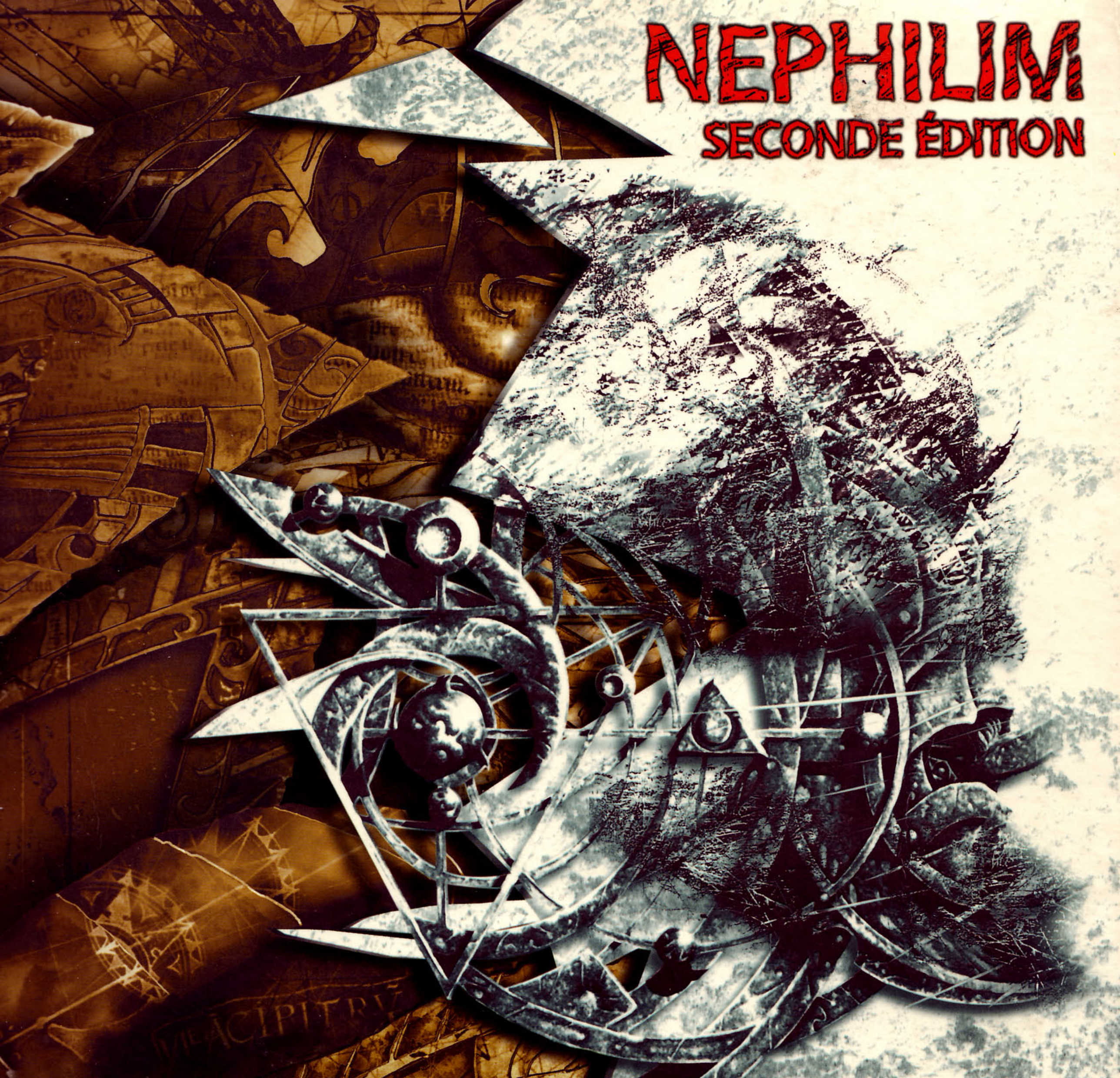
NEPHILIM

SECONDE ÉDITION



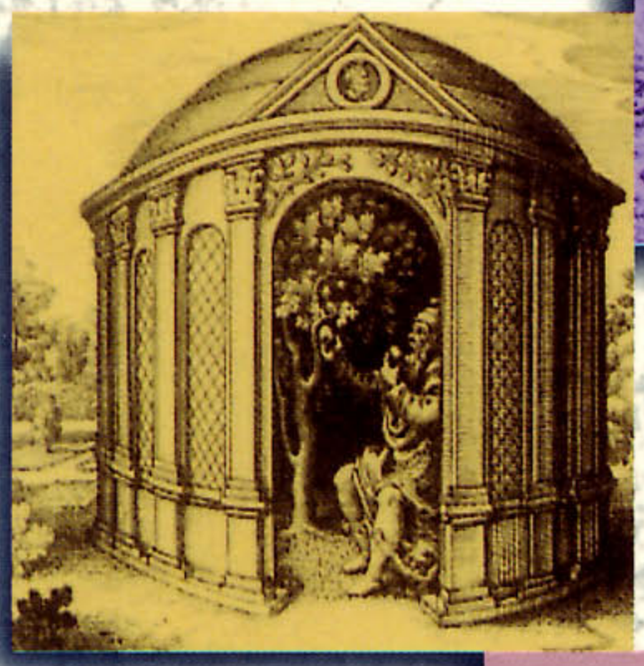
Jean-Jacques
WEIL

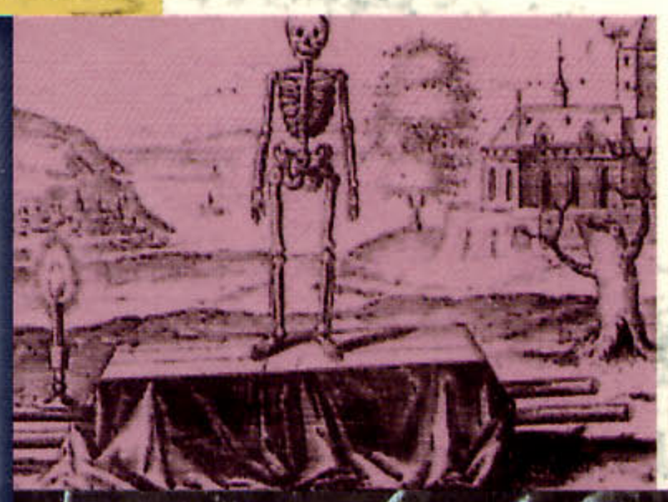
Lionel
BARRAS

Stéphane
MARSAN

Stéphane
ADAMIAK

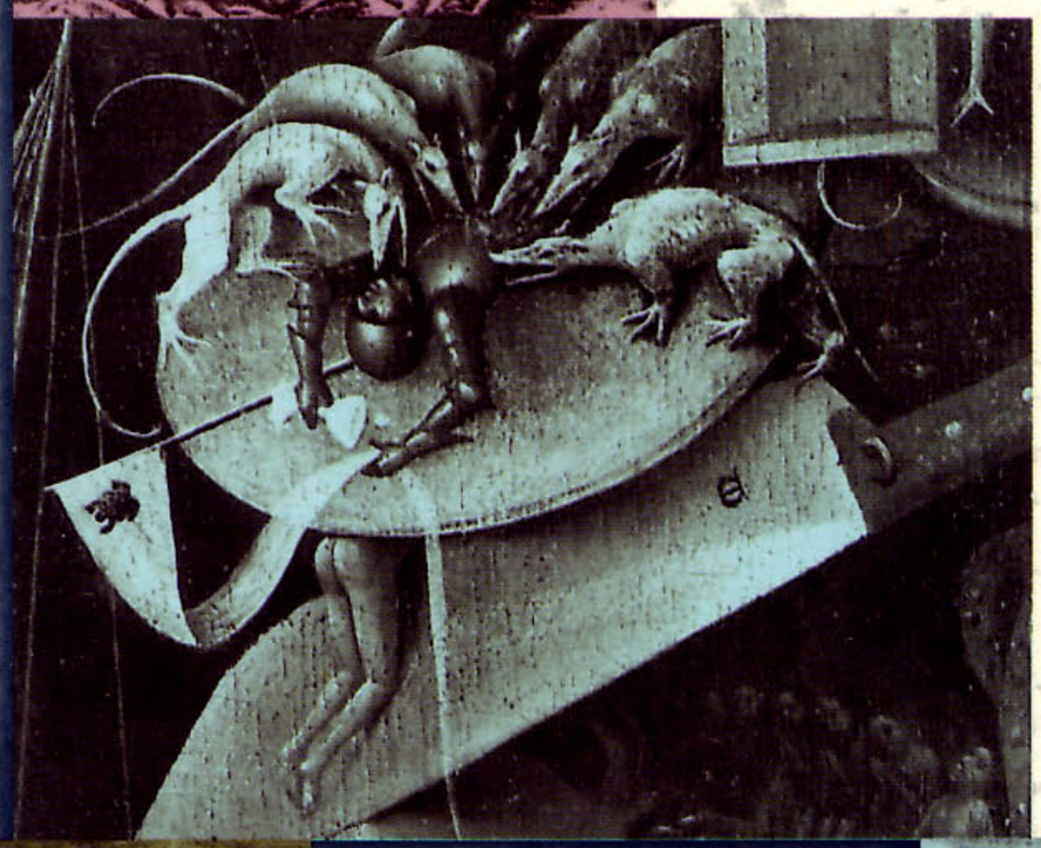
Frédéric
WEIL





Fabrice COLIN

Fabrice
LAMIDEY



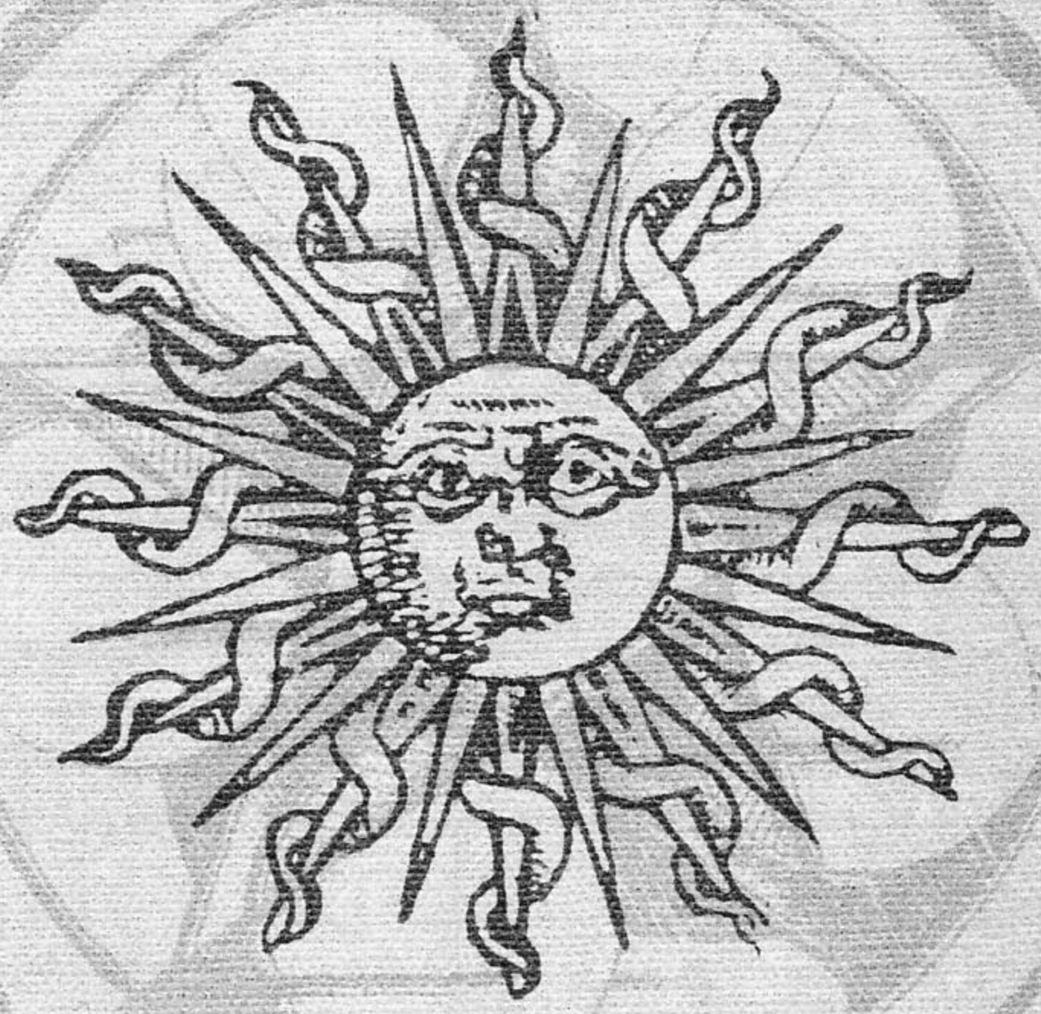
Franck
ACHARD

Cyrille
DAUJEAN

Tristan
LHOMME

·ИЕРШЬЙ·

Le jeu de rôle de l'occulte contemporain



Seconde édition

MultiSim

XUup release

Mon nom s'est perdu au fil des siècles mais mes maîtres invisibles aiment à m'appeler le Scribe.

Membre de la race des Déchus, j'ai connu déjà plusieurs vies depuis l'aube des Temps. Chassé du royaume magique d'Atlantis où nous vivions dans l'insouciance, j'ai connu la Chute pour devenir un Nephilim. Traqué par les sociétés secrètes dans les rudes montagnes de l'Altaï bien longtemps avant l'incident Jésus, j'ai marché parmi des peuples farouches de nomades auxquels je servais de guide spirituel. Forcé de rejoindre ma stase, cette prison qui nous a été imposée durant les spasmes de la Fin, j'ai passé plusieurs siècles avant de pouvoir me réincarner dans le corps d'un moine copiste aux confins de l'empire byzantin. Passant des Ténèbres de notre crépuscule aux Lumières des civilisations humaines, j'ai pu mesurer l'ampleur de notre tâche si nous voulions, un jour, revendiquer notre place dans ce monde qui nous est désormais étranger et qui n'en finit pas de se transformer sous la main des Fils du Soleil. Nous n'avons pas conscience du temps comme les humains et nous manquons de repères pour comprendre ce monde dans lequel nous réapparaissons, tels des innocents, au gré des mouvements des champs magiques.

Aujourd'hui, j'ai trouvé ma place dans la trame du monde occulte grâce à la fraternité des Trois Fois Très Grands qui m'a recueilli alors que je menaçais de basculer dans le Khaïba. Grâce aux Invisibles qui guident maintenant mes pas encore prudents vers l'Agartha, j'ai retrouvé le désir d'élévation que me procure la quête ininterrompue de la Sapience. Le livre que vous tenez entre les mains est mon chef d'œuvre. Je l'ai conçu comme un phare pour mes Frères toujours plus nombreux à s'éveiller alors que l'Apocalypse rougit notre horizon magique. Il y a urgence aujourd'hui... Chacun d'entre nous ressent en son pentacle les sourdes vibrations des sabots des quatre Cavaliers tant prophétisés !

Fruit de longues recherches dans les rayons de l'herméthèque de la T.F.T.G., ce travail représente des années de compilation et de correspondances riches en enseignement. Lecteur, sache que si tu n'es pas des nôtres, les connaissances exposées ici et les secrets que je révèle sont source de dangers dont tu ignores les limites. Nos ennemis sont dangereux et leur main mise tentaculaire sur ce qui t'apparaît comme une réalité confortable échappe à ta perception innocente des mystères du monde. Si tu es mon Frère, puisse cet ouvrage t'aider à disperser les brumes de l'oubli que nous connaissons tous lors de notre réveil et apprends ce que le monde est devenu depuis ta dernière incarnation.

Véritable reflet de notre héritage et de notre parcours initiatique, j'ai voulu grâce à cet ouvrage, remonter à la source et plonger dans les racines de notre culture. Pour bien appréhender notre place et notre rôle dans ce monde, il convient d'offrir un aperçu le plus riche possible de notre histoire. Les sources occultes ne manquent pas ; en tant que Scribe, j'aurais pu consacrer ce volume à la compilation de tout notre héritage. Mieux que cela, j'ai préféré accomplir une étude sélective pour vous fournir les éléments les plus éclairants que peuvent abriter mon herméthèque. Grâce à cette synthèse, j'espère que cette compilation d'écrits parfois disparates mais riches d'enseignements vous donneront la foi en notre lutte.

Les extraits qui suivent sont tirés des Vélins Carminae, l'une des plus ambitieuses œuvres jamais écrites par l'un des nôtres. Depuis que j'ai élu domicile entre les rayons de mon herméthèque, je suis toujours fasciné par ces notes couchées sur des parchemins précieux de couleur pourpre. Il est temps de vous faire partager ce trésor dont vous ne trouverez ici qu'une infime partie mais ô combien éclairante sur notre univers et notre histoire. Les Vélins Carminae écrits au fil des siècles par Sybyl traduisent l'alpha de notre sapience. A chacun d'entre nous de poursuivre son œuvre jusqu'à l'oméga de notre quête...

Il arrive qu'une discussion amène la conscience aux bords extrêmes de l'entendement, que l'on sorte du jeu incessant des questions et des réponses complètement chaviré. Le sentiment d'avoir franchi le mur de la pensée pour naviguer sur les flots tumultueux du rêve et des révélations s'impose à vous comme la musique divine des étoiles. C'est un peu ce que je viens de vivre en compagnie d'un bien étrange personnage, une des ces rencontres qui façonnent et modèlent pour toujours. Peu importent la rencontre, son lieu, sa date, seul compte le décor dans laquelle elle se déroula. Nous étions assis en tailleur sur l'un des derniers sommets de terre encore non submergés par les océans orichalquiens. Les roches défigurées par les luttes âpres entre les éléments formaient des figures grimaçantes et douloureuses. Tours, murs, portes vers l'ailleurs, places fortes, toutes ces pierres, peintes par le sang des victimes figuraient pour moi notre condition de Déchus. Notre monde venait de s'écrouler. Le Déluge, formidable cataclysme, avait mis un terme définitif au projet grandiose du Sentier d'Or. Les terres englouties avaient emporté avec elles les plus belles de nos vérités, les plus grands de nos secrets.

Désormais, nous n'étions plus que des esprits blessés, condamnés à séjourner dans une prison de chair. Il me fallait comprendre comment nous avions pu nous perdre ainsi sur le Sentier d'Or. Il me fallait remonter le cours du fleuve vers la source. Certaines réponses me resteraient à tout jamais occultées, marécages putrides où je ne pourrais jamais m'aventurer. D'autres, au contraire, resplendiraient comme l'étoile en mon for intérieur. Cette quête commença lorsque je décidai de consigner sur la matière les flux subtils de Ka-élément d'Air. Je devais m'appliquer à être le changeur, le passeur des mots, celui qui transformerait la langue universelle en images et en sons. C'est ainsi que les Vélins Carminae furent. Chaque moment ; chaque époque de mon histoire et de l'Histoire des Nephilim, moi Sybyl, je les noterai au sein de la peau tannée et de la fibre végétale écrasée.

Le premier à conduire la barque des souvenirs fut celui qui se ferait connaître beaucoup plus tard sous le nom du Lion vert.

Au sein d'une cavité peu profonde, balayée par les rayons du soleil et les filets de la lune, jumeaux célestes des temps diluviens, j'écoutais avec attention et peut-être une pointe de peur les réponses ahurissantes du maître à mes questions de quêteur de Sapience. La brèche que l'orichalque avait formée au sein de mon pentacle s'en trouva colmatée, mais point guérie. La blessure resterait et reste encore aujourd'hui béante, à vif. Notre chute serait une épreuve lumineuse, pour certains. Pour d'autres, comme moi, elle n'est que le produit d'un aveuglement spirituel qu'il nous faut aujourd'hui lever.

— Te voilà confortablement installé, tes yeux humains fermés, tes sens élémentaires ouverts, prêt à entendre la belle et malheureuse saga des Nephilim.

— Pourquoi le monde visible est-il différent de ce que perçoivent nos sens élémentaires ?

— Ah l'impatience du jeune Déchu ! À peine ai-je commencé que tu m'interromps déjà. Sache, Sybyl, que le monde se compose de matières vulgaires que les

LES ENCADRÉS DE RÈGLES

Nephilim est un jeu de rôle qui vous propose d'incarner un être magique au passé multimillénaire. Ces Immortels déchus étant riches d'une culture étrangère et déroutante, nous avons décidé de vous exposer le cadre de ce jeu d'un point de vue subjectif. Ainsi, tout ce qui touche à ce que nous appelons communément le « background » sera écrit du point de vue des Nephilim. En choisissant cette optique, nous espérons que vous comprendrez plus rapidement la manière de voir et de penser de votre futur personnage.

Un jeu de rôle ne pouvant se passer de règles, nous vous proposerons au fil de ces pages des encadrés de règles présentant les concepts progressivement abordés d'un point de vue technique.

Ainsi, dans les pages qui suivent, tous les encadrés portant le symbole ci-contre concerneront la création de votre personnage. Cette procédure progressive sera marquée par les étapes suivantes :

LIVRE I

- Détermination du Pentacle du Nephilim
- Détermination des Humeurs du Nephilim
- Description du principe de la stase

Annexe des métamorphes

- Choix d'un métamorphe en accord avec les humeurs

LIVRE II

- Procédure de choix des incarnations

LIVRE III

- Détermination du simulacre

Finition du personnage

Les joueurs familiers avec les thèmes et concepts de Nephilim pourront se reporter directement à la page 99 où la procédure de création de personnage est résumée sur une page.

humains peuvent toucher. Mais ces matières ne sont que la matérialisation d'essences pures et transcendantales que nous appelons les champs magiques. Pour comprendre cela, je dois t'amener au Commencement, au…

Alors, il ferma le poing, le porta à ses lèvres et prit une violente inspiration. Ses yeux devinrent noirs, s'emplirent de milliers de points brillants et argentés. Il souffla en ma direction et le mot me frappa avec une violence soudaine.

— Tohu-bohu ! Le Cosmos était vide et noir. Les énergies se matérialisèrent sous la forme d'Éthers, puis se concentrèrent en des millions de points magiques d'une puissance incommensurable. Et les étoiles furent. Leurs chants s'élevèrent pour emplir le vide cosmique. Tout n'était que musique céleste, bienheureuse. Ces musiques, alors, s'harmonisèrent, s'appuyèrent les unes sur les autres, se repoussèrent dans un ballet d'un ordre supérieur à tout ce que tu peux imaginer. C'est ainsi que Sol, l'Axis Mundi de notre monde, naquit.

L'ordre cosmique s'établit autour de l'Axis. Le ballet des énergies continua, se déroulant en un immense opéra dont les instruments sont les étranges Maisons, les constellations stellaires présentes dans la nuit infinie. Alors, les Éthers se concentrèrent en des points magiques qui tournaient autour de Sol. C'est ainsi que les planètes naquirent. Chaque nœud cosmique planétaire porte en lui une énergie propre, créatrice d'essences primordiales. L'opéra céleste alors se transforma en une majestueuse symphonie dont les planètes devinrent les mouvements. Agile et leste, Mercure est l'échanson du cosmos. Triangle fertile, Venus aime à tout jamais la terre. Mars la rouge brûle du feu cosmique, destructeur et créateur. Jupiter, céleste et majestueux dit le tonnerre de l'esprit. Enfin telle une coda, la Lune brille doucement au sein du rêve et des mystères de tous. Vers un Graal, toutes ces énergies planétaires se rassemblèrent sans se mêler. Du néant cosmique, noir et terrifiant, s'agrégea notre berceau, la Terre. A sa surface, les Éthers de chaque planète se séparèrent en de minces filets énergétiques et magiques qui tissèrent une toile du monde toujours changeante. Ces champs magiques parcourent exotériquement et ésotériquement la Terre, la modelant, lui donnant vie et matérialité. Ainsi, l'eau de Mercure, la terre de Venus, le rêve de la Lune, le feu de Mars et l'air de Jupiter. Sol, tel un chef d'orchestre, conduit le souffle symphonique en baignant directement la Terre de ses Éthers. Les cinq Éthers des cinq planètes forment les cinq champs magiques élémentaires qui, avec l'Éther du soleil font vivre la Terre, la fille des planètes, la mère des Esprits.

Voilà, élève blessé, l'origine des champs magiques et le sous-entendement éthéral de chaque chose de ce monde.

— Quelles furent les premières manifestations physiques de ces champs magiques ? La Terre, réceptacle de ces Éthers cosmiques se révéla-t-elle immédiatement fertile ?

— Le Cosmos n'est que cycles, mêlés les uns aux autres. Plus ou moins longs, plus ou moins compliqués, ils façonnent la toile du Temps. La Terre connut de longs cycles avant notre émergence. En premier, le cycle minéral, éons mythologiques. Des roches élémentaires, de feu, d'air, d'eau, de terre et de lune auraient façonné en de grands affrontements la géographie de notre monde. Certains pensent que ces immensités physiques comme les pics enneigés des montagnes, les canyons, les tremblements de terre ne sont que les misérables descendances qui auraient accédé à une forme primaire de compréhension des champs magiques. Les pierres précieuses seraient les perles de leurs consciences divines, figées pour toujours dans l'ordre minéral.

— C'est donc pour cela qu'encore aujourd'hui, on peut établir une relation magique entre nos cinq éléments et les essences minérales. Elles ne seraient en fait qu'une concentration ordonnée des champs magiques, une fossilisation (donc une mise en sommeil) de leur puissance magique.

— Oui, ton analyse est juste. Beaucoup de nos opérations magiques le prouvent. Nous pouvons d'ailleurs nous interroger sur un réveil éventuel.

Au cycle minéral succéda le cycle végétal. D'autres éons laissèrent aux plantes le temps de dominer la Terre. En ces temps anciens, les champs magiques de Venus et l'Éther du Soleil se marièrent très souvent. La force universelle de l'amour garde en elle le souvenir de ces étreintes cosmiques. C'est aussi durant ces éons lointains que les rapports entre les champs magiques se formèrent. L'un devint l'opposé de deux autres, le neutre des deux derniers et tous s'équilibrèrent. Ce fut une période de croissance et d'harmonie magique comme n'en connut plus jamais notre monde.

— Lion vert, je me permets de t'interrompre. N'existe-t-il pas une très vieille histoire symbolique narrant le fait que l'Éther du soleil resta en dehors de tout équilibre élémentaire ? Ne raconte-t-elle pas que le champ magique de la terre et l'Éther du soleil tombèrent éperdument amoureux, une sympathie universelle les unissant très fortement ? L'eau alors en conçut une jalousie profonde, voyant s'épanouir les créations et les matérialisations de la terre. Elle se maria alors avec l'air pour combattre le premier couple. Une guerre végétale élémentaire fit rage sur toute la surface de la Terre. Les forces magiques du soleil, alors, imposèrent un compromis entre les éléments, un pacte ayant comme base le fait que l'Éther solaire resterait à tout jamais étranger des activités des cinq champs magiques. Les champs s'organisèrent alors en fonction de leurs affinités et de leurs alliances durant cette lutte amoureuse.

— Nous ne pourrons jamais connaître la vérité. Le fait est que, durant le cycle végétal, les champs magiques s'organisèrent entre eux. Que cela soit le produit d'interactions magiques, ou bien le résultat d'une guerre originelle, il n'empêche que le champ magique de la lune prit petit à petit un ascendant certain sur les autres champs. La proximité de cette planète par rapport à la terre constitue peut-être une explication. Cette ascendance marque le commencement d'un nouvel âge, le cycle animal.

La lune, maîtresse des rêves et des énergies cachées, jeta son dévolu sur la Terre. Ses champs magiques, puissants et nombreux, dominèrent rapidement la substance même du Graal cosmique, du réceptacle des Éthers. Ils transformèrent alors les prémices de ce que serait la vie animale en une gigantesque explosion de vie. Les formes les plus étranges prenaient apparence pour s'éteindre, non viables, tel que le mercure dans le feu. Ces chimères, ces simulacrii aboutirent chaotiquement à la première race dominante de la Terre, les Sauriens.

La gravité utilisée pour prononcer cette dernière phrase figea dans une stase l'espace et le temps. Pendant un long moment, le silence s'installa et régna en maître sur la géographie tourmentée de notre refuge. Puis, lentement, le Lion vert entama un chant très grave, à la limite des sens humains. Ce chant était comme une vibration sonore, il portait en lui de la lumière, des parfums entêtants aux fragrances inconnues, les volutes oniriques d'une brume nocturne. Je sombrais alors dans un rêve et un cauchemar éveillé dans lequel mon Ka-Lune servit de voile noire au vaisseau de la narration.

— C'était d'immenses créatures vivantes, matérielles et à la diversité formelle prodigieuse. Des monstres reptiliens, aux muscles d'acier, aux mâchoires tranchantes, aux crêtes acérées. Ils apprirent rapidement à se servir uniquement du champ magique de la Lune, devenant les serviteurs de l'astre nocturne. Silencieusement, par transes oniriques, ils avancèrent vers la conscience. Ils marquèrent de manière indélébile l'histoire de la Terre. Nul besoin de paroles entre eux, seuls les pensées et les rêves transportés par le champ magique lunaire les reliaient, chacun faisant partie d'un tout le dépassant. D'immenses cités végétales furent bâties en l'honneur de la Lune. Des cultes somptueux aux rituels étranges et oniriques lui furent rendus par les différentes civilisations des Sauriens qui se dirigèrent silencieusement vers l'idolâtrie de Mu.

Mu, ce mot résonnait comme un interdit terrible et originel. Mon pentacle trembla d'effroi à son évocation. Le rêve, alors, se transforma en un cauchemar doux, aux senteurs opiacées et enivrantes, la voile de mon Ka lunaire se déchira sous l'emprise d'une tempête immobile.

— Ah, je vois que toi aussi tu ressens dans ta Sapience le mal éternel qui entoure ce mot puissant. Pourtant, c'est par ce mal que nous connûmes la première émergence. Depuis plusieurs cycles d'émergence, le sujet a été considéré comme tabou par la plupart d'entre nous. J'ai dû conduire mes recherches en solitaire, m'appuyant sur la bâton du courage, m'éclairant de la lanterne de la curiosité. Ces études, sombres et âpres à la Sapience me conduisirent dans les grottes humides et antédiluviennes du Ponant. Là, je pus approcher les stèles et les bas-reliefs cachés et gardés par les étranges Selenim. Ces démons de lune noire me narrèrent par le détail la grandeur et la décadence du peuple des Sauriens.

L'un des Sauriens, pour la première fois, prit une ascendance sur ses compagnons. Il prêcha pour l'établissement et la création d'une seconde lune occulte, la Lune Noire, celle qui devait assurer à tout jamais la suprématie terrestre et onirique à la race saurienne. Les dinosaures entrèrent, suivant le grand messie Mu, tel qu'il se nommait, dans une phase de bouleversement des champs magiques. Créer la Lune Noire demandait de convertir tous les autres champs magiques aux pouvoirs de la Lune. La Lune Noire avait pour fonction suprême de capturer l'Éther du soleil et de le transformer en un champ magique lunaire supérieur à tous les autres. Ainsi, l'énergie incommensurable du soleil allait servir à bâtir l'utopie onirique et paradisiaque de Mu, le plus grand et le plus ambitieux des Sauriens. Les travaux magiques avancèrent lentement sous la conduite impitoyable de Mu. Bientôt, dans les cieux, la menace sombre de la Lune Noire put être vue des sauriens. Pour eux et leur civilisation décadente, l'éon final était proche. Déjà, de nombreux champs magiques élémentaires avaient été saccagés, détruits. Le règne de la folie allait arriver… Tyrannie de l'impossible… Cela ne pouvait durer ; les premiers Kaïm, nos ancêtres, émergèrent des champs magiques afin d'arrêter cette abomination magique.

Le temps suspendu, happé par le cauchemar de Mu, se remit en marche. Je repris pied dans le refuge minéral post-diluvien. La chaleur du soleil grillait chaque endroit de ma peau humaine. Un par un, mes sens humains me revenaient. Le Lion vert, lui aussi, rassemblait ses esprits. J'en profitai pour glisser une remarque.

— Alors, Lion vert, nous ne sommes que la résultante magique d'une lutte, la conséquence d'une rébellion face à une tyrannie, la…

— Arrête, tu bafoues ton pentacle et tu me fais injure. Nous sommes les fils des champs magiques, qui sont eux mêmes les fils des Éthers, eux-même progénitures de Sol, lui-même fils du Cosmos. Nous sommes les enfants du monde, les Esprits de l'univers. En nous, les champs magiques nous portent depuis le début. C'était le cycle spirituel qui commençait. Mu n'était que le symbole de son début et la fin du cycle animal. Écoute plutôt notre venue au monde.

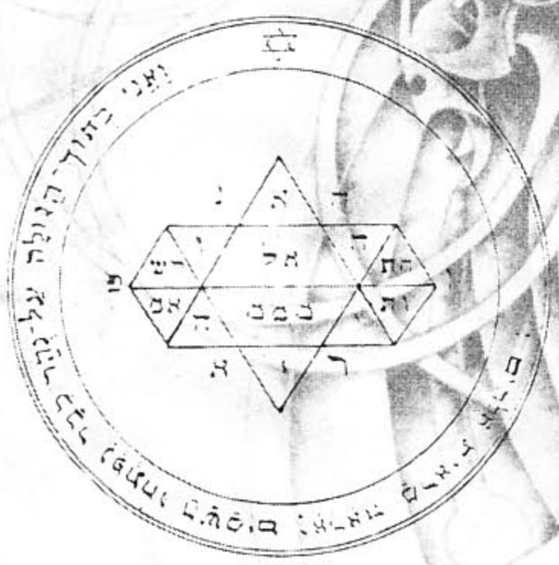
Au sein du monde invisible des champs magiques, au creux des athanors naturels que sont les croisements entre les cinq champs magiques, lentement et intuitivement, des énergies se développèrent et évoluèrent. D'abord simples frissons, vaguelettes de conscience magiques sur les grands courants des champs, ces énergies devinrent des êtres à part entière quand elles fusionnèrent, au sein d'un pentacle purement magique.

Les premiers Kaïm apprirent alors à jouer avec leur pentacle et la magie élémentaire prit naissance. Rapidement, au sein de leur conscience magique très primaire, ils perçurent le danger des plans démesurés de Mu et des Sauriens. Pour nous, êtres spirituels en devenir, la Lune Noire était synonyme de disparition avant même d'apparaître sur la grande scène du monde. Sous l'influence de leur sombre magie lunaire, les Sauriens détruisaient par à-coups sanglants le fondement de notre essence, les champs magiques. Nous, les Kaïm, dûmes faire face. Les jeux pentacliques furent arrêtés, pour être remplacés par les premières recherches ésotériques. Les Kaïm les plus anciens connurent les premiers la Sapience ; être avec le monde et le cosmos, le contenu et le contenant. La beauté du monde se révéla, entière, formidable, sacrée et lumineuse à notre conscience pentaclique. Nous apprîmes à contrôler les champs magiques, à les faire fusionner en notre

pentacle. Pendant ces recherches secrètement effectuées au sein des champs magiques, les Sauriens continuaient leur œuvre malfaisante. Mais, aveuglés par la formidable puissance de leurs rituels télépathiques, ils ne remarquèrent pas l'émergence des Kaïm, fantômes des champs magiques, esprits élémentaires. Ces petites choses futiles et sans forme matérielle n'étaient que des sous-produits des immenses mirages oniriques et monstrueux qu'engendrait la Lune Noire. Pourtant, les Kaïm, forts de leur nouvelle Sapience, manièrent les champs magiques et détruisirent la Lune Noire. Le ciel se couvrit d'un immense voile noirâtre, déchiré par les rayons du soleil. La Lune Noire implosa en une quantité d'énergie maudite qui se répandit sur le sol de la Terre. Un nouveau champ magique alors se matérialisa pour être absorbé et quasiment détruit par le champ magique de la Lune. Ceci marqua la fin des Sauriens, qui disparurent rapidement de la surface de la Terre, et le commencement d'un nouvel âge : le cycle spirituel.

— C'est donc pour cela que le champ magique de la Lune est toujours inconsidéré par nous. Il peut receler en lui cette puissance maléfique que sont les champs magiques de la Lune Noire et faire basculer à tout moment un manipulateur trop imprudent vers les terres maudites de la folie. Mais, en ces temps reculés, les Kaïm étaient-ils purs esprits ou bien matière et esprit en même temps ?

— Je vois bien là une question posée par un Blessé, un Déchu. Concernant le début du cycle spirituel, tu ne peux pas poser la question de cette manière. Tout sur Terre était esprit, magie et matière. Des champs magiques, chaque chose naissait et s'organisait. Tout élément visible et invisible pouvait être attaché d'une manière ou d'une autre aux champs magiques. Les correspondances magiques étaient parfaites. Chaque Kaïm était le symbole même de ces correspondances. Chaque Kaïm était la liaison magique entre le macrocosmos et le microcosmos. La célèbre phrase ésotérique, « ce qui est en haut est comme ce qui est en bas » n'est qu'une expression abâtardie de la vraie Nature du Kaïm. Être pur, le Kaïm prenait naissance au sein d'un Nexus, l'endroit où se rencontrent les cinq champs magiques élémentaires. Puis il apprenait à devenir le monde, à contenir en lui la magie du monde. Pour cela, il devait choisir un élément dominant, majeur, la flèche de sa recherche, puis il parcourait le monde en enrichissant le plus possible son pentacle. Durant cette quête d'absolu, le Kaïm devait donner au fur et à mesure une apparence à sa progression. Il devait lui aussi, à la manière des champs magiques, fournir au monde une correspondance physique et symbolique de son être. Chaque Kaïm, après s'être déterminé pour un champ magique, choisissait un métamorphe basaltique, une alliance ésotérique avec un des nombreux produits matériels de son champ magique. Ainsi, des Kaïm pouvaient avoir comme métamorphe la lave, le soufre, le cristal, le diamant, le corail, la vague, la tempête ou bien l'écume et le rayon de lune. Chaque communion avec un de ces éléments inspirés par un des champs magiques donnait au Kaïm une connaissance intime, une Sapience du monde. Les Kaïm évoluaient dans cet élément puis, lorsqu'ils sentaient avoir atteint la perfection, ils se dissolvaient lentement dans les champs magiques afin d'en enrichir la force. A nouveau, l'une de leur branche du pentacle pouvait renaître plusieurs éons plus tard dans un autre Nexus. Le Kaïm, alors, recommençait une nouvelle émergence. Cette première partie du cycle spirituel fut appelée la Dévolution.



CRÉATION DE PERSONNAGE • ÉMERGENCE D'UN NEPHILIM

LE KA

Le monde est né de l'union des cinq champs magiques. Les Nephilim, en tant qu'expression magique du monde, sont constitués de chacune de ces énergies : les Ka-éléments, dont l'union forme l'essence même du Nephilim. A la fois esprit et matière, il est la source de la vitalité du Nephilim. Grâce à lui, il peut entrer en communion avec le monde et agir pour forger son destin. Le Ka est aussi le véhicule de sa sagesse et reflète sa compréhension des grands secrets de l'univers.

• La caractéristique Ka

Le Ka est la caractéristique la plus importante du Nephilim. Elle lui permet de manipuler la magie et de percevoir la dimension magique de notre monde. Amenée à progresser fréquemment, cette caractéristique représente le développement du personnage vers l'Agartha.

Cette caractéristique permet de déterminer un score dans une capacité propre aux Nephilim : la vision-Ka.

• La vision-Ka

Grâce à la vision-Ka, un Nephilim peut percevoir les champs magiques qui l'environnent sous forme de courants ou bien contenus dans des objets ou des êtres sous la forme d'auras. Le score en vision-Ka du Nephilim est égal à son Ka x 3 %.

Lorsqu'un Nephilim examine un de ses frères en vision-Ka, il peut remarquer une concentration de Ka-éléments au cœur de son simulacre. C'est là que se trouve l'essence du Nephilim, le pentacle.

• Le pentacle

L'essence du Nephilim est formée par la réunion des cinq Ka-éléments organisés en un pentacle. Cette structure équilibrée donne sa cohésion au Nephilim et sa capacité à utiliser son énergie pour agir magiquement sur son environnement.

La première étape de la création d'un Nephilim est la détermination de son pentacle. En effet si tout Nephilim est formé à partir des cinq champs magiques, son existence l'a amené à élire un élément de prédilection auquel il est lié physiquement et psychologiquement. Ce Ka-élément est dit dominant. Il existe ainsi des Nephilim du Feu - les Pyrim, de l'Air - les Eolim, de l'Eau - les Hydrim, de la Lune - les Onirim et de la Terre - les Faerim.

Consultez la description des différents Ka-éléments qui suit, puis choisissez celui qui correspond le mieux à l'idée du Nephilim que vous voudrez incarner.

Une fois votre Ka-élément dominant choisi, vous pouvez déterminer plus précisément la composition du pentacle. En effet, chaque élément entre en relation avec les autres. Un Nephilim aura donc deux éléments dits neutres – favorable et défavorable – et deux éléments opposés – mineur et majeur.

Le Ka-élément dominant donne l'orientation principale du Nephilim, tant dans sa personnalité que dans ses capacités magiques. C'est là qu'il aura le meilleur score.

Exemple : Drenn est un Sylphe, un Eolim. Son Ka-élément dominant est l'Air. Il choisit l'Eau comme neutre favorable et le Feu comme neutre défavorable. La Terre et la Lune seront ses Ka-éléments opposés, respectivement mineur et majeur.

• *Opposition des Ka-éléments*

DOMINANT	NEUTRES	OPPOSÉS
Feu	Terre & Air	Lune & Eau
Air	Feu & Eau	Lune & Terre
Eau	Air & Lune	Feu & Terre
Lune	Eau & Terre	Feu & Air
Terre	Feu & Lune	Air & Eau

Pour l'instant, les scores dans les différents Ka-éléments n'ont pas à être déterminés. Ce calcul interviendra au moment de la finition technique du personnage.

LES KA-ÉLÉMENTS

• Le Ka du Feu

Ce Ka-élément permet d'agir magiquement sur les différentes formes d'énergie qui peuvent consumer, mais aussi éclairer et réchauffer. La combustion, les explosions, les incendies, les éruptions, la lave, la foudre et l'électricité sont autant d'expressions physiques du Feu.

Lié à l'action, tant physique que mentale, le Ka de Feu alimente l'inspiration artistique, la passion, la force brute, la violence et la destruction. Les Nephilim dont le Feu est le Ka-élément dominant aiment ainsi l'action et le mouvement. Passionnés, ils s'investissent dans leurs projets pour les mener coûte que coûte à leur terme. Cette tendance les amène à favoriser la violence et le combat quelque soit leur forme et expression. Idéalistes, ils sont des chercheurs d'absolu et de vérité. Obsédés, ils deviennent le bras armé des Nephilim. Fanatisés, la purification par le feu est l'outil de leur justice.

• Le Ka de l'Air

Le Ka-élément permet de se mettre en relation et d'agir magiquement sur l'atmosphère à travers ses composantes et manifestations. Les gaz, les vents, les tempêtes et toutes les formes de vie qui y évoluent sont sous l'influence de cet élément.

Sublimé par un Nephilim qui en fait son Ka-élément dominant, il devient compréhension, réflexion, curiosité et progression mentale et spirituelle. Les Nephilim de l'Air sont ainsi portés sur l'intellect et ses multiples expressions. Penseurs, chercheurs, découvreurs, voyageurs, ils ne se satisfont pas de l'immobilité et cherchent toujours l'innovation, le mouvement et l'élévation. Mystiques ou habiles communiquants, ils cherchent la communion. Leur pensée affûtée, ils peuvent s'investir dans la science comme voie d'illumination.

• Le Ka de l'Eau

Ce Ka-élément permet d'agir magiquement sur les liquides dont l'eau est la plus parfaite expression. L'océan et ses tempêtes, les lacs, les cascades, les rivières ainsi que les étangs, mais aussi toutes les formes de vie qui y évoluent répondent de cet élément.

L'Eau exprime, par analogie, le mouvement, la modification, la transition et l'adaptation. Les Nephilim liés à cet élément font preuve d'adaptation et de curiosité. Mobiles, habiles et pleins de res-

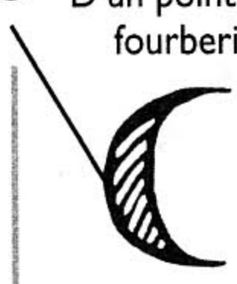
Eau

sources, ils aiment modifier et perfectionner leur environnement, ce qui en fait des techniciens hors-pairs. Parfois trop curieux et fantasques, ils deviennent secrets, insaisissables et difficiles à contrôler. À l'opposé, ils peuvent chercher l'apaisement et l'harmonie du mélange, pour se porter plutôt vers le conseil et la diplomatie. Certains Nephilim de l'Eau pensent que cet élément est le plus parfait et qu'il est la seule source de vie. Selon eux, le Soleil met en danger l'harmonie de l'Eau et le monde terrestre est un piège dont il faut se désengager.

• Le Ka de la Lune

Ce Ka-élément permet d'agir magiquement sur les influences et les manifestations la Lune. Astre aux nombreux visages, la Lune influence les phénomènes illusoires et cycliques tels que les mirages, les arcs-en-ciel, les aurores boréales ainsi que les marées. Les formes de vie étonnantes tels que les champignons, les insectes, les serpents, les mutants subissent son influence.

Lune



D'un point de vue analogique, les illusions, la folie, le mensonge, la fourberie sont alimentés par cet élément. La nuit est évidemment le domaine de la Lune, aussi est-elle la source des rêves et des cauchemars. Les Nephilim qui ont dédié leur essence à cet élément sont ainsi souvent perdus dans des rêveries sans fin. Attirés par toutes les formes de déviance, ils jouissent d'une mauvaise réputation et sont souvent considérés comme instables, menteurs, voire comme traîtres ou bouffons. Ayant joué un rôle important dans la genèse de la société Kaïm, la Lune est quasiment un tabou pour les Nephilim. Cette défiance fait que peu d'entre eux sont capables d'en apprécier la variété des expressions.

Terre

• Le Ka de la Terre

Ce Ka-élément permet d'agir magiquement sur les fondations du monde dont la Terre est le pilier principal. Les minéraux, les montagnes, les tremblements de terre, les forêts et toutes les plantes, ainsi que les animaux qui s'y abritent forment le domaine de la Terre.

Par analogie, la Terre représente la fertilité, la décomposition, la croissance, la régénération, l'abondance, ainsi que les cycles de la nature. Les Nephilim de la Terre sont conscients de cet équilibre fragile et cherchent à le préserver. Cette fonction les rend souvent altruistes, mais aussi obstinés. Timides, voire farouches, ils n'aiment pas se mettre en avant. Pourtant, lorsqu'ils évoluent au cœur de leur élément de prédilection, ils se révèlent souvent passionnés, libres, mais aussi joueurs et sensuels. Amoureux de la Terre qu'ils chérissent comme une mère, ils sont prêts à devenir violents pour préserver son sanctuaire. Sentinelles infatigables et combattants opiniâtres, leur charge leur apparaît parfois difficile à assumer, ce qui les rend enclins à la mélancolie.

LES CYCLES BASALTIQUES

Avant l'établissement de l'Atlantide et l'essor de la civilisation Kaïm, votre Nephilim a pu faire partie de ces êtres d'énergie élémentaire pure qui s'opposèrent aux Sauriens. À cette époque, les Kaïm vivaient en fonction de cycles, au cours desquels ils expérimentaient diverses communions avec les différents éléments.

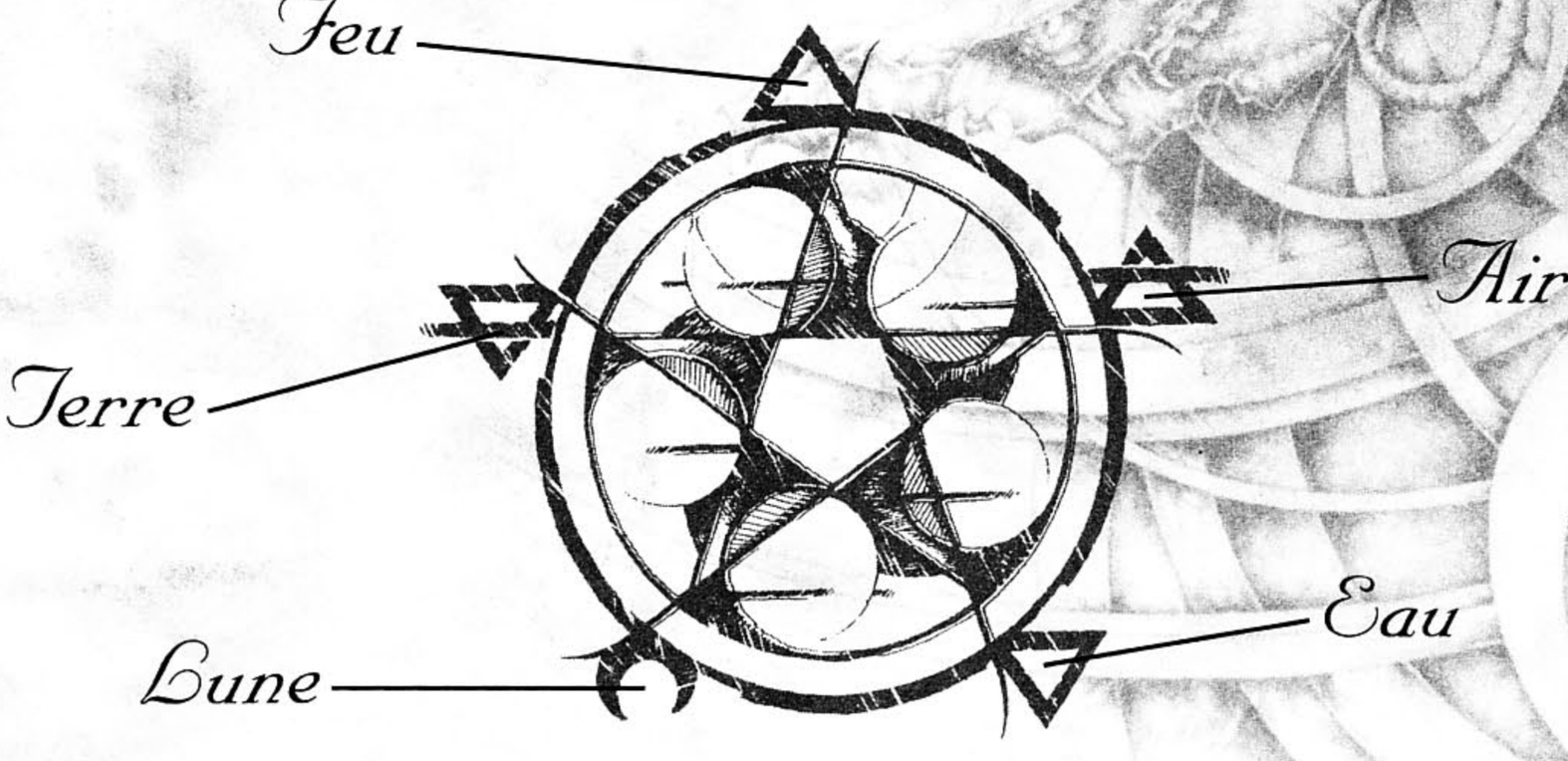
Pour savoir si votre personnage a connu cette époque, lancez un 1d10. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, il fut de ces glorieux ancêtres pour qui le monde était un vaste sanctuaire. Dans ce cas, choisissez le nombre de cycles vécus avec un maximum de 5. Sachez toutefois que cette possibilité est optionnelle du fait de ses contreparties.

Chaque cycle basaltique augmente le niveau de base en Basse Magie (1er cercle) de 5 % mais augmente d'autant les risques de l'effet Basaltique (décrit p. 152).

Enfin, pour chaque cycle, choisissez une manifestation élémentaire liée à votre Ka-élément dominant, neutre favorable ou défavorable. Une apparence est la forme que votre personnage tentait d'atteindre avec perfection tandis qu'un habitat est un élément auquel il était lié.

• Suggestion de cycles basaltiques

KA ELEMENT	HABITAT	APPARENCE
FEU	Lave	Foudre / Lumière Incendie
AIR	Nuage	Vent / Brouillard
EAU	Cascade / Vague	Algue / Corail
LUNE	Monstre	Mirage / Rêve Maladie
TERRE	Arbre / Animal	Métal / Pierre



Leur puissance était grande et leur communion avec l'état primal de la Nature intense. Ils étaient les enfants du Cosmos appelés à choyer la Terre, le Graal céleste. Sous leur influence, le cycle spirituel devait amener le grand tout vers l'absolu divin. Bienheureux ce temps insouciant, statique. Mais ceci ne pouvait durer. Des Kaïm enchaînaient de plus en plus vite les cycles d'émergence, multipliant les expériences. Certains préféraient ne pas se dissoudre, pensant que leur pentacle était trop précieux pour retourner dans le cycle universel des champs magiques. Un dynamisme nouveau apparut. Des échanges, des discussions magiques, des luttes s'engagèrent entre de nombreux membres de la race. Soudain la conclusion fit lumière. Le monde recelait encore des secrets, il fallait les chercher. Nous entrâmes alors dans la deuxième partie du cycle spirituel, l'Évolution.

— Comment, Lion vert, peux-tu garder le souvenir de ces temps immémoriaux ? N'est-on pas condamné à perdre une partie de notre mémoire ? Tu n'as pu être qu'un Kaïm de la première génération pour me rendre compte de nos origines. La première émergence, la Dévolution et l'Évolution ne te sont pas inconnues. Tu les as vécues, ce qui fait de toi un être très puissant et une source de Sapience.

— Mon origine est différente et ne te regarde pas. Mais il est vrai que je porte en mon pentacle la trace d'une première émergence. Je pense même que chacun d'entre nous porte en lui un peu du Kaïm originel. Puisque tu es né au croisement de cinq champs magiques, il est concevable que tu puisses avoir été façonné en partie par le pentacle émergent d'un Kaïm dissous dans les énergies telluriques. Rappelle-toi, les premiers d'entre nous, après de nombreuses émergences, aimaient à se dissoudre dans les champs magiques. C'est l'une des raisons qui expliquent la fraternité qui nous unit. Nous sommes tous une partie de chacun et notre héritage est commun. Ainsi, les phénomènes mystérieux de fulgurance amoureuse qui peuvent se produire entre certains d'entre nous peuvent s'expliquer. Certaines forces de deux pentacles différents peuvent avoir appartenu à un même Kaïm et se retrouver dans les porteurs de ces pentacles.

— Tu as parlé à l'instant de l'Évolution, qu'en est-il vraiment ? Cette période de notre histoire précéda l'Atlantide. Nombre des Kaïm émergés durant l'Évolution ne purent résister au Déluge.

— Durant ce deuxième tour de la Grande Roue du Destin, les Kaïm s'organisèrent en des sociétés plus ou moins élaborées et apprirent à chercher la Sapience. Ils n'étaient que purs esprits, enchantements magiques des champs élémentaires. À chaque tour du soleil, à chaque changement de lune, ils découvraient de nouveaux sentiers d'exploration de leur nature. Infatigables marcheurs de l'Invisible, aidés en leurs quêtes par le bâton de la Sapience, les Kaïm parcouraient la Terre à la recherche de la perfection incarnée. Ils voulaient tous faire apparaître au soleil cette perfection.

Ce fut le temps des temples élémentaires ; des cathédrales de feu, des grottes de terre, des forêts lunaires s'élevèrent, vastes constructions symboliques des planètes et des Maisons célestes. Chacune pouvait être améliorée par un autre Kaïm, enrichie de sa Sapience, monument bâti à l'harmonie du monde, au chant stellaire. C'était les habitations de la Pensée. Ces objets servaient aussi de marque, de lieu de passage vers les zones inconnues et cachées des champs magiques. Les premiers rites de passage et initiatiques furent élaborés durant cette partie du cycle spirituel. Pourtant, beaucoup de Kaïm menèrent leur quête en solitaires, tels des moines des forces magiques, se prêtant main forte lors des passages difficiles vers les domaines les plus secrets des champs magiques. Ces groupements entre Kaïm, au début très rares, se multiplièrent durant cette époque de questionnement et de découvertes foisonnantes. Des résonances se produisirent entre ces Kaïm pionniers, des confréries ésotériques naquirent. Pour la première fois, les Fils du Monde connurent la joie du groupe, la Sapience partagée. La société Kaïm s'organisa. Certains prirent conscience des oppositions élémentaires entre certains pentacles. D'autres portaient en eux le souvenir de la lutte émancipatrice contre les Sauriens. Ceux-là cherchèrent alors à interdire l'utilisation du champ magique lunaire, à rendre tabou une partie d'eux-mêmes. Ces différents mouvements aboutirent à une

première forme sociale, un équilibre précaire entre des Kaïm dédiés chacun à un champ magique. Mais, rapidement, le mouvement anti-lunaire s'amplifia et les quatre éléments s'associèrent pour chasser définitivement les Kaïm de la Lune. L'équilibre élémentaire fut rompu pour très longtemps. La discorde, alors, naquit entre les partisans de chaque élément. Chaque défenseur de son élément préféré essaya de prouver, de montrer qu'il était le plus important pour l'ensemble des Kaïm. La communauté magique connut alors la période des Magistères pentacliques. Les Kaïm les plus évolués dans leur élément dominant se plaçaient au-dessus de leurs congénères pour exercer une sorte de magistère moral, une supériorité magique de leur élément. Les autres éléments se classaient par ordre de « préférence » analogique, ordre déterminé par le Magiste lui-même. J'ai été ainsi Magiste pendant plusieurs siècles humains. Mon essence fut reconnue comme supérieure par le reste des Kaïm. Et le Feu, mon élément, source sacrée de l'Inspiration, fut enseigné à tous pendant le magistère.

Sa parole se transforma en un chant mélodieux et serein. Le silence autour de nous en était habité et l'air ondulait en harmonie. Le masque impérial du Lion vert semblait s'apaiser. Peut-être avait-il besoin de repos. Cette plongée dans la matière première de la mémoire pouvait l'avoir épuisé. De plus, je le soupçonnais d'avoir utilisé plusieurs enchantements afin de renforcer son récit. Lentement, bercé par les longues phrases musicales du Lion vert, je sentais bien que la mémoire revenait. J'étais de nouveau un Kaïm, essence et substance du monde. Bientôt défilaient en moi mes premières émergences et leurs théories de constructions magiques et d'illuminations symboliques. Les Kaïm bâtirent de nombreuses fraternités, les unes hostiles, belliqueuses, les autres harmonieuses et lumineuses. Ainsi, les fraternités élémentaires, les phalanstères polémiques. Ainsi, le concordat spirituel et le Tutorat de l'empire des quatre éléments. Cette dernière organisation fut la première réunion universelle des Kaïm. Tournée vers l'exploration symbolique des quatre éléments de l'Eau, du Feu, de la Terre et de l'Air, elle bannit de ses études la Lune. Les Kaïm lunaires étant réduits à l'état de pariahs et tabous. Mais ceci ne put durer. Le Kaïm Morphée défit en combat occulte les quatre tuteurs élémentaires. Ceux-ci sombrèrent dans un sommeil profond durant lequel ils voyagèrent sur les champs magiques de la Lune, portés par leur Ka-élément lunaire trop longtemps négligé. Nous dûmes tous accepter alors que notre pentacle était composé de cinq Ka-éléments et c'est ainsi que les Onirim, les Nephilim de la Lune, réintégrèrent la fratrie ésotérique.

Je sortis soudainement de ma rêverie pour rencontrer le sourire bienveillant du Lion vert. Je compris alors qu'il avait réussi. Oui, il avait réussi à me rendre une partie de ma Sapience corrompue par l'orichalque. Je pouvais de nouveau naviguer moi-même sur les mers et les océans de Mnémos…

Extrait numéro Omicron X Kaf

L'Involution Angelique

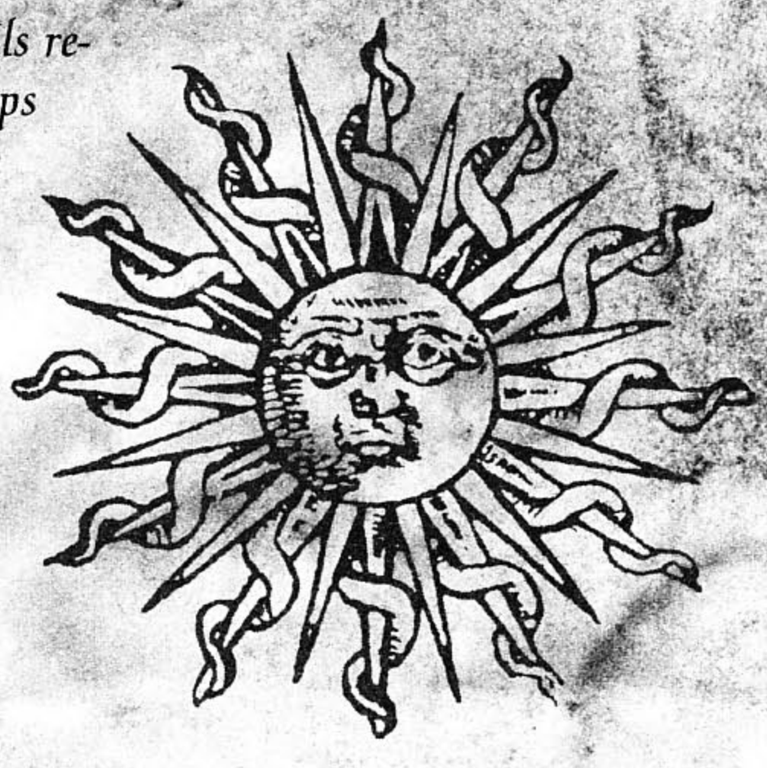
La chute du Tutorat des quatre éléments, entraîné en particulier par la reconnaissance des Onirim, entraîna une longue période de repli connue sous le nom de l'Involution angélique.

Les Nephilim se retrouvèrent sans repère ésotérique, de nouveau laissés à eux-mêmes dans leur quête de la Sapience. Ils durent alors se regrouper et s'entraider selon des critères complètement différents de ce qu'ils avaient vécu jusqu'à maintenant. C'est ici, à mon avis, que l'on peut situer les premiers groupements précurseurs des futurs Arcanes Majeurs. Il semble d'ailleurs que le nom même d'arcane trouve ses origines énochéennes dans l'Involution angélique. Arcane viendrait du haut-énochéen Ar-Ka-Na que l'on peut essayer de rendre par la formule suivante : « L'Arche de Ka ressemblant ». Ces arches de Ka étaient des sorts qui liaient les Ka des Kaïm en accord et en harmonie. Je fis partie moi-même d'une de ces arches. Elle s'appelait les Trésors de Mouvances. Nous avions pour but occulte de travailler à une meilleure représentation pentaclique des symboles inhérents aux champs magiques.

Beaucoup de Kaïm s'associèrent de cette façon et la grande civilisation ésotérique des quatre éléments disparut pour toujours. Ces Ar-Ka-Na donnèrent naissance à d'autres groupements aux intérêts plus précis. Ainsi, des Kaïm se réunirent pour étudier l'évolution des planètes, d'autres pour mettre en commun leurs savoirs occultes. Certains d'entre eux essayèrent de partager la même manière de se métamorphoser. C'est à cette époque que les métamorphoses de la deuxième génération, les métamorphoses symboliques firent leur apprition.

Certains de ces groupes découvrirent qu'avec des sorts spécifiques, les Ka-éléments mis en commun pouvaient se révéler beaucoup plus puissants. Ils firent alors des pactes afin de devenir des « méta-Kaïm ». Ils prirent alors rapidement l'ascendant sur certains des leurs. Mais parallèlement à cette ascension, ils se transformèrent, se mélangèrent et subirent des métamorphoses qui les approchaient de l'état de dégénérescence que nous appelons Khaïba. Appelés Dra-Kaon en énochéen, ils devinrent des tyrans élémentaires aux pouvoirs quasi-infinis. Ces Dra-Kaon firent fusionner beaucoup de pentacles entre eux, créant des nouveaux monstres et élargissant ainsi leur domination sur une grande partie des champs magiques. Ces temps de tyrannie furent combattus vaillamment par tous les autres Kaïm au sein des Ar-Ka-Na restées à l'écart des tyrans. Je fis moi-même partie d'un glaive élémentaire, chargé de chasser des Dra-Kaon de l'air.

Afin de faire cesser ces situations terribles pour l'ensemble des Kaïm, une petite minorité d'entre nous regroupée sous l'Ar-Ka-Na « les danseurs de la roue solaire » chercha un grand projet qui pouvait à nouveau réunir les fils des Éthers. Ils retrouvèrent les traces des premiers Kaïm à peine émergés des champs magiques. Leurs travaux avaient porté sur la puissance du champ magique du soleil comme lutte contre la Lune Noire. La petite Ar-Ka-Na en retrouva les principes et ces Kaïm novateurs explorèrent les potentialités de ces champs solaires. Ils s'aperçurent qu'ils pouvaient à nouveau unifier tous les Nephilim afin de réussir à incorporer au sein du pentacle un nouveau Ka-élément, celui du soleil. Le projet magnifique du Sentier d'Or était né.



L'Atlantide et le Sentier d'Or

Sur plusieurs millénaires, le Sentier d'Or peut être vu comme le regroupement des Kaïm en un seul courant de développement magique : la maîtrise du Ka-soleil chez les humains. Ce Ka-soleil doit sublimer les cinq autres ka qui forment le Nephilim afin de le transformer et d'en faire un vrai Enfant du Monde. Le projet grandiose eut pour conséquence de multiples regroupements entre les Kaïm dont le plus important fut la grande alliance des vingt Ar-Ka-Na. Cette alliance se donna comme but de lutter contre les Kaïm corrompus par la métamorphose bestiale du Dra-Kaon. Elle transforma leurs membres en armes destructrices des Kaïm tyrans. Ce fut la création des Lames mystiques, les premières armes créées depuis la chute des Sauriens. Nous apprîmes ainsi la violence et la destruction. Cet événement a perduré plus tard dans la mémoire collective humaine qui, symboliquement, rapporte cet événement en appelant les cartes du tarot des lames. Ensemble, ces Lames mystiques firent une guerre sans pitié aux tyrans. Elles se regroupèrent en une roue céleste et réussirent à en bannir un grand nombre. La roue céleste put ainsi rouler sur le Sentier d'Or.

Durant cette époque, les Kaïm remodelèrent leur organisation pour faire des unions empathiques et mystiques afin d'explorer le Sentier d'Or. Un lieu, creuset du monde mystique et ésotérique, révélation des mystères futurs du soleil, fut construit pour lancer le Sentier d'Or. Atlantide fut son nom. Les Bâtisseurs, les Modeleurs, les Quêteurs du Monde, les Voleurs de Corps, les Énergies, les Pouvoirs, les Domaines, les Atlantes, confréries des Kaïm architectes ésotériques, se formèrent aussi durant cette période. Ils furent appelés collectivement les Piliers, mais restèrent gravés dans la mémoires des hommes comme les Géants, les Titans.

Après la conquête de l'homme, son regroupement sur l'Atlantide et l'élévation de celle-ci, les Kaïm s'habituèrent aux Piliers. Ils devinrent alors les instruments de pouvoir. Un nouveau gouvernement unifié apparut parmi eux, à l'image de l'ancien empire des quatre éléments. À son début, le gouvernement mystique des Piliers connut une augmentation importante de la Sapience de nombreux Kaïm. Pourtant, certains refusèrent le Sentier d'Or. Pour ces déviants, les Kaïm renouaient avec les vieilles chimères des Sauriens qui avaient manqué de détruire la Terre. Ils quittèrent donc l'Atlantide et beaucoup d'entre eux deviendraient plus tard des Selenim.

Les Kaïm évoluèrent (ou du moins essayèrent, au regard des multiples échecs) vers la maîtrise tant espérée du Ka-soleil humain. Les humains étaient des sujets d'expériences mystiques et, en même temps, vivaient dans une sorte de béatitude paradisiaque éternelle. Pour eux, ce fut le temps du Rêve, le temps du temps immobile, l'âge d'or. Beaucoup d'humains connurent, sans réellement le comprendre, des illuminations ésotériques, approchèrent de très près la maîtrise et l'utilisation de leur énergie intérieure.

Pourtant, de plus en plus, les Kaïm chargés de mener cette évolution mystique prirent leur quête pour des dogmes tabous. Ils amenèrent les Kaïm vers une dictature mystique. Certains, dirigés par Prométhée, avancèrent très loin dans le travail d'éducation des humains aux mystères de la magie du monde. Le Sentier d'Or ne se déroulait pas assez vite. Il fallait accélérer le mouvement, il fallait atteindre l'illumination solaire quelles qu'en soient les conséquences. Les volontés de Prométhée furent le ferment des premières discordes importantes au sein du Sentier d'Or. Les Kaïm perdirent pour longtemps leur belle unité mystique. De multiples fractions se formèrent à nouveau, chacune explorant à sa manière le Sentier d'Or. Prométhée, alors, commença réellement à éduquer spirituellement les humains. Il leur donna le feu sacré pour le meilleur et pour le pire.

Extrait numéro Pi XIII Rod

CRÉATION DE PERSONNAGE • LES HUMEURS

Les notes qui suivent sont inspirées des travaux effectués au début du XVIIième siècle par l'occultiste humain Robert Fludd. Cet initié, proche des Rose+Croix, a consacré une partie non négligeable de son œuvre à étudier les Nephilim et certains des termes qu'il a utilisés ont été adoptés pour décrire l'influence des Ka-éléments sur les Nephilim.

LES HUMEURS

Les Humeurs sont l'expression psychologique d'un élément. Chacune d'entre elles se manifeste de plusieurs manières chez le Déchu. Comme il existe cinq éléments, les Nephilim se classifient selon cinq Humeurs.

- **Les Nephilim du FEU sont dits Colériques.**
- **Les Nephilim de l'AIR sont dits Flegmatiques.**
- **Les Nephilim de l'EAU sont dits Sanguins.**
- **Les Nephilim de la TERRE sont dits Mélancoliques.**
- **Les Nephilim de la LUNE sont dits Lunatiques.**

De manière à préciser un caractère, il existe quatre expressions.

Un Nephilim Chaud est primaire ; il agit instinctivement sans faire de projets à long terme. Ses réactions sont violentes, mais sa spontanéité est appréciée en situation difficile.

Un Nephilim Froid est secondaire ; il préfère préparer ses actions. Ses réactions sont plus tardives mais elles sont construites. Par exemple, pour un tel Nephilim, la vengeance est un plat qui se mange évidemment froid.

Un Nephilim Humide est extraverti ; il laisse facilement paraître ses émotions et cherche même à les exprimer constamment.

Un Nephilim Sec est introverti ; ses émotions ne regardent que lui et il n'est pas sensible à celles de son entourage. Ces Nephilim sont bien sûr des solitaires, mais font preuve d'indépendance et d'obstination dans leurs tâches.

Chaque élément peut être précisé grâce à une de ces expressions, sauf la Lune. En effet, l'Humeur lunatique est tellement changeante qu'on ne peut la réduire à une seule expression.

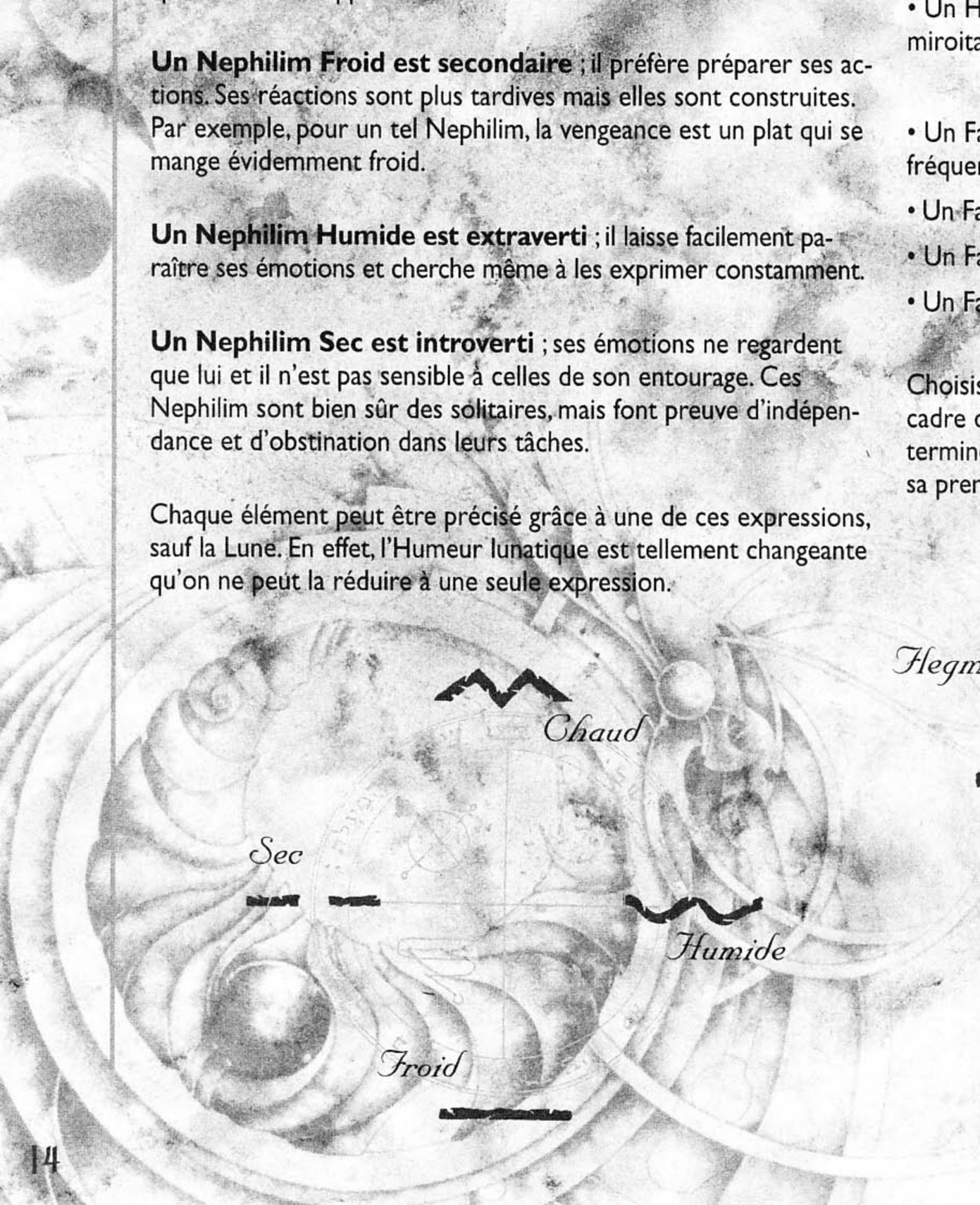
- Un Pyrim **chaud** sera emporté et violent comme un incendie.
- Un Pyrim **froid** sera comme le feu qui couve, prêt à brûler si on l'attise.
- Un Pyrim **humide** sera un passionné animé par une flamme intérieure.
- Un Pyrim **sec** sera obstiné et aussi difficile à faire dévier de sa route qu'un flot de lave.

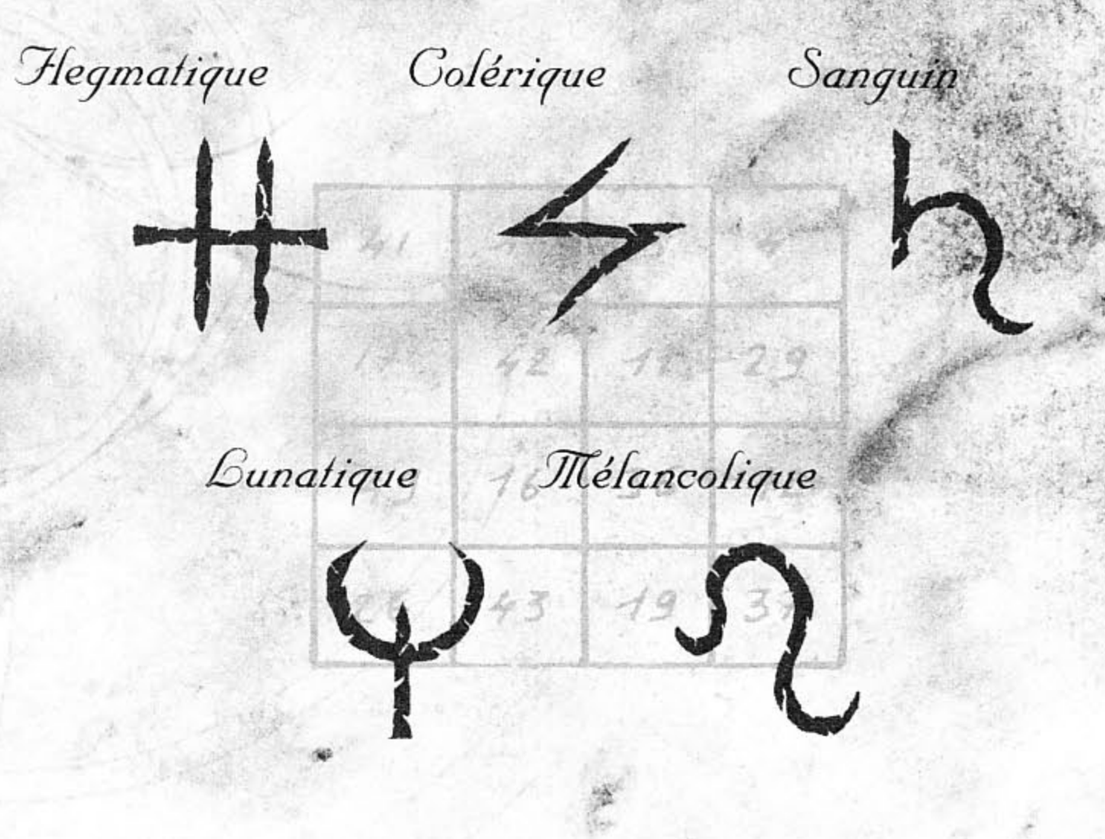
- Un Eolim **chaud** sera instable comme un vent en rafales et prompt à la colère.
- Un Eolim **froid** sera obsédé par des idées fantasques et porté par le mysticisme.
- Un Eolim **humide** sera doué pour la communication, l'expression et le partage des idées.
- Un Eolim **sec** se consacrera à la perfection et à l'élévation de son esprit.

- Un Hydrim **chaud** sera joueur et insouciant.
- Un Hydrim **froid** sera attiré par les profondeurs. Le vieil adage dit qu'il faut se méfier de l'eau qui dort.
- Un Hydrim **humide** sera doué pour la médiation et le conseil. À l'écoute d'autrui, il sait lire dans les âmes.
- Un Hydrim **sec** sera introspectif et mystérieux comme un lac miroitant dont on ne distingue pas le fond.

- Un Faerim **chaud** sera un être vif à l'instinct animal, aux excès fréquents.
- Un Faerim **froid** sera secret et observateur.
- Un Faerim **humide** sera sensible et altruiste.
- Un Faerim **sec** sera solitaire et hostile à la société humaine.

Choisissez les Humeurs de votre Nephilim puis notez-les dans le cadre dédié au métamorphe. En effet, les Humeurs serviront à déterminer le métamorphe que développe votre personnage depuis sa première incarnation dans un corps humain.





La chute

La fin était proche, les terres grondaient et tremblaient. Les océans se soulevaient. Les feux souterrains luttaient avec les grandes pluies. Déjà, les Humains, comme ils osaient s'appeler, fabriquaient dans leurs forges chtoniennes des armes meurtrières en orichalque pour nous exterminer, nous les Kaïm. À cause des enseignements de Prométhée, ils avaient appris à localiser les champs magiques d'orichalque et avaient compris qu'ils étaient surtout présents dans les métaux. Mais le plus désespérant était de voir encore certains d'entre nous continuer à exalter le Ka-Soleil de certains humains. Il était clair qu'après le Grand Concile qui s'était formé à la suite de la chute de la météorite saturnienne, nous devions réviser toute notre vision du monde.

Les humains, en un péché originel, avaient perverti l'un de nos secrets occultes. Ils avaient transformé les Lames en des instruments de mort et de destruction. La principale conclusion du Grand Concile fut qu'il devenait nécessaire de cacher autant que possible les agissements magiques de notre espèce. Les premiers témoignages sur les dégâts causés par l'orichalque me terrifièrent. Les Kaïm frappés par le champ magique honni perdent leur force magique. Leur pentacle est atteint dans sa matière même. Les Ka-éléments blessés se dispersent dans les champs magiques, emportant avec eux une partie de la Sapience du Déchu. Les victimes de l'orichalque ne sont plus que des troncs sans branches et des mers sans eau. Elles sont déchues de leur statut de Kaïm et deviennent des Nephilim. Peu de temps avant ma première mise en stase, j'eus la possibilité de rencontrer l'un de ces premiers Nephilim. Quelle souffrance et quelle pitié il me fit ressentir !

En tout premier lieu, il était enfermé dans le corps d'un humain. Je ne pouvais que distinguer son pentacle et non plus la forme magique propre à chaque Kaïm. Lui-même était incapable de me sentir par les champs magiques, ne distinguant que le rayonnement lumineux, les vibrations chromatiques de mes Ka-éléments. Il était malhabile, coupé des champs magiques. Son unité mystique était rompue.

Pour lui, la roue de l'harmonie du monde était brisée. Il me fit comprendre sa misère par des signes si pauvres qu'ils s'approchaient du langage inventé par les humains suivant les enseignements de Prométhée. Je compris tant bien que mal qu'il ne pouvait plus manier directement les champs magiques et qu'il devait faire appel à des rituels délicats et peu sûrs afin de concentrer les forces magiques. Il ne pouvait plus se métamorphoser mais contrôler son corps humain de manière permanente, afin de pouvoir agir sur le monde. Cette maîtrise se révélait épuisante, même s'il pouvait utiliser les maigres compétences physiques et matérielles de cet humain redevenu l'animal qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être.

De plus, le Nephilim me conta, terrorisé, comment certains humains plus éclairés que l'ensemble avaient volé ce qui restait de ses Ka-éléments une fois détruits par l'orichalque. Appelée « les terres rares », cette partie décrépie avait ensuite servi à la fabrication d'une prison élémentaire. En fait, ces humains s'étaient appropriés tous les travers Kaïm les plus éloignés de la Sapience universelle. Le pire advint que ce Nephilim essaya de faire encore preuve de Sapience. Les effets magiques produits restèrent en-dessous du ridicule et j'eus profondément mal pour lui et pour moi. En un éclair, je vis dans les yeux sans lumière de l'humain abritant un Nephilim, mon avenir, notre avenir à tous. Nous étions condamnés à court terme à errer de corps en corps, à vivre comme des parasites, nous qui étions les seigneurs de la création magique du monde. Nous voilà maintenant obligés de retrouver notre puissance déchue par une longue quête de la Sapience devenue inaccessible. J'entrevis toutefois une lueur d'espoir. Nous, futurs Nephilim, allions aussi, par cette incarnation forcée, être capables de rentrer en communion avec le Ka-Soleil.

Le monde devenait un immense mystère, une quête infinie pour chacun d'entre nous. Il en allait de notre survie à tous. Lors de mon échange avec le Nephilim, je sentis à travers tous mes Ka-éléments l'ordonnancement des planètes et des étoiles, la fin de l'univers. Les mécanismes célestes rentraient dans une longue phase d'hibernation qu'il nous faudrait endurer. Nous marcherons au côté des humains tels des ombres magiques, seuls à connaître la vérité du monde mais presque aveugles devant la puissance du Ka-Soleil.

CRÉATION DE PERSONNAGE • LA STASE

Si le geste de Prométhée est fréquemment condamné, il est évident que cet inconscient n'avait pas prévu les conséquences de son geste. Si les raisons de ce que bon nombre d'entre nous considèrent comme une trahison peuvent être l'objet de longues polémiques, force est de reconnaître que Prométhée a été pour une bonne partie à l'origine de notre déchéance…

Ainsi donc, il fut un jour où l'Homme qui vivait parmi nous se vit donner la flamme qui nourrit la Sapience. Initié aux mystères de notre monde, il devenait libre et maître de son destin.

Malheureusement, ce don devait se retourner brutalement contre nous. La révolte éclata rapidement. Nous autres qui avions vaincu les Sauriens, nous aurions pu faire face à ce revers sans difficulté. Mais la marche de l'univers en avait décidé autrement. La chute de la météorite d'orichalque sema le Chaos et provoqua la Chute d'Atlantis. Accrochés à nos ruines, dispersés par le cataclysme, nous avons été incapables de maîtriser le cours de la nouvelle Histoire.

C'est durant cette période dramatique que la Sapience dispensée par Prométhée devait porter rapidement ses fruits amers.

Spectateurs du désastre, les humains comprirent le potentiel destructeur de l'orichalque, puis en forgèrent des Lames funestes pour notre race. Livré à la vindicte des premières sociétés secrètes, nous étions désormais pourchassés. Mais ce n'était que le début de notre malédiction. Car, si la morsure de l'orichalque rongeait notre âme, nous étions toujours libres et nous pouvions de nouveau émerger des champs magiques ! Acharnés dans leur soif de vengeance, les humains trouvèrent pourtant la parade.

Lorsque l'un des nôtres succombe à la morsure de l'orichalque pour rejoindre les champs magiques, il laisse derrière lui une petite quantité de terres rares. Cette matière a pour propriété de capter les Ka-éléments et de les retenir. Ainsi, grâce à cette découverte, les sociétés secrètes eurent l'idée de construire des prisons contenant cette maudite matière. Désormais, lorsqu'un l'un des nôtres tombait, il était immédiatement mis en contact avec cette prison que nous appelons stase. C'en était fini de notre liberté, déjà soumis à l'épreuve terrible de l'incarnation dans un corps humain, on nous privait de l'existence pour nous vouer à l'oubli. En effet, mis à l'écart des champs magiques qui sont notre sang, toute possibilité de réincarnation nous était interdite.

Pourtant, l'ingéniosité de cette prison avait ses limites. Cette faille n'est autre que la propre finitude de l'Homme et l'action du Temps sur son héritage. Ainsi, alors que nos frères se faisaient plus rares ou plus habiles, les Grandes Chasses se calmèrent et, au fil des siècles, l'emplacement de nos prisons tomba dans l'oubli. Parfois, ce sont des humains qui nous permettaient de connaître à nouveau l'existence, lorsqu'ils découvraient nos stases et qu'ils les déplaçaient. Alors, la magie opérait de nouveau ; les champs magiques nous nourrissaient jusqu'à nous permettre de nous libérer. Parfois, le Destin nous souriait et la fluidité des champs magiques plaçait notre prison au sein d'un courant salvateur. Le cycle des incarnations poursuivait son cours, ralenti par le boulet de la stase…

De réincarnation en réincarnation, chaque nouvelle vie était liée à cette stase avec laquelle nous avons fini par tisser des rapports ô combien ambivalents. Véritable malédiction, cet objet renfermait pourtant le cœur de notre être. Promesse de réclusion à plus ou moins longue échéance, il n'en renfermait pas moins un pouvoir que nous avons appris à détourner.

La stase est l'objet le plus cher d'un Nephilim. Si elle est détruite, la cohésion de ses Ka-éléments est rompue et il est dispersé à tout jamais dans les champs magiques. De même, si elle vient à tomber entre les mains d'une société secrète, il est à la merci de rituels magiques qui peuvent l'asservir à leurs obscurs desseins.

Malgré tous ces dangers, la stase contient une énergie non négligeable qui peut être utilisée lors d'opérations magiques. Le détail de cette utilisation est exposé dans le chapitre sur les Sciences Occultes (Livre 3 Partie 3).

Une stase n'est pas choisie par le Nephilim ; elle lui est imposée par la société secrète qui l'emprisonne. À l'issue de votre première période d'incarnation, déterminez aléatoirement sa nature. Pour les époques suivantes, jetez un 1d10. Si le résultat est inférieur ou égal à 3, déterminez une nouvelle stase.

Un Nephilim peut choisir de se séparer temporairement de sa stase pour la mettre, par exemple, en lieu sûr. Quel que soit l'éloignement du Nephilim, un lien magique s'établit avec sa stase.

Si elle est dérobée ou dérangée, le Nephilim en est instinctivement averti.

Si la stase est déplacée, le Nephilim peut essayer de la retrouver. Un Nephilim sent d'autant mieux la présence de sa stase qu'il en est proche.

Déterminez la distance qui sépare le Nephilim de sa stase puis faites-lui effectuer le jet de Ka correspondant. En cas de réussite, le personnage peut « sentir » la direction approximative de l'endroit où elle se trouve. Un tel jet peut être retenté toutes les heures, que ce soit pour une nouvelle tentative ou pour garder le contact.

• ***Localisation d'une stase***

DISTANCE DE LA STASE	CHANCES DE LOCALISATION
< 1 km	Ka x 5
5 km	Ka x 4
20 km	Ka x 3
50 km	Ka x 2
100 km	Ka x 1

• ***Détermination de la stase d'origine***

1D10	OBJET
1	Bâton sculpté en forme de cheval
2	Poterie en terre cuite
3	Collier en nacre
4	Fossile porte-bonheur
5	Peau d'ours séchée et peinte
6	Bracelet d'os
7	Totem animiste en bois sculpté
8	Poignard d'obsidienne
9	Propulseur en os de baleine
10	Crâne d'ours gravé

Les métamorphes

Avant de s'incarner dans des corps humains, nous nous sommes choisis une apparence symbolique savamment travaillée et patiemment perfectionnée. Cette apparence était nommée métamorphe parce qu'elle était longue à mettre en place et se modifiait constamment au gré des expériences et engouements de chacun d'entre nous.

Plus tard, après la Chute, nous avons gardé ce terme pour qualifier le reflet de notre forme symbolique qui se manifestait pour modifier petit à petit notre corps d'accueil au fil de la métamorphose. Cette évolution n'est plus une quête de la perfection mais celle des origines. Plus le Nephilim est en accord avec sa nature, plus son métamorphe se manifeste.

Le métamorphe est une forme symbolique, reflet de la personnalité du Nephilim. Généralement, un Nephilim développe un lien analogique psychologique avec son élément de prédilection précisé par les Humeurs. Mon ambition n'est pas de dresser un panorama pointilleux des multiples métamorphes mais plutôt de proposer une collection de témoignages que j'espère être un reflet fidèle des multiples personnalités de mes frères et les métamorphes correspondants.

CRÉATION DE PERSONNAGE • LE MÉTAMORPHE

Quatre métamorphes sont proposés par élément sauf la Lune qui échappe toujours aux tentatives d'étiquetage. Selon les humeurs que vous avez précédemment déterminées, reportez-vous au métamorphe correspondant à la personnalité de votre Nephilim.

Pyrim Chaud DJINN • Pyrim Froid PHÉNIX
Pyrim Sec CYCLOPE • Pyrim Humide SALAMANDRE
Eolim Chaud SYLPHE • Eolim Froid EFREET
Eolim Sec ANGE • Eolim Humide ZEPHYR
Hydrim Chaud SIRÈNE • Hydrim Froid TRITON
Hydrim Sec NAÏADE • Hydrim Humide ONDINE
Faerim Chaud SATYRE • Faerim Froid MANDRAGORE
Faerim Sec SPHINX • Faerim Humide ELFE
Onirim OPHIDIENS

Chaque métamorphe est décrit par son humeur. Sa personnalité vous est proposée à travers un court témoignage suivi d'un portrait chinois en fonction d'analogies sur le modèle « Si j'étais un…, je serais… ».

LA MÉTAMORPHOSE

Plus un Nephilim se rapproche de l'Agartha, plus son apparence se modifie pour tendre vers sa forme originelle. Si la métamorphose mentale est laissée à votre discrétion, la métamorphose physique est guidée par un certain nombre de règles. En effet, dès qu'un Nephilim s'incarne, l'apparition des signes du métamorphe ne tarde pas à se faire sentir…

La métamorphose du Nephilim s'effectue selon certains signes propres à chaque métamorphe et qui concernent certaines parties de son corps. On compte ainsi cinq manifestations de la métamorphose : le visage, la peau, les mains, l'odeur et la voix. Chacune de ces manifestations progresse séparément en fonction de l'évolution du Nephilim.

Lors de la création de votre personnage, notez les métamorphoses spécifiques de votre personnage sur sa feuille puis répartissez autant de points que votre score en Ka en ces cinq traits. Un trait est noté entre 0 et 20. Selon le nombre de points investis dans chaque trait, cette métamorphose sera plus ou moins affirmée ou plus ou moins apparente.

- **De 0 à 5** Seul un Initié ou quelqu'un de très observateur peu remarquer quelque chose d'anormal.
- **De 6 à 10** La métamorphose d'un Nephilim peut être ressentie de manière au moins inconsciente. Un interlocuteur observateur peut remarquer une « anomalie ».
- **De 11 à 15** Le Nephilim peut attirer le regard des passants. Un interlocuteur est distrait par l'apparence du Nephilim.
- **De 16 à 20** La métamorphose devient évidente pour n'importe quel observateur.

L'évolution de la métamorphose

Le Nephilim voit sa métamorphose s'affirmer lorsqu'il progresse dans sa caractéristique Ka mais aussi lorsqu'il agit et se comporte en accord avec son élément. Cette « esthétique » élémentaire est importante car elle conditionne en partie l'accès du personnage à l'Agartha.

L'évolution de la métamorphose du Nephilim sera décrite plus amplement dans le chapitre L'Agartha.

Métamorphes originaux

Les Nephilim aiment à se manifester sous de nombreux visages. Leur métamorphe étant leur expression de leur rapport à leur élément, il est fréquent qu'un Nephilim modèle une apparence unique ou répondant plus précisément à sa personnalité.

Modification du métamorphe

Si votre interprétation de la personnalité d'un Nephilim diffère d'un modèle de métamorphe, vous pouvez - avec l'accord du meneur de jeu - modifier un trait de la métamorphose. Notez la modification et décrivez son évolution.

Exemple : Plutôt que de voir la peau d'un Ange se couvrir de plumes, vous pouvez décider que celle-ci dégage une aura lumineuse de plus en plus irradiante. La modification sera notée comme suit :

Peau : Aura lumineuse.

La peau de l'Ange devient éclatante puis luminescente. Lorsque la métamorphose est avancée, le Nephilim irradie une douce lumière visible dans l'obscurité.

CRÉATION D'UN MÉTAMORPHE

Si votre interprétation d'un élément ne correspond pas à l'éventail présenté, vous pouvez développer votre propre métamorphe. Avec l'accord et l'aide du meneur de jeu, réfléchissez et décrivez votre vision puis adoptez le format proposé dans les pages suivantes.

Le phenix

pyrim colerique froid

Extrait du journal secret de Diego Moendova, inquisiteur espagnol, rapportant l'interrogatoire de son clerc de justice :

« Après avoir subi la question mineure, il a déclaré que la mort ne le concernait pas. Cela ne fait que renforcer mon admiration pour cet être étrange qui prétend s'appeler Ambalatés et avoir vécu au temps de Notre Seigneur Jesus-Christus. Je me rappelle son caractère déconcertant. Ambalatés est réfléchi, comme habité par une flamme intérieure qui semble selon les jours le consumer ou lui donner l'énergie de dix lions. Il est concentré sur tous ses actes dont certains d'entre eux peuvent confiner au maniérisme. Il exécute les ordres méticuleusement et fait de son mieux pour les réussir. Mais il semble obéir à un code d'honneur proche de celui des chevaliers. Il lui arrive d'étendre sur le pré d'honneur des nobliaux par trop orgueilleux. En revanche ses yeux brillent d'une lueur démoniaque quand il s'occupe des procès de sorcellerie amenant au bûcher. Il est aussi un protecteur des artistes dévorés par la flamme de leur génie et aime fréquenter avec eux les tavernes où il fait grand abus de spiritueux. Il dit que l'alcool l'aide à entretenir sa flamme intérieure. Il pense être à la recherche de l'épée légendaire d'Arthur, Escalibor. Enfin je revois sa garde-robe faite de vêtements ecclésiastiques très sobres, à la coupe austère de couleurs noir et orange. »

MÉTAMORPHOSES

Visage : Yeux rouges

La pupille prend tout d'abord une légère coloration rouge qui s'accentue au fur et à mesure de la métamorphose du Nephilim, touchant l'iris puis tout l'œil. Il devient alors entièrement rouge sang.

Mains : Ongles noirs pointus

Les ongles poussent petit à petit et prennent une coloration noire. Ils ne durcissent pas (ils restent aussi fragiles que des ongles longs) mais deviennent extrêmement pointus. Ces extrémités percent alors presque tous les types de gants.

Peau : Rouge

La peau prend une coloration de plus en plus rouge par endroits comme les articulations, les oreilles, les lèvres, les muqueuses. Cette coloration ne varie pas selon la couleur de peau d'origine du simulacre.

Odeur : De soufre

Voix : Grondante

Le Nephilim acquiert une voix grondante, coléreuse, proche de certains feulements du tigre ou de rugissements du lion. L'alchimiste Paracesle a comparé cette voix au bruit que faisait l'Etna lors de ses réveils.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
La foudre

Si j'étais un métal
Le fer

Si j'étais un animal
L'aigle royal

Si j'étais une couleur
Le pourpre

Si j'étais un être mythologique
Je suis un être mythologique !

Si j'étais un humain célèbre
Torquemada

Si j'étais une activité humaine
L'exercice de la justice

Si j'étais une œuvre
Chaises électriques par A. Warhol

Si j'étais une arme
L'épée du bourreau

Si j'étais un objet
Le marteau du juge

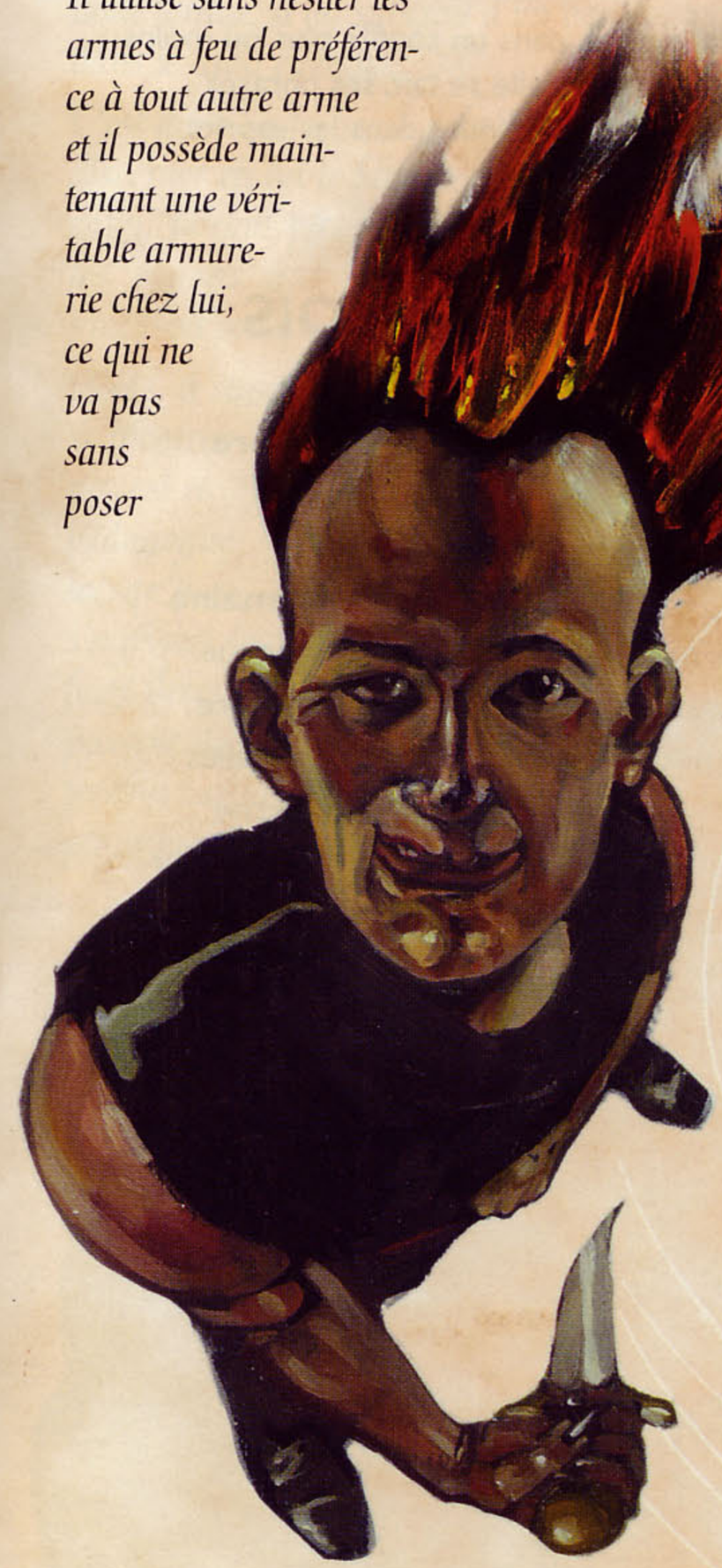
Le Djinn

Pyrim Colérique Chaud

Extrait du rapport occulte de l'Initié du Sceptre de l'Arcane IV concernant la demande d'initiation aux mystères du sceptre faite par le Nephilim Kranach :

« Kranach est un jeune djinn (il a eu deux éveils passés). C'est un Nephilim très impulsif comme tous ses camarades Djinn, aimant le mouvement et la décision. Il privilégie l'action sur la réflexion. Il est souvent violent, vindicatif et aime à montrer ses émotions aux autres Nephilim et aux humains. Il n'hésite pas à se fâcher avec ses compagnons Nephilim ; il est d'ailleurs célèbre au sein de l'Arcane IV l'Empereur pour ses disputes avec ses maîtres. Nous pouvons le considérer comme rebelle à toute forme d'autorité poussée. Il a des tendances pyromanes prononcées, il a une peur quasi-phobique de la pluie et des pleines lunes. Des humains, il aime bien les cigares, les briquets qu'il collectionne depuis le XVe siècle, les pétards, les feux d'artifice dont il est allé chercher les secrets de fabrication en Chine, les voitures de sport rouges, la cuisine pimentée.

Il utilise sans hésiter les armes à feu de préférence à tout autre arme et il possède maintenant une véritable armurerie chez lui, ce qui ne va pas sans poser quelques problèmes avec les autorités.



Il a coupé tous les liens familiaux, professionnels et amicaux de son simulacre pour se consacrer entièrement à la destruction des Templiers qu'il considère comme ses plus grands ennemis. »

MÉTAMORPHOSES

Visage : Cheveux flamboyants

Les cheveux du Nephilim incarné deviennent d'un roux flamboyant dont les reflets brillent la nuit comme le rougeoiement du tison. Ils ont alors tendance à se dresser sur la tête en une tignasse impossible à coiffer, véritable buisson ardent qu'aucun couvre-chef ne peut masquer.

Mains : Griffues

Les doigts se recourbent vers l'intérieur. Les ongles se durcissent et poussent courbés. Ils forment alors des griffes identiques à celles d'un ours, épaisses et crochues.

Peau : Brûlante

La peau reste à une température anormalement élevée (autour des 40-50 degrés). Le Nephilim ne peut plus serrer la main et il doit trouver des vêtements résistants à ces températures. De plus il parait toujours fiévreux.

Odeur : De brûlé

Le Nephilim dégage tout d'abord une légère odeur de brûlé (comme celle de poils ou de cheveux brûlés) qui se transforme en odeur de viande trop cuite puis en celle du cuir passé sur la flamme.

Voix : Crépitante

La voix du Nephilim crépite comme un feu de bois vert, les mots sont hachés, claquent, les F sifflent.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Un volcan en éruption

Si j'étais un métal
Le fer

Si j'étais un animal
La force incarnée, le lion

Si j'étais une couleur
Le rouge

Si j'étais un être mythologique
Vulcain

Si j'étais un humain célèbre
Néron

Si j'étais une activité humaine
La guerre

Si j'étais une œuvre
Apocalypse Now de Coppola

Si j'étais une arme
Un lance-flammes

Si j'étais un objet
Une arme à feu

LA SALAMANDRE

PYRIM COLERIQUE HUMIDE

Interrogatoire de Yves Montagne, témoin dans l'affaire « Pyrotechnics Tour »

« Si je me souviens de Malak'… Enfin, de Sébastien Dorval… Pour sûr, ça remonte à l'époque de l'Hospice Éphémère. On avait monté le squat ensemble avant qu'il parte pour la Turquie. On a plus entendu parler de lui pendant des années et puis il est réapparu. Complètement changé… Il avait toujours la pêche ! Il s'est lancé comme un dingue dans des tas de projets. Il a fait venir des tas d'artistes tous plus délirants les uns que les autres. C'est comme ça que l'Hospice est né… Il fallait le voir faire. Tous les soirs, il lançait une discussion et puis tout le monde s'y mettait et lui, il suivait la scène de son regard bizarre. Tout ce qui était nouveau, tout ce qui sortait de l'ordinaire, ça le mettait en transe. Avec lui, on sentait qu'on irait loin ; il nous mettait en confiance… C'était comme s'il allumait un feu couvant en nous pour regarder le spectacle.

Après, ça a dérapé avec son nouveau truc : le terrorisme poétique. Vous connaissez la suite… Il s'est maqué avec cette dingue qui se faisait appeler Orixa, la fille aux cheveux rouges. Toujours plus loin, toujours plus fort !

Ouais, Malak, il était pas de ce monde. C'était une comète explosive, mais il nous a tous transmis la flamme. Je regrette rien… »

MÉTAMORPHOSES

Visage : Yeux globuleux

Les yeux du Nephilim s'agrandissent et deviennent progressivement entièrement noirs. Malgré leur protubérance, les yeux de la Salamandre sont touchants par leur sensibilité.

Mains : Quatre doigts

Les mains de la Salamandre s'affinent et s'allongent avant que l'auriculaire disparaisse.

Peau : Réactive

La peau du Nephilim devient un véritable moyen d'expression. Selon ses humeurs, les couleurs changent vivement. Dans la phase finale de la métamorphose, la peau est agitée de courants colorés.

Odeur : Fumée

Voix : Souffle

La Salamandre parle comme dans un souffle plus ou moins profond et long. Même lorsqu'elle se tait, ses phrases continuent de circuler et de s'insinuer dans les esprits.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Une étincelle

Si j'étais un métal
Le bronze

Si j'étais un animal
Trop évident, voyons…

Si j'étais une couleur
L'Or

Si j'étais un être mythologique
Prométhée

Si j'étais un humain célèbre
François Ier

Si j'étais une activité humaine
L'inspiration artistique

Si j'étais une œuvre
L'Insurgé de Jules Vallés

Si j'étais une arme
Le cocktail Molotov pour son ingéniosité et la beauté de l'effet

Si j'étais un objet
Une lampe tempête

Le Cyclope

PYRIM COLÉRIQUE FROID

Extrait des carnets de Ginfan, membre fondateur de la fraternité du Cercle Boréal.

« Arkhépos avait rejoint notre fraternité, il y avait deux cents ans, mais il savait se faire discret. Il assistait à toutes nos réunions sans jamais prendre la parole, si ce n'était pour mettre fin à de longs palabres d'une phrase économe et bien sentie. Alors il se levait, tandis que nos frères se raidissaient, craignant une de ses rares colères, mais il nous quittait lâchant dans un souffle son immanquable « J'ai du travail… Je vous laisse ». Et tous de regarder son imposante silhouette à la démarche chaloupée s'éloigner en grommelant.

Le moins qu'on puisse dire est qu'Arkhépos n'était pas communicatif. Pourtant, il était un pilier du groupe. Sa constance, son souci de perfection quasi obsessionnel nous permettait souvent de concentrer notre activité en un but unique. En fait, subtilement, Arkhépos marquait notre groupe de son empreinte comme les objets qu'il façonnait dans sa forge. Comme une lame tordue, il lui suffisait d'un bon coup pour nous remettre dans le droit chemin…

C'est dans sa forge où je le rejoignais parfois que j'appris à discerner en lui le faiseur infatigable. C'est là qu'il s'ouvrait enfin, livrant par bribes les visions que lui procurait son art.

Alors, il savait se montrer patient et pédagogue lorsqu'il s'agissait de me faire découvrir le pouvoir du feu souterrain sur la réalité physique. »

MÉTAMORPHOSES

Visage : Œil unique

Au fur et à mesure de sa transformation, les yeux du Nephilim se voilent pour être finalement recouverts de peau. Parallèlement, un « troisième » œil apparaît au milieu du front en accord avec la tradition orientale.

Mains : Calleuses

Les mains du Nephilim s'épaississent pour former de véritables outils destinés à modeler la matière par le feu. Malgré leur cuir, elles restent sensibles et souples.

Peau : Minérale

Plus un Cyclope se métamorphose, plus il est reconnaissable par sa peau. Celle-ci peut prendre l'aspect d'un marbre sombre, d'un granit pailleté, d'une obsidienne vert profond et tant d'autres. Avant le stade final, les veines du simulacre saillent comme dans un filon minéral.

Odeur : Braises

Selon l'humeur du Cyclope, son odeur peut aller du feu mourant jusqu'au brasier crépitant.

Voix : Caverneuse

La cage thoracique et l'aspect minéral du Cyclope donnent à sa voix une résonance caverneuse au sein de laquelle se distingue le souffle de la forge.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Un flot de magma

Si j'étais un métal
L'acier

Si j'étais un animal
Le sanglier

Si j'étais une couleur
Rouge de braise

Si j'étais un être mythologique
Polyphème dans l'Odyssée

Si j'étais un être humain célèbre
Krupp, l'industriel

Si j'étais une activité humaine
Le forgeage

Si j'étais une œuvre
Une fine lame de Tolède

Si j'étais une arme
Le marteau

Si j'étais un objet
L'enclume

Le sylphe

Eolien flegmatique chaud

Enregistrement d'une séance secrète de Rose + Croix par les Renseignements Généraux (Brigade de l'occulte) :

« C'est un Nephilim de l'Air. Il dit être un Sylphe et qu'il lui arrive d'avoir des périodes d'excitations intenses durant lesquelles il ne tient pas en place. Il est bruyant, toujours à souffler et à rouspéter. Mais en général il fait preuve d'un calme olympien. Il garde une distance impressionnante face aux événements quotidiens. Mais cette distance le rend tête en l'air. L'attacher est la pire des souffrances pour lui. Il est manifestement claustrophobe et attiré par les grands espaces. Lorsque nous avons fouillé son appartement, nous avons trouvé une garde-robe composée uniquement de vêtements légers en gaze ou en lin. Il avait aussi fait installé des ventilateurs dans toutes les pièces et nous avons découvert dans la salle de bains un système d'aération bricolé de ses propres mains fonctionnant comme une véritable soufflerie. Le sol était jonché de papiers et de documents de toutes sortes ; les livres presque tous ouverts ou cornés, les disquettes jetées en désordre sur le bureau. Tout ceci donnait l'impression d'un désordre important mais dans lequel le Sylphe ne se perd pas. »

MÉTAMORPHOSES

Visage : Yeux totalement bleus

Les yeux du Nephilim deviennent bleu sur bleu.

Mains : Froides

Les mains du Nephilim sont toujours froides (trois ou quatre degrés en dessous de la température normale).

Peau : Translucide

La peau du Nephilim devient opaque, puis translucide. A ce niveau, un observateur extérieur (comme un agent des douanes) pourra voir le sang battre sous la peau et le contour des organes. Enfin la peau et les organes deviennent quasiment transparents, laissant apparaître la silhouette et le squelette du simulacre.

Odeur : D'ozone

Le Nephilim dégage une odeur métallique et électrique que l'on peut sentir pendant un orage et qui a la particularité d'affecter le fond de la gorge d'un humain.

Voix : Tonnante

La voix du sylphe a un niveau sonore élevé, les mots roulent comme des coups de tonnerre.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Une tempête

Si j'étais un métal
L'étain

Si j'étais un animal
Un aigle

Si j'étais une couleur
Bleu ciel

Si j'étais un être mythologique
Eole, le dieu des vents

Si j'étais un humain célèbre
Icare, mais sans la fin

Si j'étais une activité humaine
Le voyage

Si j'étais une œuvre
Une ode à la tempête de Victor Hugo

Si j'étais une arme
Un arc

Si j'étais un objet
Un avion

L'Ange

Eolien flegmatique sec

Extrait du journal privé de John Dee (1589 ?)
publié en 1859
Passage « l'ange à la fenêtre de l'Occident »

C'est enfin qu'il m'apparut, mon ange gardien, mon initiateur de secrets. Il me parla en cette trop belle langue qu'est l'énochéen ; il me révéla une partie de lui-même comme je lui avais montré le côté sombre de mon esprit. Il me dit alors : « Je suis un Nephilim Ange, un chercheur, un quêteur du vrai savoir. Je cherche à comprendre le pourquoi occulte de notre nature. Je dois pour cela recueillir tous les messages cachés, tous les symboles se trouvant sur Terre et dans les Astres. Je dois élever mon esprit aussi haut que les cieux. C'est pour cela qu'en général j'apprécie les humains. Ils possèdent aussi cette soif de savoir qui me caractérise. J'aime tout particulièrement les documents dans lesquels on consigne l'information. Moi-même je collectionne les papyrii en grec ancien dont je suis un des rares et précieux déchiffreurs. J'aimais l'immense bibliothèque découverte d'Alexandrie. J'y avais même pris résidence, il y a très longtemps de cela. Je hais tout particulièrement ceux qui détruisent les documents et je poursuis de mon esprit aussi acéré que le fil d'une épée les inventeurs de l'autodafé. »

MÉTAMORPHOSES

Visage : Cheveux dorés

Les cheveux du Nephilim deviennent de plus en plus blonds jusqu'à devenir aussi brillants et métalliques que l'or.

Mains : Blanches

Les mains deviennent d'une blancheur immaculée, les doigts s'affinent.

Peau : Emplumée

Des petites plumes poussent à la place des poils de la peau du simulacre. Il faut noter que les plumes se développent particulièrement sur les bras jusqu'à la clavicule.

Odeur : De miel

Le Nephilim dégage une odeur sucrée, fleurie, proche de celle du miel. Cette odeur attire beaucoup les insectes.

Voix : Mélodieuse

La voix du métamorphe Ange est particulièrement musicale et mélodieuse. Il chante plus qu'il ne parle vraiment. Il utilise naturellement les sons des mots pour créer ce qui semble être de la musique à l'oreille humaine.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Les nuages
Si j'étais un métal
L'aluminium
Si j'étais un animal
Une colombe
Si j'étais une couleur
Le blanc
Si j'étais un être mythologique
L'Archange Gabriel
Si j'étais un humain célèbre
Léonard de Vinci pour son génie créatif
Si j'étais une activité humaine
La philosophie
Si j'étais une œuvre
L'Aleph de Borges
Si j'étais une arme
L'épée
Si j'étais un objet
Des lunettes de cristal

Le Zephyr

Eolin flegmatique humide

Les voyages forment la jeunesse, me répétait-on souvent. En ce sens, je pense avoir réussi ces réminiscences de rite de passage au-delà des espérances de la sagesse populaire…

C'était une époque où voyager était une libération pour la jeunesse de ce pays. Partir aux quatre coins du monde était une véritable aventure sans que notre passage déclenche la même hostilité qu'aujourd'hui. Le monde nous tendait encore les bras et nous avions soif de l'éprouver…

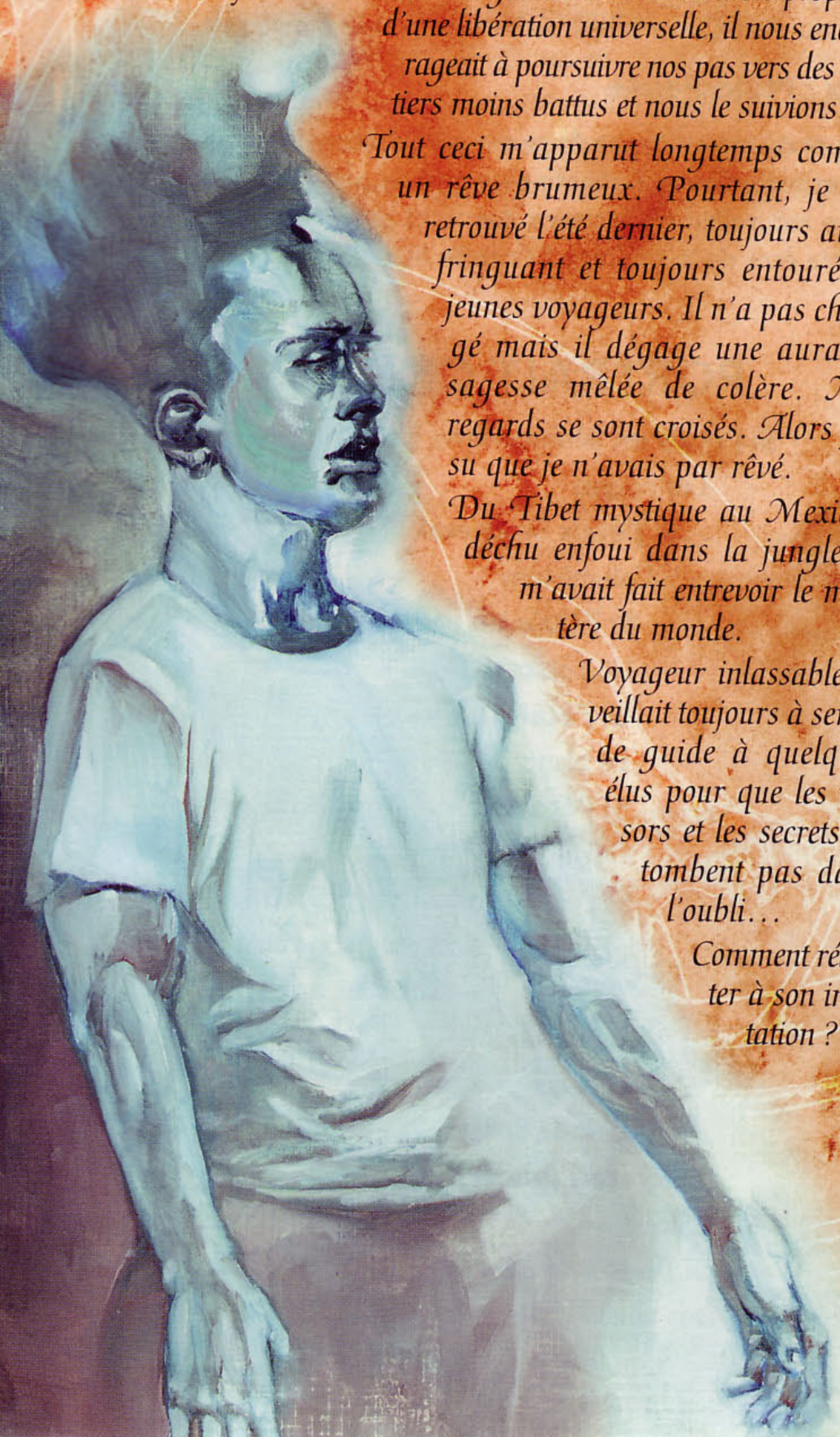
C'est durant l'une de ces haltes rituelles sur la route de Katmandou que je l'ai croisé pour la première fois. Personne ne connaissait son véritable nom mais il était presque une légende parmi nous. Jamais je n'avais rencontré un tel conteur. Capté par son discours fluide, je ne m'étais pas rendu compte que toutes les conversations avaient cessé pour faire de lui le centre du cercle. Assis face au feu, il parlait, les yeux fermés, de ses expériences et de ses espoirs sans aucune pause ni hésitation. Parfois, il ouvrait les yeux où se réfléchissaient nos visages envoûtés. Véritable prophète d'une libération universelle, il nous encourageait à poursuivre nos pas vers des sentiers moins battus et nous le suivions.

Tout ceci m'apparut longtemps comme un rêve brumeux. Pourtant, je l'ai retrouvé l'été dernier, toujours aussi fringuant et toujours entouré de jeunes voyageurs. Il n'a pas changé mais il dégage une aura de sagesse mêlée de colère. Nos regards se sont croisés. Alors j'ai su que je n'avais par rêvé.

Du Tibet mystique au Mexique déchu enfoui dans la jungle, il m'avait fait entrevoir le mystère du monde.

Voyageur inlassable, il veillait toujours à servir de guide à quelques élus pour que les trésors et les secrets ne tombent pas dans l'oubli…

Comment résister à son invitation ?



MÉTAMORPHOSES

Visage : Yeux insondables

Le Zephyr capte souvent l'attention par un regard de plus en plus profond. Ce regard semble s'affirmer au fil des pérégrinations du Nephilim et résonne comme un appel au voyage pour ses interlocuteurs.

Mains : Légères

Lorsque le Zephyr donne une poignée de main, il s'en dégage une impression de légèreté extraordinaire. Toute l'attitude du Zephyr tend vers l'affranchissement de la pesanteur. Ses mouvements sont gracieux et de plus en plus aériens.

Peau : Bleue

Plus le Zephyr progresse dans sa métamorphose, plus sa peau prend une pigmentation bleutée. Dans sa phase avancée, même les lèvres bleuissent et ressortent, comme soulignées par un maquillage subtil.

Odeur : Exotique

Le Zephyr dégage une douce odeur, comme portée par une brise venue des antipodes. Cette fragrance épicée peut rarement être décomposée, comme si elle était le résultat de mélanges complexes issus d'origines diverses.

Voix : Claire

Quel que soit l'environnement sonore, le Zephyr sait toujours se faire entendre et capter l'attention. Dans un cercle restreint, sa voix est un souffle clair qui incite au silence et à l'attention. Par contre, lorsqu'il désire se faire entendre au milieu d'un brouhaha, elle devient puissante sans perdre sa clarté.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Le mouvement des nuages

Si j'étais un métal
L'aluminium

Si j'étais un animal
L'hirondelle

Si j'étais une couleur
Bleu azur

Si j'étais un être mythologique
Hermès

Si j'étais un humain célèbre
Marco Polo

Si j'étais une activité humaine
Le voyage

Si j'étais une œuvre
Les carnets de Darwin

Si j'étais une arme
Une flèche

Si j'étais un objet
Un porte-voix

L'Efreet

Eolim flegmatique froid

Extrait des « Piliers secrets de la sagesse »
par T.E. Lawrence
Hadjal est devenu mon guide, celui qui m'a ouvert les yeux sur ce qui est en bas et ce qui est en haut.
Dès la constitution de notre unité d'action en profondeur, j'ai remarqué l'ascendant de ce gaillard au regard brillant de sagesse. Malgré mes connaissances en arabe, il me fallait un lieutenant natif et Hadjal semblait devoir remplir ce rôle à merveille… Mais il fit plus que cela !
Après plusieurs semaines dans le désert, sa position s'affirmait toujours plus et je faisais plus partie de sa troupe que lui de la mienne. C'est un seigneur du désert qui chevauche les vents de sable et j'ai tout à apprendre de lui. C'est lui qui m'a appris à écouter le message du vent et à l'appeler pour masquer notre fuite dans les dunes après nos coups de main. C'est lui qui m'a ouvert les yeux sur l'Histoire Invisible. Aujourd'hui, je ne lutte plus contre les Turcs mais contre les Assassins alliés aux Teutoniques !
Diantre, si mes supérieurs savaient ce que je suis devenu… Pourtant, je ne peux résister à l'appel du désert et Hadjal m'entraîne toujours plus loin. Il est une tornade qui me happe pour m'éloigner à jamais de mes certitudes.
Cette guerre aura une fin mais pourrai-je retourner dans mon pays comme si rien ne s'était passé ? Hadjal continuera son combat…
Je le suivrai ou mourrai.

MÉTAMORPHOSES

Visage : Chauve

Au fur et à mesure de la métamorphose, l'implantation des cheveux du Nephilim devient de plus en plus haute. Lorsque le processus est bien avancé, l'Efreet perd tous ses cheveux.

Mains : Gestes vifs

Les Efreet sont particulièrement vifs et leurs mains sont toujours en mouvement. Les plus avancés dans leur métamorphose deviennent difficiles à suivre dans leurs mouvements.

Peau : Plombée

La peau du Nephilim devient d'un gris de plus en plus plombé. Cette coloration peut prendre des reflets métalliques dans la phase finale de la métamorphose.

Odeur : Encens

L'Efreet dégage une odeur d'encens entêtante plus ou moins poivrée selon son humeur.

Voix : Hachée

Le débit verbal de l'Efreet est souvent désordonné et chaotique. A l'image d'un vent soufflant en rafales et tourbillonnant, il passe d'un sujet à l'autre et forme des phrases labyrinthiques et tourbillonnantes qui se terminent en souffle.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Une tornade

Si j'étais un métal
Un bronze poli

Si j'étais un animal
Le faucon

Si j'étais une couleur
Bleu cobalt

Si j'étais un être mythologique
Un génie

Si j'étais un humain célèbre
Aladin

Si j'étais une activité humaine
La transe

Si j'étais une œuvre
Les Mille et une nuits

Si j'étais une arme
Un cimeterre

Si j'étais un objet
Une flûte

La Sirène

hydrim sanguin chaud

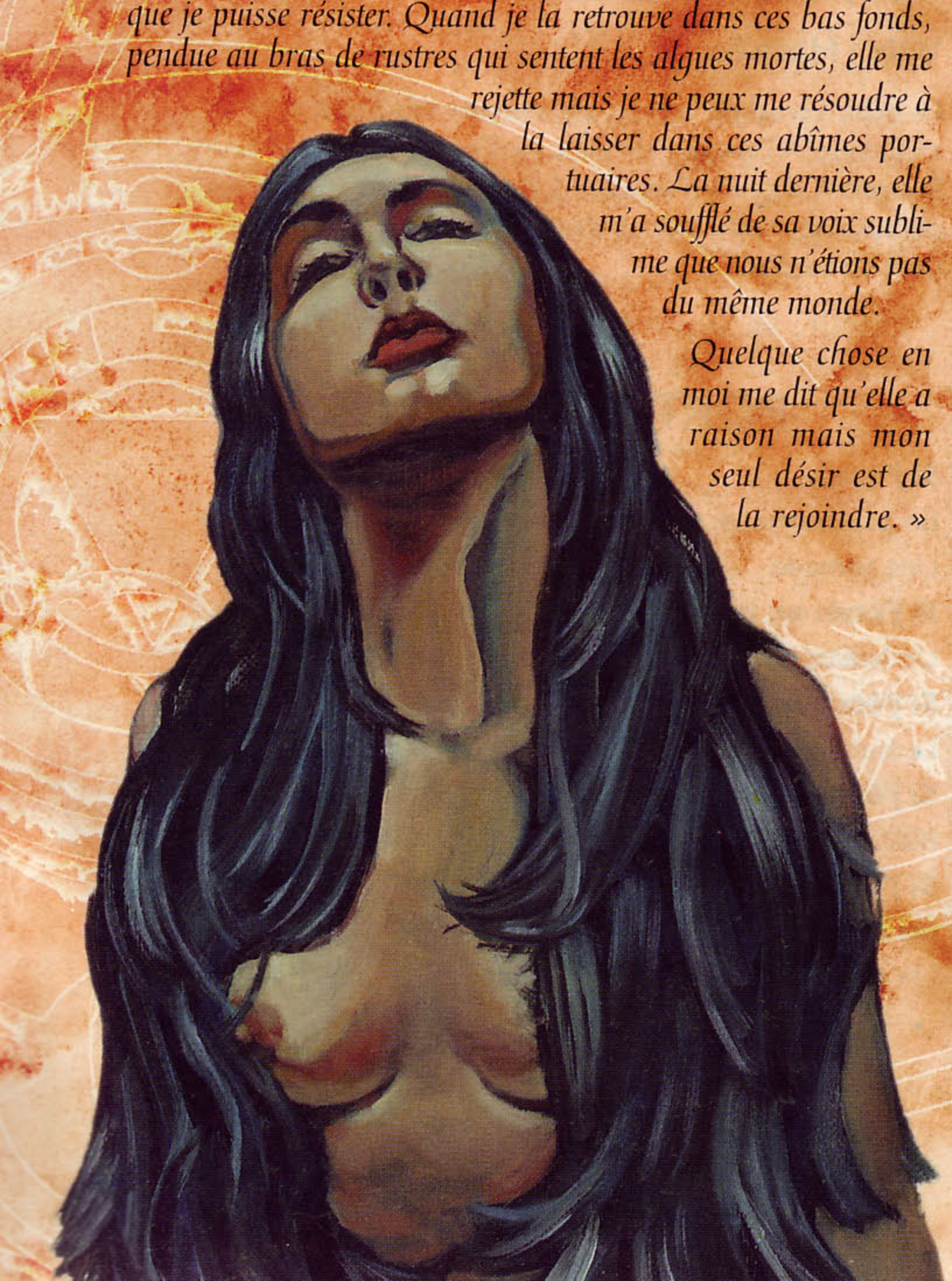
Extrait d'une lettre d'Ywan LeGoff, écrivain tourmenté, à son cousin parisien découverte peu après son suicide.

« Comme tu le sais maintenant, ces derniers mois ont été particulièrement difficiles pour moi. A ma sortie de cette maudite maison de repos, j'ai dérivé vers l'océan en quête de l'inspiration perdue. Telle une épave charriée par un courant vicieux, je m'échouai de port en port, de quartier louche en bouge sordide. C'est dans cette impasse que je l'ai rencontrée.

C'était après la fermeture du dernier bar à matelots de la rade. Le cœur chaviré par trop de mélanges, j'avais décidé de pousser ma carcasse vers la grève. Alors que j'étais poussé par les rafales d'un noroît vigoureux, je l'entendis pour la première fois. C'était plus une plainte qu'un chant qui glissait sur le vent. Mais, Dieu, quelle beauté ! Il me fallait découvrir celle qui exprimait ainsi sa mélancolie ! A bout de souffle, j'arrivai finalement à la pointe où elle se tenait face à l'océan déchiré par les vagues. Droite face aux flots, les cheveux au vent, elle se tenait les bras croisés et chantait les yeux clos dans une langue oubliée.

Après cette nuit, j'ai cherché comme un damné à la retrouver. Malgré ses refus répétés. Tu me crois fou, certainement, d'espérer quelque chose de cette femme, mais elle m'appelle toujours sans que je puisse résister. Quand je la retrouve dans ces bas fonds, pendue au bras de rustres qui sentent les algues mortes, elle me rejette mais je ne peux me résoudre à la laisser dans ces abîmes portuaires. La nuit dernière, elle m'a soufflé de sa voix sublime que nous n'étions pas du même monde.

Quelque chose en moi me dit qu'elle a raison mais mon seul désir est de la rejoindre. »



MÉTAMORPHOSES

Visage : Dents acérées

Les dents de la Sirène se modifient au fil de la métamorphose pour devenir des canines fines et pointues lourdes de menace pour qui s'abandonne à un possible baiser.

Mains : Palmées

Particulièrement à l'aise en milieu aquatique, la Sirène nage avec souplesse et vitesse grâce à ses mains palmées.

Peau : Écailleuse

Comme le Triton, la Sirène développe une peau écailleuse grise et argentée rehaussée d'une vaste palette de reflets uniques à chaque individu.

Odeur : Marine

La Sirène est toujours environnée d'une odeur salée qui rappelle celle de l'écume provoquée par les vagues qui se brisent sur les rochers. Ce parfum devient entêtant voire stupéfiant lorsque la métamorphose est avancée.

Voix : Envoûtante

Le trait le plus caractéristique de la sirène est certainement sa voix qui a marqué les mythes. Véritable instrument ou arme, la voix est modulée pour séduire, désorienter, enchanter, voire captiver jusqu'à la folie.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Un mirage

Si j'étais un métal
L'or

Si j'étais un animal
L'anémone de mer

Si j'étais une couleur
Aigue Marine

Si j'étais un être mythologique
Lisez donc Homère.

Si j'étais un humain célèbre
Maria Calas

Si j'étais une activité humaine
Le déguisement

Si j'étais une œuvre
L'Île aux trente cercueils de Maurice Leblanc

Si j'étais une arme
Le filet

Si j'étais un objet
Un miroir

L'ondine

hydrim sanguin humide

Extrait d'Hermès Trimégiste, organe de liaison des Nephilim
Portrait de Manala, Ondine.

« Je m'appelle Manala et je suis une Ondine. J'ai choisi de m'incarner dans un simulacre me permettant de me glisser dans tous les milieux : une escort-girl. Je peux alors exprimer toute ma personnalité d'Ondine. J'aime cette sensation grisante de changer de rôle social. Je suis curieuse de tout et cherche à comprendre comment fonctionnent les humains. Certains disent de moi que face à un problème, je suis comme l'eau devant un rocher : je le contourne pour mieux le passer. Cela est vrai dans une certaine mesure. C'est aussi pour cela que j'apprécie les arts martiaux comme l'Aikido car ils utilisent la force de l'adversaire. Je suis attirée par toutes les formes de la mode et je suis peut-être le seul Nephilim dans cette situation. Je fréquente en ce moment les grandes « rave parties », m'éclatant sur les beats techno. Là encore il s'agit pour moi de m'intégrer au mieux pour pouvoir utiliser les humains. « Utiliser », le mot est lâché ; oui, je suis utilitariste. J'admire la capacité technologique des humains. Elle n'est pas éloignée de la manière dont j'utilise mon simulacre. Je suis à l'affût de la dernière trouvaille technologique qui me délivrera de certaines tâches quotidiennes, me laissant le temps pour chercher l'Agartha. Enfin, quelques détails personnels, j'ai une phobie prononcée pour le feu, je suis une grande dégustatrice d'eau minérale et une pratiquante infatigable des piscines branchées. »

MÉTAMORPHOSES

Visage : Cheveux bleus

Les cheveux du Nephilim deviennent très fins mais raides. Ils poussent jusqu'au bas du dos en général très rapidement et prennent une couleur bleu-noir marquée.

Mains : Palmées

Une membrane fine et quasi-transparente se forme entre les doigts du Nephilim.

Peau : Lisse

La peau du Nephilim devient complètement lisse et lorsqu'il se déplace, elle semble être parcourue de vaguelettes semblables à celles créées par la chute d'un caillou dans l'eau. A l'image de celle d'un dauphin, la peau se recouvre d'une très légère pellicule de graisse.

Odeur : Salée

Le Nephilim dégage une odeur agréable d'iode que l'on rencontre sur les plages et sur tous les bords de mer.

Voix : Liquide

Le Nephilim fait couler les mots qu'il prononce, les L (ainsi que toutes les labiales) sont accentués. Lorsqu'il est en colère, le Nephilim Ondine semble glouglouter.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
L'écume

Si j'étais un métal
Le mercure

Si j'étais un animal
Le dauphin

Si j'étais une couleur
Le bleu marine

Si j'étais un être mythologique
La sirène

Si j'étais un humain célèbre
Jacques Mayol

Si j'étais une activité humaine
Le commerce

Si j'étais une œuvre
La naissance de Vénus, de Botticelli

Si j'étais une arme
Le filet

Si j'étais un objet
Du matériel de plongée

Le Triton

hydrim sanguin froid

Extrait du plaidoyer de Bahahflass, Triton, devant le Pouvoir Épée de l'Arcane majeur VIII, la Justice :

« Pourquoi m'accuser encore ? Nos lointain cousins les Djinn sont autrement plus dangereux que nous Tritons. Bon d'accord, je suis un peu comme l'eau qui dort ; en apparence glacé mais plein de chaleur à l'intérieur. Contrairement à l'Ondine, je pratique mon élément Eau comme cela devrait être. Je suis rusé, faussement malléable, et j'utilise l'énergie considérable que l'Eau a mis à ma disposition. Je n'hésite pas à effrayer et à tuer, mais l'eau fait de même, voyez les tempêtes, les raz de marée. Il est certain que j'apprécie plus la compagnie des délinquants que celle des intellos. Comme moi, ils ont l'habitude de vivre avec une violence qui peut déferler à tout moment comme la vague sur la plage. Les autres Nephilim me prennent souvent pour le dégénéré de la bande. Mais je suis celui qui est le plus proche de son élément, donc de l'Agartha.

J'aime me promener sur les jetées alors que la mer est déchaînée ; les promenades par temps pourri sont pour moi un vrai régal. Il est sûr que je suis à la recherche d'un sort ou d'un pentacle qui me permettra de faire pleuvoir pendant un mois entier sur une grande ville, et alors ? Je possède un bateau qui me permet d'aller pêcher en compagnie de ces magnifiques prédateurs que sont les requins. Toutes les proies sont bonnes à être chassées.

Je suis un passionné de mon Ka-élément ».

MÉTAMORPHOSES

Visage : Oreilles découpées

Les oreilles grandissent, l'arrière du pavillon se découpe, le lobe disparaît, des pointes poussent sur le bord extérieur de l'oreille. Enfin, l'oreille ressemble au portrait qu'en fait Lovecraft pour Ceux des Profondeurs.

Mains : Palmées

Une membrane épaisse de cuir vert foncé se forme entre les doigts et finit par palmer toute la main.

Peau : Écailleuse

La peau se recouvre petit à petit d'écailles de poisson assez grosses. La peau devient poisseuse, collante.

Odeur : De vase

Le métamorphe Triton dégage rapidement une odeur nauséabonde qui s'affirme au fur et à mesure de la métamorphose jusqu'à rappeler l'odeur de la vase et de la pourriture.

Voix : Caverneuse

Le Nephilim parle avec une voix d'outre-tombe, très basse et grave. Chaque mot est rocailleux et semble écorché. Le Nephilim semble parler avec la voix d'un opéré d'un cancer de la gorge équipé d'un appareil vocal.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Un raz de marée

Si j'étais un métal
Le mercure

Si j'étais un animal
Un requin

Si j'étais une couleur
Glauque

Si j'étais un être mythologique
Le Kraken

Si j'étais un humain célèbre
Barbe Noire

Si j'étais une activité humaine
La pêche

Si j'étais une œuvre
Le Radeau de la Méduse de Géricault

Si j'étais une arme
Le trident

Si j'étais un objet
Un bathyscaphe

La Naïade

hydrim sanguin sec

Macha est la dernière Naïade de la région. Profondément attachée aux bois où elle a déjà vécu une incarnation, elle est revenue s'établir non loin de l'étang où elle et ses sœurs engendrèrent nombre de légendes de Dames des Sources.

Jadis, tout était simple… Les humains craignaient les bois profonds irradiant le mystère. Macha et ses sœurs vivaient dans leur sanctuaire aux limites tracées par le réseau complexe des ruisseaux s'étendant autour de l'étang nommé le Miroir aux fées. Gardiennes du sang de la terre, elles rendaient grâce aux champs magiques et élevaient un domaine élémentaire dont la contemplation n'était accordée qu'à ceux qui savaient voir.

Jadis, le monde était brutal… Les humains détestaient ce qu'ils ne comprenaient pas. Ils étaient prompts à prendre les armes au nom de leur dieu unique. Menés par les agents du Bâton, ils avaient pénétré les bois dans l'idée de les purifier de la présence des succubes. Barbares ignorants, ils ont souillé ce sanctuaire pour arriver au Miroir aux fées où ils se livrèrent au massacre. Armés de leurs lames d'orichalque, rendus fous par la harangue des tonsurés, toutes périrent sauf Macha. Elle aurait pu prendre les armes, elle aurait pu se révéler l'incarnation tant attendue d'une rébellion contre l'ordre de la croix et de l'épée mais ce n'est pas sa nature… Pourchassée, traquée, elle fut finalement livrée au bûcher à l'issue d'une parodie de justice.

Aujourd'hui, le monde court à sa perte… Macha est revenue. Réfugiée dans les vestiges du domaine élémentaire, les temps ne sont plus aux jeux et elle ne cesse de contempler le miroir des eaux. Là s'esquissent les remous des jours à venir et la Naïade pleure car elle est impuissante.

Spectatrice d'un mouvement devenu incontrôlable, elle voit le cours du temps s'accélérer pour s'abîmer finalement dans un précipice dont on ne discerne pas le fond.

MÉTAMORPHOSES

Visage : Cheveux longs et ondulants

Les cheveux de la Naïade poussent rapidement en cascade sur les épaules jusqu'à tomber au-delà des reins. Lorsque la métamorphose est bien avancée, la chevelure est animée de mouvements fluides apaisants.

Mains : Longues et fines

Les mains de la Naïade s'allongent et s'affinent donnant ainsi une impression de fragilité et de grâce à tous ses mouvements. Lorsque les naïades se consacrent à des travaux exigeant de la dextérité, leurs réalisations sont bien souvent à couper le souffle.

Peau : Blanche et irisée

Les Naïades fascinent les humains par leur peau blanche sans jamais être pâle. Cette particularité a ainsi engendré les nombreuses légendes de Dames Blanches que véhiculent encore les folklores. Lorsque la Naïade progresse toujours plus sur la voie de l'Agartha, sa peau prend des reflets irisés du plus bel effet.

Odeur : Fraîche

La Naïade dégage une subtile fragrance fraîche qui rappelle les senteurs d'un bord de lac ombragé.

Voix : Coulante

L'aura de calme qu'irradie la Naïade est renforcée par le son de sa voix qui se révèle de plus en plus semblable au son d'un ruisseau s'écoulant sur des roches.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
La brume qui se lève sur le l'étang

Si j'étais un métal
Le mercure

Si j'étais un animal
Le saumon

Si j'étais une couleur
Le blanc

Si j'étais un être mythologique
Viviane, la Dame du lac

SI j'étais un humain célèbre
Monet

Si j'étais une activité humaine
Le conseil

Si j'étais une œuvre
Ophélie de J.E. Millais

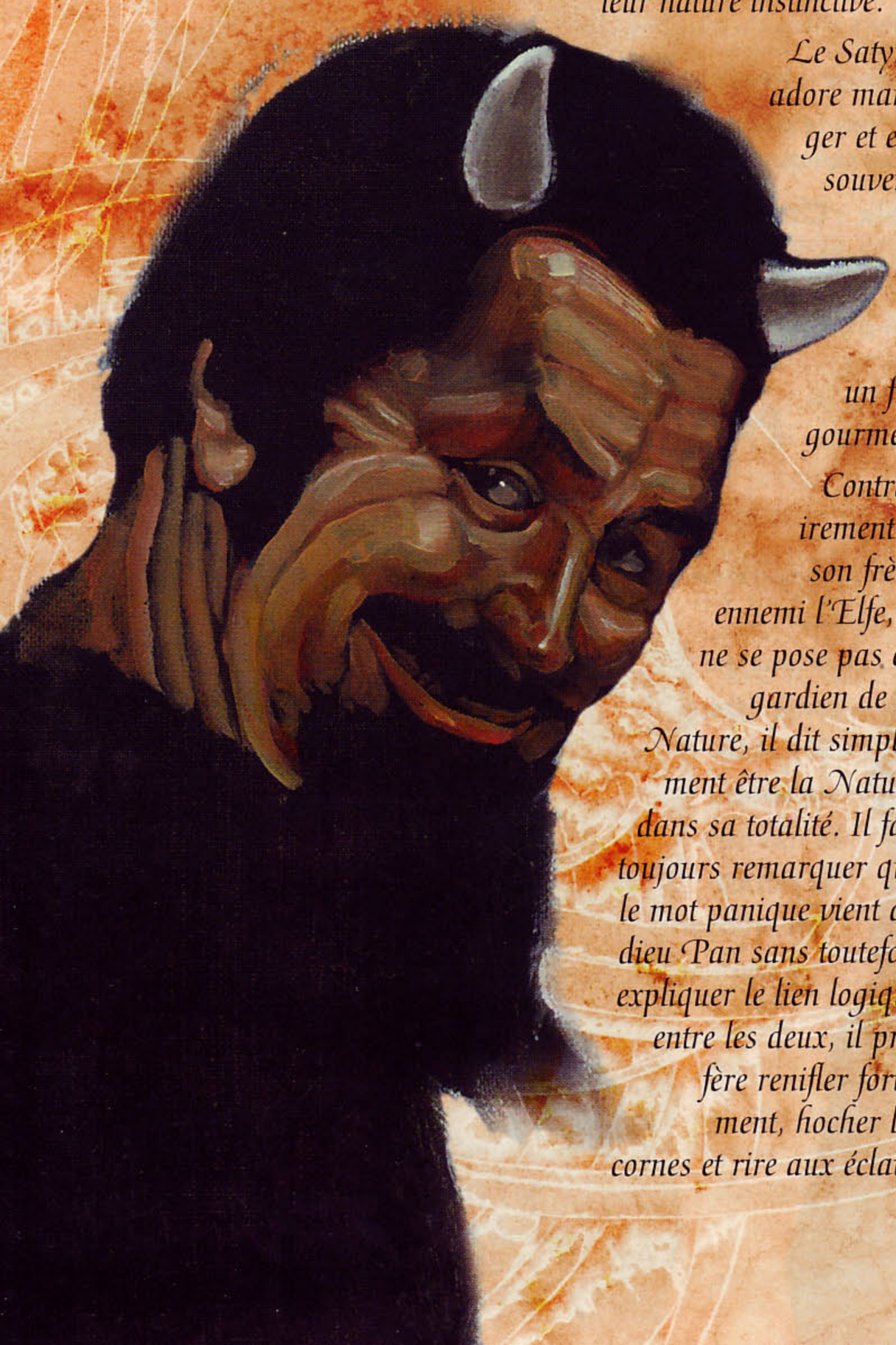
Si j'étais une arme
Un nœud coulant

Si j'étais un objet
Une coupe

LE SATYRE

FAERIM MELANCOLIQUE CHAUD

Il est la personnification de la Terre Dévoreuse, la Terre Destructrice des tremblements de terre, des instincts animaux les plus primaires. C'est un Nephilim fougueux, prompt à la colère comme à la joie. Il peut tout aussi bien s'abîmer dans les profondeurs de la mélancolie la plus noire comme dans les ivresses des bacchanales. Il est vindicatif et démonstratif. Il aime la vengeance et quelquefois cultive la haine. C'est un vandale né. Il est adepte de la violence irraisonnée. Il est proche par ses actions de certains hooligans. Il aime la provocation sous toutes ses formes, privilégiant les formes sexuelles. Il est certain qu'il est le Nephilim appréciant le mieux les plaisirs du corps humain. Les joies que peuvent procurer le simulacre peuvent être assez fortes pour que certains Satyres préfèrent abandonner la quête de l'Agartha pour jouir à loisir de leur corps d'humain. Ils s'habillent de façon provocante ou alors utilisent des vêtements qui renforcent leur côté sexuel. Ils recherchent la compagnie des animaux dans lesquels ils retrouvent une partie de leur nature instinctive.



Le Satyre adore manger et est souvent un fin gourmet.

Contrairement à son frère ennemi l'Elfe, il ne se pose pas en gardien de la Nature, il dit simplement être la Nature dans sa totalité. Il fait toujours remarquer que le mot panique vient du dieu Pan sans toutefois expliquer le lien logique entre les deux, il préfère renifler fortement, hocher les cornes et rire aux éclats.

MÉTAMORPHOSES

Visage : Cornes

De petites excroissances apparaissent sur le haut du front ou sur le côté du crâne. Elles se développent au fur et à mesure de la métamorphose pour prendre la forme des cornes du bouc, du bélier ou du taureau. Elles peuvent être limées mais repoussent sans arrêt.

Mains : Trois doigts

L'annulaire et l'auriculaire se fondent pour former un doigt plus gros. La métamorphose est identique pour le majeur et l'index. Le pouce grossit. Les doigts se recouvrent d'une corne semi-solide.

Peau : Poilue

La peau développe une pilosité extrêmement touffue sur la plus grande partie du corps. La barbe et les cheveux poussent en quelques heures.

Odeur : Musc

Le Nephilim dégage une odeur fortement animale proche de celles de certains fauves qui peut être trouvée à la fois attirante et repoussante.

Voix : Basse

Le Nephilim parle avec une voix de basse prononcée. Il roule souvent les R.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Un tremblement de terre

Si j'étais un métal
Le cuivre

Si j'étais un animal
Un bouc

Si j'étais une couleur
Marron terre

Si j'étais un être mythologique
Le grand Pan

Si j'étais un humain célèbre
Angus Young sur la pochette de Highway to Hell d'AC/DC

Si j'étais une activité humaine
Le sexe

Si j'étais une œuvre
Don Juan de Mozart

Si j'étais une arme
Le fouet

Si j'étais un objet
Un olisbos

L'Elfe

Faerim mélancolique humide

Déposition de Mme Jeanmaire après la disparition soudaine de son mari, professeur d'histoire :

« C'est après l'achat d'une étrange statuette celte en Bretagne que Barnabé changea du tout au tout. Il prétend depuis être un Nephilim de la Terre, un Elfe du nom d'Yvintüel. Cet être qui remplace mon mari est animé d'intentions pacifiques. Il prend soin de ma santé comme aucun médecin ne pourrait le faire. Il soigne par des breuvages de plantes qu'il part chercher en forêt. Il parle rarement mais lorsqu'il le fait, il tient des raisonnements inattaquables. Il est têtu, fier même et change rarement d'idées, même lorsqu'il a tort. Il est timide et il montre un goût prononcé pour le secret. Il a ainsi fait installer un coffre et je l'ai surpris plusieurs fois à enterrer des objets mystérieux dans le jardin. Néanmoins le moindre de ses gestes inspire la confiance et le respect. Il est animé par une force intérieure solide, presque maternelle qui rassure. Il est passionné par l'écologie et est un militant actif du mouvement vert. Il est aussi très touché par les misères du monde. Il possède une voiture marchant à l'éthanol et porte souvent des vêtements verts et marrons. Il est exclusivement végétarien. Je crois que son rêve serait de se faire construire une demeure en forme d'arbre géant dans la Forêt Noire ».

MÉTAMORPHOSES

Visage : Oreilles pointues

Les oreilles du Nephilim poussent de façon importante. Le bout des oreilles s'affine et devient une pointe souvent élégante. Généralement le lobe disparaît.

Mains : Ongles en bois

Les ongles de la main deviennent marrons puis se recouvrent d'une fine écorce de bois pour enfin se transformer en véritable bois (souvent précieux).

Peau : Verte

La peau prend une coloration verdâtre, puis franchement verte. La couleur verte varie selon l'endroit où se trouve le Nephilim et selon l'ensoleillement dont il a bénéficié.

Odeur : D'humus

La métamorphose Elfe donne une odeur de terre, de bois humide et de mousse au Nephilim. Une odeur proche de l'herbe coupée ou de mousse après la pluie.

Voix : Bruissante

Le Nephilim parle rapidement, marquant les consonnes et éclipsant les voyelles. Sa voix ressemble aux sons que produisent les feuilles d'une forêt agitées par le vent.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
L'éclosion des fleurs

Si j'étais un métal
Le cuivre

Si j'étais un animal
Le renard

Si j'étais une couleur
Le vert

Si j'étais un être mythologique
Un Ent

Si j'étais un humain célèbre
Le commandant Cousteau

Si j'étais une activité humaine
La médecine

Si j'étais une œuvre
Le Seigneur des anneaux de JRR Tolkien

Si j'étais une arme
La massue

Si j'étais un objet
Un T-shirt green-peace

La Mandragore

Faerim mélancolique froid

Typhën est une fleur empoisonnée. Je la rencontrai pour la première fois au XVe siècle durant les derniers spasmes de cette guerre qui dura plus de cent ans. Les campagnes étaient livrées aux Compagnies et la Mandragore s'en délectait. Assise sous la lune, non loin des sombres frondaisons, je surpris cette beauté évanescente fascinée par les gibets proches. Comment ne pas être déchiré par cette sublime ambivalence entre la répugnance et le désir. Telle une déesse des Commencements, donneuse et faucheuse de vie, elle m'apparut en communion avec le cycle éternel de la Nature. Quelle fascinante rencontre que cette Faerim sauvageonne et farouche… Toujours fuyante, elle se dérobait à mes tentatives de contact, comme par jeu. Toujours plus profondément dans son labyrinthe végétal, elle me guidait vers le cœur de son domaine. Là, je pus enfin l'approcher et partager sa sapience, fascinante et repoussante. La mort, la vie, tout se vaut pour elle avant d'être recyclé une fois de plus. Il n'y a pas de Graal plus évident que la Terre sur laquelle nous marchons et dont nous nous éloignons pourtant toujours plus. Malgré ses appels silencieux, je refusai de suivre sa voie. J'avoue avoir eu peur de ce qu'elle cachait en elle-même ou de ce qui était enfoui sous notre couche…

Quel était ce mystérieux trésor qu'elle cachait et dont elle parlait avec fièvre ? Je ne pouvais pas renoncer à mes chères vertes frondaisons pour plonger vers les racines de notre Déchéance.

MÉTAMORPHOSES

Visage : Cheveux végétaux

Les cheveux du Nephilim prennent des reflets verts de plus en plus prononcés. Lorsque la métamorphose est bien avancée, la chevelure se rassemble en mèches épaisses à l'image de lianes effilochées.

Mains : noueuses

Les articulations des premières phalanges deviennent bulbeuses tandis que les doigts s'allongent et prennent l'apparence de racines.

Peau : blême

La peau de la mandragore pâlit jusqu'à devenir aussi blême qu'un cadavre voire aussi pâle qu'une racine fraîchement exhumée.

Odeur : humus

L'odeur dégagée par la mandragore est agréable au premier abord, mais en se concentrant on peut y discerner celle plus inquiétante de la mort.

Voix : rocailleuse

Les mandragores parlent sans trop remuer les lèvres et leurs paroles sont souvent accompagnées de bruits de gorge qui font penser à des bris de cailloux.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
La décomposition

Si j'étais un métal
Un fer rongé par la rouille

Si j'étais un animal
La mante religieuse

Si j'étais une couleur
Terre de Sienne

Si j'étais un être mythologique
Hécate

Si j'étais un humain célèbre
Tiphaine Raguenel, l'épouse de Duguesclin

Si j'étais une activité humaine
La sorcellerie

Si j'étais une œuvre
Un tableau d'Archimboldo

Si j'étais une arme
La cigüe

Si j'étais un objet
Une cassette contenant un trésor

Le sphinx

Faerim mélancolique SEC

Extrait d'une lettre du sultan Oman ben Saouli à l'ambassadeur britannique sir John Wisterlet.

… Votre envoyé est si étrange. Vous me connaissez, nous avons fait nos études ensemble, vous savez que je n'exagère rien. Alors, il faut me croire quand je raconte ce que j'ai observé depuis son arrivée au palais. Il est très peu loquace et quand il daigne répondre à une question, il ne parle de sa voix caverneuse que par énigmes. L'autre soir, enfin, je réussis à comprendre sa réponse et, voyant cela, son visage si impassible habituellement, laissa paraître une grande déception, comme s'il était contrarié d'avoir été suivi dans son raisonnement. Il ne dit mot durant le reste de la soirée.

Décidément, je pense qu'il se joue de moi ou que la chaleur lui a fait perdre la tête. Mes servantes m'ont affirmé l'avoir vu, une nuit, à terre, comme un chat, contemplant le désert.

Je vous parle de tout cela car cette étrange personnalité contraste avec l'efficacité dont il fait preuve dans l'archivage et le classement de la grande bibliothèque de mes ancêtres. Parmi les vieux parchemins, il semble tout à son aise et peut passer plusieurs jours sans quitter ce labyrinthe de papier. En entrant, je le vis radieux, un livre entre les mains. Il avait dû se réveiller et, pourtant, ne voulut jamais admettre qu'il s'était assoupi. La seule chose qu'il trouva à me dire fut : « La colère ne vous donne-t-elle pas parfois l'envie de grogner, la joie l'envie de rire, le Sphinx ne peut-il ronronner quand il a résolu une énigme vieille de plus de mille ans ? »

MÉTAMORPHOSES

Visage : Yeux de chat

La pupille ronde devient ovale, puis une simple fente, alors qu'une seconde paupière interne se forme.

Mains : Griffues

Les ongles du Nephilim se plient pour former des griffes de plus en plus recourbées. Durant les derniers stades de la métamorphose, elles deviennent acérées et rétractiles.

Peau : Pelage blond

Les cheveux forment une crinière et la barbe s'épaissit jusqu'à couvrir le cou et la poitrine. L'ensemble de la peau se couvre d'un abondant duvet fauve.

Odeur : Fauve

Une odeur douce de fauve se dégage du Nephilim mais elle se transforme en odeur de chat mouillé à la moindre douche.

Voix : Ronronnante

Elle peut aussi, le cas échéant, devenir miaulante, passant d'une voix roulante et grave à une voix aiguë et coulante. Lorsqu'il savoure un instant, le Sphinx ronronne.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
L'avancée du désert
Si j'étais un métal
L'or
Si j'étais un animal
Le chat
Si j'étais une couleur
Le fauve
Si j'étais un être mythologique
Autre question ?
Si j'étais un humain célèbre
Umberto Eco
Si j'étais une activité humaine
La réflexion
Si j'étais une œuvre
Le mystère de la chambre jaune de G. Leroux
Si j'étais une arme
Des métagriffes
Si j'étais un objet
Un casse-tête

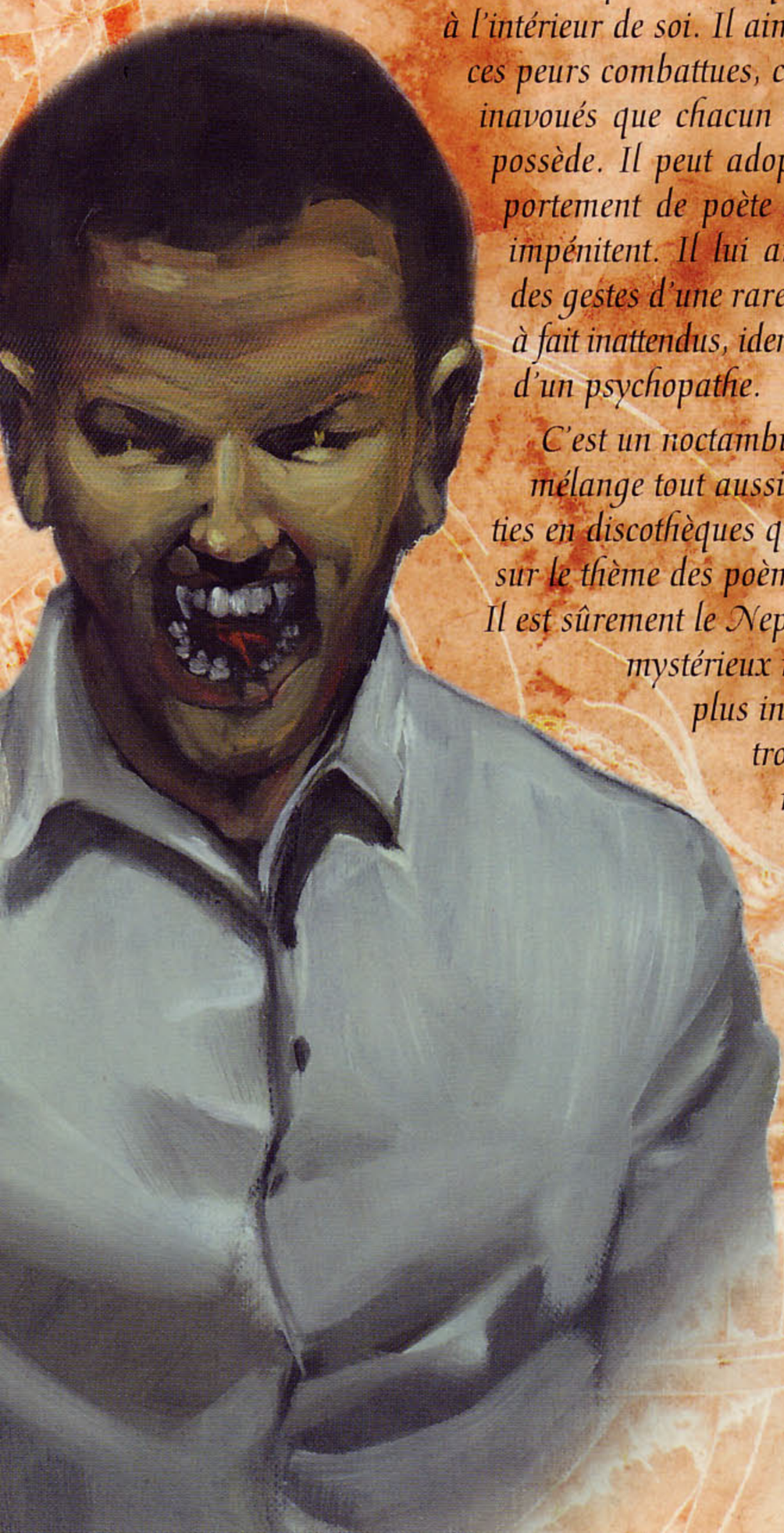
Le Serpent

Onirim Lunatique

Notes personnelles du duc de Saint-Amand

« Le Serpent est le métamorphe le plus difficile à caractériser de par sa nature même. Sa principale caractéristique est d'en changer tout le temps d'où une certaine difficulté à le cerner. Nous avons quand même pu dégager les tendances suivantes. Le Serpent est un illusionniste, un tricheur, un menteur. Il joue toujours un rôle derrière lequel il se cache. C'est peut-être pour cette raison que les Serpents sont très doués pour les carrières du spectacle. Il est un grand charmeur et rejoint par ses désirs de profiter des jouissances humaines son cousin de la Terre, le Satyre. Il peut aussi se révéler retors au possible, appliquant les principes de Machiavel. Pour lui, la fin justifie toujours les moyens. C'est un être vicieux en terme humain car il est passionné par l'Âme (l'inconscient diraient les médecins), par tout ce que l'on cache à l'intérieur de soi. Il aime jouer avec ces peurs combattues, ces fantasmes inavoués que chacun d'entre nous possède. Il peut adopter un comportement de poète et de rêveur impénitent. Il lui arrive d'avoir des gestes d'une rare violence tout à fait inattendus, identiques à ceux d'un psychopathe.

C'est un noctambule averti qui mélange tout aussi bien les sorties en discothèques que les soirées sur le thème des poèmes japonais. Il est sûrement le Nephilim le plus mystérieux mais aussi le plus inquiétant, car trop proche des monstres que sont les Selenim, les Nephilim de la Lune Noire. »



MÉTAMORPHOSES

Visage : Yeux reptiliens

Les yeux s'agrandissent, les pupilles augmentent, s'affinent pour ne plus former qu'un fil. Le reste de l'œil prend une teinte foncée et l'iris une teinte dorée. L'œil se recouvre d'une deuxième paupière.

Mains : Atrophiées

Peau : Écailleuses

La peau se recouvre d'écailles de serpent relativement importantes et assez douces au toucher. La progression des écailles sur le corps s'effectue lors de mues.
Ces mues interviennent surtout durant les pleines lunes.

Odeur : Inodore

Le Nephilim ne dégage plus aucune odeur. Cette absence d'odeur peut déstabiliser n'importe quel interlocuteur habitué de façon inconsciente à l'odeur du voisin.

Voix : Sifflante

La voix du Nephilim marque tous les mots comportant un S sourd, s'attardant sur cette consonne de façon troublante jusqu'à imiter le bruit d'un serpent.

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un phénomène naturel
Une aurore boréale

Si j'étais un métal
L'argent

Si j'étais un animal
Le serpent

Si j'étais une couleur
Le noir

Si j'étais un être mythologique
Loki

Si j'étais un humain célèbre
Lucrèce Borgia

Si j'étais une activité humaine
La duperie

Si j'étais une œuvre
Un tableau de M.C. Escher

Si j'étais une arme
Une dague empoisonnée

Si j'étais un objet
Un faux passeport

Les ophidiens

La Lune ne peut se réduire à une seule manifestation. Les analogies liées à l'astre des nuits sont nombreuses et les Nephilim ne manquent pas de discerner dans ses champs magiques la complexité et la variété de ses influences. Aussi, même si le Serpent est le métamorphe le plus courant de la Lune, on peut parfois croiser des Onirim qui expriment d'autres visages de la Lune. Ces Nephilim n'en gardent pas moins les traits caractéristiques de l'humeur lunatique du Serpent d'où leur nom générique d'Ophidiens.

La meduse

« Le sujet nous a été présenté par le commissaire Fresnes. Malgré un état de prostration catatonique notable, contact ténu établi au bout d'une semaine d'isolement. Notre approche a permis d'établir une déposition avec aveux des vingt-quatre meurtres. D'après les entretiens suivants, le sujet aurait agi sous les ordres d'une entité castratrice qu'il nomme la Méduse (psychose schizo-paranoïde manifeste).

Malgré un délire mal contenu par l'administration de neuroleptiques, nous avons pu dresser un éventail exhaustif des nombreuses perversions du sujet (cas remarquable).

Après deux tentatives audacieuses d'évasion aux circonstances mystérieuses, le sujet a été transféré en Unité Psychiatrique de Détention au pavillon 36 pour sa sécurité et pour mettre fin aux rumeurs parmi le personnel : auraient aperçu plusieurs fois une silhouette « fantomatique » dans le parc. »

MÉTAMORPHOSES

Visage : Canines pointues

Peau : Écailleuse

Mains : Crochues

Odeur : Agressive

Voix : Insinuante

La Chimère

La Chimère est l'expression de l'influence onirique de la Lune. Liées aux songes, à la rêverie mais aussi à l'usage de la drogue, les Chimères sont des êtres qui vivent la nuit et cherchent les lieux de débauche mais aussi de créativité. Prédateurs fascinants, ils entraînent dans leur sillage ceux qui ne résistent pas à l'appel du Rêve.

MÉTAMORPHOSES

Visage : Cheveux blancs et yeux noirs

Peau : Ecailleuse

Mains : Griffes noires

Odeur : Opiacée

Voix : Hypnotique

« La nuit est mon domaine ; les rêves de l'humanité sont mes jardins, mes folies. Depuis le siècle dernier, au cours duquel j'ai côtoyé les explorateurs des paradis artificiels, je rôde dans les coins sombres des lieux de perdition à la recherche de ceux qui suent le Songe pour me délecter de leur folie éphémère ou de leur lente descente aux enfers. Un siècle plus tard, ils sont de plus en plus nombreux et les clefs chimiques du Songe toujours plus nombreuses et variées. Laissez-vous aller ; je vous tends les bras…

Ensemble, nous franchirons les arches lunaires et chevaucherons les rayons d'argent. »

Grand veilleur des éons, tu portes en toi la science des origines, les fondations de la citadelle du savoir.

L'OUROBOUROS INFINI DE L'INCARNAE

PARTIE 1 - LIVRE SECOND

L'Herméthèque de la fraternité T.F.T.G. n'en finit pas de me révéler ses trésors et ses secrets. Dans ce dédale de rayonnages croulant sous le poids des incunables et des grimoires ancestraux, je me faufile avec délectation et me laisse guider par les vibrations de mon pentacle. Prisonnier volontaire de ce labyrinthe de la Sapience, j'aime m'installer dans ces petites salles de lecture abandonnées faiblement éclairées par des globes flottants de douce lumière dorée. Là, je serre sur mes genoux le dernier grimoire que j'ai exhumé tout en restant attentif aux subtiles vibrations qui émanent des étagères à perte de vue. Parfois, un courant magique porte subrepticement l'écho d'une conversation depuis longtemps morte... Parfois, ce sont les cris lointains de mouettes irréelles qui me poussent à lever mon camp sachant que ma soif de Sapience me guidera vers une nouvelle source où je pourrai m'abreuver.

C'est durant l'une de ces errances avec pour seul guide ma sensibilité magique que j'ai pu découvrir l'Ourobouros Infini de l'Incarnae. Obsédé par des songes récurrents où se mouvaient les ombres d'une foule de mes Frères disparus, je ne sais plus combien de jours j'ai pu fureter dans le coeur de L'Herméthèque en quête d'indices. Je savais intimement que mes pas me guidaient vers une découverte qui pourrait changer ma quête...

Je l'ai trouvé... Il était là sous mes yeux mais son aspect anodin n'avait pas retenu mon attention. A peine plus grand qu'un volume encyclopédique, l'Ourobouros Infini de l'Incarnae, cet ouvrage mythique que je n'aurais jamais osé imaginer découvrir un jour s'était ouvert au sommet de la pile d'ouvrages que j'avais rageusement arrachés aux rayonnages. Plus puissant encore que l'appel d'une sirène, notre mémoire plusieurs fois millénaire s'offrait à moi...

Je ne terminerai jamais la lecture de l'Ourobouros malgré les lunes que j'ai passé à écorcher les yeux de mon simulacre sur ces denses pages calligraphiées. Ce livre n'a pas de fin, où plutôt ne devrait pas en avoir. Cet ouvrage ne peut pas rester confiné dans une herméthèque car il appartient chacun d'entre nous. Malgré toutes mes réticences et la sensation inextinguible de déchirement que je pouvais ressentir, il me fallait me séparer de l'Ourobouros Infini et le remettre entre les mains de l'un des nôtres qui pourrait continuer son écriture. Chaque incarnation peut y être rapportée, chaque quête peut y être contée ; l'Ourobouros n'appartient pas à la Mémoire mais à la Vie...

Avant de laisser les pages de ce précieux ouvrage s'imprimer de nouveau de nos éphémères existences, je n'ai pas pu résister au désir d'en recopier les pages les plus explicites quant à notre parcours depuis la Chute de L'Atlantide. Ma quête est désormais plus claire, par mes recherches et mon dévouement, je sera l'Eveilleur, celui qui accouche la Mémoire. Laissez-vous happer par ces pages qui relatent notre action, votre action, au cours du siècle. Le temps est venu de lever le voile et coucher à votre tour votre parcours sur les pages infinies de l'Ourobouros.

Depuis la chute de l'Atlantide, nous autres Déchus avons été privés de la jouissance insouciante de ce monde que nous prenions pour notre jardin. Trahis par Prométhée, pourchassés par les Fils du Soleil, ceux qui n'avaient pas été engloutis par le cataclysme furent dispersés aux quatre coins du globe. Blessés dans notre essence, les portes de l'Âge d'or semblaient devoir nous être définitivement interdites.

Perdus dans un monde qui ne nous appartenait plus, livrés aux lames mordantes d'orichalque, nous avons découvert la malédiction de l'incarnation dans ces prisons de chair alors que la stase s'avérait notre boulet...

Trop orgueilleux, nous avions pensé que le monde était notre jouet ; il nous fallait le reconquérir en l'éprouvant pour mieux le comprendre. Nos simulacres et nos stases sont le tribut de notre faute. Ils constituent les bornes de notre quête éternelle vers l'Agartha, les écailles d'un reptile qui finira par se mordre la queue. Ainsi, au fil de ce véritable Ourobouros Infini de l'Incarnae, nous bâtissons pierre à pierre les fondations de nos Temples de la Sagesse Intérieure.

Moi, Haldan, je prends aujourd'hui la plume à la demande de mes frères de la Papesse ; je couche sur le papier le récit de mes vécus devant une baie vitrée surplombant un fleuve de lumières qui irrigue une nouvelle Babylone, improbable construct de béton et d'acier. Vous ne m'avez jamais vu sous cette apparence et, pourtant, nous nous sommes peut-être croisés sous les arcades du Louvre où résonnaient encore les cris de la saint-Barthélémy, à moins que nous ayons assisté dans la même foule au supplice de Jésus, le Fils des Éthers.

Bornés par leur mortalité, les humains ne discernent pas les forces occultes qui agitent l'Histoire.Dans les allées sombres des manigances qui scellèrent le destin de nations entières, dans les cryptes gorgées des trésors amassés au fil des incarnations, nous avons fait de la manipulation des champs magiques un art. Nous avons toujours marché parmi les Hommes ; nous sommes de plus en plus nombreux car le temps du grand Réveil a sonné !

Tel un livre de sable, l'Ourobouros Infini de l'Incarnae contient votre histoire, cette somme de vécus parcellaires si extraordinaires.

Souvenez-vous...

CRÉATION DE PERSONNAGE • LES INCARNATIONS PASSÉES

Une fois les Ka-éléments et le métamorphe du Nephilim déterminés, il convient de retracer son parcours au fil des siècles jusqu'à nos jours. Nombreuses sont les époques qui virent les Nephilim agir dans l'ombre et parfois même surgir sous les feux de la rampe sous les traits de personnages hors du commun, vite mythifiés par les humains. Les pages qui suivent proposent un éventail d'époques riches en événements occultes. Sachant que chaque époque fait baisser votre score de base en Ka de deux points, choisissez celles qui vous attirent et vous inspirent.

Les époques d'incarnation qui suivent sont organisées en grandes périodes qui virent le monde des Nephilim bouleversé par des événements fondateurs ou des avancées occultes significatives. Chacune d'entre elles introduit ainsi de nouveaux principes de jeu et de règles qui seront esquissés avant d'être détaillés plus loin dans ce livre. De manière à vous donner des informations essentielles, chaque époque s'ouvre par un descriptif du contexte historique suivi d'un éclairage d'un point de vue occulte.

Bien sûr, cet éventail d'époques d'incarnation est loin d'être exhaustif. N'hésitez pas à développer vos propres époques au gré de votre inspiration et de vos connaissances, avec l'accord de votre Meneur de jeu.

LE VÉCU

Si l'une de ces périodes vous attire plus particulièrement, reportez-vous à l'encadré Vécu qui figure sur la page de droite. Cet encadré vous permettra de déterminer les simulacres qui ont accueilli votre Nephilim.

Pour chaque simulacre, vous trouverez une liste de compétences classées par Groupes. Chaque simulacre proposé donne accès à une liste de compétences de base que vous devrez noter dans la colonne des compétences du Nephilim sur votre feuille de personnage. Notez bien que ces bonus à des compétences sont cumulables d'incarnation en incarnation, jusqu'à nos jours.

Chaque simulacre coûte 2 points de Vécu pour accéder aux compétences de base proposées. Cela fait, vous pouvez choisir autant de compétences optionnelles que vous le désirez – dans la limite de votre capital de Vécu – sachant que chacune coûte un point.

Chaque compétence de base ou optionnelle peut être augmentée du score indiqué pour un point supplémentaire. Enfin, vous pouvez choisir d'autres simulacres pour quatre, puis six points.

• ***Coût des options***

points	CHOIX
2	Premier simulacre
4	Deuxième simulacre
6	Troisième simulacre
1	Augmenter une compétence de base du score indiqué
1	Prendre une compétence optionnelle

LA SAPIENCE

Une fois le Vécu de votre personnage déterminé pour l'époque choisie, reportez-vous à l'encadré Sapience correspondant. Comme le Vécu, la Sapience est déterminée par un jet de 2d6 mais représente l'expérience occulte du Nephilim.

Plutôt qu'une série de simulacres, vous trouverez ici des événements occultes auxquels votre Nephilim a pu participer. Chaque intrigue coûte un certain nombre de points en fonction de son importance dans le monde occulte de l'époque. Une fois une intrigue choisie, vous pourrez déterminer votre niveau d'implication dans cette affai-

re. Plus vous vous impliquez, plus vous augmenterez vos connaissances occultes, mais plus vous risquerez de rejoindre votre stase. Ainsi, une fois notés les bénéfices – cumulables – liés à votre implication dans une intrigue, jetez 1d6. Si le résultat correspond à la fourchette indiquée pour le niveau choisi, vous retournez en stase. Cette issue tragique peut être évitée en dépensant un point de Sapience.

• Chaque Nephilim commence son existence avec 20 points de Ka.

• Chaque incarnation choisie fait baisser le Ka de 2 points.

• Pour chaque incarnation, le Vécu est déterminé par 2d6.

• Pour obtenir la compétence Culture de l'incarnation adéquate, multipliez par 3 le Vécu.

• Pour chaque incarnation, la Sapience est déterminée par 2d6.

Chaque intrigue coûte un certain nombre de points de Sapience. Pour une intrigue donnée, on choisit son niveau d'Implication.

Une fois les bénéfices notés, un jet d'1d6 permet de déterminer une éventuelle remise en stase.

Un point de Sapience permet d'éviter la remise en stase.

En cas de remise en stase, les points restants sont placés sous l'Effet Mnémos (voir p .154 pour plus de détails à ce sujet).

Tous les bonus de compétence acquis lors de la détermination des incarnations passées sont cumulables.

EXEMPLE

Drenn est un Sylphe qui a connu deux incarnations passées. Son Ka est donc de 20-2x2 soit 16. L'Ourobouros Infini de l'Incarnae indique qu'il a connu la Chute de Grenade en 1492 avant de se réincarner pendant les Années Noires qui précédèrent la Seconde Guerre mondiale.

• Première Incarnation

Drenn a déterminé un vécu de 8. Pour deux points, il choisit de s'incarner dans un découvreur, ce qui lui donne les compétences suivantes :

Culture espagnole XVième siècle : 8x3 soit 24%

Confrontation : Escrime +10 ; Adaptation : Orientation +20 ; Savoir : Géographie +20, Navigation +20, Mythes & Légendes +20 ; Langues : Parler Castillan +10.

Pour deux fois 1 point, Drenn reprend Escrime, ce qui lui donne +20 dans cette compétence et une option – Armes de Poing – à +10.

Avec les quatre points restants, Drenn choisit un autre simulacre : un noble castillan, ce qui nous donne :

Adaptation : Survie +10, Pister +10 ; Confrontation : Équitation +20, Escrime +30 (+10+20), Esquive +10, Armes de poing +20 (+10+10) ; Société : Usages +10, Politique +10.

Une fois ses souvenirs déterminés, une fois son Vécu précisé, le joueur de Drenn passe à la détermination de la Sapience glanée par son personnage. Comme pour le Vécu, il tire 2d6, qui donnent 5.

Après consultation des intrigues occultes propres à l'Espagne du XVième siècle, le joueur de Drenn décide que celui-ci s'investit dans la lutte contre l'ordre de Malte, qui était particulièrement actif sur les rives de la Méditérannée.

L'implication dans cette intrigue coûte 3 points de Sapience. Drenn choisit son niveau d'implication, qui sera au troisième degré. Ses bénéfices sont donc :

• Templiers +10%

• Un focus contenant deux sorts de premier cercle. Drenn décide que c'est un cahier de navigateur portugais traitant de la magie maure. Les sorts qu'il contient seront déterminés plus tard.

• Religion (Inquisition) +20%

• Une science occulte à +10%. Ayant déjà un score de base de 20% en Basse Magie, Drenn décide de développer cette compétence qui passe donc à 30%.

Cela fait, le joueur de Drenn jette 1d6 et obtient 4. Ce résultat n'est pas compris dans la fourchette de remise en stase, aussi notre Sylphe peut continuer ses activités occultes.

Avec les deux points de Sapience restants, Drenn décide de se constituer un Refuge pour mettre à l'abri son focus. Cette activité lui demande un point de Sapience. De cette manière, il pourra retrouver le focus lors de sa prochaine incarnation.

Enfin, le dernier point de Sapience est consacré à une Retraite pour continuer ses recherches. Drenn choisit le deuxième niveau d'implication, ce qui lui donne les bénéfices suivants :

• Une science occulte à +10% – en l'occurrence la Basse Magie qui passe à 40%

• Un sortilège de Magie.

• Seconde incarnation

Drenn détermine un Vécu de 5, ce qui nous donne une Culture des Années 40 à 5x3 soit 15%. Pour cette époque, Drenn s'est incarné dans un simulacre qui était agent spécial anglais.

Les compétences sont modifiées de la manière suivante :

Adaptation : Vigilance +20 ; Confrontation : Armes de poing +60 (+20+40), Bagarre +20 ; Discrétion : Filature +10 ; Savoir : S'informer +30.

Avec les trois points restants, Drenn choisit trois compétences optionnelles : Empathie à +10 en Adaptation, Usages à +10 en Société et Cryptographie à +10 en Tradition.

Cela fait, Drenn détermine sa Sapience pour cette époque avec 2d6 qui donnent 7. Après examen des intrigues occultes possibles, Drenn commence par s'investir dans la lutte contre la Fraternité de Thulé. Cette intrigue coûte 4 points de Sapience. Drenn s'étant impliqué avec acharnement dans ce combat contre les nazis, son joueur choisit le quatrième niveau d'implication, ce qui lui donne les bénéfices suivants :

• Ésotérisme +10%,

• Basse Magie +20% qui passe donc à 60%,

• Un sortilège,

• Un artefact hyperboréen. Le tirage sur la table des artefacts indique que l'objet est une boule de cristal noir contenant les sortilèges Cache Lumière et Mange Mémoire.

L'issue de cette lutte est déterminée par un jet d'1d6. Drenn obtient 3 et se retrouve remis en stase, à moins de dépenser un point de Sapience ; ce qu'il s'empresse de faire pour continuer sa quête.

A ce stade, il reste deux points de Sapience à Drenn. Notre sylphe décide donc de retrouver son Refuge pour un point, dans lequel il dépose son artefact. Le point restant est consacré à une Retraite bien méritée pour parfaire sa maîtrise de la Magie.

Ses études solitaires lui permettent d'augmenter sa connaissance de la Basse Magie à 70% et de choisir un nouveau sortilège. Le jet de remise en stase est réussi, mais Drenn a fait son temps. Sa prochaine incarnation s'effectuera de nos jours pour de nouvelles aventures avec de nouveaux compagnons.

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

Les archives datant des suites de la Chute de l'Atlantide ne sont pas légion. En effet, cette période troublée, qui dura jusqu'à l'établissement des premiers Compromis, vit la dispersion et l'isolement des survivants de la Submersion. Durant des décennies, notre race faillit disparaître alors que les Guerres Élémentaires éclataient pour abattre les quelques îlots de civilisation atlante encore épargnés. Les témoignages, quant à eux, sont très rares alors que la majorité d'entre nous ont occulté et refoulé ces tragiques événements dans les recoins de nos pentacles aux blessures mal cicatrisées.

Ainsi, bouleversés dans notre essence magique du fait de la blessure de l'orichalque, nous nous retrouvions orphelins. Prisonniers de corps imparfaits, nous étions à peine capables d'ânonner les phonèmes magiques de l'énochéen. Victimes de bouleversements des champs magiques, nous vivions dans la peur et l'incompréhension de nos semblables. Tragiquement liés à nos simulacres, nous agissions comme eux, mus par des instincts qui nous poussaient à l'agression. Cette période, connue sous le nom de Silence Fuligineux, n'était que le terreau des guerres à venir dont la peur et l'incommunicabilité furent l'engrais.

Vaguement conscients que notre déchéance impliquait une longue quête rédemptrice, l'isolement nous amena à penser que ce fardeau n'avait d'issue que dans l'action individuelle. Bientôt, certains s'acharnèrent à bâtir des territoires au sein desquels ils pouvaient se livrer à leur recherche, loin des regards de leurs frères désormais considérés comme ennemis, au moins potentiels. L'inévitable arriva et les duels se multiplièrent sur les franges de territoires contestés aux ressources magiques attirantes. D'affrontements en affrontements, ces foudres de guerre scellèrent des pactes en fonction des éléments, seule alliance évidente pour l'époque. Les Guerres Élémentaires avaient éclatées.

Rapidement, la majorité des zones de peuplement furent secouées par des batailles d'une violence rare. Happés par cette spirale de violence, nous nous battions pour le contrôle de Plexus, pour sauvegarder de précieux héritages atlantes, évacués dans la hâte, ou bien pour défendre d'illusoires sanctuaires. Pendant ce temps, les sociétés secrètes assistaient à ce spectacle, tout en soufflant sur le feu, lorsqu'une accalmie menaçait de s'éterniser. De cette période de folie guerrière, les humains ont gardé des épopées résonnant des échos de nos cris et du choc de nos armes. Des sagas scandinaves jusqu'au Mahabharata indien, le souvenir des Guerres Élémentaires hante toujours l'imaginaire humain, alors effrayé par ces affrontements titanesques.

Malgré la dimension tragique des Guerres Élémentaires, des voix s'élèvent parmi nous pour clamer que cette époque fut salutaire. Ceux-là sont majoritairement des Pyrim et autres fougueux, qui pensent que l'évolution ne se mène que dans le fracas des armes. Pourtant, force est de reconnaître que notre énergie à nous entre-tuer a permis un réel essor dans l'expérimentation de la Magie. Il est triste de faire un tel constat, mais ce sont certainement les Guerres Élémentaires qui nous ont permis d'assumer notre nouvelle condition. Cette interprétation serait donc recevable, mais nous ajouterions que ces avancées ésotériques n'étaient pas du fait des combattants, mais des quelques sages qui surent tirer les enseignements de ces événements.

Après des décennies de batailles, le calme revint finalement tandis que d'autres associations voyaient le jour. Ce mouvement divergent de celui qui, engendré par le Silence Fuligineux, provoqua la guerre, permit d'esquisser de nouveaux rapports, qui ouvraient la voie aux compromis et autres sanctuaires. Ainsi, dans les havres qui avaient échappés aux combats, par chance ou par choix, la quête de l'Agartha commença à être comprise d'une multitude de manières. De ces cercles de discussion devaient naître les bases des futurs Arcanes majeurs, précisés par Akhenaton.

LA MAGIE

« Bien que Déchus et dispersés dans une nature hostile, nous autres, Nephilim survivants de l'Atlantide, n'étions pas totalement démunis. Certes blessés et exilés, nous n'en gardions pas moins notre potentiel magique, même si tout était à redécouvrir. En effet, la blessure de l'orichalque n'avait pas seulement été douloureuse, mais surtout débilitante. Nos jeux insouciants au sein des champs magiques nous étaient désormais interdits ; notre communion avec le monde avait été brisée. C'en était fini de cette sublime manipulation intuitive des champs magiques ; nous devions redécouvrir la structure bouleversée de nos pentacles dans l'urgence de la survie. Ainsi, dans l'obscurité dense mais rassurante de grottes humides, chacun d'entre nous s'est attaché à formaliser, par tâtonnements successifs, les sortilèges qui devaient constituer les bases de la plus ancienne et vénérable des sciences occultes, à savoir la Magie…

Au gré des rencontres et des siècles, cette connaissance empirique s'est finalement cristallisée en un noyau corpusculaire, alors que les focus commençaient à voir le jour. Grâce à ces objets, encore archaïques, Celui qui Savait pouvait profiter de la Sapience de ses pairs. Grâce à ces véritables bornes de sagesse, l'acquisition des sortilèges devenait possible et surtout transmissible après de longs décryptages encore laborieux. En ces temps de désespoir, une flamme ténue mais prometteuse s'était révélée. L'heure de relever la tête était venue et la quête de notre puissance passée était lancée. Loués soient ces Guides de la Nuit qui nous ont montré l'issue du tunnel !

Je me souviens encore de ces années d'errance quand je parcourais les terres libérées par le recul des glaces. L'émotion me bouleverse toujours lorsque je me remémore ces instants, lorsque mes doigts tremblants grattaient la surface des pierres pour révéler les pictogrammes porteurs de sens cachés. Quelle misère de me revoir, jetant alentour des regards de fauve traqué, de peur qu'on ne me vole ces trésors abandonnés par mes frères d'infortune fauchés dans leur existence précaire. Pourtant, malgré l'humiliation rétrospective, ces découvertes étaient toujours suivies d'expériences fiévreuses pour extraire la Sapience. Dans mes yeux se lisaient alors certainement, pour les premières fois, cette flamme qui me consume toujours lorsque je mets la main sur nos reliques et nos focus. Alors, je pouvais de nouveau marcher sous le soleil, fier de ma capacité à faire naître le Feu dans mes mains boueuses ou de terrasser le Chasseur à la Lame de Ténèbres d'un trait invisible et fatal. »

CRÉATION DE PERSONNAGE
LES SCIENCES OCCULTES

INTRODUCTION À LA MAGIE

Lorsque vous déterminerez les époques d'incarnation qui ont marqué l'existence de votre Nephilim, vous aurez à préciser l'évolution de ses capacités magiques reflétées notamment par l'acquisition et la maîtrise des sciences occultes.

Cette connaissance de la manipulation des champs magiques étant le fruit de recherches millénaires, la Magie est la seule science occulte accessible aux Nephilim qui ont connu des incarnations antérieures à l'émergence du projet Jésus. Pour toutes ces époques, la Sapience que vous pourrez glaner vous permettra de progresser dans votre maîtrise de cette science et d'acquérir des sortilèges.

La maîtrise de la Magie est représentée par trois compétences ; la Basse Magie, la Haute Magie et le Grand Secret. Lorsqu'un Nephilim débute dans l'exercice de la Magie, c'est sa compétence Basse Magie qui est progressivement augmentée. Du fait de la capacité intrinsèque des Nephilim à manipuler intuitivement les champs magiques, cette compétence ne commence pas à zéro mais à 20 %, voire plus si votre Nephilim a connu des cycles basaltiques (voir p. 9). Selon votre expérience occulte, cette compétence augmentera jusqu'à atteindre éventuellement 90 %. Dès lors, vous pourrez commencer à développer la compétence de Haute Magie à 10 + 1d6 %. De même, lorsque vous atteindrez 90 % dans cette compétence, vous pourrez passer à l'acquisition du Grand Secret encore une fois à partir de 10 + 1d6 %.

(Pour plus de détails sur le fonctionnement de la Magie, reportez-vous au Livre 3 de la Partie 3).

Tant que vous n'avez pas atteint le second cercle – la Haute Magie –, vous ne pourrez acquérir que des sortilèges de Basse Magie. De même, tant que vous n'aurez pas développé le Grand Secret, vous ne pourrez pas choisir de sortilèges du troisième cercle. Les sortilèges sont choisis à chaque époque d'incarnation en fonction de votre compétence. En effet, chaque sortilège est caractérisé par un Seuil qui indique le score nécessaire à son acquisition dans la compétence occulte adéquate. Par exemple, un sortilège de Basse Magie avec un seuil de 40 % nécessite d'avoir cette même compétence à au moins 40 % pour être acquis.

Pour choisir vos sortilèges, reportez-vous au Livre 3 de la Partie 3.

TERMINOLOGIE

- On appelle sort l'ensemble des effets magiques de la Magie, de la Kabbale et de l'Alchimie.
- On appelle Sortilège les effets de la Magie.
- On appelle Invocation les effets de la Kabbale.
- On appelle Formule les effets de l'Alchimie.

L'AUBE DE L'HISTOIRE

LES PEUPLES NÉOLITHIQUES

Si la fin de l'Atlantide fut notre déchéance et le signal de la révolte pour les humains, les conséquences de la chute de l'orichalque bouleversèrent le monde pour longtemps. Submersions, déluges et tremblements de terre s'enchaînèrent en un cortège de calamités dont l'ère glaciaire faillit être le coup de grâce à toute vie consciente sur cette Terre.

Cette période reste très brumeuse pour les humains. Leurs tentatives de reconstitution des modes de vie de cette époque sont, certes, louables mais très loin de la vérité. Car si cette époque marque le début de leur temps, la Terre n'était pas encore leur domaine. En effet, les survivants de l'Atlantide n'étaient pas tous dispersés et certaines enclaves de civilisation atlante ont pu se maintenir, malgré la menace des sociétés secrètes primitives. Ainsi, cette époque, considérée comme l'aube de l'Histoire, reste pour les Nephilim le crépuscule des derniers Kaïm, épargnés par la souillure de l'orichalque…

Les Déchus, quant à eux, avaient été dispersés aux quatre coins du globe et menaient une existence précaire, à la merci d'un monde qu'ils ne comprenaient plus. Pour eux, les rumeurs d'enclaves atlantes étaient l'espoir de trouver refuge et réconfort. Ainsi, lorsque les glaces se retirèrent, ils furent nombreux à quitter les plaines pour partir à la recherche de leurs anciens frères.

Parmi ces mythiques refuges, Hyperborée fut certainement celui qui marqua le plus les Nephilim européens ainsi que les humains dont ils devaient, désormais, partager l'existence. Située dans les terres les plus septentrionales, cette enclave magique datait de l'apogée de l'Atlantide et constituait un avant-poste de Kaïm qui venaient ici étudier l'axe magique du monde. Au cœur des glaces, les Atlantes avaient bâti un sanctuaire merveilleux, dont la situation géographique et magique lui avait permis d'échapper à la vindicte des humains. Plus qu'un refuge, Hyperborée était en fait un réseau de domaines élémentaires connus sous le nom de « Couronne Boréale ». Chaque domaine dédié à un élément particulier formait ainsi un réseau magique cerclant le pôle. Là, dans ces jardins merveilleux, des érudits et des sages s'étaient réfugiés pour former une société coupée du monde mais toujours attentive à son évolution. Conscients d'être un phare dans la nuit, les sages de la Couronne Boréale entreprenaient ainsi d'entrer en contact avec leurs frères égarés, mais aussi avec des communautés humaines jugées dignes de recevoir leurs enseignements. Depuis cette époque reculée, les mythologies révèlent parfois l'influence hyperboréenne. Les Celtes parlaient d'une île septentrionale merveilleuse qui était l'objet de quêtes initiatiques ; les Grecs accueillirent Apollon venu du Nord dans sa nef de neige, et tant d'autres. Malheureusement, le confinement et les dissensions internes précipitèrent le déclin de cette expérience utopique.

Parallèlement à la survie des enclaves telles qu'Hyperborée, les Nephilim ne restèrent pas inactifs. Pour eux, tout était à faire et ils devaient conquérir leur place dans ce nouvel univers. Ainsi, tandis que les Guerres Élémentaires se déchaînaient, ce furent les Disciples de Prométhée qui sortirent de l'ombre pour, une fois de plus, aller vers les humains. Leur but était de prendre une place d'initiés aux mystères magiques au sein des communautés dans le but de sensibiliser l'humanité à la magie. Les premiers cultes et le chamanisme sont ainsi le fruit de l'approche patiente de ces ancêtres de l'Arcane O. Malheureusement, tous ces efforts restèrent minoritaires alors que les Nephilim s'entre-déchiraient et que les sociétés secrètes traquaient sans merci ceux qui se révélaient comme des initiateurs. C'était le temps des Grandes Chasses et la vie des Nephilim n'était qu'une suite de fuites et d'escarmouches, avant de finir sous les coups des lames d'orichalque, encore nombreuses.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU NÉOLITHIQUE

• CHASSEUR

Confrontation
- Jet + 20
- Bagarre + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Adaptation
- Orientation + 20
- Survie + 20
- Vigilance + 20

OPTIONS

Confrontation
- Escalade + 10
- Tir + 10

Tradition
- Religion (animiste) + 10

Techniques
- Artisanat + 10

• CHAMAN

Arts
- Danse + 10
- Peinture + 10

Adaptation
- Survie + 10

Tradition
- Astrologie + 10
- Histoire invisible + 5
- Religion (chamanisme) + 20

OPTIONS

Arts
- Chant + 10
- Instruments (percussions) + 10

Confrontation
- Mêlée + 10

Société
- Empathie + 10

Savoir
- Sciences naturelles + 10

Techniques
- Premier secours + 10
- Artisanat (os) + 20

• ARTISAN

Arts
- Sculpture + 20

Adaptation
- Survie + 10

Tradition
- Histoire invisible +10

Techniques
- Bricolage + 20
- Artisanat (bois/métal/pierre/cuir) + 30

OPTIONS

Combat
- Mêlée + 10

Tradition
- Religion (chamanisme) + 10

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

• CHEF DE CLAN

Confrontation
- Jet + 10
- Mêlée + 20
- Bagarre + 10

Société
- Éloquence + 20
- Usages + 20

Adaptation
- Survie + 10
- Empathie + 10

OPTIONS

Discrétion
- Silencieux + 10

Adaptation
- Pister + 10
- Orientation + 10
- Vigilance + 10

• BÂTISSEUR DE MONOLITHES

Arts
- Sculpture + 10

Adaptation
- Orientation + 20
- Survie + 10

Tradition
- Astrologie + 20

Perception
- Observer + 10

Techniques
- Artisanat (pierre) + 30

OPTIONS

Confrontation
- Escalade + 10
- Mêlée + 10

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

• PRÊTRE DU SOLEIL PRÊTRESSE DE LA LUNE

Arts
- Chant + 10
- Danse + 10

Société
- Éloquence + 10
- Empathie + 20

Adaptation
- Survie + 10

Tradition
- Astrologie + 20
- Religion (solaire ou lunaire) + 20

OPTIONS

Arts
- Instruments (percussions) + 10

Société
- Baratin + 10
- Séduction + 10

Tradition
- Magie + 10

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

• SAPIENCE NÉOLITHIQUE

• RETRAITE
- 1 Un sortilège ou Magie + 10 %
- 1-2 Un sortilège ou Magie + 10 %

• INITIATION D'UNE TRIBU HUMAINE ▶2
- 1 Rituels + 20 %
- 1-2 Magie + 10 %
- 1-3 Magie + 10 % et un sortilège

• LUTTE CONTRE LES GLAIVES PROMÉTHÉENS ▶3
- 1 Mystères + 10 %
- 1-2 Un sortilège
- 1-3 Magie + 10 % et un sortilège

• RECHERCHE DE LA COURONNE BORÉALE ▶3
- 1 Histoire invisible + 10 %
- 1-2 Magie + 10 %
- ▶1
  - 1-3 Akasha + 10 %
  - 1-4 Magie + 10 % et accès à un Akasha

• SÉJOUR EN HYPERBORÉE * ▶3
- 1 Histoire invisible + 20 % et un sortilège
- 1-2 Magie + 10 %
- 1-3 Magie + 10 % et un sortilège
- 1-4 Accès à un Akasha

** Cette Intrigue ne peut être choisie qu'en étant parti à la recherche de la Couronne Boréale. Cela fait, il faut réussir un jet de Magie + Akasha pour pouvoir accéder à Hyperborée. En cas d'échec, une nouvelle tentative demande un point de Sapience.*

• PARTICIPATION AUX GUERRES ÉLÉMENTAIRES ▶2
- 1-2 Magie + 10 %
- 1-3 Un sortilège
- 1-4 Un sortilège
- 1-5 Magie + 10 %

• Stases du Néolithique

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Tambour de chaman
4	Statuette de déesse-mère en os
5	Menhir gravé
6	Peigne en bois de rennes ciselé

• Akasha du Néolithique

1D6	AKASHA
1-2	Terres de chasse du clan du tigre
3-5	Tertre des Fées
6	Grotte oasis magique avec source réduisant le khaïba de 1d6 pts

LES COMPACTS SECRETS

Les Guerres Élémentaires ont été une erreur de plus dans la tragique histoire des Nephilim. Pendant que les survivants de l'Atlantide s'entre-déchiraient, les humains forgeaient le monde pour en faire leur domaine. Incapables de s'unir, les Déchus subissaient la Chasse des sociétés secrètes pour tomber un à un.

Vint le jour pourtant où la fureur des combats devait trouver un apaisement. Alors, les plus raisonnés comprirent que ce monde leur serait toujours étranger et de plus en plus hostile si les Nephilim restaient à l'écart de la marche de l'Histoire, dont les humains étaient désormais les maîtres. Ainsi, plutôt que de tenter de rebâtir de pitoyables copies de l'Atlantide, les Déchus, meurtris par le conflit, préférèrent se fondre dans certains peuples humains susceptibles de les accepter. Plusieurs tentatives virent le jour durant cette époque, connue désormais comme celle des Compromis. En effet, les Nephilim purent lier leur destin à celui de civilisations naissantes pour leur bien commun mais souvent selon des règles précises.

Parmi ces Compacts secrets, le Grand Compromis d'Égypte est certainement celui qui a le plus marqué les Nephilim, notamment grâce au règne du pharaon Akhenaton, qui reste le plus grand visionnaire parmi les Nephilim. C'est lui qui accomplit une grande quête dont les Arcanes majeurs sont l'héritage et la base de la culture Nephilim. D'autres expériences eurent lieu avec plus ou moins de succès, mais cette époque fut porteuse d'un espoir jamais égalé. Les Nephilim qui ont connu cette époque ont souvent laissé leurs traces dans les livres d'histoire ou les légendes et jouissent d'un grand prestige parmi leurs frères.

LE LEGS D'AKHENATON : LES ARCANES MAJEURS

Le Mat - Arcane 0

Individualistes souvent incontrôlables, les Nephilim du Mat cherchent à s'affirmer comme des prophètes ou des guides de l'humanité. Le projet Jésus doit beaucoup à l'activité de ces Adoptés aux méthodes peu traditionnelles et toujours surprenantes.

Le Bateleur - Arcane I

Les Adoptés de l'Arcane I vouent leur activité occulte à partager leur Sapience avec les humains. Disciples de Prométhée, ils pensent que ce rapprochement est le seul garant de la survie des Nephilim dans un monde de plus en plus contrôlé par les grandes sociétés secrètes.

La Papesse - Arcane II

Les Nephilim de la Papesse cherchent à rassembler un maximum d'informations occultes. Leurs herméthèques sont les plus riches du monde. Patiemment rassemblées au fil des siècles, elles recèlent des trésors oubliés souvent chèrement repris aux mains des sociétés secrètes.

L'Impératrice - Arcane III

L'âme humaine est le domaine de recherche de cet Arcane. Selon les Adoptés de l'Impératrice, connaître les sentiments et les émotions des humains permet de les influencer. Dans ce sens, ils poursuivent la constitution d'un vaste fichier des humains dont il peuvent tirer les ficelles grâce à leurs pouvoirs.

L'Empereur - Arcane IV

Les Nephilim de l'Arcane IV visent le pouvoir matériel. Agissant sur le terrain de nombreuses sociétés secrètes, ils cherchent à contrecarrer les plans en s'emparant eux-mêmes des rennes du pouvoir financier, militaire, politique et médiatique.

Le Pape - Arcane V

Jadis, les Nephilim du Pape se sont souvent manifestés comme des dieux. De nos jours, ils préfèrent influencer les religions déjà existantes pour mieux les modeler. Parfois, ils peuvent être à l'origine de l'émergence de cultes ou de résurgences idolâtres dans des régions reculées.

L'Amoureux - Arcane VI

Cet Arcane regroupe des Nephilim nostalgiques d'époques passées dont ils cultivent l'esprit. Ils aiment affecter une apparence en accord avec l'objet de leur nostalgie, tant dans leurs manières que dans leurs vêtements.

Le Chariot - Arcane VII

Les Adoptés du Chariot sont des techniciens réputés. S'adaptant rapidement à une époque, ils en exploitent les découvertes scientifiques et techniques pour les utiliser à leur avantage. Selon eux, tout est outil qu'il faut perfectionner y compris leur simulacre.

La Justice - Arcane VIII

Les Nephilim ont, eux aussi, besoin de lois pour réfréner leurs initiatives, souvent individualistes. L'Arcane VIII est le garant de la Balance Cosmique et veille à ce que les Nephilim ne commettent pas de nouveau les erreurs passées. Ses agents sont craints et ses sentences souvent radicales.

L'Ermite - Arcane IX

Les Adoptés de l'Arcane IX évitent les contacts avec la société, tant humaine que Nephilim. Vivant à l'écart du monde, ils poursuivent des quêtes introspectives exigeantes au sein de communautés, ou solitaires au milieu de sanctuaires choisis selon leurs étranges philosophies.

La Roue de Fortune - Arcane X

Ceux de la Roue de Fortune étudient l'évolution des champs magiques. Habiles cartographes, sentinelles vigilantes, ils sont à l'écoute des changements subtils de l'influence des Éthers sur notre monde. Leurs prédictions et études sont reconnues parmi tous les Nephilim.

La Force - Arcane XI

Ces Nephilim ont développé une éthique stricte, qui vise à maîtriser leur énergie pour une efficacité et une pureté maximales. Selon eux, l'instinct doit être banni pour ne faire place qu'à l'esprit aiguisé comme une lame. Leur vertu est exaltée par la chasse aux Effets Dragon qui sont l'expression de la bestialité des champs magiques.

Le Pendu - Arcane XII

Les Nephilim de l'Arcane XII suivent une éthique difficile à comprendre par leurs frères. Selon eux, le Nephilim doit s'effacer au profit de son simulacre, en se plaçant en Ombre temporaire.

La Mort - Arcane XIII

Peu connu des Nephilim, cet Arcane est uniquement composé de Selenim. Seul lien avec ces Cousins maudits, cet Arcane souffre de nombreux préjugés et reste très discret dans ses actions.

La Tempérance - Arcane XIV

Rejoindre la Tempérance est un véritable sacerdoce visant à soulager les maux et les souffrances des autres Nephilim. Guérisseurs érudits, ils connaissent de nombreux rituels pour guérir les traumatismes magiques.

Le Diable - Arcane XV

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

La Maison-Dieu - Arcane XVI

Les Nephilim de cet Arcane pensent que le savoir occulte doit être tenu coûte que coûte à l'écart des humains. Radicaux dans leur conception de l'hermétisme, ils n'hésitent pas à recourir à la violence pour récupérer ce qu'ils pensent être leur propriété légitime.

L'Étoile - Arcane XVII

Selon les Adoptés de l'Étoile, les Nephilim ont une origine extraterrestre. Leur quête passe donc par la recherche de preuves de civilisations aux secrets oubliés, mais aussi par la tentative de contacts avec ces mystérieux ancêtres.

La Lune - Arcane XVIII

Plutôt que de choisir un simulacre humain, les Adoptés de la Lune choisissent des simulacres animaux. Selon eux, la cohabitation avec l'humain est corruptrice et coupe le Nephilim de ses racines naturelles.

Le Soleil - Arcane XIX

Les Nephilim du Soleil n'ont pas abandonné le Sentier d'Or et consacrent leur quête à l'étude du Ka-Soleil dans le but de sa maîtrise. Mystiques héritiers d'Akhenaton, ils puisent leur inspiration dans de nombreuses traditions. Leur but ultime est l'intégration du Ka-Soleil dans le pentacle sans utiliser le simulacre.

Le Jugement - Arcane XX

Les Nephilim du Jugement sont des cyniques et des fatalistes, qui pensent que la quête de l'Agartha est vaine. Hérauts d'une Apocalypse inévitable et catastrophique, ils raillent les efforts vains de leurs frères ou professent une jouissance de l'instant présent tant que cela est encore possible.

Le Monde - Arcane XXI

Cet Arcane représentant l'accomplissement de la quête d'Akhénaton reste un mystère pour les Nephilim. Aucun d'entre eux ne s'est jamais réclamé du Monde et nombreux sont ceux qui pensent que seul un Agarthien peut prétendre à une place en son sein.

CRÉATION DE PERSONNAGE
ADOPTION PAR UN ARCANE MAJEUR

A partir du règne d'Akhenaton, un Nephilim peut choisir de rejoindre les rangs d'un Arcane majeur. Cette possibilité est un choix reflété par l'implication dans une affaire occulte lors de la détermination de l'évolution de la Sapience.

Pour chaque époque, un Arcane actif est présenté. Si le Nephilim veut rejoindre un autre Arcane, le coût en Sapience est identique à celui de l'Arcane proposé mais il ne pourra pas bénéficier des avantages listés, hormis l'Adoption.

Un Nephilim peut avoir été Adopté par plusieurs Arcanes mais jamais plus d'un à la fois. S'il n'a pas renoncé à son Adoption lors de son incarnation de nos jours, un Nephilim peut bénéficier de l'aide de son Arcane. Faire partie d'un Arcane ne nécessite pas d'obligations lourdes et représente plus une communauté d'esprit et une fraternité. Par contre, tout service implique une dette, aussi l'appel à un Arcane ne doit pas être intempestif.

5000 AVANT J.-C.

LES TUATHA DE DANANN

Après la chute de l'Atlantide, les Nephilim se dispersèrent. Nombre d'entre eux trouvèrent refuge sur les rives de la Méditerannée. Mais quelques-uns, poussés par l'audace, le dégoût du souvenir de leur ancienne vie et la soif de découverte, partirent loin au Nord. Parmi eux, beaucoup s'établirent sur les rives de l'océan de Petite Bretagne. Les derniers voyageurs du Septentrion furent récompensés de leur persévérance par la vision d'une terre magique et presque vierge. Cette île, Erin la verte, se révéla une terre d'accueil pleine de promesses.

Un jour donc, l'Armée des Esprits prit possession de la terre d'Irlande. Avec eux, ils amenaient quatre possessions magiques destinées à assurer leur suprématie : la Pierre du Destin, qui criait lorsque le roi légitime la touchait ; la lance du guerrier Lugh, qui donnait toujours la victoire à ses soldats ; l'épée de Nuada que personne ne pouvait fuir ; enfin le chaudron du Dagda, qui apaisait toute faim.

Mais les humains qui habitaient l'île ne semblaient guère prêts à se laisser dominer par les nouveaux arrivants. Après quelques tentatives de négociations infructueuses, Nephilim et humains livrèrent bataille. À Mag Tured, les Nephilim massacrèrent les humains, grâce à leurs pouvoirs magiques. Le règne des Nephilim, les Tuatha De Dannan, commença. Certains parmi les vaincus reconnurent la supériorité des Nephilim et conclurent un « pacte d'incarnation » avec eux. En échange, un province de l'île serait donnée aux humains. La coopération entre humains et Nephilim se fit plus forte. Les Nephilim enseignèrent leurs secrets aux humains, initiant les premiers druides.

Après de nombreuses années de paix dans l'île, les Nephilim découvrirent qu'au Nord, dans les îles plus loin encore, vivaient des créatures maléfiques, des Daïmon sortis de l'Hadès, les Formorians. Leur chef, le cruel Cyclope Balor, les harcelaient sans cesse. Son œil unique pouvait tuer toute créature dont il croisait le regard. Lugh, se présentant à la cour du roi Nuada, se porta champion des Nephilim pour défaire les Formorians. Mais tous les Nephilim n'acceptaient pas l'autorité de Nuada et en particulier le choix du champion, Lugh. Parmi eux, deux Nephilim, les fils de Turenn, décidèrent de passer à l'acte et assassinèrent le père du simulacre de Lugh, un humain qui avait choisi de sacrifier la vie de son fils pour y abriter Lugh.

Lugh, fou du désir de vengeance, imposa à ces deux Nephilim un quête longue et éprouvante, de laquelle il ramenèrent de nombreux objets magiques. Ayant effectué leur quête et croyant être blanchis de leur acte ignoble, ils furent néanmoins dispersés par Lugh et ses fidèles. Lugh récupéra les nombreux objets magiques de la quête et se prépara à affronter les Formorians. Alors s'engagea la seconde bataille de Mag Tured.

Cette bataille fut sans doute le plus grand affrontement entre êtres magiques après la chute de l'Atlantide. Les éléments eux-mêmes semblaient participer à la bataille. Les armées des deux camps s'affrontèrent durant plusieurs jours, décimant Nephilim et Daïmons. Enfin, lorsque les Formorians pensaient leur victoire proche, ils firent approcher Balor, dont l'œil unique était tellement gros que sa paupière devaient être soulevée par trois hommes. Du haut d'une colline qui dominait tout le champ de bataille, Balor commença à faire ouvrir la paupière de son œil unique. Des milliers de Nephilim périrent instantanément sous le regard mortel de Balor. Nuada lui-même périt.

Mais Lugh, qui avait pris soin de rester hors de portée du regard de Balor, s'élança sur son cheval qui allait plus vite que le vent. Il lança une pierre avec sa fronde. La pierre voyagea si vite qu'elle se logea au centre de l'œil de Balor, et lui traversa le crâne.

Ainsi prit fin le terrible règne des Daïmons Formorians. La paix s'installa sur l'île pour de nombreuses années. Mais un jour, qui serait sans doute le premier de Mai, de grands et beaux guerriers humains débarquèrent sur une plage au sud-ouest de l'île. Ils étaient les fils du roi Mil, tous guerriers. Les Nephilim de l'île s'étaient laissés aller dans leur petit paradis. Lorsqu'il fallut reprendre les armes, contre des humains, certains n'en eurent pas le courage. Les autres, sans entraînement, sans magie offensive, furent vaincus à plusieurs reprises. Alors, les sages des deux camps se réunirent. Les Nephilim comprirent que leur temps était fini sur Erin. Les humains comprirent que les Tuatha De Dannan étaient vénérables et puissants. Un accord fut conclu : la surface de la terre serait pour les humains, les fils de Mil, les Celtes ; les Nephilim du Tuatha De Dannan pourraient vivre comme bon leur semblerait sous la terre, dans les tumulus, les dolmens et autres lieux magiques.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU IRLANDAIS MYTHIQUE

• UN ARTISAN

Adaptation
- Vigilance + 20

Confrontation
- Mêlée + 10
- Jet + 20

Société
- Négoce + 20

Techniques
- Artisanat (métal) + 30

OPTIONS

Techniques
- Artisanat (bois) + 20
- Premiers secours + 10

Confrontation
- Esquive + 20

Société
- Baratin + 20

• UN DRUIDE

Langues
- Lire / Écrire Alphabet oghamique + 20

Arts
- Chant + 20

Savoir
- Médecine + 20

Société
- Éloquence + 20

Tradition
- Religion (druidisme) + 20

OPTIONS

Arts
- Littérature + 10
- Musique (harpe) + 10

Langues
- Gaëlique +10

Savoir
- Sciences naturelles +10
- Astronomie +10
- Mythes & légendes +10

Tradition
- Magie +10
- Rituels +10
- Ésotérisme +10

• UN BARDE

Arts
- Chant + 30
- Musique + 20
- Instruments (harpe) + 20

Société
- Éloquence + 20

Tradition
- Religion (druidique) + 10

OPTIONS

Arts
- Chant + 20

Adaptation
- Vigilance + 20

Société
- Empathie + 10

• UNE MAGICIENNE

Confrontation
- Mêlée + 20
- Jet + 20
- Esquive + 20

Société
- Empathie + 20

Tradition
- Religion (druidique) + 10
- Rituels + 10

OPTIONS

Confrontation
- Tir + 20

Discrétion
- Se cacher + 10

Adaptation
- Survie + 20
- Pister + 10
- Orientation + 10

• UN HÉROS

Adaptation
- Vigilance + 10

Confrontation
- Mêlée + 20
- Jet + 20
- Tir + 10
- Esquive + 20

Société
- Éloquence + 20

OPTIONS

Société
- Politique + 20

Adaptation
- Pister + 20

Confrontation
- Équitation + 20
- Nager + 10

• UN CONDUCTEUR DE CHAR

Confrontation
- Jet + 20
- Équitation + 30

Techniques
- Premiers secours + 10
- Bricolage + 20

Société
- Éloquence + 20

OPTIONS

Confrontation
- Esquive + 20
- Bagarre + 10

Adaptation
- Survie + 20
- Pister + 20

• SAPIENCE IRLANDAISE MYTHIQUE

• RETRAITE ▶1

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• PARTICIPATION À L'ENSEIGNEMENT AUX HUMAINS ▶3

1 Ésotérisme + 20 %
1-2 Magie + 10 %
1-3 Magie + 10 % et un sortilège
1-4 Focus (deux sortilèges)

• PARTICIPATION À LA QUÊTE DES FILS DE TURENN ▶2

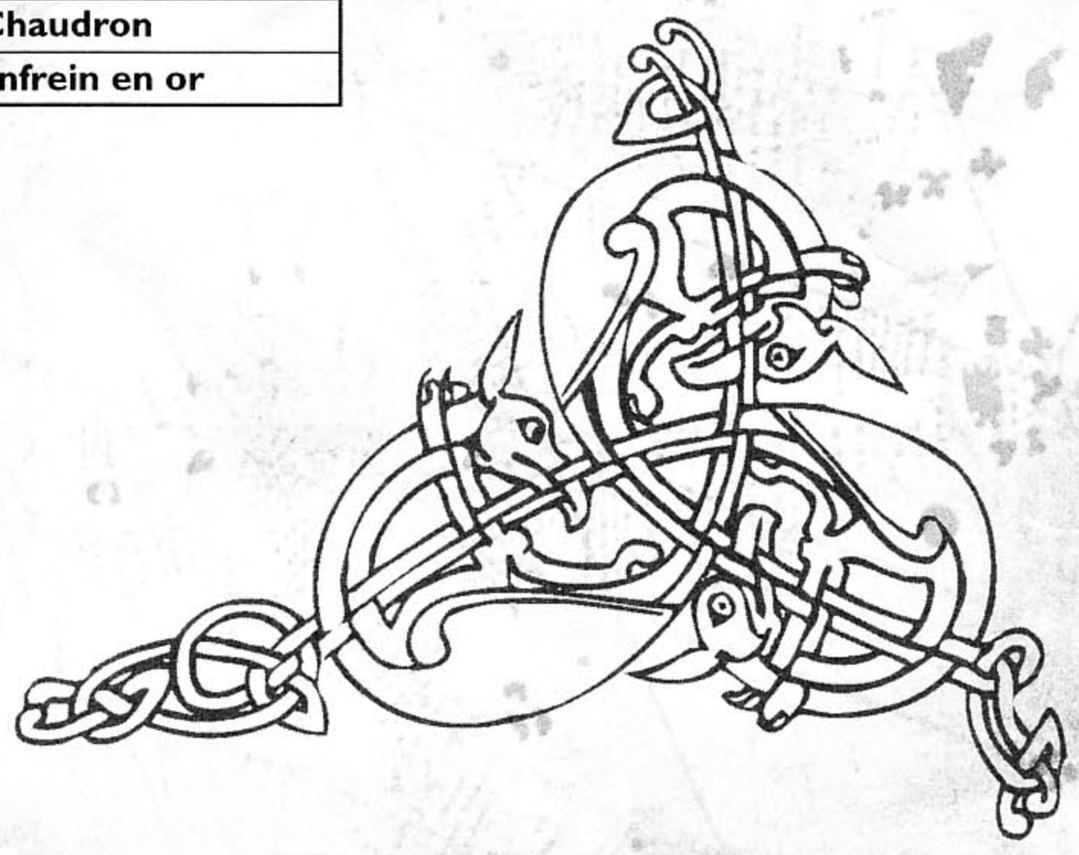
1-2 Akasha + 10 %
1-3 Magie + 10 %
1-6 +1 en Ka-élément dominant

• PRÉPARATION DE LA SECONDE BATAILLE DE MAG TURED ▶2

1 Mystes + 20 %
1-3 Magie + 10 %
1-4 Magie + 10 % et un sortilège offensif
1-6 Ka + 1

• Stases de l'Irlande mythique

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Bouclier rond en bronze
4	Casque à cimier ouvragé
5	Chaudron
6	Chanfrein en or



1350 AVANT J.-C.

L'ÉGYPTE D'AKHENATON

Située en Égypte centrale, Thèbes est à cette époque la capitale de la civilisation égyptienne tant sur le plan politique que religieux et culturel. Le clergé domine le pays et fait bâtir le magnifique complexe des temples d'Amon-Ra de Louxor et de Karnak. Pourtant l'avènement du nouveau Pharaon Amenophis IV provoque une quasi-guerre civile. En effet Amenophis IV s'oppose immédiatement aux prêtres d'Amon-Ra en imposant le culte suprême d'Aton le disque solaire. Il change de nom et se fait appeler Akhénaton. Il fait construire une nouvelle capitale Akhet-Aton et s'y installe avec sa cour. Les prêtres réagissent en montant la population de Thèbes contre le Pharaon « hérétique ». Le pays se coupe en deux, le Nil perd une fois de plus son unité. L'armée, commandée par le seigneur Horemheb, se range du côté du Pharaon puis, effrayée par les hérésies magiques du fils des dieux, elle aide les prêtres de Thèbes. Le Pharaon se trouve de plus en plus isolé, il n'est plus qu'entouré d'une cour décadente et d'artistes névrosés. Le clergé réagit aux pratiques magiques du Pharaon en autorisant l'accès du peuple au « Livre des morts » égyptien, véritable manuel de survie spirituelle dans l'au-delà. Finalement le pharaon Akhénaton finit abandonné de tous (même de sa femme Nefertiti) et meurt à cause d'un complot, empoisonné par son médecin personnel.

LES SOCIÉTÉS SECRÈTES

Societas Antiquae Rosae Crucis

Cette époque voit la naissance d'une des sociétés secrètes les plus importantes pour l'histoire des Nephilim : la société antique de la Rose+Croix. Elle a été créée à l'origine par un groupement de prêtres et de magiciens égyptiens mécontents du pacte passé entre les Nephilim et les premiers égyptiens. Ils ont toujours considéré que les humains devaient eux aussi pouvoir atteindre l'Agartha de la même manière que les Nephilim. Ils sont à cette époque de grands praticiens de rituels magiques en tout genre. Ils se formèrent aussi pour espionner les découvertes magiques d'Akhénaton. Ils furent à l'origine du complot qui tua le pharaon maudit.

Les Mystères d'Isis

Les Mystères d'Isis enseignent aux Égyptiens certains des secrets des Nephilim. La société secrète devient jalouse de ses secrets et elle va chercher à s'approprier la science cachée des Nephilim. Elle monte un complot et se met à piller les tombes des anciens pharaons. Elle acquiert ainsi de nombreux documents, objets occultes et magiques.

LES FAMILLES DE NEPHILIM

Akhénaton réussit à découvrir le secret de la fusion entre l'humain et les Nephilim permettant alors le maniement des champs magiques du soleil. Mais il n'eut pas le temps de le mettre en pratique. Il fabriqua alors 22 tablettes magiques en or sur lesquelles il inscrivit ses découvertes magiques. Puis avec l'aide de ses derniers fidèles, il entreprit de délivrer un nombre identique de Nephilim proches de l'Agartha enfermés dans les tombeaux et les pyramides des dynasties pharaoniques précédentes. Les Nephilim ainsi éveillés se trouvèrent chacun avec une petite partie du secret le plus important pour les Nephilim. Ils durent fuir l'avidité des sociétés secrètes égyptiennes et ils se dispersèrent à travers le monde connu et inconnu. Ils s'entourèrent tout d'abord des derniers membres dévoués de la cour d'Akhénaton qu'ils initièrent à certains secrets Nephilim et qu'ils chargèrent de voyager à travers le monde afin de chercher les autres Arcanes. Ce fut la naissance du grand peuple nomade des Bohémiens (appelés Égyptiens durant le XIXième siècle en Angleterre). Ces nomades fabriquèrent leur propre culture à partir des rites Nephilim, de coutumes égyptiennes et d'éléments pris dans les contrées traversées. Chaque Nephilim fonda une société secrète avec d'autres Nephilim chargée de préserver l'arcane en sa possession. Les familles naquirent quand les Nephilim regroupés en confréries autour d'un Arcane s'aperçurent que leur puissance était telle que chacun pouvait donner un mode de vie occulte à ses gardiens. Certains Nephilim quittèrent alors les familles se sentant trop à l'étroit, les autres établirent des hiérarchies magiques et des rituels afin d'étudier les pouvoirs de leur Arcane. Les Arcanes majeurs étaient nés.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU ÉGYPTE

• SCRIBE

Arts
- Peinture + 20

Langues
- Lire / Écrire Égyptien hiéroglyphique + 20

Savoir
- Mathématiques + 20
- S'informer + 10

Techniques
- Gestion + 20

Tradition
- Religion (polythéisme égyptien) + 10

OPTIONS

Société
- Baratin + 10
- Corruption + 10
- Usages + 10

• CONDUCTEUR DE CHAR

Adaptation
- Vigilance + 10

Confrontation
- Équitation + 20
- Mêlée + 20
- Couteau + 10
- Esquive + 10

Langues
- Parler Égyptien + 10

Technique
- Conduire (char) + 20

OPTIONS

Adaptation
- Pister + 10

Confrontation
- Athlétisme + 10
- Tir + 10
- Jet + 10

Techniques
- Premiers secours + 10

• DANSEUSE DE CABARET

Arts
- Danse + 20
- Instruments (harpe) + 10
- Chant + 10

Confrontation
- Acrobatie + 20

Discrétion
- Silencieux + 10

Tradition
- Rituels + 10

Société
- Usages + 20

OPTIONS

Adaptation
- Vigilance + 10
- Découvrir + 10

Langues
- Parler Égyptien + 10

Traditions
- Religion (polythéisme égyptien) + 10
- Mystères + 10

• EMBAUMEUR À LA MAISON DE LA VIE

Langues
- Lire / Écrire Égyptien hiéroglyphique + 10

Société
- Usages + 20
- Empathie + 20

Tradition
- Astrologie + 10
- Mystères + 10
- Rituels + 20
- Religion (polythéisme égyptien) + 10

OPTIONS

Savoir
- Médecine + 10
- Mythes & Légendes + 10

Techniques
- Premiers secours + 10

• PRÊTRESSE D'ISIS

Arts
- Chant + 20

Langues
- Parler Égyptien + 10
- Lire / Écrire Égyptien hiéroglyphique + 20

Savoir
- Mythes & Légendes + 20

Traditions
- Mystères + 10
- Ésotérisme + 10
- Religion (polythéisme égyptien) + 10

OPTIONS

Adaptation
- Vigilance + 10

Confrontation
- Couteau + 10

Société
- Éloquence + 10
- Usages + 10

• ESCLAVE NUBIEN

Adaptation
- Survie + 20

Confrontation
- Athlétisme + 20
- Mêlée + 20
- Bagarre + 20

Discrétion
- Se cacher + 10

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

Techniques
- Premiers secours + 10

OPTIONS

Arts
- Chant + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Techniques
- Bricolage + 10

Tradition
- Religion (animisme africain) + 10

• SAPIENCE ÉGYPTE

• RETRAITE ▶1

1 Un sortilège ou Magie + 10 %
1-2 Un sortilège ou Magie + 10 %
1-2 Histoire invisible + 10 % et un sortilège
1-3 Un sortilège

• LES QUÊTES DES 22 LAMES ▶5

1 Ésotérisme + 10 %
1-2 Tarologie + 10 % et Magie + 10 %
1-3 Adoption par un Arcane au choix et Arcanes Majeurs (choix) + 30
1-4 Magie + 10 %
1-5 + 1 en Ka

• LES TEMPLES D'AMON-RA ▶2

1 Histoire invisible + 10 %
1-2 Templiers + 10 %
1-3 Mystères + 10 % et un sortilège

• LA CHUTE DE TUBALCAAN ▶3

1 Templiers + 10 %

• L'EXIL DES RÔMS ▶3

1 Bohémiens + 20 %
1-2 Histoire Invisible +10 % et Magie + 10 %
1-3 Bohémiens + 10 % et un sortilège

• ***Stases Égyptiennes***

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Bouclier en osier
4	Statuette en terre cuite d'Anubis
5	Poitrail ouvragé
6	Masque mortuaire

587 AVANT J.-C.

BABYLONE

Arrivé sur le trône en 563 avant J-C, à la suite d'un souverain obscur (Nobopolassar), le grand Nabuchodonosor entreprend de rétablir la splendeur passé de l'insolente Babylone, qui deviendra sous son règne la plus grande cité du monde connu. Il reconstruit la ziggourat d'Etemenanki, que les traditions bibliques identifieront à la tour de Babel, et fait édifier la Porte d'Ishtar et les célèbres Jardins Suspendus avec l'aide, dit-on, de l'Arcane XIX. Souverain sans égal, Nabuchodonosor se montre aussi grand conquérant : ses armées prennent Jérusalem en 597, puis en 587. Les princes, les artisans et les grands dignitaires de la ville sont ramenés de force à Babylone, où commence pour eux une captivité qui ne prendra fin qu'au temps des Perses. La prospérité de l'impudente cité, capitale de l'empire néo-babylonien, se trouve alors à son apogée.

La pensée babylonienne est très marquée par l'épopée de Gilgamesh qui, en termes à peine voilés, évoque la terrible bataille qui opposa les humains à leurs créateurs Nephilim. Gilgamesh, roi de l'antique cité d'Uruk, entreprend aux côtés d'Enkidu une série d'expéditions herculéennes, puis repousse les avances d'Ishtar, qui lui offre l'immortalité. Nombreux sont parmi nos érudits ceux qui ont vu en ce récit une métaphore confuse et parcellaire du Sentier d'Or et de la révolte des humains contre leurs maîtres. Maudit par Ishtar, Gilgamesh voit mourir son fidèle compagnon et comprend que l'existence des Dieux lui sera à jamais refusée. Enkidu lui offre en songe l'opportunité de le rejoindre en enfer, proposition rejetée par Gilgamesh, qui n'a plus que ses yeux pour pleurer. L'épopée de ce héros hors du commun fait notamment mention du Déluge – la chute de l'Atlantide, mais la nature des relations qui y unissent Ishtar et Gilgamesh, comme celles que la déesse tissera plus tard avec Mardouk, n'a jamais été clairement élucidée. Ishtar, également connue sous les noms de Lilith et de Venus était, semble-t-il, un Selenim d'une puissance extraordinaire qui marqua Babylone d'une empreinte définitive avant de se retirer dans un royaume idéal et pratiquement inaccessible. C'est d'ailleurs en ce royaume qu'elle aurait capturé Enkidu pour y attirer son compagnon Gilgamesh, souverain ombrageux et imprévisible qu'elle ne parvenait pas à séduire.

On a également prêté à Ishtar une liaison avec Mardouk, dieu incontesté de Babylone sous le règne de Nabuchodonosor. Les historiens prétendent que Mardouk, au rôle jusqu'ici effacé dans le panthéon local, devint le nouveau chef des dieux sous l'influence du clergé babylonien. Le poème de la Création explique que les dieux, éperdus de terreur devant les menaces du chaos Tiamat, firent appel à Mardouk et lui donnèrent tous leurs pouvoirs, afin qu'il les délivre de cette menace. Nous savons que Mardouk fut en réalité le produit d'invocations expérimentales, prémices de la futur Kabbale, partiellement réussies et menées par des Nephilim alliés à certains prêtres juifs soucieux de confrontation contre l'influence des dieux anciens et des démons qui leur étaient affiliés : les Selenim. Nombreux furent à cette époque les témoignages de babyloniens qui prétendirent que Mardouk marchait librement dans la ville et se mêlait aux humains. Ces légendes possèdent sans nul doute un fond de vérité. Mardouk régna aux côtés des souverains successifs de Babylone (y compris le roi perse Cyrus, qui renvoya les Juifs à Jérusalem pour mieux contrôler son nouvel allié), leur assurant une légitimité incontestée avant de sombrer avec la ville quelques siècles plus tard et d'être emprisonné par des mages de la secte des Assassins.

Nos historiens se perdent en conjectures quant à une éventuelle alliance entre Ishtar et Mardouk. On sait que les Nephilim, soucieux de confrontation contre l'influence des Selenim dont elle était probablement le chef, s'allièrent aux kabbalistes juifs pour institutionnaliser le mythe de Mardouk, et débarrasser la ville de la présence des anciens dieux. Ce fut une époque de miracles, d'apparitions mystérieuses et de batailles sanglantes où Nephilim et Selenim s'entre-déchiraient sous le couvert de masques divins. Victime de penchants incontrôlables qui avaient déjà failli causer sa perte par le passé, Ishtar s'éprit sans doute de Mardouk, ce qui causa la perte des siens.

LA PROPHÉTIE DE KHORSABAD

Le règne de Nabuchodonosor fut marqué par une conspiration politique et magique qui faillit mettre à mal l'unité précaire atteinte par les Nephilim et faire sombrer Babylone dans le chaos. Certains Nephilim dissidents tentèrent d'imposer aux populations environnantes l'idée qu'un nouveau roi, descendant direct du grand Hammurabi (qui avait régné plus de mille ans auparavant), viendrait bientôt à Babylone pour réclamer son trône. Le souverain en question était un Nephilim manipulé et supposé amnésique, qui possédait le soutien de plusieurs proches de Nabuchodonosor et d'une partie des hauts dignitaires de la cité. Le coup d'état échoua au dernier moment, sans qu'on sache réellement pourquoi.

• MARCHAND D'ÉTOFFES

Confrontation
- Équitation +10
- Esquive +10

Société
- Négoce +20
- Éloquence +20
- Baratin +10
- Politique +10

Adaptation
- Découvrir +10

Techniques
- Artisanat (au choix) +10

OPTIONS

Arts
- Littérature +10

Savoir
- S'informer +10

Discrétion
- Silencieux +10

Tradition
- Religion (babylonienne) +10

Langues
- Parler Assyrien +10

• ASTROLOGUE ROYAL

Arts
- Chant +10

Société
- Éloquence +10

Adaptation
- Vigilance +10

Tradition
- Religion (babylonienne) +10
- Astrologie +10
- Magie +10

Savoir
- Mathématiques +10
- Physique / Chimie +10
- S'informer +10

OPTIONS

Arts
- Comédie +10

Tradition
- Ésotérisme +10
- Analogie +10

Société
- Corruption +10
- S'informer +10
- Baratin +10

• ARCHER DE L'ARMÉE IMPÉRIALE

Confrontation
- Tir +20
- Escrime +10

Discrétion
- Se cacher +10
- Silencieux +10

Adaptation
- Vigilance +10
- Pister +10
- Orientation +10
- Survie +10

Techniques
- Bricolage +10

OPTIONS

Confrontation
- Équitation +10

Tradition
- Religion (babylonienne) +10

Techniques
- Premiers secours +10

• MÉDECIN EXORCISTE

Société
- Éloquence +10
- Empathie +10

Tradition
- Astrologie +10
- Ésotérisme +10
- Magie +10
- Religion (Chamanisme) +20

Sciences
- Médecine +10

Techniques
- Premiers Secours +10

Langues
- Parler Assyrien +10

OPTIONS

Savoir
- S'informer +10

Adaptation
- Vigilance +10

Tradition
- Religion (babylonienne) +10

Sciences
- Sciences naturelles +10

Techniques
- Bricolage +10

• JUIF ÉRUDIT

Société
- Éloquence +10
- Empathie +10

Tradition
- Magie +10
- Astrologie +10
- Religion (judaïque) +10

Savoir
- Droit +10
- Mathématiques +10

Langues
- Parler Hébreu +10
- Lire/écrire Hébreu +20

OPTIONS

Société
- Baratin +10

Savoir
- S'informer +10

Tradition
- Ésotérisme +10
- Analogie +10

Société
- Usages +10

• BERGER

Confrontation
- Mêlée +10

Société
- Baratin +10

Adaptation
- Orientation +10
- Survie +10
- Vigilance +10
- Découvrir +10

Tradition
- Religion (chamanique) +10
- Religion (babylonienne) +10

Savoir
- Sciences naturelles +10

Techniques
- Bricolage +10

OPTIONS

Confrontation
- Nager +10
- Bagarre +10

Société
- Négoce +10

Discrétion
- Se cacher +10

Techniques
- Artisanat (au choix) +10

• SAPIENCE BABYLONIENNE

• RETRAITE ▶1
1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %
1-3 Un sortilège
1-4 Un artefact

• RECHERCHE DU SANCTUAIRE D'ISHTAR ▶3
1 Ésotérisme +10%
1-2 Un sortilège
1-3 Magie +10%
1-4 Magie +10% et un sortilège

• DÉMANTÈLEMENT DE LA FRATERNITÉ DE SARMOUNG ▶3
1 Mystères +20%
1-2 Un sortilège

• ÉCHEC DE LA PROPHÉTIE DE KHORSABAD ▶2
1 Arcanes Majeurs (IX) +20%
1-2 Adoption par l'Arcane IX
1-3 Magie +10%
1-4 Magie + 10 % et un artefact

• *Stases Babyloniennes*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Sceau cunéiforme
4	Statue du roi en ivoire
5	Tablette d'argile
6	Coquille de murex

• *Artefacts Babyloniens*

1D6	ARTEFACTS
1-3	Éléphant d'ivoire contenant le sort «Cantique des Vents»
4-5	Glaive d'antimoine contenant le sort «Purification Ambiante»
6	Anneau d'or serti d'une émeraude contenant le sort «Verdict Loyal»

L'ÂGE DE L'HERMÉTISME

La chute du Grand Compromis d'Égypte, du fait de l'action des sociétés secrètes, signifia, pour un temps, l'échec du rapprochement entre humains et Nephilim. Une fois de plus, ces derniers durent se retirer du devant de la scène pour éviter de subir de nouvelles attaques fatales. De cette période d'espoir, aucune tentative de compromis ne devait survivre et les Nephilim furent de nouveau dispersés.

C'est durant ces exodes et ces replis que naquit la nécessité de l'hermétisme. L'échec des Compromis montrait que la présence Nephilim attirait la vindicte des sociétés secrètes, aussi les Déchus devaient-ils désormais agir dans l'ombre. De même, les temps n'étaient plus à l'initiation de populations humaines trop versatiles dans leurs alliances, mais à la préservation des secrets. C'en était fini des dieux incarnés, des cultes flamboyants ; l'action des Nephilim devait devenir non seulement occulte, mais surtout hermétique.

Malgré l'adversité, les Nephilim montraient tout de même une exceptionnelle capacité à relever la tête. Ainsi, on assista à cette époque à l'émergence de petits groupes soudés unis par un même idéal ou un même but. Ces fraternités occultes, plus souples que les Arcanes majeurs, offraient aux Nephilim isolés un soutien mutuel et une concentration des efforts salutaires en ces temps troublés. Alors que les guerres secrètes se préparaient, les Nephilim se rassemblaient pour mieux fourbir leurs armes et redoubler d'efforts pour engranger savoir et secrets oubliés.

Des fraternités telles que le Cercle boréal, les Marcheurs d'EntreMonde ou la fameuse Atalante Fugitive ont ainsi traversé les siècles et les épreuves pour continuer à agir de nos jours. Leurs noms illuminent les annales des Déchus et galvanisent les Nephilim dans leur quête.

CRÉATION DE PERSONNAGE • LES REFUGES

Avec l'âge de l'hermétisme, les Nephilim ont commencé à dissimuler leurs trésors occultes pour les soustraire à l'avidité des humains. Un Refuge peut revêtir n'importe quelle apparence, du moment que son entrée est secrète ou bien dissimulée.

Un Refuge permet de cacher des focus, des objets magiques et tout autre bien ayant de la valeur pour le Nephilim. Pour créer un Refuge, un Nephilim doit dépenser un point de Sapience. Cela fait, il peut y entreposer ses artefacts, focus, etc.

Si le Nephilim veut retrouver son Refuge lors d'une incarnation suivante et profiter des biens qu'il y a cachés, il doit dépenser de nouveau un point de Sapience. Si cette dépense n'est pas effectuée, le Refuge et son contenu sont perdus.

De nos jours, si le Nephilim veut retrouver son ou ses Refuges, cette recherche devra faire l'objet d'un court scénario, seul ou avec le groupe, selon les plans du Meneur de jeu.

LES FRATERNITÉS OCCULTES

Une fraternité occulte peut représenter un atout non négligeable pour un Nephilim. Une fois le serment magique approprié scellé, les membres de la nouvelle fraternité peuvent se soutenir, mais aussi partager leurs connaissances, sauvegarder l'héritage de leurs compagnons remis en stase et surtout faire front contre la menace des sociétés secrètes.

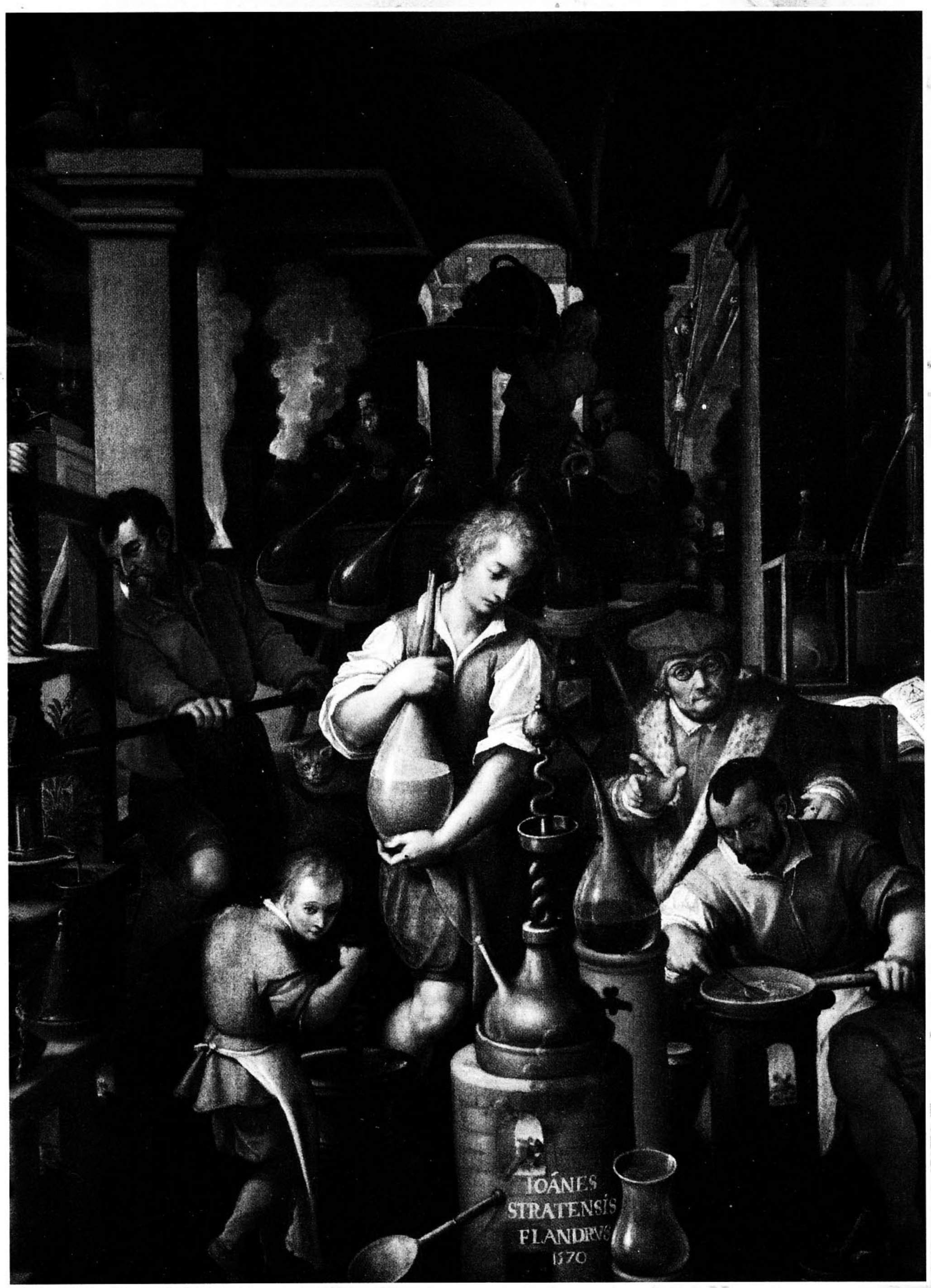
Si vous créez votre personnage avec d'autres joueurs, vous pouvez décider de former une fraternité avec un ou plusieurs des autres personnages à condition de vivre la même époque d'incarnation. Dans ce cas, votre Nephilim doit dépenser autant de points de Sapience que le nombre de ses compagnons qui rejoignent la fraternité.

Une fois, la fraternité constituée, elle reste effective pour les époques suivantes, même si ses membres sont dispersés.

Si un nouveau membre est accepté en son sein, le nouveau venu doit dépenser autant de points de Sapience que le nombre des anciens membres. Les autres, quant à eux, ne dépensent qu'un seul point de Sapience.

Bénéfices d'une fraternité

- Les membres de la Fraternité peuvent participer ensemble à l'intrigue « Retraite de la Sapience ». Le bénéfice de la Retraite est augmenté d'un niveau, sans risques, pour le même coût de Sapience.
- Le risque de remise en stase encouru par l'investissement dans une intrigue occulte est baissé de 1 si un ou plusieurs des membres de la fraternité se sont joints au Nephilim.


IOÁNES
STRATENSIS
FLANDRVS
1570

1200 AVANT J.-C.

LA CHUTE DE TROIE OU LA FIN DE L'ÂGE D'AÏON

Le monde occulte connaît perpétuellement des soubresauts dont l'écume, parfois, se transforme en événements historiques. Mais il arrive qu'il soit sujet d'une immense tempête, mettant alors l'histoire et la mythologie côte-à-côte dans la mémoires des hommes et des Nephilim. La guerre de Troie fait partie de ces tempêtes ésotériques, drames et tragédies dans lesquels humains, Nephilim, héros et traîtres sont manipulés par des forces qui les dépassent.

Troie est la conclusion tragique d'un âge d'or qu'ont connu les Nephilim et les humains. Cet âge, appelé l'Âge d'Aïon, court de la chute d'Akhénaton à la chute de Troie. Durant cette époque mythique, les Nephilim furent très souvent considérés comme des dieux vivants prodiguant leurs aides contre des sacrifices et des rituels symboliques. Les humains, en échange, étaient capables d'utiliser leur étincelle de Ka-Soleil. Seuls les membres des grandes lignées héroïques comme celles des Atrées ou bien des Draupadi recevaient l'initiation nécessaire. Ils pouvaient ensuite porter les armes et les pouvoirs donnés par les Nephilim-dieux tutélaires de leur famille.

Ce fut aussi l'apogée des cinq premiers Arcanes majeurs, qui épousèrent totalement ce monde mythique. Seule, l'Égypte quittait lentement le Grand Compromis et nourrissait en son sein les forces occultes humaines qui donneraient naissance aux sociétés secrètes d'aujourd'hui.

Ces grandes civilisations mythiques ne cessèrent de s'affronter en luttes ouvertes et magiques, chacune essayant d'étendre son influence, sa manière de cohabiter avec les Nephilim, sans compter les volontés des Nephilim pour augmenter les domaines élémentaires. Chacune cherchait aussi à récupérer l'antique puissance de l'Atlantide. Après plus de six cents ans, ces guerres se cristallisèrent en un maelström de violence autour du conflit ésotérique opposant deux grandes familles, les Atrides et les Podarcides. L'enlèvement d'Hélène par Pâris symbolisa la perte par les Atrides de leur trésor et de leur quête. La guerre fut terrible pour toutes les familles, elle se transmit, à l'identique d'un virus, aux terres vivant en harmonie dans le compromis d'Aïon. Ainsi, les lointaines terres indiennes s'embrasèrent, combats titanesques narrés dans la grande saga du Mahabharata.

La chute de Troie marque la fin d'Aïon et l'impossibilité de continuer les Compacts Secrets entre les Nephilim et les humains. Les sociétés secrètes comme les Templiers exercèrent alors leurs pressions ; les humains perdirent confiance dans les Nephilim divinisés. Les sacrifices se firent de plus en plus rares et, parallèlement, le Ka-Soleil fut oublié. Le Sentier d'Or ne devint plus qu'un fil de lumière quasi-invisible dans la nuit noire.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU DE LA CHUTE DE TROIE

• GUERRIER MYCÉNIEN

Confrontation
- Mêlée + 30
- Tir + 20
- Athlétisme + 10
- Escalader + 10

Adaptation
- Vigilance + 10
- Survie + 10

Techniques
- Premiers secours + 10

OPTIONS

Société
- Éloquence + 10

Savoir
- Navigation + 10

Tradition
- Religion (grecque) + 20

Langues
- Parler Grec Ancien + 10

• NAVIGATEUR

Adaptation
- Orientation + 20
- Survie + 10
- Vigilance + 10

Techniques
- Artisanat (bois) + 10

Confrontation
- Escalader + 10
- Nager + 20

Savoir
- Navigation + 20

OPTIONS

Arts
- Chant + 10

Société
- Baratin + 10
- Débrouillardise + 20

Tradition
- Astrologie + 20

• DEVIN

Tradition
- Astrologie + 20
- Magie + 10
- Religion (sacrifices) + 10

Société
- Éloquence + 20
- Usages + 10
- Empathie + 10
- Politiques + 10

Arts
- Chant + 10

Savoir
- S'informer + 10

OPTIONS

Confrontation
- Couteau + 10

Savoir
- Médecine + 10

Langues
- Parler Grec Ancien + 20
- Lire / Écrire Mycénien + 20

• ARCHITECTE PALATIAL

Techniques
- Gestion + 10
- Artisanat (pierre) + 10
- Artisanat (métal) + 10

Arts
- Sculpture + 10

Tradition
- Astrologie + 10

Société
- Débrouillardise + 10
- Politiques + 10

Langues
- Lire / Écrire Mycénien + 10

Savoirs
- Architecture + 20

OPTIONS

Société
- S'informer + 10
- Négoce + 10

Savoir
- Mathématiques + 10

Techniques
- Travail du bois + 10

Langues
- Lire / Écrire Mycénien + 10

• AMAZONE

Confrontation
- Athlétisme + 20
- Équitation + 10
- Tir + 20
- Mêlée + 10

Adaptation
- Vigilance + 20
- Survie + 10

Société
- Usages + 10

OPTIONS

Arts
- Chant + 10
- Danse + 10

Discrétion
- Se cacher + 10

Confrontation
- Esquive + 10

• PÂTRE

Arts
- Chant + 10
- Instrument (double flûte) + 10

Confrontation
- Athlétisme + 10
- Esquive + 10
- Mêlée + 10

Adaptation
- Orientation + 20
- Survie + 10
- Vigilance + 20

OPTIONS

Techniques
- Artisanat (bois) + 10
- Premiers secours + 10

Discrétion
- Silencieux + 10
- Se cacher + 20

Savoir
- Géographie + 20
- Sciences naturelles + 10
- Mythes & Légendes + 20

• SAPIENCE DE LA CHUTE DE TROIE

• RETRAITE ▶1

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• LES ARMES D'ACHILLE ▶3

1 Adoption par l'Arcane XI, la Force
1-2 Un sortilège
1-3 Un artefact
1-4 Un sortilège

• LES VOYAGES D'ULYSSE ▶3

1-2 Astrologie + 10%
1-3 Magie + 10% et un sortilège
1-4 Un sortilège et Mystères + 10%

• LA CHUTE DE TROIE ▶3

1 Adoption par l'Arcane V
1-2 Mystères + 10% et Magie + 10%
1-3 Magie +10% et un sortilège
1-4 Un artefact et un sortilège

• *Stases Troyennes*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Un masque d'or de Mycène
4	Une corne à boire en ivoire
5	Une statue de Gorgone en pierre
6	Un caducée en bronze

• *Artefacts Troyens*

1D6	ARTEFACTS
1-2	Un glaive en bronze contenant le sort «Glaive Élémentaire»
3-4	Un bouclier contenant le sort «Manteau Élémentaire»
5-6	Une petite vasque en cuivre contenant le sort «Suprême bénédiction morale»

330 AVANT J.-C.

L'EMPIRE D'ALEXANDRE LE GRAND

Alexandre est resté dans la mémoire des hommes comme l'un des héros les plus importants de l'histoire. Cette vision positive est due en partie à l'ampleur des événements ésotériques humains propres à cette époque.

À l'identique de nombreux membres des clans du monde grec, le jeune Alexandre fut élevé en partie par des Nephilim et des humains initiés, groupes religieux officiant dans le cadre des religions polythéistes et sous le haut patronage de l'Arcane du Pape ; et ceci selon les préceptes de son père, le puissant roi de Macédoine, Philippe II. Lors d'une cérémonie initiatique dangereuse, le jeune Alexandre connut alors une expérience transcendantale, comme peut-être aucun être humain n'en avait jusqu'à maintenant expérimenté. Il reçut de plein fouet la puissance directe de l'Éther solaire. Cet accident éveilla en lui son Ka-Soleil, tout en le rendant complètement fou. Alexandre devint alors un corps et un esprit extrêmement puissant, mais sans aucun contrôle. Certains Nephilim en concurrence avec les Mystères d'Occident essayèrent de le capturer pour l'utiliser. Il recelait en lui un potentiel si fort que le Sentier d'Or pouvait reprendre.

La colère, la fureur, la mégalomanie et la vengeance devinrent son pain quotidien. Véritable Plexus solaire, il mit à contribution sa puissance pour s'emparer du pouvoir. Il se lança alors à la conquête du monde. Son pouvoir lui donnait un charisme extraordinaire, une force sans comparaison. Il se fit prendre pour un dieu, le nouveau Dieu. Celui qui conduirait les humains par les terres à tout jamais, débarrassées de leur premiers geôliers, les Nephilim.

L'EMPIRE MAJESTUEUX

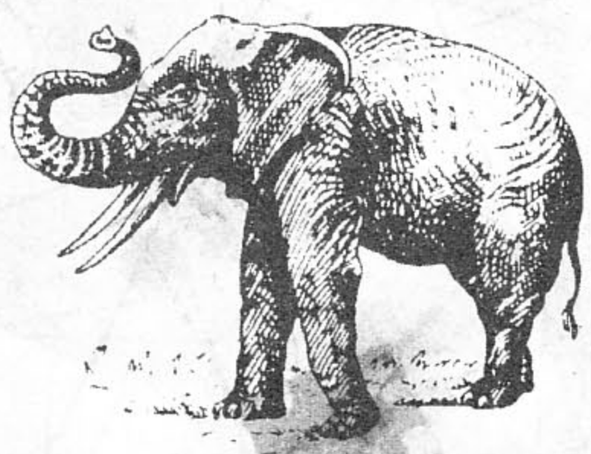
Il prit comme emblème le soleil et ses rayons et, conduisant une armée rendue invincible par ses pouvoirs, il partit à la conquête du monde connu et inconnu. En effet, pendant que ses armées avançaient, lui-même explorait ses pouvoirs, dans un voyage intérieur douloureux, le menant vers les terres inconnues de la folie. Les débuts de l'Empire furent placés sous de bons auspices. Les populations conquises profitaient directement des bienfaits magiques, le prince solaire émerveillait tout le monde. Mais, au sein de la lumière, poussait une mauvaise herbe qui allait bientôt tout ravager.

LE TYRAN D'OR

Au cours de l'une de ses nombreuses quêtes, Alexandre perdit pour toujours l'esprit. Il rendit coupable de son état les Nephilim, du fait de son éducation initiatique. Il décréta alors une terrible chasse aux Nephilim de l'Arcane du Pape. Lui-même se transforma en un être monstrueusement beau, irradiant la chaleur et la lumière du soleil. Il conquit alors la Perse pour mettre à son service les prêtres de la religion mazdéenne, qui possédaient certains secrets concernant le Ka-Soleil. Sa tyrannie s'accrut. Il fit déporter des populations entières, passant des cités rebelles par le fil de l'épée. Pire, il pilla le temple de Delphes, sanctuaire de l'Arcane du Pape. Il extermina sans aucune pitié tous les Nephilim faisant partie de cet Arcane. D'une manière ésotérique, le polythéisme grec s'est éteint pendant le règne d'Alexandre. Plus jamais les Nephilim ne pourraient se faire prendre pour des dieux auprès d'humains.

L'EMPEREUR DU MONDE

Le rêve de grandeur solaire d'Alexandre prit une tournure funeste lorsqu'il fit construire Alexandrie. Il y réunit alors l'ensemble des documents ésotériques liés au soleil. Là, il put forger son nouveau plan. Devenir l'être-dieu de ce monde. Convertir toute forme de vie et d'énergie en lui pour n'être plus que le seul «habitant» de ce monde. Comprenant le gigantisme et l'horreur de ce projet, il mena secrètement ses armées pour sa réalisation. Il est certain qu'à partir de ce moment la tyrannie d'Alexandre pesa sur l'ensemble du monde antique et fut vécue par les mortels et les immortels de l'époque comme une grande souffrance. Ses rêves et ses cauchemars prirent naissance pour le servir. C'était un envahisseur physique et mental, prêt à tout détruire pour arriver à ses fins. Des Nephilim très courageux et avancés sur la voie de l'Agartha, connus sous le noms de Diadoques, tendirent un piège au surhomme malfaisant. Ils l'attirèrent vers l'Inde, où ils avaient faussement situé l'entrée de l'Agartha. Comme à son habitude, Alexandre lança ses troupes à l'assaut de l'Inde. Là-bas, après avoir trouvé les portes de l'Agartha, il aurait pu commencer sa mutation finale.



CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU DE L'EMPIRE D'ALEXANDRE

• HOPLITE (PHALANGISTE) MACÉDONIEN

Confrontation
- Escrime +20
- Mêlée +20
- Athlétisme +20

Adaptation
- Survie +10

Techniques
- Premiers secours +10

Social
- Usages +10

Langues
- Parler Grec ancien +10

OPTIONS

Traditions
- Religion (mazdéiste) +10
- Religion (polythéisme grec) +10

Adaptation
- Vigilance +10
- Orientation +10
- Pister +10

• PRÊTRE SOLAIRE PERSE

Tradition
- Magie +10
- Astrologie +10
- Religion (mazdéiste) +20
- Rituels +20

Société
- Éloquence +10
- Politiques +10
- Corruption +10
- Usages +10

OPTIONS

Confrontation
- Couteau +10
- Esquive +10

Société
- Baratin +10

Savoir
- S'informer +20

Arts
- Chant +10
- Danse +10

• ORACLE AVEUGLE DE DELPHES

Tradition
- Magie +20
- Religion (orphique) +20

Société
- Empathie +20
- Éloquence +20

Adaptation
- Vigilance +20

OPTIONS

Arts
- Chant +10
- Instrument (harpe) +20

Savoir
- S'informer +10

Techniques
- Premiers secours +10

• SCULPTEUR

Arts
- Sculpture +30

Société
- Usages +20

Techniques
- Artisanat (pierre) +30
- Artisanat (poterie) +10

Langues
- Parler grec ancien +10

OPTIONS

Arts
- Peinture +10

Confrontation
- Escalader +10

Savoir
- Mythe & Légendes +10

• PÉDAGOGUE

Savoir
- Humanités +10

Arts
- Littérature +20

Tradition
- Religion (polythéisme grec) +10
- Religion (gnostique) +10

Société
- Usages +10

Langue
- Parler grec ancien +30

Techniques
- Gestion +10

OPTIONS

Confrontation
- Athlétisme +10

Techniques
- Artisanat (poterie) +10

Savoirs
- Mythe & Légendes +20

• PHILOSOPHE DUALISTE

Arts
- Littérature + 20

Langues
- Parler Perse + 20

Savoir
- Humanités + 20

Société
- Éloquence + 20

Tradition
- Religion (mazdéiste) + 20

OPTIONS

Langues
- Lire / Écrire Grec ancien +10

Savoir
- S'informer +10

Société
- Usages + 10

Tradition
- Ésotérisme + 10
- Théologie +10

• SAPIENCE DE L'EMPIRE D'ALEXANDRE

• RETRAITE ▶1

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• LA DÉFENSE DE L'OMPHALOS DE DELPHES ▶3

1 Adoption par l'Arcane de la Papesse
1-2 Un sortilège
1-3 Un sortilège
1-4 Un sortilège

• LA FONDATION D'ALEXANDRIE ▶3

1 Religion (grecque) +10%, Analogie +10% et Mystères +5%
1-2 Religion (mazdéenne) +15% et Ésotérisme +15%
▶1 1-3 Religion (grecque) +20%, Analogie +10% et Magie (Tradition) +20

• LE ROYAUME AGARTHIEN DE GANDHARA ▶3

1 Magie +10% et un sortilège
1-2 Magie +10% et accès à un Akasha
1- 3 Un sortilège

• Stases de l'empire d'Alexandre

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Pectoral solaire
4	Fer de lance hoplite
5	Statuette de bronze d'Hermès
6	Casque à cimier

• Akasha de l'empire d'Alexandre

1D6	AKASHA
1-2	Vallée luxuriante perdue dans une zone désertique
3-4	Ruines cyclopéennes
5-6	Temple de marbre dédié à un dieu éléphant

150 AVANT J.-C.

CARTHAGE

Dans le monde occulte, le Destin de Carthage est lié à celui de l'arcane XIII, l'Arcane maudit des Selenim. En effet, l'Arcane y a installé, durant la période antique, son siège. Son prince, le célèbre Sombre Souverain y construisit le premier grand Royaume Selenim. Il est certain que ce Selenim très puissant était dépositaire d'une partie de la quête que mena Akhénaton lors de la constitution de la XIIIième lame. Caché derrière le culte sanguinaire de Baal, le Sombre Souverain œuvrait à la poursuite des découvertes d'Akhénaton.

LES PORTES NOIRES

Cette époque marque la première (et peut-être la dernière) collaboration poussée entre Selenim et Nephilim. En effet, les cousins éloignés cherchèrent ensemble à perpétuer le travail ésotérique d'Akhénaton. Des groupes ésotériques très puissants de Nephilim de la Lune (et même quelquefois des Nephilim des autres éléments), courageux, prêts à tout, étudièrent les très dangereuses expériences des Selenim du Sombre Souverain. Ceci ne fut pas sans pertes importantes. En effet, durant ces opérations magiques sombres, des pentacles furent modifiés, des champs magiques transformés. Pour certains des Nephilim bienveillants, ces expériences se révélèrent passionnantes mais aussi un véritable voyage au cœur des Ténèbres. En revanche, d'autres Nephilim et Selenim s'opposèrent farouchement au rapprochement des Déchus et des Maudits. Des guerres secrètes, terribles, faites de coups bas et d'assassinats magiques, se déroulèrent pendant toute cette période d'incarnation. Des groupes de Nephilim, appelés les Assassins de la Lune Bleue, acquirent une réputation qui dépassa largement Carthage et ses colonies. Ces oppositions ne purent arrêter les quêtes en cours.

Ce fut une période flamboyante et noire pour tous les acteurs du monde occulte. Le nouveau Royaume, sorte d'anti-Atlantide commença à être construit. Des humains initiés, des Nephilim et des Selenim commencèrent un grand voyage magique en direction de ce royaume en construction. Les recettes et les techniques égyptiennes furent redécouvertes. Des grandes voiles noires se dressèrent et claquèrent aux rayons de la Lune, déesse de Carthage. Les drogues et les chants emplissaient de joie ces nautes de l'ésotérisme. L'immense nef glissa alors sur les arches de basalte et de pierre de Lune vers le Nadir, ces terres des rêves tant recherchées, puis elle disparut à tout jamais de la surface de la Terre. Personne ne comprit ce qui se passa. Un complot des opposants, une erreur dans les puissants rituels conduits par le Sombre Souverain lui-même, une mauvaise lecture des dits d'Akhénaton ? Toujours est-il que le Sombre Souverain perdit une partie de ses pouvoirs après l'échec de la construction de ce nouveau Royaume ; ce qui permit la chute de Carthage devant l'invasion romaine.

Aujourd'hui encore, le mystère reste entier. Depuis longtemps, les Selenim sont redevenus des Maudits et des étrangers pour les Nephilim. Mais il existe encore des Nephilim ayant connu cette époque pour repartir à la recherche de la Nef lunaire aux voiles noires, portée disparue dans les immensités oniriques.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU CARTHAGINOIS

• SACRIFICATEUR À BAAL

Tradition
- Religion (cultes carthaginois) + 10
- Religion (polythéisme romain) + 10
- Astrologie + 10
- Selenim + 10
- Magie + 10
- Mystères + 10

Confrontation
- Escrime + 10
- Esquive + 10

Savoir
- Médecine + 10

Société
- Politiques + 10

OPTIONS

Techniques
- Gestion + 10
- Premiers secours + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

Société
- Corruption +10
- Empathie +10

Langue
- Parler Punique + 10

• MARCHAND

Société
- Négoce + 20
- Baratin +20
- Empathie +10
- Usages +10

Savoir
- S'informer +10

Adaptation
- Orientation +10

Langues
- Lire/Écrire Phénicien +10
- Lire/Écrire Grec +10

OPTIONS

Confrontation
- Escrime +10
- Esquive +10
- Nager +10

Langues
- Parler Latin +10

Société
- Corruption +10

Savoir
- Droit +10

• MARIN

Confrontation
- Escalader +10
- Nager +20
- Escrime +10

Adaptation
- Survie +20

Techniques
- Conduire (bateau) +20

Savoir
- Navigation +20

OPTIONS

Adaptation
- Vigilance +10

Société
- Baratin +10
- Négoce +10

Confrontation
- Bagarre +10
- Esquive +10

• SUFFÈTE

Savoir
- Droit +20
- Mythes & Légendes +10

Société
- Politique +20
- Éloquence +10

Confrontation
- Escrime +20
- Mêlée +10

Tradition
- Religion (culte de Baal) +10

OPTIONS

Tradition
- Magie +10

Techniques
- Gestion +20

Confrontation
- Équitation +20

• PRÊTRESSE D'ASTARTÉ

Tradition
- Religion (culte d'Astarté) +20
- Selenim +10
- Ésotérisme +10
- Mystères +10

Arts
- Chant +10
- Danse +10

Société
- Baratin +10
- Éloquence +10
- Empathie +10

OPTIONS

Arts
- Comédie +10

Discrétion
- Silencieux +10

Techniques
- Déguisement +10

• MERCENAIRE GAULOIS

Confrontation
- Escrime +10
- Mêlée +20
- Athlétisme +10
- Escalader +10

Adaptation
- Survie +20
- Vigilance +20

Techniques
- Premiers secours +10

OPTIONS

Société
- Corruption +20

Techniques
- Artisanat (métal) +10

Confrontation
- Nager +10
- Équitation +10

• SAPIENCE CARTHAGINOISE

• RETRAITE ▶1
1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• LES PORTES NOIRES ▶4
1 Selenim + 20%
1-2 Magie + 10% et un sortilège
1-3 Un sortilège
1-4 Magie + 10% et un sortilège

• LA NEF D'APOPHIS ▶4
1 Selenim + 20%
1-2 Magie + 10%
1-3 Un sortilège et accès à un Akasha
1-4 Un sortilège

• LES GUERRES D'HANNIBAL ▶3
1 Mystères +10%
1-2 Mystères + 10% et Magie + 10%
1-3 Un sortilège
1-4 Un sortilège

• *Stases Carthaginoises*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Stèle funéraire dédiée à Lilith
4	Couteau sacrificiel de Baal
5	Statue en argent d'Astarté
6	Nécessaire à parfum

• *Akasha Carthaginois*

1D6	AKASHA
1-3	Monolithe noir perché sur une colline
4-5	Ruines d'un temple de Baal
6	Reflet de la rade de Carthage

50 AVANT J.-C.

LA GUERRE DES GAULES
LA CHUTE DU SANCTUAIRE

La rapide ascension de l'empire romain sur les rives de la Méditerranée constitua une surprise pour les Nephilim. Le temps de quelques vies humaines et une puissante civilisation s'élevait devant eux. Ce développement était d'autant plus surprenant qu'aucune influence occulte ne put y être discernée. Ainsi, la ville de la louve grandit vite et son appétit de puissance semblait ne pas pouvoir s'arrêter. Un à un, les peuples se soumettaient et les provinces se multipliaient pour alimenter Rome, toujours plus vorace. Bientôt, l'Empire constitua une mosaïque de peuples aux cultures diverses, mais tous fondus dans le moule de la citoyenneté romaine. De ce creuset inédit, la culture occidentale devait naître, fruit de l'intégration menée par Rome. De même, les sociétés secrètes se multiplièrent et les Mystères virent leurs rangs grossir en une nébuleuse impossible à cerner dans sa structure d'ensemble. Par la suite, tandis que Rome devenait une arène pour politiciens ambitieux et riches familles, d'autres acteurs du monde occulte se manifestèrent. Ainsi, des sociétés secrètes prototypes des maçonneries opératives postérieures, telles que les Pontifex, suivirent une évolution tout aussi spectaculaire. Pourtant, la jeunesse de ces mouvements en fit la proie facile de l'Ordre du Temple, qui n'attendait pas une si belle occasion de s'infiltrer en masse au cœur de l'empire.

Les marches de l'empire accueillaient encore des peuples dits barbares, qui restaient sensibles aux enseignements Nephilim. Rome représentait une culture carnassière, une machine à unifier, alors que les Nephilim n'étaient qu'individualités et personnalités uniques. Parmi ces havres qui avaient vu le jour à l'époque des Grands Compromis, le sanctuaire celte issu du Pacte du Couchant était toujours actif et abritait une culture imprégnée de magie. Rome ne pouvait pas accepter longtemps cette menace contre son modèle de société. De plus, bien infiltrés dans les coulisses du Sénat, les Mystères réussirent à faire signer l'arrêt de mort du sanctuaire. César devait en être l'exécuteur, pensant déjà à la plus haute distinction de l'empire. A la tête de plusieurs légions suivies de compagnies de mystes galvanisés par l'idée d'une nouvelle Grande Chasse, César mena donc une campagne éclair, tout en jouant sur la désunion des tribus gauloises pour marquer les Gaules de la botte romaine. En trois ans, l'aigle romain portait son ombre jusqu'aux rives du Rhin. Tandis que la Pax Romana s'étendait, les Mystères sillonnaient les campagnes, traquant les réfugiés désorientés du sanctuaire celte qui n'avaient pas rejoint les îles britanniques.

Parmi les victimes de ces traques menées par les Mystères, les druides furent les plus touchés. En effet, ces initiés humains qui abritaient parmi eux des Nephilim incarnés étaient les dépositaires des connaissances et des secrets d'une tradition orale, transmise de génération en génération. Véritables guides spirituels d'une culture imprégnée de magie, ils devaient périr ou fuir et disparaître des annales au fil de témoignages déformés et caricaturaux. Pourtant, si la guerre menée par César fut un succès retentissant, les Mystères et leurs agents n'ont pas réussi à éradiquer toute trace de l'enseignement véhiculé par les partisans du Pacte du Couchant. Pendant des siècles encore, la tradition druidique et païenne devait encore ressurgir et briller temporairement.

Bien sûr, les Nephilim n'étaient pas seulement présents parmi les druides. Du fait du pacte conclu avec les humains celtes, il était aisé pour les Déchus de trouver des simulacres pour trouver ensuite leur place dans une société qui tolérait leur présence. Il n'était pas rare de trouver ainsi des Nephilim parmi les nobles gaulois. Ceux-là jouissaient alors d'un prestige notable et entraient souvent dans la légende de leur vivant, du fait de leurs prouesses magiques plus ou moins discrètes. Aussi, lorsque les Romains menèrent leur guerre, la résistance fut souvent pugnace, même si elle devait être sans lendemains, alors que l'unité politique était impossible. Seul Vercingétorix aurait pu inverser le funeste destin du Pacte du Couchant, mais son intervention était trop tardive, alors que les légions contrôlaient déjà la majeure partie des Gaules.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU GUERRE DES GAULES

• PRÉFET ROMAIN

Société
- Éloquence + 20
- Politique + 20

Savoir
- S'informer + 20
- Droit + 10

Tradition
- Religion (polythéisme romain) + 10

Langues
- Lire / Écrire Latin + 20

OPTIONS

Confrontation
- Équitation + 10
- Mêlée + 10

Société
- Usages + 10
- Diplomatie + 10
- Empathie + 10

• MARCHAND PHÉNICIEN

Société
- Baratin + 20
- Négoce + 20
- Usages + 10
- Corruption + 20

Adaptation
- Orientation + 10

Techniques
- Gestion + 20

OPTIONS

Confrontation
- Équitation + 10
- Mêlée + 10

Société
- Empathie + 10

Langues
- Lire / Écrire Grec ancien + 10
- Lire / Écrire Latin + 10

• LÉGIONNAIRE

Confrontation
- Mêlée + 20
- Jet + 20

Adaptation
- Survie + 10
- Vigilance + 20
- Pister + 10

Tradition
- Religion (mithraïste) + 10

Langues
- Lire / Écrire Latin + 10

OPTIONS

Techniques
- Premier secours + 10

Langues
- Parler Germain + 10

• CHEVALIER GAULOIS

Confrontation
- Équitation + 20
- Mêlée + 20
- Jet + 10

Société
- Éloquence + 10
- Usages + 10

Adaptation
- Survie + 10
- Pister + 10

Langues
- Parler Gaulois + 10

OPTIONS

Confrontation
- Tir + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Tradition
- Religion (païenne) + 10
- Histoire invisible + 10

• DEVINERESSE

Arts
- Comédie + 10

Société
- Éloquence + 10

Tradition
- Astrologie + 20
- Histoire invisible + 10
- Religion (païenne) + 20

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

Langues
- Parler Gaulois + 10

OPTIONS

Arts
- Musique + 10
- Danse + 10

Tradition
- Magie + 10

Société
- Empathie + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

Techniques
- Premier Secours + 10

• DRUIDE

Société
- Éloquence + 10

Tradition
- Astrologie + 10
- Religion (druidique) + 10
- Cryptographie + 10
- Histoire invisible + 10
- Religion (païenne) + 20

Société
- Usages + 10
- Éloquence + 10

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

Langues
- Parler Gaulois + 10

OPTIONS

Arts
- Chant + 10

Adaptation
- Survie + 10
- Orientation + 10

Savoir
- Médecine + 10
- Sciences naturelles + 10

Tradition
- Analogie + 10

• SAPIENCE GUERRE DES GAULES

• RETRAITE

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• CRÉATION D'UN CULTE AUX CONFINS DE L'EMPIRE ▶2

1 Rituels + 10 %
1-2 Ésotérisme + 10 % et un sortilège
1-3 Un artefact

• AGITATION AU SEIN DE L'ARCANE I ▶2

1 Arcanes majeurs (I) + 20 %
1-2 Adoption par l'Arcane I
1-3 Magie + 10 %

• ARCANES DU POUVOIR ROMAIN ▶3

1 Mystères + 10 %

▶1
1-2 Un sortilège
1-3 Templiers + 10 %
1-4 Un sortilège

• DÉFENSE DU SANCTUAIRE CELTE ▶3

1 Histoire invisible + 10 %
1-2 Un sortilège
1-3 Magie + 10 %
1-4 Mystères + 10 % et Magie + 10 %

• Stases de la guerre des Gaules

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Torque de bronze
4	Couteau sacrificiel de devin
5	Figurine du dieu Ogmios en granit
6	Pointe de pilum

• EXIL EN BRITTANIA ▶3

1 Ésotérisme + 10 %
1-2 Magie + 10 %
1-3 Un sortilège
1-4 Un sortilège et Mystères + 10 %

• Artefacts de la guerre des Gaules

1D6	ARTEFACTS
1-3	Figurine de déesse phénicienne contenant le sort «Duperie de la Foi»
4-5	Masque scythe en bronze contenant les sorts «Attirance Charismatique» & «Ruisseau de mots»
6	Collier en agathe contenant le sort «Anticipation souveraine»

LES GUERRES SECRÈTES

Les guerres secrètes et l'établissement des Compacts Secrets marquèrent le tournant du conflit millénaire entre les Nephilim et les sociétés secrètes. Depuis des siècles, des structures de pouvoir archaïques avaient permis à chaque faction d'agir sur le long terme et de manière plus coordonnée. Ainsi, les Arcanes Majeurs constituaient désormais l'épine dorsale d'une société Nephilim, tandis que l'opposition entre les Mystères et le jeune Ordre du Temple fournissaient un répit bienvenu pour les Déchus. Cette parenthèse salutaire s'acheva cependant par l'émergence des Templiers, qui s'avérèrent de dangereux adversaires. La nouvelle donne établie, les acteurs d'un jeu de plus en plus occulte s'engagèrent dans des confrontations de plus en plus subtiles. Dans un mouvement complexe, les moyens de la lutte s'étendaient sur des générations, pour tisser de vastes plans aux enjeux planétaires.

L'Incident Jésus enclencha d'abord le conflit. Ce plan, plusieurs fois séculaires, bouleversa pour longtemps le monde occulte, même si le projet échappa à ses initiateurs. Cette période charnière signifia le début d'une lutte sans merci. Les Nephilim se lançaient dans l'exploration de nouvelles voies de développement magique, tandis que les sociétés secrètes manœuvraient pour se les attribuer et étendre toujours plus leur influence.

Comme l'humanité entrait dans une nouvelle ère, l'occultisme suivait la même voie, aussi agitée que l'histoire humaine. Ainsi, dans les coulisses du pouvoir, manœuvraient les soldats de l'ombre qui faisaient les rois et marquaient les époques de leurs plans machiavéliques. Dans cette lutte acharnée, chaque camp utilisait tous les moyens possibles. Les Nephilim aiguisèrent les enseignements de la jeune Kabbale et défrichèrent les grandes directions de l'Alchimie, tandis que l'Ordre du Temple tissait sa toile et se rapprochait dangereusement du terme de son Grand Plan.

Dans une sorte de mouvement de balancier donnant la force de marquer des points décisifs de part et d'autre, l'histoire du premier millénaire porte les stigmates de ces luttes. La guerre est connue pour son effet de cohésion et de concentration des efforts ; celle-ci, qui dure toujours, a vu son champ de bataille – l'Europe – devenir l'axe du monde humain. Les piliers de la société actuelle ont été fondés au fil de ces conflits.

LA KABBALE

La Kabbale est la seconde science occulte développée par les Nephilim. Toujours inscrite dans la quête de leur pouvoir originel, cette approche de la manipulation des champs magiques est fondamentalement différente de l'exercice de la Magie.

Si la Kabbale a été formalisée et transmise par l'enseignement secret de Jésus, cette science occulte avait déjà été défrichée par de glorieux pionniers. Ainsi, ce sont certainement les disciples de Prométhée, toujours pourchassés pour leur indéfectible loyauté qui ont, les premiers, esquissé la possibilité d'une nouvelle attitude face aux champs magiques. Selon eux, les Nephilim courent à leur perte s'ils continuent d'utiliser les champs magiques comme des outils. Cette erreur fondamentale a déjà causé la perte de l'Atlantide et les Kaïm ont été punis pour leur orgueil. Les Nephilim, quant à eux, sont marqués par ce pêché et doivent chercher la Rédemption dans le respect du monde magique et non dans son exploitation. Ainsi, ce qui devait s'affirmer comme une nouvelle voie magique, se teintait déjà d'un contenu plus religieux et donc plus exigeant pour ses futurs praticiens.

La pratique de la Kabbale s'appuie sur l'idée que les champs magiques peuvent se constituer en entités plus ou moins conscientes, qui seraient les émanations d'une volonté supérieure désignée comme l'Unique. Les rituels kabbalistiques sont ainsi conçus pour rendre grâce à la puissance des champs magiques et à s'attirer les services de ces entités.

Découverte puis rejetée par d'illustres Nephilim, tel que Salomon, le développement de cette science occulte ne devint florissant qu'avec la révélation du plan Jésus, aux côtés duquel on put remarquer nombre des têtes pensantes de la société des Esséniens, héritiers des enseignements de Prométhée.

Une fois le mouvement lancé, la Kabbale s'est vite transmise dans les rangs des Déchus, pour devenir une véritable philosophie religieuse florissante. Après bientôt deux millénaires d'existence, la Kabbale a ouvert des portes vers l'Agartha jusqu'alors insoupçonnées.

L'ALCHIMIE

Tandis que les luttes occultes arrivaient à un paroxysme, cinq mystérieux Nephilim, dont on avait déjà entendu parler dans de nombreuses légendes, révélèrent à leurs frères leur découverte. L'An Mil vit ainsi l'essor d'une ambitieuse science occulte sous l'égide des cinq sages du Glorieux Alliage. L'Alchimie fit son apparition avec le nouveau millénaire et bouleversa la vision de l'univers des Nephilim. Malgré son apparente jeunesse, cette science occulte était le fruit de recherches très anciennes et offrait une synthèse de multiples traditions, qui eut vite fait de séduire un grand nombre de Déchus. Le Glorieux Alliage avait attendu son heure et offrait une véritable voie défrichée vers l'Agartha.

Ainsi, alors que la Magie est souvent considérée comme un art et que la Kabbale s'affirme quasiment comme une religion, le Glorieux Alliage proposait une véritable science, dont il enseignerait les expériences. De même, si la Magie offrait une communion avec le monde et que la Kabbale s'attachait à la rédemption d'autrui, l'Alchimie s'affirma comme une quête personnelle exigeante et périlleuse vers la perfection.

Suivant les expériences du Glorieux Alliage, l'Alchimie offre de comprendre la matière pour la contrôler et finalement la sublimer. Plusieurs voies sont proposées pour arriver à cette révélation finale, dont le secret est gardé par le Glorieux Alliage lui-même. Avant d'être accepté au sein de la Turba Philosophorum, qui regroupe les disciples les plus sages, l'alchimiste doit donc passer de nombreuses années dans un laboratoire dont l'Athanor, le four magique, est le cœur. Grâce à un complexe outillage, il est capable de modeler la matière et d'en tirer des effets magiques sous la forme de poudres, vapeurs, liqueurs, etc.

Les hauts-faits des alchimistes sont légion et même les humains ont tenté de s'approprier cette Sapience, dans une singerie obnubilée par l'obtention de l'or. Ces grossiers imitateurs sont l'objet des railleries des alchimistes Nephilim, qui savent bien que leur science dépasse en potentiel tout ce que pourrait engendrer l'imagination embrumée par l'avidité des humains.

CRÉATION DE PERSONNAGE
LES SCIENCES OCCULTES

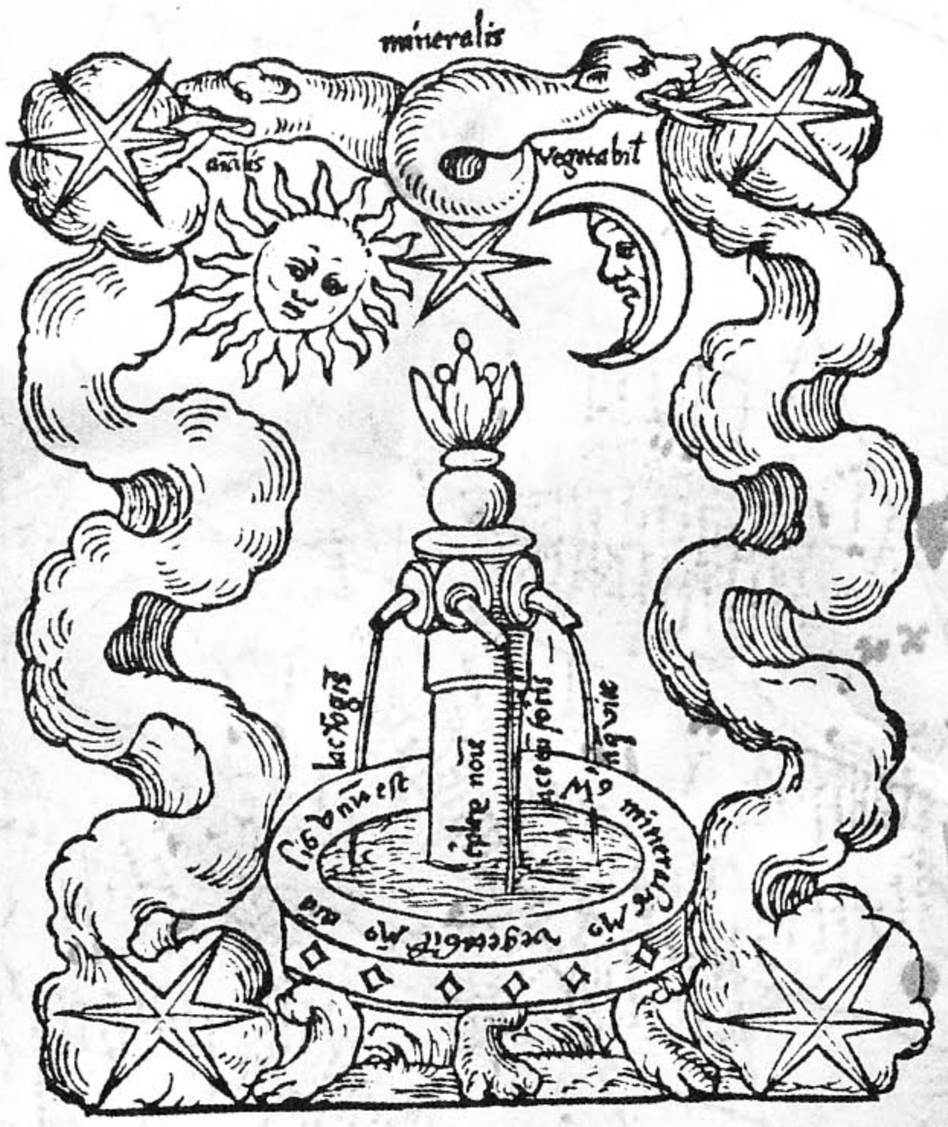
LA KABBALE ET L'ALCHIMIE

La maîtrise de la Kabbale est représentée par trois compétences ; les Sceaux, les Pentacles et les Clés. Lorsqu'un Nephilim débute dans l'exercice de la Kabbale, c'est sa compétence Sceaux qui est progressivement augmentée. Selon votre expérience occulte, cette compétence augmentera jusqu'à atteindre éventuellement 90 %. Dès lors, vous pouvez commencer à développer la compétence des Pentacles à 0 %. De même, lorsque vous atteignez 90 % dans cette compétence, vous pouvez passer à l'apprentissage des Clés encore une fois à partir de 0 %. (Pour plus de détails sur le fonctionnement de la Kabbale, reportez-vous au Livre 3 de la Partie 3).

Tant que vous n'avez pas atteint le second cercle – les Pentacles –, vous ne pourrez acquérir que des invocations des Sceaux. De même, tant que vous n'aurez pas développé les Clés, vous ne pourrez pas choisir d'invocations du troisième cercle. Les invocations sont choisies à chaque époque d'incarnation en fonction de votre compétence. En effet, chaque invocation est caractérisée par un Seuil, qui indique le score nécessaire à son acquisition dans la compétence occulte adéquate. Par exemple, une invocation de premier cercle avec un seuil de 40 % nécessite d'avoir cette même compétence à au moins 40 % pour être acquise.

L'Alchimie s'apprend de la même manière que la Magie et la Kabbale. Elle s'acquiert au fil de trois cercles qui sont : l'Œuvre au Noir, l'Œuvre au Blanc et le Grand Œuvre.

Pour plus de détails sur le fonctionnement de l'Alchimie, pour choisir vos invocations et formules reportez-vous au Livre 3 de la Partie 3.



ANNÉE 0

JÉRUSALEM AU PREMIER SIÈCLE
L'INCIDENT JÉSUS

En ces temps-là, l'empire romain n'en finissait pas d'étendre son pouvoir autour de la Méditérannée. Confronté à des peuples désunis aux armées moins disciplinées que la puissante machine de guerre des légions, l'aigle romain semblait devoir durer pour l'éternité. Pourtant, les frontières de l'hégémonie romaine n'étaient pas stables... Les barbares se pressaient déjà au pied des lignes de fortifications, tandis que les légions se déplaçaient fréquemment pour prévenir les infiltrations de pillards. Les peuples soumis, quant à eux, relevaient parfois la tête pour se soulever contre l'ordre impérial.

Nombreux étaient ainsi les peuples à l'histoire déjà riche, qui acceptaient difficilement la main-mise romaine sur leur destin. Parmi ces foyers d'agitation, les royaumes juifs n'étaient pas en reste et devaient enfanter un être qui allait changer la face du monde.

Ainsi, comme tant d'autres provinces, les royaumes hébreux avaient été soumis. Cette terre riche abritait déjà Jérusalem, une cité prospère et vénérable, fondée par le roi David, qui attisait les convoitises. Salomon y avait fait élever un temple puis avait fortifié la ville. Pourtant, malgré cet essor, la capitale des Hébreux connut le déclin et ne put empêcher les envahisseurs assyriens puis syriens d'asseoir leur pouvoir sur la région. Plus tard, les Hébreux, menés par les Macchabées reprirent leur capitale mais cette tentative fut réduite à néant par l'arrivée des Romains. En 68 avant Jésus, le consul Pompée entrait dans la ville et mettait fin aux espoirs du peuple juif.

Malgré sa soumission, la région était le théâtre d'agitations et d'intrigues politiques qui menaçaient l'équilibre des provinces orientales de l'empire ; aussi Jérusalem devint le siège d'un procurateur chargé de veiller à la paix romaine. C'est dans ce contexte que l'Incident Jésus se produisit.

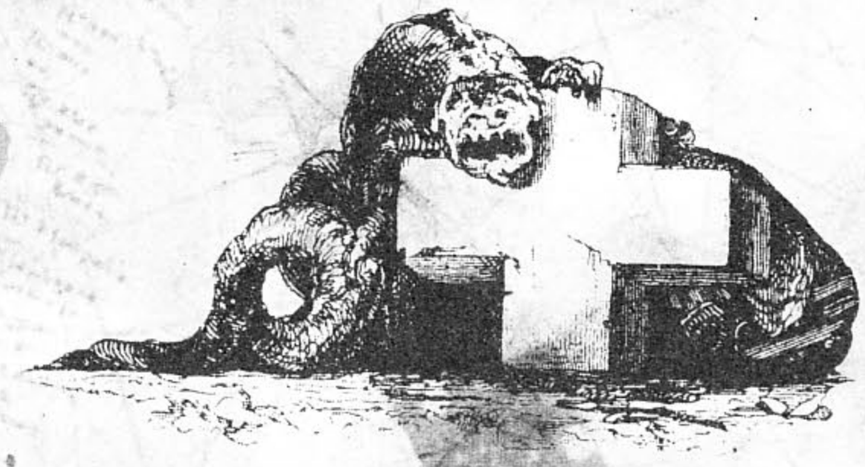
L'histoire officielle nous apprend peu de choses sur ce mystérieux personnage, sinon qu'il était un prophète promu par ses fidèles au rang de fils de Dieu et qu'il donna au christianisme sa doctrine de base. L'histoire, telle que les Nephilim la connaissent, est toute autre.

Envahie plusieurs fois et toujours sous la botte de Rome, le peuple hébreu cherchait son identité. Et si les armes se montraient inefficaces, c'est finalement la religion qui permit aux descendants de David de faire face à un nouveau Goliath. Dans cette terre opprimée et soumise, le monothéisme judaïque s'affirma face à l'ordre romain. Bientôt, tandis que la révolte couvait, les prophètes se multipliaient et parcouraient villes et campagnes pour annoncer le Messie, le Sauveur. Alors que la Terre s'apprêtait à entrer dans un nouveau cycle cosmique, celui du Poisson, la fièvre messianique montait et alimentait le feu de la résistance. Le moment était venu pour que le projet Jésus arrive à son terme.

La vérité sur l'origine de Jésus tient en effet de la responsabilité de Nephilim particulièrement entreprenants et audacieux. Formés à la base de disciples de Prométhée, qui entendaient donner au monde un guide spirituel rassemblant humains et Nephilim sur un même chemin, le projet jésus a vite été rejoint par des Adoptés de différents Arcanes intéressés par l'expérience. Ainsi les Esséniens, entourés de ceux de la Roue de Fortune, de la Tempérance, du Soleil et du Mat, se sont activés pour mûrir leur plan durant de longues années. Finalement, la plus grande conjonction depuis l'avènement d'Akhenaton, prédite par les Adoptés de l'Arcane X, s'annonça. Profitant du formidable mouvement magique de l'instant, les partisans du plan Jésus accomplirent ce que jamais on avait imaginé depuis la chute de l'Atlantide, à savoir la fusion entre un Nephilim et un fœtus humain.

Être hors du commun aux capacités surprenantes, Jésus dépassa toutes les espérances de ses géniteurs. Pourtant ce plan grandiose devait leur échapper, alors que le Fils des Éthers atteignait un degré de conscience dépassant l'entendement humain, ainsi que les limites Nephilim. Ainsi, en affirmant son indépendance, leur rejeton prodigieux devait engendrer l'Incident Jésus. Entouré de fidèles disciples, Jésus mena une brève et brillante existence, qui devait ouvrir des voies spirituelles inédites, pour être finalement trahi par les Nephilim et sacrifié par les Sociétés secrètes.

De cette équipée, il ne reste que des apocryphes, alors que la religion engendrée par le Messie devait trahir son message. Les Nephilim, quant à eux, se sont servis de ses expériences pour défricher la Kabbale, qui leur avait été offerte par ce sauveur.



CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU INCIDENT JÉSUS

• AMBASSADEUR SYRIEN

Société
- Éloquence + 10
- Négoce + 20
- Corruption + 10
- Politique + 20

Savoir
- Droit + 10

Langues
- Lire / Écrire Latin + 20
- Parler Hébreu + 10

OPTIONS

Confrontation
- Équitation + 10

Adaptation
- Vigilance + 10
- Découvrir + 10

Société
- Empathie + 10

• CAVALIER ROMAIN

Confrontation
- Équitation + 20
- Mêlée + 20

Techniques
- Conduire (attelages) + 20
- Premier secours + 10

Adaptation
- Vigilance + 20
- Pister + 20

Langues
- Lire / Écrire Latin + 10

OPTIONS

Adaptation
- Orientation + 10

Tradition
- Religion (mithraïste) + 10
- Mystères + 10

• MARCHAND DU SANHÉDRIN

Société
- Négoce + 20
- Politique + 20
- Éloquence + 10
- Usages + 10
- Corruption + 10

Langues
- Parler Hébreu + 10
- Lire / Écrire Latin + 10
- Lire / Écrire Grec ancien + 10

OPTIONS

Confrontation
- Équitation + 10
- Mêlée + 10

Société
- Baratin + 10

Adaptation
- Orientation + 10

Tradition
- Kabbale + 10
- Religion (judaïque) + 10

Savoir
- Navigation + 10

• CARAVANIER

Confrontation
- Équitation + 20
- Mêlée + 10

Société
- Négoce + 10

Adaptation
- Orientation + 20
- Survie + 10

Langues
- Lire / Écrire Hébreu + 10

OPTIONS

Société
- Baratin + 10
- Corruption + 10

Savoir
- Mythes & Légendes +10

• ZÉLOTE

Confrontation
- Tir + 10

Société
- Éloquence + 10
- Politique + 20
- Débrouillardise + 20

Savoir
- S'informer + 10

Discrétion
- Se cacher + 10

Techniques
- Déguisement + 10

Langues
- Lire / Écrire Hébreu + 10

OPTIONS

Confrontation
- Escalade + 10
- Mêlée + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Société
- Empathie + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

• RABBIN

Arts
- Chant + 10

Société
- Éloquence + 10
- Usages + 10

Tradition
- Kabbale + 20
- Religion (judaïque) + 20

Savoir
- Droit + 10

Langues
- Lire / Écrire Hébreu + 10

OPTIONS

Discrétion
- Se cacher + 10

Tradition
- Ésotérisme + 10

Société
- Empathie + 10

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

Langues
- Lire / Écrire Grec ancien + 10
- Lire / Écrire Perse + 10

• SAPIENCE INCIDENT JÉSUS

• RETRAITE ▶1

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• RECRUTÉ PAR L'ARCANE X ▶2

1 Arcane X + 20 %
1-2 Adoption par l'Arcane X
1-3 Astrologie + 10 %

• COMPAGNON DU GRAAL ▶3

1 Religion (Mystique du Graal) + 20 %
1-2 Kabbale + 10 %
1-3 Une invocation
1-4 + 1 en Ka

• DISCIPLE DE JÉSUS ▶4

1 Religion (Christianisme primitif) + 20 %
1-2 Kabbale + 10 %
1-3 Kabbale + 10 %
1-4 Une invocation

• PARTICIPATION AU PLAN JÉSUS ▶4

1 Religion (Gnosticisme) + 20 %
1-2 Histoire invisible + 20 % et Magie + 10 %
1-3 Magie + 10 % et un sortilège
1-4 Focus (deux sorts de 1er cercle)

Une éventuelle remis en stase liée à ces événements indique que le Nephilim s'est fait remarquer par l'Arcane de la Justice du fait de son zèle peu discret.

• RECHERCHE DE LA JÉRUSALEM CÉLESTE ▶2

1 Histoire invisible + 20 %
1-2 Templiers + 10 %
1-3 Magie + 10 %

• *Stases de l'incident Jésus*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Stylet de lecture de la Torah
4	Statuette de Vénus
5	Casque à cimier romain
6	Moëllon de pierre extrait des murailles de Massada

400 APRÈS J.-C.

LE RÈGNE DU ROI ARTHUR

Lorsque les légions romaines ont envahi la Gaule avec l'appui des Mystères, le Pacte qui unissait les peuples celtes à certains Nephilim faillit être détruit sans laisser de traces. Pourtant, certains partisans de l'héritage celte préférèrent se replier vers les îles britanniques, qui offraient encore un sanctuaire précaire face à l'invasion romaine. La lutte étant inégale, le combat était perdu d'avance et ce geste – qui parut une trahison pour ceux qui restèrent à lutter les armes à la main – devait permettre de fortifier les positions Nephilim en Brittania. Mais les légions ne devaient pas s'arrêter sur une victoire décisive ; l'écrasement total était leur objectif et leurs yeux se tournèrent vers les îles où étaient concentrées les dernières forces vives du Sanctuaire celte.

La lutte fut âpre et cruelle des deux côtés et il fallut finalement près d'un siècle pour que la Pax Romana soit fermement établie. Alors les Nephilim furent forcés à la clandestinité et pourchassés. Les druides et autres prophétesses furent bien sûr les cibles prioritaires de chasses cruelles qui décimèrent leurs rangs. Ceux qui ont vécu cette époque se souviennent encore de la haine ressentie au moment du massacre de l'île de Môn, le dernier sanctuaire druidique. Tout espoir n'était cependant pas perdu et les héritiers du sanctuaire celte continuèrent leur lutte dans l'ombre des forêts sacrées et des montagnes hostiles. Un jour viendrait où les martyrs de Môn seraient vengés et où le nom de Boudicca serait élevé comme un étendard de colère. Car si les populations britanniques s'étaient soumises ou bien repliées dans des contrées sauvages, leur cœur était toujours sensible aux enseignements des druides et des bardes.

Vint le jour donc où l'empire romain devait ployer sous les menaces barbares. Partout, les légions reculaient pour protéger les provinces centrales et bientôt les îles britanniques furent abandonnées à leur propre sort. En l'an 380, la Brittania bascula dans les Âges Sombres, alors que les lignées royales intriguaient pour mettre en avant leurs prétendants, qui à un trône, qui à un titre d'empereur. Cette agitation était bien sûr entretenue par les Mystères et les Templiers qui voyaient dans ces luttes l'occasion de retrouver les bases d'un pouvoir occulte sapé par le départ des Romains. C'est aussi à cette époque que se révéla le Culte du Dragon, une organisation de Nephilim fanatiquement dévoués aux pouvoirs primordiaux de la terre. Menée par des prêtresses magiciennes – dont la plus célèbre était Morgane – et des guerriers redoutables, leur intervention au grand jour fit exploser les rivalités pour plonger le pays dans le chaos.

Pourtant, l'espoir devait renaître grâce à l'œuvre visionnaire de Merlin, le Prince de l'Arcane XI. Depuis des années, l'enchanteur préparait son plan pour donner au dernier sanctuaire un souverain qui guiderait son peuple vers l'unité politique, spirituelle mais aussi magique. Ce roi devait être hors du commun, aussi fût-il le fruit de l'union d'un Nephilim et du Haut-Roi Uther Pendragon. Arthur naquit donc dans des circonstances qui rappellent le projet Jésus et ne déçut pas son mentor.

Révélé comme souverain légitime à l'âge de quinze ans, le disciple de Merlin dut faire face à une opposition farouche des lignées royales, dont la jalousie était attisée par le Culte du Dragon. Rapidement, la guerre civile ravagea les Îles mais le jeune roi fit preuve de ressources exceptionnelles. Entouré de compagnons humains et Nephilim, avec l'aide de Merlin, la paix put finalement être conclue au prix du sang. Alors, le roi Arthur se présenta à tous comme l'espoir du peuple breton. Dans un âge où les ténèbres étaient omniprésentes, Arthur proposa la Lumière et guida son peuple vers l'immortalité à travers la légende.

Sous sa bannière, la chevalerie connut un essor fantastique, pour devenir une véritable confrérie initiatique, tandis que les messages hérités de la tradition celte refaisaient surface pour une renaissance porteuse d'espoir. Lancés sur tous les chemins du royaume, les compagnons d'Arthur accomplirent tant de quêtes que l'Autre Monde, si cher à leurs ancêtres celtes, fusionna avec la réalité. Bientôt, la Bretagne arthurienne subit un enchantement si puissant qu'elle devint un Plan Subtil tangible. Arthur était en passe de réussir son grand dessein.

Malheureusement, l'opposition était tenace ; Templiers et Culte du Dragon ne désarmaient pas. Malgré la quête du Graal, le règne d'Arthur s'acheva dans le chaos. Mais l'essentiel était accompli. En se sacrifiant sur le champ de bataille de Camlan, Arthur devenait une Légende, toujours vivante dans les cœurs.

• GUÉRISSEUSE PAÏENNE

Adaptation
- Survie + 10

Savoir
- Sciences naturelles + 20
- Médecine + 10
- Mythes & Légendes + 20

Techniques
- Premiers Secours + 30

Tradition
- Religion (paganisme) + 20

OPTIONS

Arts
- Chant + 10

Discrétion
- Silencieux + 10
- Se cacher + 10

Langues
- Parler Breton + 10

Société
- Baratin + 10

• CHEVALIER BRETON

Adaptation
- Vigilance + 10
- Survie + 10
- Pister + 10

Confrontation
- Équitation + 20
- Escrime + 20
- Mêlée + 20

Techniques
- Premier Secours + 10

OPTIONS

Langues
- Parler Breton + 10

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

Société
- Éloquence + 10
- Usages + 10

Tradition
- Religion (paganisme) + 10

• ENCHANTERESSE

Savoir
- Médecine + 10
- Mythes & Légendes + 20

Société
- Baratin + 20
- Éloquence + 20

Tradition
- Magie + 10
- Astrologie + 10
- Religion (paganisme) + 10

OPTIONS

Adaptation
- Vigilance + 10

Arts
- Musique + 10

Confrontation
- Équitation + 10

Langues
- Parler Breton + 10
- Lire / Écrire Latin + 10

Société
- Empathie + 10

• BARDE

Arts
- Chant + 20
- Musique + 20
- Instruments (harpe) + 20

Savoir
- Mythes & Légendes + 20

Tradition
- Religion (paganisme) + 20

OPTIONS

Langues
- Parler Breton + 10

Société
- Éloquence + 10
- Empathie + 10
- Usages + 10

Tradition
- Magie + 10
- Ésotérisme + 10

• MOINE PÉLAGIANISTE

Arts
- Peinture + 10

Langues
- Lire / Écrire Latin + 10

Savoir
- Humanités + 20

Société
- Éloquence + 20

Tradition
- Religion (Christianisme celtique) + 20
- Ésotérisme + 10
- Théologie + 10

OPTIONS

Adaptation
- Survie + 10

Arts
- Chant + 10

Langues
- Parler Breton + 10

Savoir
- Histoire + 10

Tradition
- Magie + 10
- Kabbale + 10

Techniques
- Premier Secours + 10

• NOBLE DAME

Confrontation
- Équitation + 10

Langues
- Parler Breton + 10

Savoir
- Médecine + 10

Société
- Empathie + 10
- Séduction + 10
- Usages + 20
- Politique + 10

OPTIONS

Adaptation
- Vigilance + 10

Arts
- Instruments (Harpe) + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Savoir
- S'informer + 10
- Humanités + 10

Tradition
- Religion (Christianisme celtique) + 10
- Religion (Paganisme) + 10

• SAPIENCE ARTHURIADES

• RETRAITE ▶1
- 1 Un sort ou Magie + 10 %
- 1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• LES CHEMINS DE L'AUTRE MONDE ▶4
- 1 Akasha + 20 %
- 1-2 Magie + 10 %
- 1-3 Magie + 10 % et un sortilège
- 1-4 Accès à un Akasha

• LES COMPAGNONS D'ARTHUR ▶3
- 1 Arcane XI + 10 %
- 1-2 Adoption par l'Arcane XI et un sortilège
- 1-3 Histoire invisible + 10 %
- 1-4 Magie + 10 %

• INITIATION AU CULTE DU DRAGON ▶3
- 1 Rituels + 20 %
- 1-2 Un sortilège
- 1-3 Magie + 10 % et un tatouage magique

• A LA RECHERCHE DU GRAAL ▶4
- 1 Théologie + 10 %
- 1-2 Ésotérisme + 10 % et Magie ou Kabbale + 10 %
- 1-3 Akasha + 10 %
- 1-4 Magie ou Kabbale + 10 % et un sortilège ou une invocation

• ENSEIGNEMENTS DE MERLIN ▶3
- 1 Kabbale + 10 %
- 1-2 Ésotérisme + 10 % et une invocation

• *Stases des arthuriades*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Fibule ouvragée en argent
4	Pierre gravée de caractères oghamiques
5	Épée de chevalier
6	Crucifix enrichi d'entrelacs celtes

• *Akasha des arthuriades*

1D6	AKASHA
1-3	Sanctuaire abandonné des Thuatha de Danan
4-5	Ile merveilleuse sanctuaire des Fées
6	Plaine où souffle l'esprit de la déesse Epona

• *Artefacts des arthuriades*

1D6	TATOUAGES MAGIQUES
1-3	Croissant de Lune bleu sur le front, contenant le sort «Attirance Charismatique»
4-5	Dragons enroulés autour des poignets contenant les sorts «Cicatrisation des Plaies» et «Adresse du Juste»
6	Accouplement de la déesse-Mère et du Dieu cornu stylisé sur la poitrine, contenant les sorts «Putride Flétrissement» et «Duperie de la Foi»

1000 APRÈS J.-C.

CONSTANTINOPLE

Après une période de gloire incomparable aux alentours de l'an 560, sous le règne de l'empereur Justinien, la civilisation byzantine connaît son apogée aux alentours de l'an mil.

Guidés par le nouvel empereur, Basile II, qui prend les armes pour mener ses troupes au combat contre leurs voisins, les Byzantins connaissent une véritable renaissance culturelle.

En 962, Otton Ier fonde le Saint Empire Romain Germanique, dans l'espoir de faire renaître l'Empire Romain d'Occident. Cet adversaire très ambitieux va réveiller le désir de puissance des restes de l'Empire d'Orient.

Deux grandes figures vont catalyser les ambitions de chaque camp sur la terre de Constantinople : Michel Kéroulanios (ou Cérulaire) le patriarche et le cardinal Humbert, légat du Pape. Chacun finira par excommunier l'autre, sous les yeux incrédules des fidèles de leurs camps respectifs.

L'Empereur s'entoure de conseillers religieux. Parmi eux, des savants éclairés, des Nephilim et des Templiers. Les luttes occultes qui vont se dérouler durant cette courte période sont le reflet de la course qui oppose Nephilim et Templiers. Saisissant l'occasion qui lui est donnée, un petit groupe de Nephilim réussit à convaincre l'Empereur de faire du mont Athos, en Grèce, le centre religieux du monde oriental. En ce lieu, de nombreux moines forgent alors une nouvelle vision du monachisme, empreinte de méditation, de réclusion et de pauvreté, mais aussi de grande érudition. De nombreux manuscrits sont retrouvés et restaurés, ce qui permet à un groupe de Nephilim d'avoir accès à un grand nombre de focus de Magie jusque là perdus.

En 999, les Templiers du Baillage de Jerusalem découvrent l'existence de cette « réserve » à focus. Une grande réunion secrète de l'Ordre se tient à Constantinople, « sous les fenêtres de l'Empereur lui-même » dit-on. Les Assassins, en première ligne, proposent la destruction des monastères du mont Athos. Cette proposition est rejetée, mais les Assassins envoient néanmoins une section d'élite qui prend rapidement d'assaut les deux principaux monastères et croit tenir la victoire. Les Nephilim, organisés autour d'un puissant Pyrim, mettent cependant fin au raid dans la douleur, en sacrifiant la plus grande partie des focus pour éviter qu'ils ne tombent en mains ennemies.

C'est un tournant pour les Nephilim qui prennent alors conscience de la puissance des Templiers. Une partie, sous l'égide de l'Arcane VIII, décide d'abandonner toute recherche occulte autre qu'intérieure. Ils se regroupent alors autour de l'un des leurs, Syméon, qui, pour s'isoler du monde, fait construire des colonnes de pierres. Au sommet de l'une d'entre elles, à Constantinople même, Syméon vit seul, méditant, jeûnant et veillant tant qu'il le peut. Certains humains, voyant un lui un guide spirituel, se regroupent au pied de sa colonne et lui portent offrandes et nourriture. Syméon ouvre une nouvelle voie dans la compréhension de la Magie et renonce, en compagnie de ses disciples Nephilim, à la pratique de la Kabbale. S'enfermant dans un dogmatisme de plus en plus absolu, Syméon prêche la destruction de l'idée même de Kabbale qui est, selon lui, le premier facteur de corruption de l'âme.

À Constantinople, alors que le sentiment anti-kabbaliste s'accroît, se forme un groupe de Nephilim. Ceux-ci, dans le plus grand secret, entreprennent de reconstituer un fond de focus de Kabbale, et explorent la science occulte sous un nouveau jour. Guidés par certains kabbalistes arabes, ils codifient les différentes visions de la Kabbale et en font une synthèse. Ces kabbalistes d'une nouvelle génération donneront naissance à un certain formalisme des cinq royaumes de Kabbale et exploreront systématiquement les mondes, de plus en plus loin, au péril de leur pentacle.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU CONSTANTINOPLE

• CONSEILLER ADMINISTRATIF DE L'EMPEREUR

Langues
- Lire / Écrire Latin + 10

Savoir
- Droit + 10
- Humanités + 10
- S'informer + 20

Tradition
- Religion (byzantine) + 10

Société
- Usages + 20
- Politique + 20

OPTIONS

Société
- Corruption + 20
- Éloquence + 10
- Empathie + 20
- Baratin + 20

• MOINE DU MONT ATHOS

Langues
- Lire / Écrire Latin + 20

Arts
- Peinture + 10

Savoir
- S'informer + 10
- Humanités + 10
- Astronomie + 10

Tradition
- Religion (orthodoxe) + 20
- Ésotérisme + 10
- Théologie + 10

OPTIONS

Tecnhiques
- Cryptographie + 20
- Gestion + 20

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

Tradition
- Religion (catholique) + 10
- Templiers + 10

• SAVANT ARABE

Langue
- Lire / Écrire Arabe + 20

Savoir
- Médecine + 20
- S'informer + 10
- Mathématiques + 10

Tradition
- Ésotérisme + 20
- Religion (islamique) + 20

OPTIONS

Langues
- Lire / Écrire Latin + 20

Savoir
- Astronomie + 20
- Physique + 20

Société
- Politique + 10

• MARCHAND BYZANTIN

Langue
- Lire / Écrire Latin + 20

Société
- Baratin + 20
- Négoce + 20

Savoir
- S'informer + 20
- Droit + 10

Techniques
- Gestion + 10

OPTIONS

Société
- Usages + 10
- Corruption + 20
- Débrouillardise + 20

Adaptation
- Découvrir + 20

• DISCIPLE DE SYMÉON

Adaptation
- Survie + 10
- Vigilance + 10

Société
- Éloquence + 20
- Empathie + 20

Tradition
- Religion (catholique) + 20
- Ésotérisme + 10
- Théologie + 10

OPTIONS

Langues
- Lire / Écrire Latin + 20

Discrétion
- Se cacher + 20
- Silencieux + 20

Arts
- Comédie + 10

• KABBALISTE

Langue
- Lire / Écrire Latin + 10
- Lire / Écrire Hébreu + 20

Savoir
- S'informer + 20

Tradition
- Kabbale + 30
- Religion (judaïque) + 20

OPTIONS

Savoir
- Humanités + 20
- S'informer + 10
- Mathématiques + 20

Société
- Débrouillardise + 20

• SAPIENCE CONSTANTINOPLE

• RETRAITE ▶1

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• IMPLICATION DANS LES RECHERCHES DU MONT ATHOS ▶2

1 Ésotérisme + 10 %
1-2 Focus (2 sortilèges)
1-3 Magie + 10 %
1-4 Magie + 10 %

• PARTICIPATION À LA FORMALISATION DE LA KABBALE ▶3

1 Kabbale + 10 %
1-2 Un focus (deux invocations)
1-3 Kabbale + 10 %
1-4 Une invocation

• RETRAITE EN COMPAGNIE DE SYMÉON LE STYLITE ▶3

1 Magie + 10 %
1-2 Un sortilège
1-3 Magie + 10 %, un sortilège et Kabbale -10 %
1-4 Magie + 10 % et Kabbale -10 %

• ACTIVITÉS AU SEIN DE L'ARCANE VIII ▶3

1 Arcanes majeurs (VIII) + 20 %
1-2 Adoption par l'Arcane VIII
1-3 Adoption par l'Arcane VIII et un sortilège
1-4 Adoption par l'Arcane VIII et une science occulte + 10 %

Consulter la table autant de fois que le nombre de sorts connus

• Détermination des Focus

1D6	FOCUS
1-3	Premier cercle
4-5	Deuxième cercle
6	Troisième cercle

• Stases de constantinople

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Un sceau de l'empire en ivoire
4	Un nécessaire à écriture
5	Un pétroglyphe sacré
6	Un encensoir de bronze

1208-1243 APRÈS J.-C.

LA CROISADE ALBIGEOISE

Avec le XIIIe siècle, les grandes nations européennes tentent d'accroître leur influence. Parmi elles, la France voit sa cohésion renforcée par le règne de Philippe Auguste qui fortifie ses domaines et annexe de grands fiefs comme la Normandie. Les rivalités s'aiguisent avec les appétits des souverains notamment entre l'Angleterre et la France. La société féodale est à son apogée ; les allégeances et les mariages tissent un écheveau de plus en plus complexe qui rend la manœuvre politique subtile et dangereuse.

Conjointement à la montée en puissance des dynasties royales, l'Église a assis son autorité spirituelle sur l'Occident et ses agents fourmillent dans l'entourage des puissants. Depuis Rome, les papes peuvent faire plier les rois et leurs déclarations peuvent soulever des nations entières contre les ennemis désignés de Dieu. Les croisades sont certainement l'expression la plus parlante du poids de l'Église. Malgré le coût humain de cette vaste entreprise de conquête au nom de la foi chrétienne, les Croisés ont établi des royaumes en Terre Sainte après la conquête de Jérusalem.

Pourtant, à cette époque, la France abrite encore des fiefs farouchement indépendants et prospères. Parmi eux, le Languedoc, dirigé par le Comte de Toulouse, est un véritable carrefour des cultures et des marchandises. Là, dans une région riche, les troubadours chantent l'idéal courtois et sont accueillis par la noblesse férue d'art. Dans les villes, les bourgeois accueillent les gens de bonne volonté quelle que soit leur confession. C'est dans cette région que le catharisme connut sa brève apogée avant de finir écrasé par l'Inquisition naissante.

En effet, alors que les Croisades mobilisaient les efforts des armées royales et voyaient les Templiers gagner toujours plus de pouvoir, le Languedoc français accueillit nombre d'initiés humains et Nephilim dans une nouvelle tentative de cohabitation. Là, dans leurs forteresses à pic, une civilisation à la culture riche avait été préservée de la barbarie. L'Occitanie défendait son indépendance et sa langue. Ses domaines étaient riches et les artistes et penseurs y étaient bienvenus. La prospérité aidant, la tolérance, une vertu peu médiévale, y était reconnue et ses habitants accueillaient tous les gens de bonne volonté, quelle que soit leur religion. Chantée par les troubadours, ces poètes qui puisaient leur inspiration au cœur de ce carrefour des cultures, l'Occitanie était un havre de paix et de raffinement. C'est dans cette contrée hors du commun que l'église cathare élut domicile.

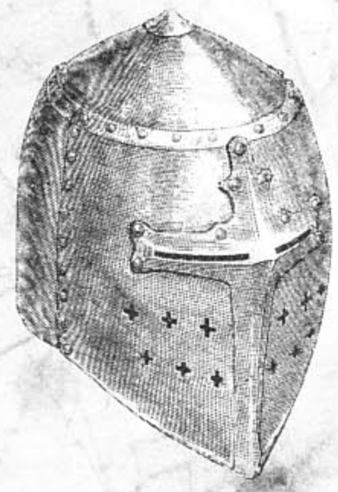
Profitant de la corruption et de la déliquescence de l'Église dans cette région, lês Cathares s'affirmèrent comme une religion salvatrice et radicalement opposée aux pratiques des catholiques, fourvoyés dans la tentation temporelle. Les Parfaits, qui avaient voué leur vie à leur foi, parcouraient les campagnes et transmettaient leur message tout en offrant des soins aux malades et le réconfort aux miséreux.

Ayant trouvé une terre d'accueil, de nombreux Nephilim ont joint leurs efforts à ces opposants farouches d'une église catholique corrompue et infiltrée par les sociétés secrètes. De même, l'art troubadour leur permettait d'exalter des valeurs chères à l'Arcane du Bateleur, dont les Adoptés ont inspiré des œuvres au contenu occulte. Redoublant d'activité, le Languedoc devenait un nouveau sanctuaire, qui aurait pu engendrer une culture dynamique proche des Nephilim.

Cette situation ne pouvait plus durer…

En 1208, la Croisade est appelée par le Pape et organisée par des prélats répondant aux ordres des Templiers. L'année suivante, une formidable armée s'achemine vers les riches terres de Béziers. Après un court face-à-face armé, la ville tombe aux mains des Croisés qui se livrent au massacre sous l'œil impassible des prélats de l'Église. La croisade, commencée dans le sang et les flammes, continue sa route pour s'emparer des places fortes qui tombent une à une. Carcassonne tombe à son tour et devient le siège de l'Inquisition, tandis que les Templiers intriguent pour placer l'un des leurs à la tête de l'occupant. Simon de Montfort mène alors la croisade brutalement, obsédé par sa chasse aux Nephilim. La pacification s'effectue par la terreur ; les bûchers s'allument, les geôles résonnent des cris des torturés.

En 1243, le siège de la citadelle de Montségur, où sont réfugiés les derniers Cathares et leurs partisans, marque la fin de l'indépendance occitane et de l'église cathare. Plusieurs centaines d'habitants périssent sur le bûcher. Le catharisme est mort, mais on dit qu'un petit groupe s'est échappé en emportant un trésor.



CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU ALBIGEOIS

• CHEVALIER DÉPOSSÉDÉ

Adaptation
- Vigilance + 20

Confrontation
- Équitation + 10
- Escrime + 20
- Mêlée + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Société
- Usages + 10
- Politique + 10

Langues
- Parler Langue d'Oc + 10

OPTIONS

Adaptation
- Survie + 10
- Pister + 10

Société
- Éloquence + 10

Techniques
- Premier Secours + 10

Tradition
- Religion (cathare) + 10

• PARFAIT CATHARE

Discrétion
- Se cacher + 10

Savoir
- Humanités + 20

Société
- Éloquence + 20
- Empathie + 10

Techniques
- Déguisement + 10
- Premier Secours + 10

Tradition
- Religion (cathare) + 20

OPTIONS

Arts
- Chant + 10

Langues
- Parler Langue d'Oc + 10

Savoir
- Médecine + 10

Société
- Politique + 10

• NOBLE CROYANTE

Langues
- Lire / Écrire Latin + 10
- Parler Langue d'Oc + 10

Savoir
- Humanités + 10

Société
- Usages + 20
- Politique + 10
- Empathie + 20

Tradition
- Astrologie + 10
- Religion (cathare) + 10

OPTIONS

Adaptation
- Vigilance + 10

Arts
- Chant + 10
- Instruments (luth) + 10

Savoir
- Histoire + 10
- Médecine + 10

Société
- Éloquence + 10

Techniques
- Déguisement + 10
- Premiers Secours + 10

Tradition
- Ésotérisme + 10

• TROUBADOUR AMOUREUX

Arts
- Musique + 20
- Instruments (luth) + 10
- Chant + 10

Langue
- Parler Langue d'Oc + 10

Société
- Éloquence + 20
- Usages + 10

Tradition
- Ésotérisme + 10
- Analogie + 10

OPTIONS

Arts
- Littérature + 10

Savoir
- Humanités + 10
- Mythes & Légendes + 10

Société
- Politique + 10

Tradition
- Religion (cathare) + 10

• CAPITOUL LANGUEDOCIEN

Société
- Usages + 10
- Politique + 20
- Négoce + 20
- Corruption + 10

Langues
- Parler Vieux Français + 10
- Parler Langue d'Oc + 10

Techniques
- Gestion + 20

OPTIONS

Confrontation
- Mêlée + 10
- Équitation + 10

Savoir
- S'informer + 10
- Droit + 10

Société
- Baratin + 10

Techniques
- Falsification + 10

• PÈLERIN

Adaptation
- Survie + 20

Confrontation
- Athlétisme + 10

Langues
- Parler Vieux Français + 10

Société
- Débrouillardise + 20
- Baratin + 10

Techniques
- Déguisement + 10
- Premier Secours + 10

Tradition
- Religion (catholique) + 10

OPTIONS

Adaptation
- Vigilance + 10

Confrontation
- Mêlée + 10
- Bagarre + 10

Discrétion
- Pick Pocket + 10

Langues
- Lire / Écrire Latin + 10

Savoir
- Mythes & Légendes + 10

• SAPIENCE ALBIGEOISE

• RETRAITE ▶1
- 1 Un sort ou Magie + 10 %
- 1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• DÉSTABILISATION DE L'ÉGLISE ROMAINE CORROMPUE ▶3
- 1 Religion (hérésies) + 10 %
- 1-2 Templiers + 5 %
- 1-3 Un sort
- 1-4 Une science occulte + 10 % et un sort

• ACTIVISME AU SEIN DES PARFAITS D'ENTRE LES PARFAITS ▶4
- 1 Ésotérisme + 5 %
- 1-2 Kabbale + 10 %
- 1-3 Templiers + 5 % et une invocation
- 1-4 Kabbale + 10 %
- 1-5 Une invocation

• PROMOTION DE L'IDÉAL COURTOIS ▶2
- 1 Ésotérisme + 5 %
- 1-2 Magie + 10 %
- 1-3 Un sortilège

TENTATIVE DE CRÉATION D'UNE ÉGLISE ÉSOTÉRIQUE ▶2
- 1 Arcanes majeurs (I) + 20 %

**Consulter la table autant de fois que le nombre de sorts connus*

• Détermination des Focus

1D6	FOCUS
1-3	Premier cercle
4-5	Deuxième cercle
6	Troisième cercle

- 1-2 Adoption par l'Arcane I
- 1-3 Histoire invisible + 10 %

CONSTRUCTION D'UNE CHAPELLE ALCHIMIQUE ▶2
- 1 Ésotérisme + 10 %
- 1-2 Alchimie + 10 %
- 1-3 Focus (2 formules)*

• Stases Albigeoises

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Harpe de troubadour
4	Tapisserie à la Licorne
5	Bible enluminée
6	Sceau occitan

1314 APRÈS J.-C.

LA CHUTE DU TEMPLE

En 1305, Philippe le Bel fait monter Clément V, archevêque de Bordeaux, sur le trône papal. C'est le début d'une offensive sans précédent contre l'hégémonie templière, offensive qui culminera deux ans plus tard. Le 13 octobre 1307, tous les Templiers de France sont arrêtés et emprisonnés, leurs biens confisqués et leurs commanderies placées sous séquestre royal. Le fabuleux « trésor des Templiers » demeure introuvable et devient l'une des plus grandes énigmes de l'histoire. En 1314, le grand maître Jacques de Molay monte sur le bûcher, deux ans après la « suppression » officielle de l'Ordre du Temple, ordonnée par le souverain pontife lui-même. Les historiens continuent de s'interroger sur la malédiction proférée par le maître du Temple à l'encontre des Rois de France. L'acharnement mis par Philippe le Bel à détruire le Temple continue également de surprendre – d'autant qu'il ne semble pas avoir été réellement couronné de succès.

Le XIIIième siècle marque, sous l'impulsion du grand maître Hugues de Payns, la deuxième apogée des Templiers, censée aboutir à l'exécution du Grand Plan. Profitant des croisades, dont ils reprennent le principe à leur compte, les Templiers s'installent sur l'emplacement du Temple de Salomon, où ils peuvent parfaire les détails de leur plan. Leur influence politique et financière ne cesse alors de s'étendre, sous le couvert exotérique d'une confrérie chevaleresque censée protégée les pèlerins en route pour la Terre Sainte. Infiltrant les grandes structures étatiques et religieuses du monde occidental, ils atteignent un degré de puissance inégalé et se jouent facilement de la plupart des attaques portées par les Nephilim. Ces derniers comprennent qu'ils doivent prendre leurs ennemis à leur propre piège. Bénéficiant d'un heureux concours de circonstances, ils forcent par de subtiles manipulations le Roi de France et le Pape à s'allier pour lutter contre la menace templière, et provoquent l'extermination rapide de la plupart des Templiers, ce qui signifie l'arrêt provisoire du Grand Plan.

Le Temple ne meurt pas pour autant. Tous les Templiers français qui sont arrêtés, torturés et finalement brûlés n'appartiennent qu'à des obédiences-écrans, destinées à protéger les activités des véritables initiés. Jacques de Molay et ses compagnons sont sacrifiés à leur insu pour les besoins d'une cause dont ils ignorent presque tout. Bien sûr, les Templiers sont surpris par l'habileté politique des Nephilim et par leur rapidité d'exécution, d'autant qu'ils ont mis un point d'honneur, au cours du dernier siècle, à s'attirer les bonnes grâces des ducs, princes et archevêques les plus influents de leur époque. Mais même leurs ennemis ne sont pas dupes.

Parvenant à récupérer une partie du trésor amassé par leurs prédécesseurs, les plus hauts dignitaires du Temple s'enfuient à l'étranger – en Ecosse, en Suisse et au Portugal, pour s'y faire oublier. Sur le bûcher, Jacques de Molay est persuadé de mourir par la faute du Roi de France, et ses maîtres ne font rien pour le contredire. Ils iront, peu de temps après sa mort, jusqu'à faire empoisonner Philippe le Bel et Clément V pour apporter un crédit aux malédictions proférées par leur serviteur, et entretiendront la légende avec soin jusqu'à nos jours afin de détourner l'attention.

Accaparés par leurs propres problèmes, les Nephilim perdent de vue la question templière, ce qui permet à leurs ennemis, sévèrement ébranlés, de panser leurs plaies. Les Templiers ne se découragent pas et se remettent au travail pour parfaire leur Grand Plan. Leur influence se fait notamment sentir en Allemagne, en Ecosse et parmi les premiers explorateurs qui embarquent pour l'Amérique (n'oublions pas que Christophe Colomb était le gendre d'un Templier). Petit à petit, les pires ennemis des Nephilim renaissent de leurs cendres.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU CHUTE DU TEMPLE

• MENUISIER

Arts
- Sculpture + 20

Société
- Baratin + 10
- Négoce + 10
- Empathie + 10
- Débrouillardise + 10

Adaptation
- Découvrir + 10

Tradition
- Religion (catholique) + 10

Techniques
- Artisanat (bois) + 10
- Artisanat (métal) + 10

OPTIONS

Société
- Éloquence + 10
- S'informer + 10

Tradition
- Analogie + 10
- Templiers + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

• ÉTUDIANT À PARIS

Arts
- Instrument (luth) + 10

Confrontation
- Bagarre + 10

Société
- Baratin + 10
- Débrouillardise + 20
- Empathie + 10

Savoir
- S'informer + 10
- Humanités + 10

Discrétion
- Se cacher + 10

Langues
- Lire / Écrire Latin + 10

OPTIONS

Arts
- Chant + 10

Confrontation
- Athlétisme + 20

Société
- Négoce + 10

Perception
- Vigilance + 10

• MENDIANTE

Confrontation
- Athlétisme + 10
- Couteau + 10

Société
- Débrouillardise + 30
- Négoce + 10

Discrétion
- Silencieux + 10
- Se cacher + 10
- Pickpocket + 10

Perception
- Vigilance + 10

OPTIONS

Confrontation
- Escalade + 10
- Bagarre + 10

Société
- Baratin + 10

Discrétion
- Filature + 10

Tradition
- Tarologie + 10

• NOBLE DÉSŒUVRÉ

Confrontation
- Équitation + 10
- Escrime + 10
- Esquive + 10

Savoir
- S'informer + 10

Société
- Éloquence + 10
- Empathie + 10
- Politiques + 20

Tradition
- Religion (catholique) + 10

Arts
- Littérature + 10

OPTIONS

Confrontation
- Nager + 10
- Mêlée + 10

Société
- Négoce + 10
- Corruption + 10

Tradition
- Templiers + 10

• PRÊTRE

Société
- Éloquence + 10
- Empathie + 10
- Politiques + 10

Tradition
- Religion catholique + 10
- Théologie + 20
- Kabbale + 10
- Templiers + 20

Langues
- Lire / Écrire Latin + 10
- Parler Latin + 10

OPTIONS

Savoir
- S'informer + 10

Tradition
- Analogie + 10
- Cryptographie + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

Langues
- Lire / Écrire Grec ancien + 10

• PAYSAN

Confrontation
- Athlétisme + 10

Société
- Négoce + 10

Discrétion
- Se cacher + 10

Adaptation
- Survie + 10
- Vigilance + 10

Tradition
- Rituels + 10

Savoir
- Sciences naturelles + 10

Techniques
- Artisanat (Bois) + 20
- Bricolage + 10

OPTIONS

Confrontation
- Bagarre + 10

Société
- Baratin + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

• SAPIENCE CHUTE DU TEMPLE

• RETRAITE ▶1
- 1 Un sort ou Magie + 10 %
- 1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• INTRIGUES PAPALES ▶3
- 1 Théologie + 10 %
- 1-2 Kabbale + 10 %
- 1-3 Une invocation
- 1-4 Kabbale + 10 % et une invocation

• POURSUITE DES TEMPLIERS ▶2
- 1 Templiers + 10 %
- 1-2 Templiers + 10 % et un sortilège
- 1-3 Un sortilège

• ACTIVITÉS AU SEIN DE L'ARCANE IV ▶3
- 1 Adoption par l'Arcane de l'Empereur
- 1-2 Focus (2 sorts)
- 1-3 Un sort
- 1-4 Un artefact

• Artefacts de la chute du Temple

1D6	ARTEFACTS
1-3	bracelet de bronze contenant le sort «Peau de Caméléon» le bracelet doit être porté
4-5	Petit vase de cristal contenant le sort «Furie des Flammes»
6	Sceptre d'argent contenant le sort «Vision décalé»

**Consulter la table autant de fois que le nombre de sorts connus*

• Détermination des Focus

1D6	FOCUS
1-3	Premier cercle
4-5	Deuxième cercle
6	Troisième cercle

• Stases de la chute du Temple

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Livre d'heures enluminé
4	Épée longue
5	Bijou d'or et d'argent
6	Crucifix gothique

LES NOUVEAUX MONDES

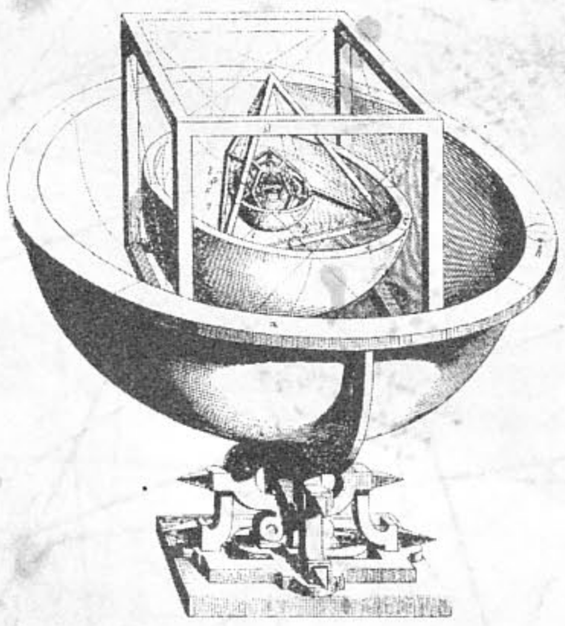
Le XVième siècle marque certainement un tournant décisif dans la marche de l'humanité. L'histoire officielle semble s'accélérer à cette époque avec la montée en puissance inexorable d'un Occident chrétien qui sort de la torpeur médiévale pour se lancer à la conquête du monde. C'est une véritable Renaissance qui explose, tandis que l'Europe redécouvre des savoirs jusque là perdus ou interdits.

Bien sûr, tous ces événements ont eu leur retentissement dans le monde occulte et certains ne sont même que les conséquences de nos actes ou de ceux des sociétés secrètes. Ainsi, le Moyen Âge peut finalement être vu, *a posteriori*, comme une période de souffle durant laquelle les acteurs du monde occulte n'ont pas cessé de préparer leurs mouvements tout en profitant d'opportunités. Aussi, lorsque le XVième siècle s'achève, toutes les factions sont prêtes à se lancer dans la course pour accomplir des desseins jugés jusque là impossibles.

Prenons par exemple la grande course à l'exploration du monde dont Christophe Colomb reste le grand initiateur selon les livres d'histoire. Ces découvreurs avaient certainement leurs raisons de partir ainsi à l'aventure au-delà des horizons pratiquement au même moment. Mais combien d'entre eux sont restés dans l'ombre de l'histoire ? Les grandes explorations n'ont pas servi que les souverains humains ; les Nephilim et les sociétés secrètes ont aussi participé à ce grand mouvement pour d'autres raisons. De notre point de vue, nous avons toujours eu une conscience planétaire et, si les communications étaient difficiles du fait des possibilités matérielles offertes par l'humanité, des contacts magiques et quelques expéditions isolées nous ont permis de rencontrer nos cousins du monde entier. C'est ainsi que des conclaves eurent lieu entre certains émissaires Nephilim et les Orenda qui avaient choisi les grandes plaines américaines comme sanctuaire. Le résultat de ces rencontres devait servir à établir les bases d'un rapprochement pour aboutir à une présence sur leurs terres de certains des nôtres accompagnés par des humains initiés aux mystères. Malheureusement, cette alliance naissante devait être éventée par les templiers qui se rendirent outre-Atlantique à bord de leurs galions élémentaires. Ce qu'ils virent les rendit furieux et prêts à tout pour compromettre nos plans. Ne jouissant pas des moyens matériels pour porter leur guerre secrète sur ce continent, ils allaient pousser les souverains à s'intéresser au nouveau monde. Leur manœuvre fut une réussite et les explorations se multiplièrent pour finalement aboutir à un début de colonisation sanglante qui devait servir à la fois les rois par les richesses à la clef mais aussi les templiers qui purent mener leur guerre d'extermination contre nos cousins américains.

Ainsi la guerre secrète qui nous opposait aux sociétés secrètes devait s'étendre petit à petit au monde entier. La véritable croisade de l'Ordre du temple en Amérique ne devait pourtant pas empêcher les nôtres de multiplier les tentatives d'inversion d'une conquête qui s'annonçait écrasante. Nombreux furent donc les projets pour profiter de ce continent vierge de l'influence des Arcanes Mineurs. Ainsi, John Dee intrigua pour promouvoir l'idée d'une colonie anglaise sur les côtes américaines au nom de la doctrine de l'impérialisme magique. Ce projet contenait de nombreux éléments occultes qui sautent aux yeux de celui qui sait et qui rappellent immanquablement les thèses alchimiques d'une possible Arkhémia que Dee aurait voulu bâtir sur une terre vierge et pure, Virginia… De même, l'essor de la piraterie attira nombre des nôtres qui tentèrent par ce biais de créer un modèle de société qui aurait pu échapper à la main mise des nations européennes infiltrées par les sociétés secrètes toujours plus présentes. Bien sûr, cette utopie ne pouvait durer même si quelques réussites entretiennent la flamme d'idéalistes prêts à retenter l'expérience…

La conquête des Amériques ne constitue qu'un épisode de cette période qui vit l'extension des conflits occultes et l'accélération de l'histoire humaine qui aboutit à une suprématie de la civilisation occidentale acquise par la violence…



HAYA
TABVLA
PARS YNCOGNITA.
CHICAPRO
COSAPRO
NOVAHIS
PANIA
MARE DE PERV
MARE YNCOGNITVM
MARE PERMAGNVM
GNAVIGABILIS TO
ARVM ORBIS DES
VM OMNIBVS POR
LIS, FLVVIIS, PROMO
ATIONIBVS, ANGVLIS, AC
DICTA CERTISSIMA TVM
IS TVM LONGITVDINIS GRADVV
E VT NIHIL RELIQVVM SIT, QVOD AD
SEPTENTRIONALIS
CIRCVLVS
ZONA TEMPERATA
OCCIDENTALIS
AMERICA
ZONA TORRIDA
AEQVINOCTIALIS
ORIENTALIS
ASIA
ZONA TEMPERATA
MERIDIONALIS
CIRCVLVS

1492 APRÈS J.-C.

LA CHUTE DU ROYAUME DE GRENADE

L'Histoire humaine est toujours un sujet de curiosité pour les Nephilim même lorsqu'ils en sont les victimes. Pour les Immortels, l'agitation humaine est un spectacle plein de surprises dont les rebondissements sont salués d'un étonnement toujours renouvelé. Le Vieux Monde et l'Europe plus particulièrement s'affirmèrent ainsi comme une véritable scène où la tragédie est devenue un art pointu. Dans cet écheveau complexe de guerres, de conquêtes et de découvertes, le XVième siècle fut certainement l'un des plus riches et constitua le tremplin du formidable élan qui devait voir la civilisation occidentale partir à la conquête du monde.

Pourtant, à cette époque encore, qui pouvait prédire que l'Europe marquerait irrémédiablement le monde de son empreinte indélébile. Ailleurs, d'autres civilisations fleurissaient selon des modèles différents et pour qui l'Europe représentait une terre de dangereux sauvages. Le monde musulman avait ainsi fait les frais de cette fougue à l'occasion des récentes croisades et ses avant-postes subissaient la poussée inexorable des armées des rois chrétiens. Ailleurs, la Chine avait atteint un degré de civilisation inégalée tandis que l'Amérique voyait des empires naître et se développer à un rythme effréné.

L'Europe devait pourtant sortir de l'apparente léthargie du Moyen Âge pleine d'une vigueur inédite pour se jeter sur un monde qu'elle commençait à entrevoir en globalité. Nourrie par ses contacts avec l'Orient et par les trésors de Byzance tombée aux mains des musulmans, l'Europe aguerrie bouillait d'énergies individuelles et collectives dont les horizons étriqués ne demandaient qu'à être élargis. Terre de contrastes et d'extrêmes, l'Europe se métamorphosait au fil de convulsions et d'évolutions dont on ne percevait pas encore le schéma global...

Dans la tourmente de ce siècle charnière, le royaume d'Espagne vit de nombreux bouleversements tant d'un point de vue historique qu'occulte. Ce vénérable royaume avait subi les invasions musulmanes et était depuis des décennies déchiré par la sporadique Reconquista menée par l'Aragon et la Castille. Pourtant malgré cette longue guerre d'usure, la péninsule ibérique était devenue un creuset de cultures unique en son genre. Zone de contact entre deux civilisations ambitieuses, les relations y étaient riches mais les conflits violents. Ainsi, malgré la guerre, les cours espagnoles étaient plus ouvertes qu'ailleurs comme en témoignent la tolérance des trois religions majeures qui s'y côtoyaient. Même la communauté juive honnie et rejetée par les autres souverains était tolérée et même protégée. Les lettres et les sciences y étaient encouragées et c'est dans les couloirs des palais que s'esquissait une nouvelle vision du monde. Terre d'aventuriers et de découvreurs, l'Espagne était le fer de lance de la chrétienté.

Dans le sud de la péninsule, des deux côtés du détroit de Gibraltar s'étendaient encore les riches califats, deniers bastions de l'Islam en Europe occidentale. Là dans les riches cités marchandes, les Maures vivaient dans l'opulence et le raffinement tandis que grouillaient à leurs portes les armées crasseuses espagnoles. Sanctuaire des beaux arts et des lettres, ces principautés étaient de véritables joyaux où audacieux érudits et savants théologiens s'opposaient pour progresser toujours plus dans leur connaissance des mystères du monde.

Au sein de cette terre de contrastes, nombreux furent les Nephilim qui associèrent leur destinée à celle d'un camp ou de l'autre. Ainsi, le dernier califat d'Espagne, Grenade, abrita une foule de Nephilim attirés par cette culture raffinée vite grossie par les réfugiés qui fuyaient l'avancée des armées du roi. 1492 s'annonçait en effet comme le crépuscule de ce sanctuaire alors que l'Alhambra, ce magnifique palais construit avec l'aide de Nephilim de la Roue de Fortune était rongé par les querelles intestines. L'agonie de Grenade fut longue et seules la fourberie et la trahison permirent aux troupes castillanes d'entrer dans la ville qui fut mise à sac malgré les engagements. La ville infiltrée par les sociétés secrètes, tous les trésors magiques et les connaissances amassées par les Nephilim furent détruits et livrés aux flammes alors qu'autour des massacres étaient commis.

En 1492, l'Europe se tournait vers d'autres horizons, les mains pleines de sang et les esprits obnubilés par les diatribes de la toute puissante Inquisition.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU GRENADE

• DÉCOUVREUR

Confrontation
- Escrime + 10

Adaptation
- Orientation + 20

Savoir
- Géographie + 20
- Navigation + 20
- Mythes & Légendes + 20

Langues
- Parler Castillan + 10

OPTIONS

Confrontation
- Armes de poing + 10
- Nager + 10

Société
- Négoce + 10
- Usages + 10

Adaptation
- Survie + 10

Savoir
- Mathématiques + 10

• NOBLE CASTILLAN

Adaptation
- Survie + 10
- Pister + 10

Confrontation
- Équitation + 20
- Escrime + 20
- Esquive + 10
- Armes de poing + 10

Société
- Usages + 10
- Politique + 10

OPTIONS

Société
- Éloquence + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

Langues
- Parler Castillan + 10

Savoir
- Histoire + 10

• MOINE HÉRÉTIQUE

Discrétion
- Se Cacher + 10

Société
- Éloquence + 10

Tradition
- Religion (catholique) + 10
- Théologie + 20
- Religion (hérésies) + 20

Langues
- Parler Castillan + 10
- Lire / Écrire Latin + 10

Savoir
- Humanités + 10

OPTIONS

Tradition
- Religion (gnostique) + 10
- Ésotérisme + 10
- Religion (Inquisition) + 10

Savoir
- Mathématiques + 10
- Médecine + 10

Langues
- Lire / Écrire Grec ancien + 10
- Lire / Écrire Arabe + 10

• ÉRUDIT MAURE

Société
- Éloquence + 20

Savoir
- S'informer + 10
- Mathématiques + 10

Adaptation
- Découvrir + 10

Tradition
- Astrologie + 10
- Religion (musulmane) + 10

Langues
- Lire / Écrire Arabe + 20
- Lire / Écrire Grec ancien + 10

OPTIONS

Savoir
- Physique + 10
- Astronomie + 10
- Médecine + 10

Tradition
- Religion (soufiste) + 10

Société
- Usages + 10

• RÉFUGIÉ JUIF

Société
- Baratin + 10

Adaptation
- Orientation + 10
- Vigilance + 20

Tradition
- Religion (judaïsme) + 20

Langues
- Lire / Écrire Hébreu + 20
- Lire / Écrire Arabe + 20

Savoir
- S'informer + 10

Discrétion
- Se Cacher + 10

OPTIONS

Confrontation
- Escalade + 10
- Nager + 10
- Mêlée + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Société
- Corruption + 10
- Usages + 10

• ASSASSIN MAURE

Confrontation
- Couteau + 20
- Escrime + 10

Discrétion
- Silencieux + 20

Adaptation
- Vigilance + 20
- Pister + 10

Techniques
- Déguisement + 10

Langues
- Parler Arabe + 10

OPTIONS

Confrontation
- Escalader + 10
- Nager + 10

Société
- Baratin + 10

Tradition
- Religion (musulmane) + 10

Techniques
- Sécurité + 10

Langues
- Parler Castillan + 10

• SAPIENCE GRENADE

• RETRAITE

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• EXPLORATION DES MONDES DE KABBALE À PARTIR DE L'ALHAMBRA ▶4

1 Ésotérisme + 10 %
1-2 Kabbale + 10 % et une invocation
1-3 Kabbale + 10 %
1-4 Un artefact

• LUTTE CONTRE L'ORDRE DE MALTE ▶3

1 Templiers + 10 %
1-2 Un focus (2 sorts de 1er cercle)
1-3 Religion (Inquisition) + 20 % et une science occulte + 10 %
1-4 Un sort

▶1 **• ACTIVITÉS AU SEIN DE L'ARCANE VII**

1 Arcane VII + 20 %
1-2 Adoption par l'Arcane

• COLLABORATION AVEC LES SAGES SOUFIS ▶2

1 Religion (soufiste) + 20 %

• Stases de Grenade

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Carnet de pilote portugais
4	Casque de conquistador
5	Roue de torture de l'Inquisition
6	Cimeterre maure

1-2 Magie + 10 %
▶2 1-3 Magie + 10 % et un sortilège

• Artefacts de Grenade

1D6	ARTEFACTS
1-3	Crécelle en bois fossilisé donnant un bonus de +10% pour invoquer «Ceux qui murmurent, les esprits de la forêt de Basalt»
4-5	Fiole contenant une boue indéfinissable à laquelle est liée un «Gouverneur des sombres pestilences»
6	Sceau réduisant le contrat de 5 pour l'invocation d'un prince de Kabbale au choix du joueur

1534 APRÈS J.-C.

RENAISSANCE ITALIENNE
LE PARADIS MACHIAVÉLIQUE

Le monde occulte et en particulier la société Nephilim connut en Italie durant le XVIe siècle un formidable dynamisme. Après la pression terrible des Templiers et l'échec du Grand Plan, les Nephilim purent d'une manière générale reprendre le dessus. De nombreux confréries, groupes d'études ésotériques se formèrent parallèlement chez les humains, suivant la redécouverte de l'Antiquité. Des peintres, des écrivains, des ingénieurs, des architectes, des militaires se piquèrent d'astrologie, de Kabbale et surtout d'Alchimie. Et plutôt que de voler les connaissances des Nephilim, beaucoup d'entre eux les considèrent comme des Maîtres très puissants, gardiens de la mémoire élémentaire du Monde. Ces alliances donnèrent naissance à un vrai printemps Nephilim. Ceux-ci connurent de nombreuses réincarnations durant cette époque, souvent enrichissante et bienveillante.

En Italie et en particulier dans les centres intellectuels comme Florence, Sienne, Milan et Venise, les Nephilim se livrèrent à un vrai travail de restauration des Sciences Occultes. C'est durant cette époque que la plupart des focus furent réécrits, compilés, trouvés et nommés. Des sorts furent retrouvés, exploités. Les mondes de Kabbale furent pour la première fois décrits entièrement, symboliquement tenus par l'Arbre de Vie à Florence. Enfin l'Alchimie connut un essor incomparable.

Les Nephilim de la Papesse et de la Maison-Dieu furent particulièrement actifs durant cette période. Ils contribuèrent au classement des milliers de sorts dispersés à travers l'Europe entière.

On peut noter aussi que la période fut propice à la rédaction formalisée de l'Ourobouros Infini de l'Incarnae.

Parmi les Nephilim, l'Italie de la Renaissance restera surtout le symbole de la mise en liaison de l'ensemble des Arcanes Majeurs. En effet, le fait de fixer par écrit de nombreuses pratiques magiques permit à beaucoup de Nephilim de pouvoir de nouveau se parler, se comprendre. Ceci conduisit tout naturellement les membres des Arcanes les plus avancés sur l'Agartha à essayer d'établir sérieusement un réseau symbolique entre les Arcanes permettant l'échange d'information et la protection réciproque dans le respect des différences de chacun. Ils élaborèrent alors le Carrousel pictural.

Par le biais de peintures extrêmement élaborées, les Arcanes pouvaient se livrer les unes aux autres les informations importantes. Des coteries et des sociétés secrètes de Nephilim peintres se montèrent. Ces peintres ésotériques participèrent largement à la Renaissance elle-même.

Ce printemps Nephilim dura peu de temps, le temps que les sociétés secrètes se réimplantent parmi les puissants.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU RENAISSANCE

• CONDOTTIERE

Confrontation
- Équitation + 20
- Escrime + 20
- Armes de poing + 10

Société
- Corruption + 10
- Politique + 20

Adaptation
- Vigilance + 10
- Orientation + 10

OPTIONS

Confrontation
- Athlétisme + 10

Langues
- Parler Italien + 20

Société
- Éloquence + 10
- Baratin + 10

• EMPOISONNEUR

Techniques
- Sécurité + 10

Discrétion
- Se cacher + 20
- Silencieux + 10

Confrontation
- Escrime + 20

Société
- Baratin + 10
- Débrouillardise + 10

Savoir
- S'informer + 10

OPTIONS

Confrontation
- Athlétisme + 10
- Esquive + 10
- Couteau + 10

Savoir
- Sciences naturelles + 10

Société
- Corruption + 10

• INVENTEUR

Savoir
- Mathématiques + 20
- Médecine + 10
- Physique / Chimie + 10

Techniques
- Bricolage + 20
- Mécanique + 20

Tradition
- Alchimie + 10

OPTIONS

Savoir
- S'informer + 10
- Astronomie + 10

Tradition
- Astrologie + 10
- Cryptographie + 10

Techniques
- Sécurité + 10

Langues
- Lire / Écrire Grec ancien + 10
- Parler italien + 10

• PRÉLAT

Langues
- Lire / Écrire Latin + 20

Savoir
- Humanités + 20

Tradition
- Religion (catholique) + 20
- Théologie + 10

Société
- Usages + 10
- Corruption + 10
- Politique + 10

OPTIONS

Arts
- Chant + 10

Savoir
- Histoire + 10

Tradition
- Templiers + 10
- Histoire invisible + 10

• PEINTRE DE LA RENAISSANCE

Arts
- Peinture + 30
- Sculpture + 10

Adaptation
- Découvrir + 20

Société
- Usages + 10

Savoir
- Humanités + 20
- Mythes & Légendes + 10

OPTIONS

Confrontation
- Escrime + 10

Société
- Corruption + 10
- Baratin + 10

Tradition
- Analogie + 10

•ALCHIMISTE

Savoir
- Humanités + 20

Tradition
- Alchimie + 10
- Astrologie + 10

Langues
- Lire / Écrire Latin + 20
- Lire / Écrire Grec ancien + 10
- Lire / Écrire Hébreu + 10

Techniques
- Bricolage + 20

OPTIONS

Techniques
- Artisanat (métal) + 10
- Mécanique + 10

Société
- Politique + 10
- Baratin + 10

• RETRAITE ▶1

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• LA CONFRÉRIE DES PEINTRES MAGES DU CARROUSEL ▶3

1 Analogie + 10 %
1-2 Magie + 10 %
1-3 Un sortilège
1-4 Un focus (tableau contenant deux sorts)

• LE PROJET SAVONAROLE ▶4

1 Théologie + 10 %
1-2 Kabbale + 10 %
1-3 Histoire Invisible + 10 % et une invocation
1-4 Une invocation

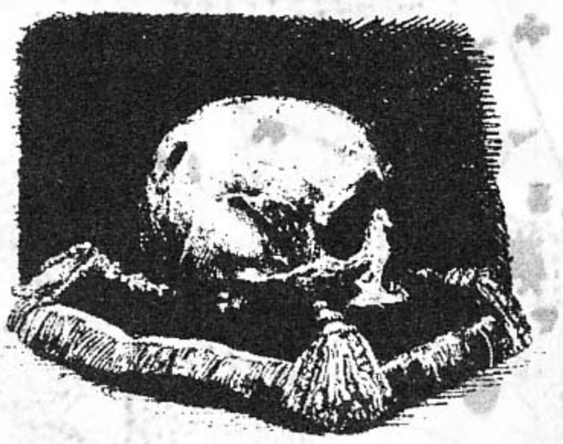
• SAPIENCE RENAISSANCE

▶1 • LES GRANDES HERMÉTHÈQUES ▶2

1 Arcanes Majeurs (Papesse) + 20 %
1-2 Adoption par l'Arcane II
1-3 Esotérisme + 10 % et un sort

• *Stases Renaissance*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Cuirasse de lansquenet
4	Dague main-gauche de dueliste
5	Statuette de Michel-Ange
6	Astrolabe d'explorateur



1558-1603 APRÈS J.-C.

LE LONDRES ÉLISABETHAIN

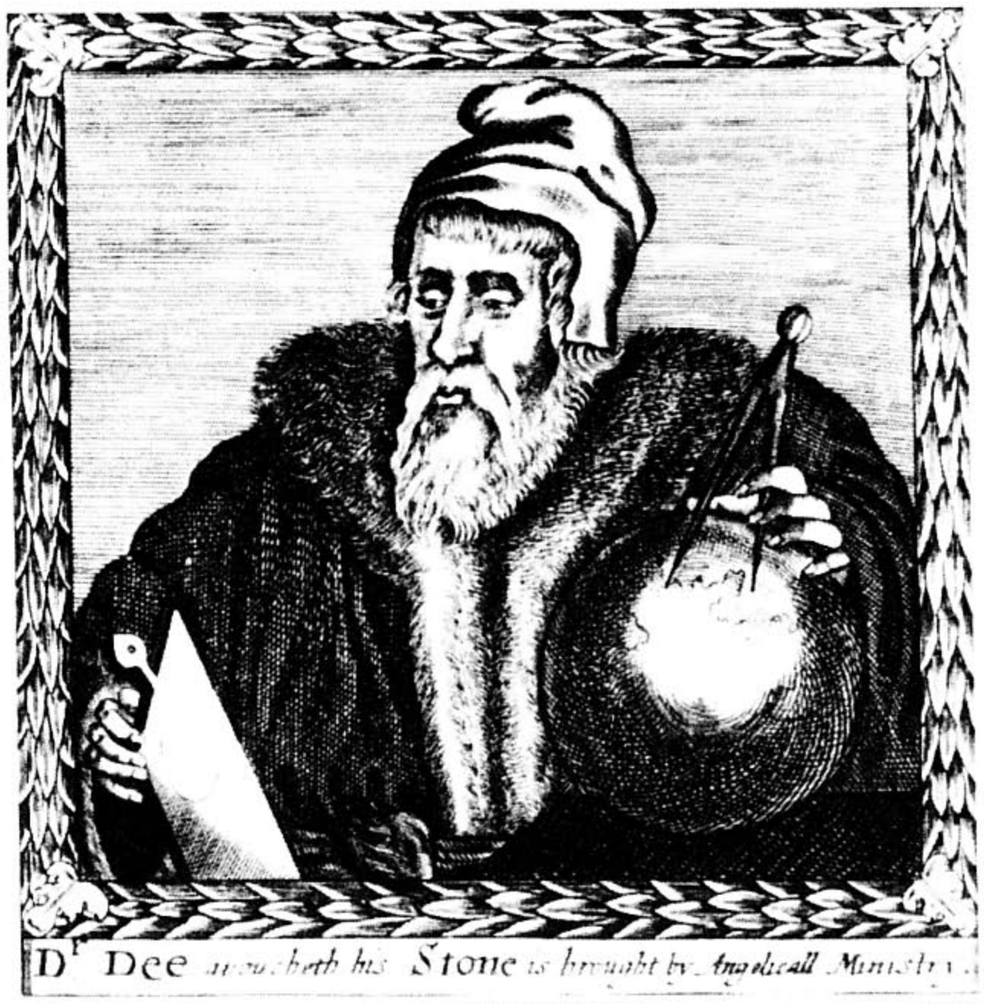
Lorsque Élisabeth monte sur le trône d'Angleterre, elle n'est âgée que de vingt-cinq ans. Héritière d'énormes difficultés (retour risqué au protestantisme, situation politique tendue avec les voisins français, espagnols et écossais), la jeune souveraine parvient à faire face en posant les fondations d'une nouvelle Église nationale et en renforçant les structures gouvernementales et administratives. Son règne marque le retour à une certaine prospérité, signe d'une croissance démographique retrouvée et d'une expansion économique notamment alimentée par une activité minière florissante. Peuplée de plus de deux cent mille habitants, Londres illustre avec faste la gloire culturelle de l'Angleterre d'alors. John Lily, Philip Sidney et Spenser, auteur de la Reine des Fées, apportent à la littérature quelques uns de ses plus précieux joyaux, mais c'est surtout le théâtre, avec Shakespeare et Marlowe, qui fera la renommée du règne élisabéthain.

La Societas Rosicruciana in Anglia (SRIA) ne sera fondée officiellement qu'en 1607, mais John Dee, astrologue officiel de la Reine, en pose les fondements dès 1551. A cette époque, assisté par son médium Kelly et par l'écrivain Philip Sidney, il ambitionne de recréer Camelot à la Cour de la Reine, avec lui dans le rôle de Merlin, le Comte de Leicester (un protégé de la Reine) dans celui de Lancelot et la Reine elle-même dans celui d'Arthur. Le mystérieux Comte de Saint-Germain apporte également sa contribution à cet audacieux projet. Ce conclave, fermement soutenu, voire initié par des Nephilim de l'Arcane du Bateleur, projette de réunifier l'Europe et de faire progresser humains et Nephilim sur la voie de l'Agartha. En ces temps d'hésitations et de tâtonnements, William Shakespeare n'a pas encore rejoint la SRIA : il fréquente les Frères Aînés de la Rose Croix, aux buts ambigus, qui l'initient à certains mystères Nephilim.

Les ambitions de John Dee ne passent pas inaperçues à la Cour. Secrètement infiltrés au sein même de la Cour, les Templiers entendent bien contrecarrer ses plans. Lord Burleigh, futur chef des Services Secrets, est l'un de leurs plus fidèles serviteurs. Burleigh est en effet acquis aux Stuart, eux-mêmes alliés des Templiers et ennemis de la Reine. La Cour royale devient le théâtre d'intrigues tortueuses et de complots souterrains permanents. Élisabeth elle-même manque en plusieurs occasions de perdre la vie, et ne doit qu'à des Nephilim détachés par John Dee lui-même la chance de rester en vie.

L'astrologue de la Reine poursuit dans le même temps ses recherches occultes : dès 1550, il découvre par lui-même l'existence de trois types de magie, lesquels correspondent à peu de choses près à la Kabbale, à l'Alchimie et à la Magie. Ses premiers contacts avec les Nephilim remontent à l'année 1551 où, à la suite d'une expérience particulièrement risquée, il pénètre accidentellement dans le Royaume d'un Selenim et n'en réchappe que grâce à l'intervention d'un Nephilim. Plusieurs rumeurs prétendent qu'à la suite de ce voyage initiatique, le Nephilim en question (dont on perdit ensuite la trace) aurait choisi John Dee comme simulacre, mais il est difficile de les accréditer sans plus de preuve.

L'accession de Jacques 1er au trône d'Angleterre marque l'établissement d'une SRIA plus officielle, désertée par les Nephilim et (peut-être) infiltrée par des agents des Templiers. On pense que les fidèles de John Dee continuèrent leurs recherches sous une autre identité après sa mort, et qu'ils laissèrent aux Templiers et à leurs alliés une coquille vide en guise de leurre. Si cette hypothèse était avérée, on peut penser que William Shakespeare n'aurait pas trouvé en cette nouvelle société l'illumination qu'il était probablement venu y chercher. Certains de mes semblables ont vu dans la noirceur des pièces qu'il écrivit à cette époque (Hamlet, Othello, Macbeth) la preuve de son amère déception.



CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU ÉLISABETHAIN

• DRAMATURGE DÉBUTANT

Arts
- Comédie + 10
- Littérature + 20

Société
- Éloquence + 10
- Usages + 20
- Empathie + 10

Confrontation
- Escrime + 10

Tradition
- Magie + 10

Langues
- Lire / Écrire Grec ancien + 10

OPTIONS

Arts
- Musique + 10

Confrontation
- Athlétisme + 10
- Bagarre + 10

Savoir
- S'informer + 10
- Mythes & Légendes + 10
- Histoire + 10

Tradition
- Alchimie + 10

• MÉDECIN

Tradition
- Religion (protestante) + 10

Savoir
- Médecine + 20
- Sciences naturelles + 10
- Mathématiques + 10

Société
- Débrouillardise + 10

Techniques
- Premiers soins + 20

Tradition
- Rose+Croix + 10
- Kabbale + 10

OPTIONS

Confrontation
- Équitation + 10
- Escrime + 10

Société
- Baratin + 10

Tradition
- Analogie + 10

Adaptation
- Vigilance + 20

• LIBRAIRE

Société
- Négoce + 10
- Débrouillardise + 10

Tradition
- Magie + 10
- Religion (protestante) + 10

Savoir
- S'informer + 20

Techniques
- Artisanat (cuir) + 10

Langue
- Lire / Écrire Latin + 10
- Parler Anglais + 10

OPTIONS

Confrontation
- Bagarre + 10

Tradition
- Tarologie + 10
- Religion (catholique) + 10

Adaptation
- Découvrir + 10

Savoir
- Humanités + 20

• DISEUSE DE BONNE AVENTURE

Arts
- Littérature + 10

Société
- Baratin + 10
- Empathie + 20
- Usages + 10
- Débrouillardise + 10

Discrétion
- Filature + 10
- Pickpocket + 10

Tradition
- Tarologie + 10
- Analogie + 10

OPTIONS

Discrétion
- Se cacher + 10

Tradition
- Kabbale + 10

Adaptation
- Vigilance + 20
- Découvrir + 10

Savoirs
- Médecine + 10

• MERCENAIRE

Confrontation
- Équitation + 10
- Escrime + 20
- Esquive + 10
- Arme d'épaule + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Adaptation
- Vigilance + 10
- Orientation + 10
- Survie + 10

Société
- Débrouillardise + 10

OPTIONS

Confrontation
- Athlétisme + 20
- Mêlée + 10

Discrétion
- Se cacher + 10

Société
- Politique + 10

• CONSEILLER À LA COUR

Société
- Usages + 30
- Éloquence + 10
- Politique + 10
- Débrouillardise + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Perception
- Psychologie + 10

Tradition
- Religion (protestante ou catholique) + 10

Savoir
- S'informer + 10

Langues
- Lire / Écrire Latin + 10

OPTIONS

Confrontation
- Armes de poing + 10
- Escrime + 10

Techniques
- Déguisement + 10

Discrétion
- Se cacher + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

• SAPIENCE ÉLISABETHAINE

• RETRAITE ▶1

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• LA NOUVELLE CAMELOT ▶3

1 Ésotérisme + 10 %
1-2 Magie + 10 %
1-3 Alchimie + 10 %
1-4 Accès à un Akasha

• REMOUS AU SEIN DE L'ARCANE I ▶2

1 Arcanes majeurs (I) + 20 %
1-2 Adoption par l'Arcane I
1-3 Magie + 10 %

• LUTTE CONTRE LES TEMPLIERS ▶2

1 Templiers + 10 %
1-2 Templiers + 10 % et un sortilège
1-3 Un artefact

• LES ROYAUMES INTERDITS DE JOHN DEE ▶4

1 Selenim + 10 %
1-2 Magie + 10 %
1-3 Selenim + 10 %, un sortilège et Histoire invisible + 10 %
1-4 Magie + 10 % et Histoire invisible + 10 %

• *Stases Élisabethaines*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Lunette astronomique
4	Plume d'écriture de Shakespeare
5	Statuette de faune en bois
6	Pistolet d'apparat

• *Akasha Élisabethains*

1D6	AKASHA
1-2	Laboratoire d'alchimie labyrinthique
3-5	Castel isolé en bord de mer
6	Clairière au clair de lune peuplée de créatures féeriques

• *Artefacts Élisabethains*

1D6	ARTEFACTS
1-2	Boule de cristal contenant le sort «Gravure Spirituelle»
3-5	Paire de monocles contenant le sort «Combustion spontanée»
6	Miroir serti d'or blanc contenant le sort «Pouvoir de Dieu» (la cible doit se regarder dans le miroir quelques secondes)

1650 APRÈS J.-C.

LA FRONDE

La mort de Louis XIII au début de décembre 1642 plongea la France de nouveau dans une période troublée pour son ordre intérieur. Son fils, le futur Louis XIV alors trop jeune pour assumer sa condition de roi, fut placé sous la tutelle de sa mère Anne d'Autriche. Elle réussit aussi à obtenir la Régence du royaume dont elle donna les clés au plus fidèle de ses conseillers, Mazarin. Cardinal par la volonté de Richelieu, habile homme d'État, rusé et souple, il continua la politique de taxation élevée cherchant à toucher des cibles jusqu'ici à l'abri de l'impôt. Il accrut alors le mécontentement général et en 1648 le parlement de Paris se mit dans une situation quasi-insurrectionnelle vis-à-vis du pouvoir royal en dénonçant les abus des intendants royaux et en exigeant l'interdiction d'emprisonner quelqu'un pendant plus de 24 heures sans le faire comparaître devant son juge naturel. Cette insurrection institutionnelle marqua le début de ce qui fut rapidement appelé la Fronde d'après un jeu d'enfant. Le jeune roi, sa mère et la cour durent quitter Paris pour se réfugier à Saint-Germain en Laye. Le parlement lève alors des troupes et les mazarinades, violents pamphlets rassemblent toutes les haines. L'armée royale commandée par le prince de Condé fait le siège de Paris. Le parlement préfère alors négocier avec Mazarin et la reine qui n'hésitent pas à faire des concessions.

Mais rien n'est arrangé pour autant. En 1649, Condé, prince fantasque et orgueilleux, fort de ses victoires, veut mettre à bas Mazarin. Le cardinal fait arrêter le prince de Condé et une partie de ses gens. La Fronde des princes et la Fronde du parlement se rejoignent alors dans une alliance contre nature. Mazarin comprend que seul son exil pourra faire ressortir des dissensions entre les frondeurs. En 1651, Mazarin quitte la France et les Frondes ne tardent pas à s'opposer. Condé quitte Paris pour la Guyenne et de là va mener une guerre personnelle, la Fronde condéenne contre Mazarin et les troupes royales pendant environ deux années. Les méfaits des troupes, les guerres incessantes mettent à mal le royaume. Il faut attendre 1653 pour l'ordre soit rétabli. Condé est battu sous les murs de Paris. Louis XIV et Anne d'Autriche rentrent à Paris sous les acclamations. La France est prête à vivre de longues années de pouvoir royal absolutiste.

Les pratiques ésotériques se répandent parmi de nombreux cercles humains. La Kabbale et l'Alchimie deviennent « à la mode ». De nombreux princes et grands du royaume de France entretiennent à grands frais des faiseurs d'or et des souffleurs. Cette pratique vernaculaire des sciences occultes provoquent des dommages importants parmi la société des Nephilim en France. En effet, nombres d'entre eux se voient pourchassés pour leur pouvoirs et souvent contraints de les utiliser pour des buts bassement matériels.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU DE LA FRONDE

• NOBLE FRONDEUR

Confrontation
- Escrime + 10
- Armes de poing + 20
- Esquive + 10
- Équitation + 20

Société
- Usages + 10
- Corruption + 10

Tradition
- Rose+Croix + 10

Techniques
- Gestion + 10

OPTIONS

Arts
- Danse + 10

Tradition
- Religion (catholique) + 20
- Kabbale + 10
- Alchimie + 10

• MENDIANTE

Société
- Baratin + 20
- Débrouillardise + 20

Confrontation
- Athlétisme + 20
- Escalader + 10

Techniques
- Déguisement + 10

Discrétion
- Se Cacher + 10
- Silencieux + 10

OPTIONS

Discrétion
- Filature + 20

Société
- Corruption + 10
- Empathie + 10

Tradition
- Magie + 10
- Cryptographie + 10

Adaptation
- Vigilance + 20

• VALET

Société
- Adaptation + 20
- Corruption + 10
- Baratin + 10

Confrontation
- Athlétisme + 20
- Escalader + 10

Techniques
- Gestion + 10
- Sécurité + 10

Arts
- Comédie + 10

OPTIONS

Confrontation
- Esquive + 10
- Bagarre + 10

Techniques
- Premiers secours + 10

Adaptation
- Orientation + 10

• TRAGÉDIEN

Arts
- Littérature + 20
- Comédie + 10
- Chant + 10

Savoir
- Mythes & Légende + 20
- Humanités + 10
- Histoire + 10

Tradition
- Analogie + 10

Société
- Usages + 10

OPTIONS

Confrontation
- Esquive + 10
- Escrime + 10

Société
- Politique + 10
- Empathie + 10

• MOUSQUETAIRE

Confrontation
- Escrime + 30
- Armes d'épaule + 20
- Esquive + 10

Société
- Usages + 10
- Éloquence + 10

Adaptation
- Vigilance + 20

OPTIONS

Société
- Baratin + 10
- Politique + 10

Confrontation
- Athlétisme + 10
- Escalader + 10
- Nager + 10

• NÉGOCIANT CAPITALISTE

Société
- Baratin + 10
- Négoce + 20
- Débrouillardise + 10
- Corruption + 10
- Empathie + 10
- Politique + 20

Savoir
- S'informer + 10
- Droit + 10

OPTIONS

Techniques
- Gestion + 20
- Artisanat (bois) + 10

Adaptation
- Vigilance + 10
- Orientation + 10
- Pister + 10

• RETRAITE ▶1

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• L'EXOTÉRISME ROSICRUCIEN ▶3

1 Rose+Croix + 5 % et Rituels + 10 %
1-2 Une science occulte + 10 %
1-3 Rituels + 10 % et un sort

• LES PLANS SECRETS DE MAZARIN ▶3

1 Arcanes Majeurs (XV) + 20 %
1-2 Adoption par l'arcane XV et une science occulte + 10 %
1-3 Deux sorts

• SAPIENCE DE LA FRONDE

▶1 • LOUIS, ENFANT-ROI SOLEIL ▶4

1-2 Adoption par l'Arcane XIX et une science occulte + 5 %
1-4 Une science occulte + 10 % et un sort
1-5 Trois sciences occultes + 5% et un sort

• *Stases de la Fronde*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Bijou baroque en nacre
4	Rapière de mousquetaire
5	Lunette astronomique
6	Carnet de notes de Molière

1517-1580 APRÈS J.-C.

ISTANBUL & L'EMPIRE DE SOLIMAN LE MAGNIFIQUE

Avril 1517 : le dernier sultan mamelouk trouve la mort au Caire, sous les coups de Selim Ier le Terrible, sultan ottoman. Ce dernier reçoit alors du chérif de La Mecque le titre de « protecteur des lieux saints ».

Trois ans plus tard, le fils de Selim devient à son tour Sultan. Son nom : Süleyman Kanuni (« le législateur »). Il prend le titre de padisah, sultan des sultans.

Le padisah, fin stratège, débute alors une campagne de conquêtes, durant laquelle il prend Constantinople en 1453, Belgrade en 1521, Tunis et Bagdad en 1534 et Aden en 1538. Seule Vienne lui résistera en 1529, lors d'un siège éprouvant où tous les acteurs du monde occulte s'affrontent.

Pendant ce temps, en Europe occidentale, Charles Quint, sentant monter la menace des Turcs, désire liguer l'Occident chrétien contre ceux-ci. Craignant de se voir ôter toute indépendance vis-à-vis du nouvel empereur, François Ier, roi de France, refuse le principe de l'alliance. Isolé en Europe, François Ier se tourne alors vers son seul allié potentiel, le sultan ottoman.

Süleyman, après la prise de Constantinople, renommée Istanbul, rénove la ville et en fait l'une des plus grandes villes d'Europe. En effet, Istanbul compte alors six cent mille habitants, soit deux fois plus que Paris et cinq fois plus que Londres. Istanbul est une ville cosmopolite où se mélangent de nombreuses cultures. Les communautés religieuses minoritaires (Juifs, Grecs, Arméniens) jouissent d'une autonomie quasi-totale, qui permet aux Nephilim de créer de nombreux sanctuaires et lieux d'études.

Le Nephilim le plus connu est alors Mimar Sinan, un Eolim kabbaliste incarné dans un architecte. Ses réalisations architecturales portent la marque de l'air, lancées vers le ciel et propres au recueillement. La plus majestueuse de toutes, la Mosquée bleue, comporte alors sept minarets, soit un de plus que celle de La Mecque. Ce septième minaret a été conçu comme un véritable sanctuaire Nephilim. Il abrite une bibliothèque alchimique impressionnante, avec des ouvrages des meilleurs alchimistes arabes et européens. Pendant huit années, les Nephilim d'Istanbul y auront un accès privilégié et secret, faisant d'Istanbul le centre alchimique du monde.

Lors de ses recherches dans cette bibliothèque, un Nephilim, Aldaran, découvre un moyen d'ouvrir un passage vers un Akasha. C'est dans cette tour, caché de tous, sous les plaques de faïence du toit, qu'Aldaran franchit pour la première fois la porte qui le mène vers l'inconnu. De l'autre côté, il découvre un lieu à la fois familier et étranger, comme une réplique maladroite de l'Istanbul dans laquelle il vit. Elle est déserte mais recèle tant et tant de mystères cachés que le Nephilim en vient à partager son secret, tout d'abord avec quelques uns de ses amis, puis rapidement avec l'ensemble de la communauté des Nephilim de la bibliothèque.

Mais les Assassins veillaient. Ayant temporairement abandonné leur méthodes expéditives, ils œuvrèrent dans l'ombre pour faire détruire ce septième minaret. Avec l'appui des Templiers de La Mecque, ils obtinrent satisfaction sous le prétexte qu'aucune mosquée au monde ne pouvait avoir un plus grand nombre de minarets que celle de La Mecque. Dans une atmosphère de terreur templière, le septième minaret de la Mosquée bleue fut abattu par surprise, éliminant plusieurs dizaines de Nephilim, et emprisonnant Aldaran et plusieurs des siens dans l'Akasha, d'où ils ne purent jamais plus sortir.

Dans le palais de Topkapi, qui est alors une véritable ville, avec ses milliers de serviteurs, cuisiniers, gardes et son harem où vivent les épouses et concubines du Sultan, sont conservées les reliques du prophète Mahomet. Autour, la ville grouille d'une activité intense de recherche ésotérique, menée par tout un chacun ; chefs de communautés religieuses, Nephilim, Selenim, Grands Maîtres Templiers, etc. Les informations circulent et changent de main, sans que personne ne soit en mesure d'empêcher ce flot incroyable, qui finalement profite à tous. Seuls les Assassins, infiltrés aux plus hauts postes de l'État, tentent de mettre fin aux activités Nephilim dans la ville ; mais ils en sont empêchés par leurs propres coreligionnaires Templiers, qui finissent par les faire chasser du pouvoir.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU ISTANBUL

• UN GARDE DU PALAIS DE TOPKAPI

Adaptation
- Vigilance + 20
- Découvrir + 10

Confrontation
- Mêlée + 20
- Esquive + 10
- Escrime + 20

Société
- Usages + 10
- Corruption (défense seulement) + 10

OPTIONS

Confrontation
- Athlétisme + 10
- Bagarre + 20

Techniques
- Premiers secours + 20

• UNE CONCUBINE DU HAREM

Discrétion
- Se cacher + 20
- Silencieux + 10

Savoir
- S'informer + 20

Société
- Usages + 20
- Débrouillardise + 20
- Baratin + 10

Techniques
- Déguisement + 10

OPTIONS

Société
- Empathie + 20

Tradition
- Religion (islamique) + 10

Arts
- Chant + 10

Discrétion
- Filature + 10

Société
- Corruption + 10
- Usages + 10

• UN PROFESSEUR

Langues
- Lire / Écrire Arabe + 10

Savoir
- Mathématiques + 20
- Astronomie + 10
- Géographie + 10
- Humanités + 20
- S'informer + 10

Société
- Usages + 10
- Éloquence + 10

OPTIONS

Savoir
- Médecine + 20

Arts
- Musique + 20
- Peinture + 10
- Littérature + 20

• UN ÉCRIVAIN DE LA COUR

Arts
- Littérature + 20
- Comédie + 20

Langue
- Lire / Écrire Arabe + 20

Société
- Usages + 20
- Empathie + 10
- Éloquence + 10

OPTIONS

Arts
- Musique + 20
- Chant + 10

Savoir
- S'informer + 10
- Légendes et mythes + 10

Tradition
- Ésotérisme + 10

• UN MARCHAND DE BIBELOTS DU GRAND BAZAR

Arts
- Peinture + 20
- Sculpture + 10

Savoir
- S'informer + 10

Société
- Usages + 10
- Baratin + 20
- Négoce + 20

Techniques
- Artisanat (au choix) + 10

OPTIONS

Techniques
- Gestion + 20

Société
- Corruption + 20

Adaptation
- Vigilance + 20

Savoir
- Humanités + 10

• UN JOUEUR D'ÉCHEC

Adaptation
- Vigilance + 20

Société
- Corruption + 20
- Empathie + 20
- Débrouillardise + 10

OPTIONS

Arts
- Chant + 10

Société
- Éloquence + 20
- Baratin + 20

• RETRAITE ▶1

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• PARTICIPATION À LA CRÉATION DU SANCTUAIRE DE LA MOSQUÉE BLEUE ▶4

1 Ésotérisme + 10 %
1-2 Magie ou Kabbale + 10 %
1-3 Magie ou Kabbale + 10 % et un Focus (2 sortilèges et 1 invocation)
1-5 Magie ou Kabbale + 10 %

• SAPIENCE ISTANBUL

• ACCÈS À L'AKASHA DE LA MOSQUÉE BLEUE ▶4

1-2 Akasha + 10 %
1-3 Akasha + 10 % et Kabbale + 10 %
1-4 Kabbale + 10 % et une invocation
1-6 Création d'un Sanctuaire dans l'Akasha

• *Stases istanbul*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Narguilé
4	Bouclier de janissaire
5	Coran avec reliure précieuse
6	Service à thé

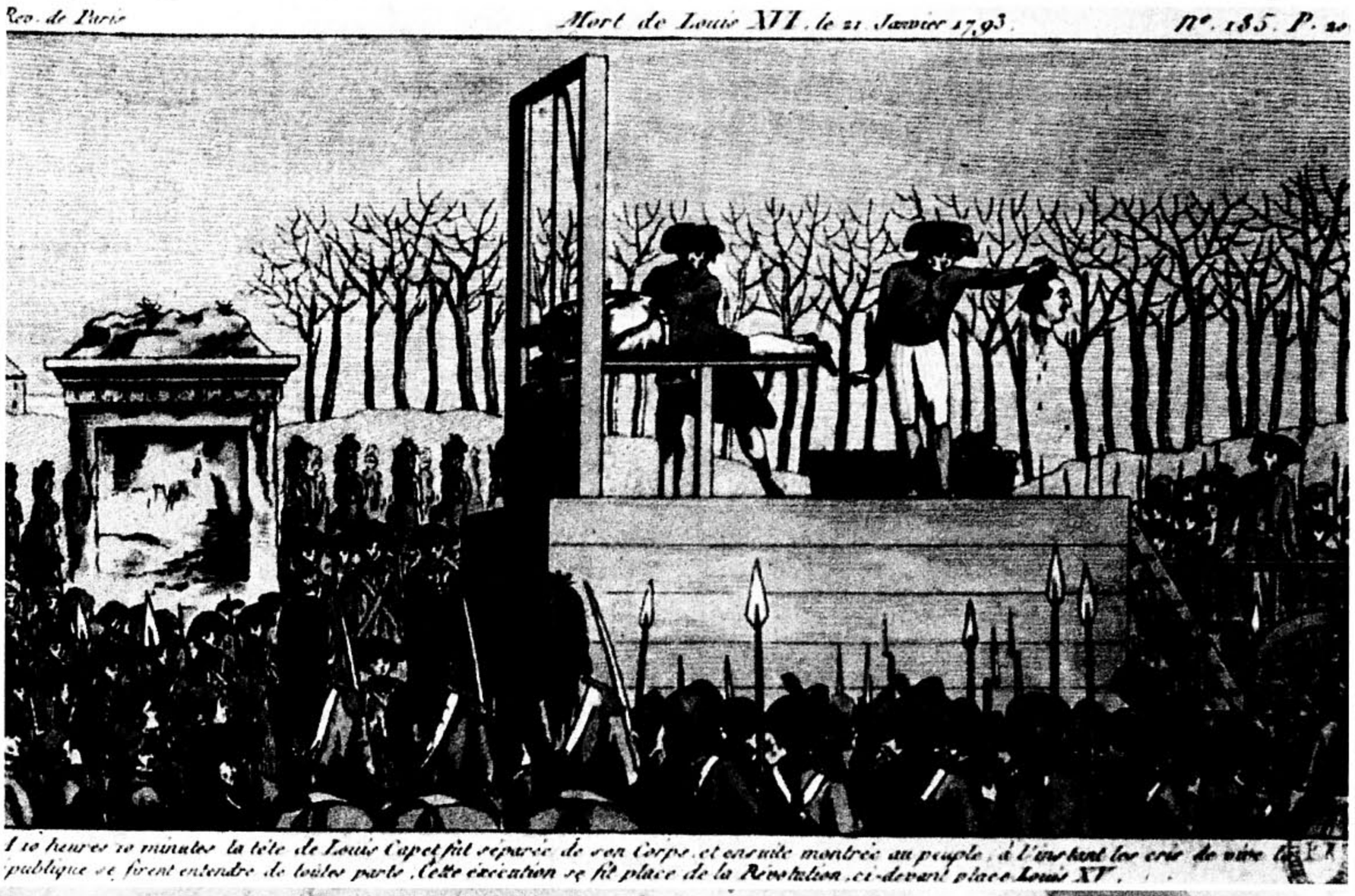
1793 APRÈS J.-C.

PARIS RÉVOLUTIONNAIRE
LE TEMPS
DES CONSPIRATIONS HUMAINES

Durant les années qui précédèrent la Révolution, les affaires humaines l'emportèrent sur les agissements Nephilim. Malgré la résurgence magique de la Renaissance, cela faisait trop longtemps que les Nephilim étaient coupés de leur origines occultes. L'arbre de la Tradition humaine a tellement grandi qu'il recouvre de son feuillage l'ensemble de la Sapience. Le Siècle des lumières est une époque de dispersion et de recherches infructueuses pour les Nephilim. Les incarnations sont rares et difficiles. Seul, l'Arcane majeur de la Roue de Fortune continue opiniâtrement à cartographier les champs magiques. Les archives de l'époque indiquent clairement une baisse importante de l'activité des courants telluriques.

En revanche les humains initiés profitent de cette époque de « disette » ésotérique des Nephilim pour placer leur pions matériels. Des complots importants s'ourdissent. Les guerres secrètes reprennent de plus belle entre les arcanes mineurs. Ainsi, les Templiers et la Synarchie s'affrontent durement pendant les événements de la Révolution et profitent du désordre pour noyauter de manière durable les nouveaux pouvoirs. Les Rose+Croix mettent au point les rites qui doivent déboucher sur leur avènement prévu pour la fin du XIXième siècle.

Mais l'histoire qu'elle soit secrète ou « officielle » est surtout le fait des humains non initiés. Les temps sont aux bouleversements philosophiques, politiques, économiques et sociologiques mais non initiatiques. Les Nephilim, alors, préfèrent s'allier aux humains qui peuvent les aider à lutter contre les complots tentaculaires des sociétés secrètes. Ils servent de bras armés ésotériques dans les luttes pour le pouvoir. Ainsi plusieurs groupes de Nephilim guidèrent les recherches et les discours des révolutionnaires. Ces fraternités occultes servirent souvent de repère aux autres Nephilim perdus dans le chaos politique humain. Mais ce n'étaient que flammes de chandelles devant le soleil révolutionnaire.



CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU RÉVOLUTIONNAIRE

• PHILOSOPHE

Savoir

Humanités	+ 20
Histoire	+ 10
Droit	+ 10
Physique	+ 10
Sciences naturelles	+ 10

Tradition

Francs-Maçons	+ 10

Société

Éloquence	+ 10
Usages	+ 10
Politique	+ 10

OPTIONS

Savoir

Géographie	+ 20

Traditions

Templiers	+ 10
Rose+Croix	+ 10

• SANS-CULOTTE RÉVOLUTIONNAIRE

Société

Éloquence	+ 20
Débrouillardise	+ 10
Politique	+ 10

Confrontation

Athlétisme	+ 10
Escalader	+ 10
Armes d'épaule	+ 10
Mêlée	+ 10

Adaptation

Vigilance	+ 10

OPTIONS

Adaptation

Découvrir	+ 10
Pister	+ 20

Discrétion

Se cacher	+ 10
Filature	+ 10

Savoir

S'informer	+ 10

• ESPION

Discrétion

Se cacher	+ 20
Silencieux	+ 10
Filature	+ 10

Adaptation

Découvrir	+ 10
Vigilance	+ 20

Tradition

Synarchie	+ 10

Société

Usages	+ 20
Empathie	+ 10

OPTIONS

Confrontation

Couteau	+ 20
Escrime	+ 10

• NOBLE ÉCLAIRÉE

Société

Usages	+ 20
Politique	+ 10
Éloquence	+ 10

Savoir

Droit	+ 10

Confrontation

Escrime	+ 10
Armes de poing	+ 10
Équitation	+ 20

OPTIONS

Tradition

Religion (catholique)	+ 10
Francs-maçons	+ 10

Savoir

Sciences naturelles	+ 10
Humanités	+ 20
Histoire	+ 10

• ACTEUR

Arts

Comédie	+ 20
Chant	+ 10
Littérature	+ 10

Confrontation

Athlétisme	+ 10
Acrobatie	+ 10

Société

Empathie	+ 20
Usages	+ 10

Techniques

Déguisement	+ 10

OPTIONS

Savoir

Humanités	+10
Mythes & Légendes	+10

• PRÊTRE ABJURATEUR

Tradition

Religion (catholique)	+ 20
Religion (culte de l'Être suprême)	+ 10
Synarchie	+ 10

Savoir

Histoire	+ 10
Géographie	+ 10
Humanités	+ 10

Société

Empathie	+ 10
Baratin	+ 10
Éloquence	+10

OPTIONS

Arts

Comédie	+ 20

Savoir

Médecine	+ 10
Droit	+ 10

• SAPIENCE RÉVOLUTIONNAIRE

• RETRAITE

1	Un sort ou Magie + 10 %
1-2	Un sort ou Magie + 10 %

• LE PLAN DES ILLUMINÉS DE BAVIÈRE

1	Synarchie + 10 %
1-2	Un artefact
1-3	Synarchie + 10 %, Alchimie + 10 % et une formule
1-4	Rose+Croix + 10 %, une science occulte + 10 % et un sort

• LES LOGES FRANC-MAÇONNES ▶3

1	Templiers + 5 % et Rituels + 10 %
1-2	Une science occulte + 10 %
1-3	Rituels + 10 % et un sort

▶1

• LA COMPAGNIE DU CHEVALIER D'ÉON

1	Arcanes Majeurs (XVII) + 20 %
1-2	Adoption par l'Arcane XVII et une science occulte + 10 %
1-3	Deux sorts

▶4

• *Stases Révolutionnaire*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Pierre gravée de symboles Francs-maçons
4	Une toile inconnue de David
5	Une machine de Lavoisier
6	Une épée de cérémonie Franc-maçonne

▶3

• *Artefacts Révolutionnaires*

1D6	ARTEFACTS
1-2	Une épée de cérémonie Franc-maçonne contenant le sort «Localisation du noyau terrestre»
3-5	Une toile de Fragonard contenant le sort «Murmures aériens»
6	Un livre manuscrit du marquis de Sade contenant les sorts «Suprême bénédiction morale» et «Glâm Dicinn»

1873-1901 APRÈS J.-C.

L'APOGÉE VICTORIENNE

L'époque victorienne est pleine de contradictions, et Londres en est la preuve la plus éclatante. Peuplé en 1880 de plus de cinq millions d'habitants, c'est une véritable métropole, une Babylone moderne aux ambitions démesurées, symbole de l'ère industrielle, avec son cortège de réussites flamboyantes et de misère noire. Londres et ses brumes grisâtres, alourdies par la fumée des cheminées, Londres et ses docks immenses, ses dômes, ses clochers et ses édifices rivalisant de grandeur, Londres et sa crasse, sa puanteur et sa pollution, Londres aussi et ses lumières, sa richesse, son enivrante beauté, ses clubs huppés et ses bals mondains... En 1873, la capitale anglaise est au faîte de sa puissance, et se découvre capitale du monde. Ce tableau parfois idyllique cache cependant des réalités plus obscures : obsédés par la maladie, la mort, le sexe et l'espace urbain, les Londoniens voient se cristalliser la somme de leurs peurs et leurs fantasmes en la personne d'un certain Jack l'Éventreur.

L'Hermetic Order of the Golden Dawn est officiellement créé en 1888 à l'initiative de S.L. Mathers et de W.W. Wescott. Hiérarchisée en trois classes et comprenant dix grades correspondant chacun à une Sephirah de l'arbre kabbalistique, elle ne tarde pas à échapper au contrôle de ses fondateurs. Dotée de rituels complexes et souvent très approfondis, elle s'affirme rapidement comme la principale société secrète du pays, et s'engage très vite dans une lutte sans merci contre les Templiers, toujours très présents en Angleterre. En réalité, la fondation de la Golden Dawn remonte à l'an 1873, lorsque Aleister Crowley déclare la guerre aux Templiers. Crowley est un personnage très ambigu : il se croit la réincarnation (à raison, ont dit certains de mes confrères) d'Edward Kelly, l'assistant de John Dee. On a longtemps pensé qu'il s'agissait d'un Nephilim, tant était grande sa maîtrise des voies magiques. La fin pathétique de son existence n'a pas découragé les partisans de cette thèse, qui pensent toujours qu'il s'agissait d'une mise en scène.

Quoi qu'il en soit, Crowley dirige la Golden Dawn de façon souterraine jusqu'en 1898. A cette date, il subit un simulacre d'intronisation et est officiellement institué grand maître de la société. A cette époque, les Templiers sont déjà en train de gagner la partie, et Crowley, en se dévoilant au grand jour, abat ses dernières cartes. C'est un personnage fantasque, flamboyant et imprévisible, doté d'une détermination sans faille. A l'aube du XXième siècle, la Golden Dawn entreprend de mener une guerre ouverte aux Templiers, au mépris de tout danger. De nombreuses célébrités, impressionnées par son travail occulte et sa puissance considérable, viennent en grossir les rangs. On citera notamment W.B. Yeats, Bram Stoker et Arthur Machen, dont le Grand Dieu Pan fait figure chez certains initiés de roman initiatique.

Au début du vingtième siècle, les Templiers parviennent par d'habiles machinations à porter atteinte à la crédibilité de Crowley, montré du doigt comme un véritable sataniste. Sous la pression de ses amis, et pour sauver la Golden Dawn, Crowley préfère quitter la partie. Il fondera l'Astrum Argentinum quelques années plus tard afin de poursuivre ses propres buts occultes mais la Golden Dawn, livrée à elle-même et privée de ses formidables pouvoirs magiques, finira par succomber aux attaques des Templiers. Nombreux sont parmi ses membres ceux qui furent assassinés ou qui disparurent à tout jamais.

La Golden Dawn s'intéressait de très près aux Nephilim en tant que sources de connaissance, et non de pouvoir véritable. Elle ne cherchait pas à les anéantir. Outre Crowley, on a suspecté certains de ses membres, sinon d'être des Nephilim, du moins d'en avoir fréquenté un certain nombre. Effrayés par l'appétit de pouvoir de cette société secrète aux ramifications étendues, les Nephilim préférèrent dans leur grande majorité s'en tenir à une prudente réserve. Seuls des membres de l'Arcane du Mat (celui auquel on a soupçonné Crowley d'appartenir) leur apportèrent un soutien inconditionnel. Ils se heurtèrent notamment aux membres de l'Arcane VIII, celui de la Justice, qui craignaient que les humains ne se servent d'eux à des fins personnelles. La guerre n'eut pas le temps d'éclater : les Templiers prirent rapidement le contrôle de la situation, profitant des dissensions internes qui déchirèrent la Golden Dawn après le départ de Crowley. Après près de trente ans d'une guerre magique sans merci, mobilisant d'énormes ressources, la Golden Dawn préféra se saborder, emportant dans sa chute de nombreux Chevaliers du Troisième Degré. La bataille finale eut pour théâtre des royaumes situés au-delà des champs de perception terrestre. Ses conséquences furent très importantes. En partie décimés, les Templiers mirent plusieurs années à se remettre de cet affrontement, lequel fut si violent qu'il provoqua dit-on des bouleversements sans précédents dans l'agencement des champs magiques de notre planète. Nous connaissons tous les conséquences d'une telle altération : elle fut directement responsable du réveil en masse des Nephilim. Crowley n'avait pas tout perdu, après tout.

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU VICTORIEN

• AGENT DE POLICE

Confrontation
- Athlétisme + 10
- Armes de poing + 10
- Bagarre + 10

Savoir
- S'informer + 10

Discrétion
- Filature + 10
- Silencieux + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

Société
- Débrouillardise + 20

OPTIONS

Confrontation
- Mêlée + 10
- Esquive + 10

Adaptation
- Découvrir + 10

Savoir
- S'informer + 10

Techniques
- Falsification + 10
- Déguisement + 10

Société
- Corruption + 10

• MÉDIUM

Arts
- Comédie + 10

Société
- Baratin + 10
- Empathie + 10
- Débrouillardise + 20

Savoir
- S'informer + 10
- Mythes & Légendes + 20

Tradition
- Astrologie + 10
- Ésotérisme + 10

OPTIONS

Arts
- Chant + 10

Société
- Éloquence + 10
- Usages + 10

Tradition
- Tarologie + 10
- Religion (spirite) + 10

Adaptation
- Découvrir + 10

• ÉCRIVAIN MAUDIT

Arts
- Littérature + 30

Confrontation
- Armes de poing + 10

Société
- Éloquence + 20

Tradition
- Religion (spirite) + 10

Savoir
- Humanités + 10

Langues
- Lire / Écrire et Parler Français + 10
- Lire / Écrire et Parler Allemand + 10

OPTIONS

Arts
- Peinture + 10

Confrontation
- Bagarre + 10

Société
- Baratin + 10

Tradition
- Magie + 10
- Kabbale + 10

• OUVRIER MÉTALLURGISTE

Confrontation
- Bagarre + 20

Société
- Baratin + 10
- Éloquence + 10
- Débrouillardise + 20

Techniques
- Mécanique + 20
- Bricolage + 10

OPTIONS

Confrontation
- Mêlée + 10
- Athlétisme + 20

Savoir
- S'informer + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

• MAJORDOME

Confrontation
- Bagarre + 10

Société
- Éloquence + 10
- Usages + 30
- Débrouillardise + 20
- Politique + 10
- Empathie + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

OPTIONS

Confrontation
- Armes de poing + 10

Société
- Corruption + 10

Discrétion
- Se cacher + 10

Technique
- Sécurité + 10
- Gestion + 10

• ALIÉNISTE

Confrontation
- Athlétisme + 10

Société
- Éloquence + 10
- Empathie + 10

Savoir
- Médecine + 20
- S'informer + 20
- Sciences de l'Homme + 20

Techniques
- Premiers soins + 10

OPTIONS

Société
- Baratin + 10
- Corruption + 10

Tradition
- Magie + 10

Adaptation
- Vigilance + 10

• RETRAITE

1 Un sort ou Magie + 10 %
1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• EXPÉRIENCES SPIRITES ▶2

1 Rituels + 10 %
1-2 Rituels + 10 % et Kabbale + 10 %
1-3 Kabbale + 10 % et une invocation

• *Stases Victoirienne*

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Montre à gousset
4	Parchemin écrit par Byron
5	Stylet finement gravé
6	Portrait de Dorian Gray

• SAPIENCE VICTORIENNE

▶1 • LES TEMPLIERS ET LA CONFRONTATION FINALE ▶4

1 Templiers + 10 %
1-2 Un sort
1-3 Une science occulte + 10 % et un sort
1-4 Templiers + 10 % et un artefact
1-5 Accès à un Akasha

• LA GOLDEN DAWN INFILTRÉE ▶3

1 Ésotérisme + 10 %
1-2 Ésotérisme + 10 % et Kabbale + 10 %
1-3 Une invocation
1-4 Kabbale + 10 % et une invocation

• *Akasha Victoriens*

1D6	AKASHA
1-2	Jardin immense, baigné par une quiétude infinie
3-5	Bibliothèque cossue, emplie de volumes anciens et mystérieux
6	Lac nacré et paisible sur lequel dérive des barques peuplées de spectres diaphanes

• *Artefacts Victoriens*

1D6	ARTEFACTS
1-2	Canne-épée contenant le sort «Fleurs des Eaux»
3-5	Coupe-papier contenant le sort «Recomposition du Savoir»
6	Pendule de collection contenant les sorts «Lecture du Savoir» et «Yeux de Braise»

LE GRAND RÉVEIL

Le dix-neuvième siècle restera certainement dans nos annales comme le signal du Grand Réveil. Tandis que l'impérialisme occidental soumettait le monde et que la technologie connaissait un essor sans précédent, l'occultisme connut lui aussi une véritable résurgence.

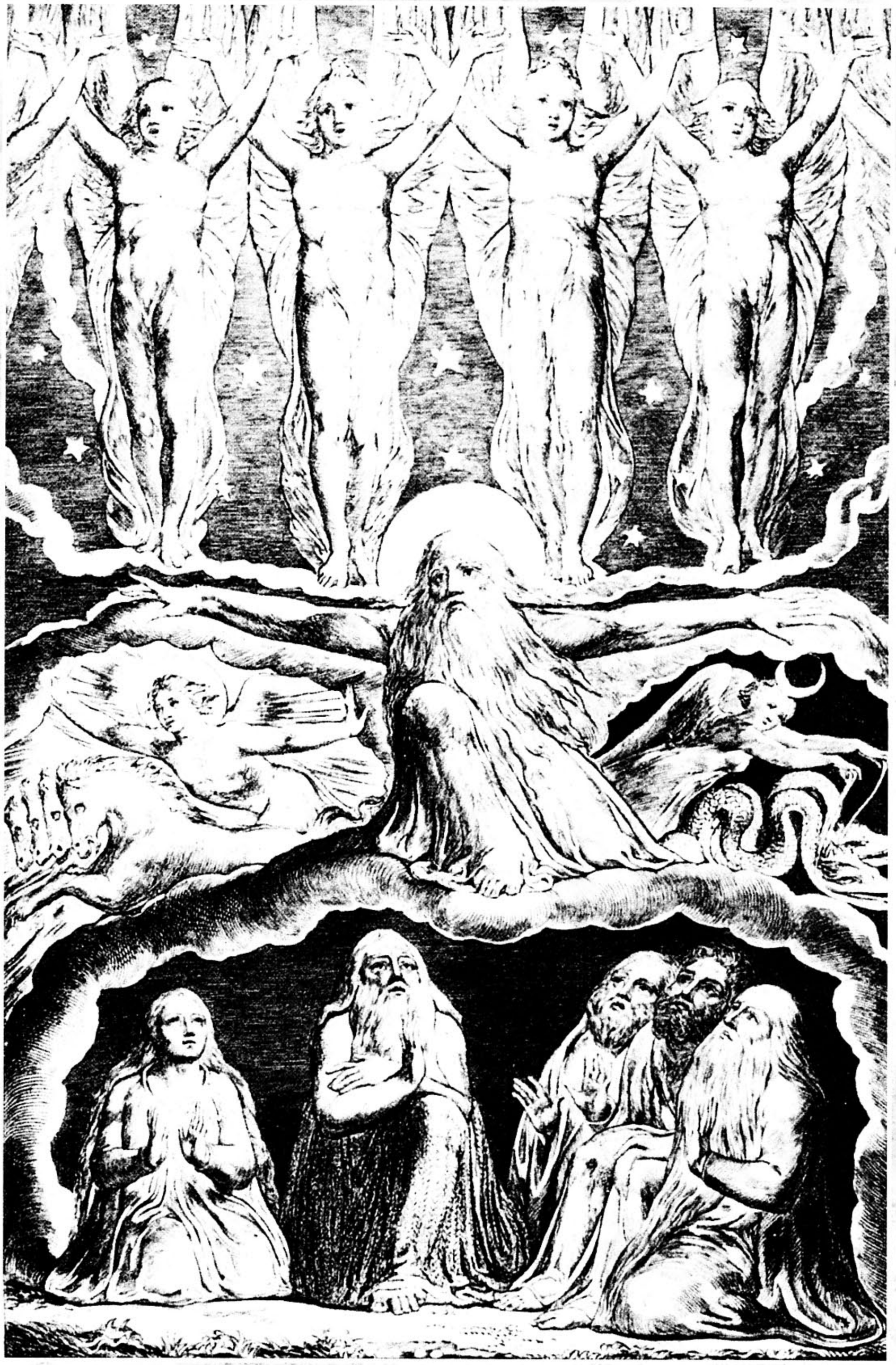
A l'image des empires antiques qui se transformaient en creusets de cultures, les occidentaux commencèrent de redécouvrir les sagesses étrangères qui trouvaient leur chemin jusqu'au cœur des capitales par le biais des mouvements coloniaux. Tous ces voyages rendus possibles par l'amélioration des moyens de transport devaient nous profiter ainsi qu'à nos ennemis. Ainsi les Mystères purent affirmer leur présence dans le monde occulte en s'appropriant de nombreux trésors magiques ramenés d'Égypte et d'Orient. Ce vaste brassage engendra une foule de cultes syncrétiques et de sociétés secrètes au discours hétéroclite qui devait brouiller les cartes d'un jeu plusieurs fois millénaire…

C'est certainement les menées de la Golden Dawn, dirigée par Aleister Crowley, qui déclenchent un bouleversement des champs magiques à la fin de ce siècle. La guerre qui opposa cette société secrète particulièrement aux Arcanes mineurs devait être pour nous l'occasion de grossir nos rangs de frères restés trop longtemps en stase. C'est ainsi que nous sommes de plus en plus nombreux à nous éveiller alors que les champs magiques ont connu à cette époque une véritable effervescence dont les conséquences sont aujourd'hui toujours aussi difficiles à évaluer.

Nous sommes de retour toujours plus nombreux dans un siècle où tout change à une vitesse effrayante mais nous devons nous adapter comme nous l'avons toujours fait. La technologie a connu de tels progrès que ses effets peuvent nous apparaître magiques. Les communications sont devenues mondiales et nous permettent de joindre nos frères dispersés aux quatre coins de ce que les humains appellent le village planétaire. Si nous réussissons à nous approprier ces nouveaux outils et à les transformer en vecteurs de magie, peut-être pourrons-nous enfin transformer le rêve d'une alliance de tous les Déchus en une réalité douloureuse pour nos ennemis. Malheureusement, ceux-ci maîtrisent mieux ce monde et nous devons faire face à une adversité toujours plus efficace et surtout omniprésente. Dans un monde où l'information circule à la vitesse des électrons, dans un monde qui donne accès à une puissance de feu jamais égalée, nous devons plus que jamais prévoir le moindre de nos mouvements pour ne pas tomber dans les pièges tendus par l'adversaire.

L'humanité poursuit une course folle sans savoir quel est son but comme s'il n'y avait plus de fin visée mais un seul attrait pour le moyen. Qu'on ne s'y trompe pas pourtant. Cette marche folle qui épuise la planète et la mène au désastre suscite une résistance parmi les humains. Comme en réaction à un matérialisme forcené, nous voyons les individus se tourner vers d'autres modèles de pensée opposés au machinisme. Alors que l'Apocalypse se profile, il se peut que nous ne soyons pas seuls, le moment de la confrontation venue. Si nous nous donnons les moyens et la volonté nécessaires, les humains de plus en plus éveillés au monde peuvent nous rejoindre dans la lutte. Cette possibilité ne doit pas rester un rêve d'Adopté du Bateleur !

En attendant, nous ne pouvons pas rester spectateurs du Grand Plan dans sa marche victorieuse. Fils de la Terre, nous sommes responsables de son état autant que les humains. Le moment de la lutte est venue et nous devons redoubler d'efforts dans notre quête ! Les échos des trompettes de l'Apocalypse doivent être couverts par notre appel !



1933-1945 APRÈS J.-C.

LES ANNÉES NOIRES

Ce siècle avait commencé dans l'euphorie alors que le progrès entamait une course étourdissante. Pourtant, les optimistes durent vite déchanter tandis que la Première Guerre mondiale saignait à blanc les grandes puissances. Celle qui devait être la « Der des Der » ne constitua en fait que le terreau de la prochaine, encore plus terrible. Mise à genoux par les vainqueurs, l'Allemagne gavée de rêves hégémoniques contrariés enfanta Hitler et sa clique. Dans une fièvre inquiétante, l'horreur nazie couvait sous le regard endormi des démocraties occidentales et celui, impuissant, des Nephilim. Arrivés au pouvoir en 1933 par un usage subtil des suffrages assaisonné de pressions bien calculées, Hitler et ses séides se lancèrent dans leur entreprise avec les conséquences que l'on connaît...

Cette tourmente n'épargna pas le monde occulte.

En effet, si la responsabilité de la Seconde Guerre mondiale incombe aux seuls humains, cette tragédie s'inscrit dans un mouvement occulte amorcé par les bouleversements déclenchés par Crowley au siècle dernier. Si les agissements de la Golden Dawn ont été l'amorce de l'Apocalypse, les coulisses de la Guerre mondiale furent la première déflagration annonciatrice du tournant du millénaire. Les Nephilim qui ont connu cette époque ne manquent pas de mettre en garde leurs frères épargnés par ce déchaînement ; mais pour la plupart, ces événements s'inscrivent comme les autres dans le chapelet des ignominies humaines. Aveugles ou inconscients, ils ne discernent pas l'ampleur du désastre...

Le monde occulte a connu de nombreux conflits, mais celui-ci avait pour principal moteur un être au fait de la nature magique du monde. Mais qu'on ne s'y trompe pas ! Hitler était peut-être initié mais il n'a jamais présenté une seule caractéristique qui puisse le faire passer pour un Déchu. De nombreux humains vaguement conscients de l'existence des Nephilim ont fantasmé à ce sujet ; il n'en est rien. Les humains ont acquis leur libre arbitre depuis la chute de l'Atlantide et ils sont eux aussi responsables du devenir de cette planète. Par contre, doué d'un charisme savamment travaillé, Hitler détenait un pouvoir remarquable qui lui permettait de souffler sur le feu couvant de la haine et de la fierté pangermanique. D'autre part, son entourage abritait nombre de transfuges de sociétés secrètes et d'initiés nourris de lectures digérées de travers. Ceux-là constituaient les rangs d'une véritable armée pour qui la magie était un moyen de plus d'arriver à la domination totale. Ainsi, alors que les troupes se battaient pour des objectifs stratégiques, d'autres soldats menaient des batailles de l'ombre pour des ressources magiques d'une rare puissance. Dans un tourbillon, nazis, sociétés secrètes et Nephilim allèrent jusqu'à envisager des solutions radicales tandis que les savants humains se lançaient dans des recherches fiévreuses menaçant l'équilibre magique de la Terre.

LA TERRE CREUSE

Parmi les batailles occultes de l'époque, la recherche d'une mythique Terre Creuse donna lieu à une course-poursuite entrée dans la légende. Ainsi, des montagnes tibétaines aux terres glacées de Scandinavie en passant par les plateaux iraniens, des dizaines d'agents et de Nephilim luttèrent pour des informations ou pour interdire l'accès à des sites magiques stratégiques. Qu'était donc cette Terre Creuse ? Un Akasha ? L'Hadès saturnien des Mystes ?...

LA CONSPIRATION DE DAATH

La première confrontation avec le régime nazi éclata lorsque les Nephilim ont découvert que ces aventuriers sans scrupules s'étaient lancés dans des recherches kabbalistiques particulièrement risquées. Leur objectif n'était rien moins que de découvrir les secrets de la Sephirah interdite, Daath. Alertés par l'Arcane XVI, la réaction fut rapide et violente. Malgré la victoire finale, nombreux furent les compagnons kabbalistes à souffrir de graves séquelles des suites de la confrontation avec les horreurs vomies par Daath.

LE PROJET MERCURE ROUGE

Si la course aux moyens de destruction massive marqua la guerre humaine, il en fut de même du côté Nephilim. Ainsi, devant l'urgence de la menace nazie, certains parmi les plus brillants alchimistes n'ont pas hésité à concevoir l'équivalent d'une bombe atomique magique. Fort heureusement, cette solution radicale destinée à saboter la grille des champs magiques en cas d'avancée nazie n'a jamais été utilisée. Mais que sont donc devenus ces chercheurs de l'Apocalypse ? Toutes les mesures de sécurité ont-elles été respectées ? Et si les sociétés secrètes mettaient la main sur certains dossiers sensibles ?

CRÉATION DE PERSONNAGE • VÉCU ANNÉES NOIRES

• AGENT SPÉCIAL

Confrontation
- Armes de poing + 20
- Arts Martiaux + 20

Savoir
- S'informer + 20

Discrétion
- Filature + 10

Adaptation
- Vigilance + 20
- Découvrir + 10

OPTIONS

Confrontation
- Nager + 10
- Couteau + 10

Société
- Baratin + 10
- Corruption + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Techniques
- Cryptographie + 10

Langues
- Parler Anglais + 20
- Parler Allemand + 20
- Parler Français + 20

Savoir
- Histoire + 10

• SCIENTIFIQUE

Adaptation
- Vigilance + 20
- Découvrir + 20

Savoir
- S'informer + 20
- Mathématiques + 20
- Physique/Chimie + 20

OPTIONS

Société
- Éloquence + 10

Langues
- Parler Anglais + 20
- Parler Allemand + 20
- Parler Français + 20

Tradition
- Histoire invisible + 10

• TRAFIQUANT

Confrontation
- Armes de poing + 10

Société
- Négoce + 20
- Corruption + 20
- Débrouillardise + 20

Adaptation
- Découvrir + 20

Langues
- Parler Anglais/Allemand/ Français (au choix) + 10

OPTIONS

Savoir
- S'informer + 10
- Humanités + 10

Techniques
- Conduire (bateau) + 10

Société
- Politique + 10

• RÉSISTANT(E)

Confrontation
- Armes de poing + 10
- Armes d'épaules + 10

Société
- Baratin + 10
- Politique + 10

Savoir
- S'informer + 10

Discrétion
- Silencieux + 10

Adaptation
- Vigilance + 20

Techniques
- Premiers Secours + 10

OPTIONS

Société
- Éloquence + 10

Adaptation
- Survie + 10

Techniques
- Cryptographie + 10

Langues
- Parler Anglais + 20
- Parler Allemand + 20
- Parler Français + 20

• ARTISTE DE CABARET

Arts
- Chant + 10
- Danse + 10
- Comédie + 10

Adaptation
- Vigilance + 10
- Découvrir + 20

Société
- Usages + 10
- Empathie + 10

Techniques
- Déguisement + 10

Langues
- Parler Anglais/Allemand/ Français (au choix) + 10

OPTIONS

Arts
- Instrument (piano) + 10

Confrontation
- Armes de poing + 10

Société
- Baratin + 10
- Séduction + 10

• SAPIENCE ANNÉES NOIRES

• RETRAITE ▶1
- 1 Un sort ou Magie + 10 %
- 1-2 Un sort ou Magie + 10 %

• IMPLICATION DANS LA CONSPIRATION DE DAATH ▶4
- 1 Histoire invisible + 10 %
- 1-2 Focus (deux invocations)
- 1-3 Kabbale + 10 % et une invocation
- 1-4 Kabbale + 10 % et une invocation

Une éventuelle remise en stase liée à ces événements donne 1d6 points de Khaïba.

• RECHERCHE DE L'ANTI-TERRE ▶3
- 1 Ésotérisme + 10 %
- 1-2 Histoire Invisible + 10 % et
- Focus (deux sortilèges)
- 1-3 Science occulte + 10 % et un sort
- 1-4 Découverte d'un Akasha

• LUTTE CONTRE LA FRATERNITÉ DE THULÉ ▶4
- 1 Ésotérisme + 10 %
- 1-2 Magie + 10 %
- 1-3 Magie + 10 % et un sortilège
- 1-4 Un artefact hyperboréen

• PARTICIPATION AU PROJET MERCURE ROUGE ▶4
- 1 Histoire invisible + 20 %
- 1-2 Alchimie + 10 %
- 1-3 Alchimie + 10 % et une formule
- 1-4 + 10 % à tous les jets d'Athanor

• ACTIVITÉS AU SEIN DE L'ARCANE XVI ▶3
- 1 Arcane XVI + 20 %
- 1-2 Adoption par l'Arcane XVI
- 1-3 Focus (deux sorts)
- 1-4 Un artefact

**Consulter la table autant de fois que le nombre de sorts connus*

• Stases des Années noirs

1D6	STASES
1-2	Même stase
3	Poste de T.S.F.
4	Casque de soldat anglais
5	Plaque d'identité de soldat U.S
6	Oscilloscope

• Akasha des Années noires

1D6	AKASHA
1-2	Petit reflet d'un jardin romantique
3-5	Île habitée par des créatures marines translucides
6	Ouverture sur un monde mythologique scandinave

• Détermination des Focus

1D6	FOCUS
1-3	Premier cercle
4-5	Deuxième cercle
6	Troisième cercle

• Artefacts des Années noirs

1D6	ARTEFACTS
1-3	Pendentif de basalt représentant une tête de dragon contenant le sort «Nuages étouffants»
4-5	Boule de cristal noir contenant les sorts «Cache lumière» et «Mange mémoire»
6	Serre-tête de nacre contenant le sort « Langage universel»

CRÉATION DE PERSONNAGE • FINITIONS

Une fois les grandes lignes de votre personnage déterminées, son parcours à travers les siècles précisé et enfin son simulacre contemporain choisi ou créé, il convient de noter quelques dernières précisions techniques.

SCORE DES KA-ÉLÉMENTS

Au début du jeu, un Nephilim a un score de 20 en Ka qui correspond à son Ka-élément dominant. Chaque incarnation choisie par la suite fait baisser ce score de 2. Pour calculer précisément vos scores pour chaque élément, retranchez de 20 le nombre d'incarnations de votre Nephilim jusqu'à notre époque puis consultez la table suivante.

Lorsque vous avez choisi votre élément, vous avez déterminé la composition de votre pentacle. Le moment est donc venu de chiffrer vos différents Ka-éléments.

Exemple : Drenn a un Ka dominant Air de 20-4 soit 16. L'air, neutre favorable, est égal à 13 tandis que le Feu, neutre défavorable est de 10. La Lune, opposé mineur, et la Terre, opposé majeur, seront respectivement de 7 et 3.

Notez ces scores dans les cercles du pentacle sur votre feuille de personnage qui correspondent à chacun des éléments.

LES MÉTACARACTÉRISTIQUES

Le pentacle du Nephilim, en plus de constituer en quelque sorte « l'âme » du Nephilim, agit sur ce corps d'accueil en transcendant ses capacités. Plus concrètement, les Ka-éléments modifient les caractéristiques du simulacre.

• Ainsi, chaque Ka-élément est lié à une caractéristique.

Feu ▶ FOR
Terre ▶ CON
Air ▶ INT
Eau ▶ DEX
Lune ▶ CHA

En fonction de la valeur du Ka-élément, la caractéristique associée est modifiée comme suit :

Ces bonus sont notés dans la colonne Métacaractéristique de la feuille de personnage. Ils seront ajoutés à la caractéristique du simulacre pour donner les caractéristiques de votre Nephilim telles qu'elles seront notées sur la feuille de personnage du Nephilim.

Exemple : Les Métacaractéristiques de Drenn sont déterminées, selon la table d'Influence, comme suit :

- **FOR : 10 en Feu donne + 3**
- **CON : 3 en Terre donne + 1**
- **DEX : 13 en Eau donne + 4**
- **INT : 16 en Air donne + 4**
- **CHA : 6 en Lune donne + 2**

Les caractéristiques du simulacre modifiées sont ensuite inscrites sur la feuille de personnage pour donner :

- **FOR 14 (11 + 3) / • CON 13 (12 + 1)**
- **DEX 17 (13 + 4) / • INT 19 (15 + 4)**
- **CHA 14 (12 + 2)**

LA STASE

Votre stase contient pour 100 points de Ka-éléments répartis dans les cinq Ka-éléments. Cette énergie peut être utilisée, notamment, dans l'utilisation de sortilèges difficiles à mettre en œuvre. Selon les différents sorts choisis pendant vos incarnations passées, répartissez à votre gré les 100 points dans les Ka-éléments de la stase.

Cette répartition peut renforcer vos points forts ou, au contraire, pallier les faiblesses de votre pentacle.

Exemple : Drenn n'a retenu que des sorts d'Air et d'Eau lors de ses incarnations passées. Son pentacle répond à ses besoins et contiendra donc 35 points en Air et en Eau. Chacun des autres éléments aura 10 points au cas où Drenn devrait puiser dans sa stase pour accomplir un acte magique qui met en jeu un de ses Ka-éléments plus faibles.

Tous ces détails finalisés, trouvez un nom pour votre Nephilim. Les références mythiques sont encouragées mais vous pouvez aussi jouer sur les analogies élémentaires et phonétiques ou bien opter pour un nom à la prononciation exotique ou évocatrice.

Cela fait, il ne vous reste plus qu'à préciser la psychologie de votre personnage. Avec l'aide du meneur de jeu, vous pouvez aussi déterminer la situation actuelle de votre Nephilim s'il est déjà incarné au début du jeu.

De même, avec les autres joueurs, vous pouvez convenir de leurs relations, de la manière dont ils se sont rencontrés. Tous ces détails vous aideront à mieux camper votre personnage mais aussi à fournir des pistes pour le meneur de jeu qui installera d'autant mieux son ambiance.

• ***Influences sur les caractéristiques***

KA-ÉLÉMENT	BONUS
01-04	+ 1
05-08	+ 2
09-12	+ 3
13-16	+ 4
17-20	+ 5
21-24	+ 6
25-28	+ 7
29-39	+ 8
40-49	+ 9
50-59	+ 10
60-79	+11
80-100	+12

• ***Valeur des Ka-éléments en fonction du KA***

POSITION | KA	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dominant	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Favorable	01	01	02	03	04	05	06	06	07	08	09	09	10	11	12	13	14	14	15	16
Défavorable	01	01	02	02	03	04	04	05	05	06	07	07	08	08	09	10	10	11	11	12
Mineur	01	01	01	02	02	02	03	03	04	04	04	05	05	06	06	06	07	07	08	08
Majeur	01	01	01	01	01	01	01	02	02	02	02	02	03	03	03	03	03	04	04	04

CRÉATION DE PERSONNAGE • RÉCAPITULATIF

- **Choisissez l'élément de votre personnage (pp. 8 et 9)**
  Notez ses Ka-éléments Neutres et Opposés

- **Déterminez l'Humeur (p. 14)**

- **Déterminez votre première stase (p. 16)**

- **Notez votre métamorphe, fonction de l'élément dominant et de l'Humeur (voir cahier couleur pp. 17 à 36)**
  Notez les métamorphoses correspondantes
  Répartissez 20 points dans les différents aspects de la métamorphose

ÉVEILS PASSÉS (pp. 41 à 97)
Choisissez autant d'époques d'incarnations que vous le désirez. Deux à trois représentent un bon choix pour un premier personnage.

ATTENTION : CHAQUE INCARNATION FAIT BAISSER LE KA DE 2 POINTS (20 DE BASE)

Pour chaque époque :

- **Vécu déterminé avec 2d6**
  Choisissez un simulacre pour 2 points
  Notez ses compétences de base dans la colonne N de la feuille de personnage
  Les compétences optionnelles coûtent chacune 1 point de Vécu.
  Doubler une compétence de Base ou Optionnelle coûte 1 point de Vécu.
  Prendre un second simulacre coûte 4 points, en prendre un troisième, 6 points.

- **Sapience déterminée avec 2d6**
  Chaque intrigue occulte coûte entre 1 et 4 points de Sapience.
  Choisir un niveau d'implication
  Noter les bénéfices cumulables pour chaque niveau
  Choisir éventuellement des sorts en accord avec les règles.
  Jeter 1d6. Si le chiffre obtenu, le personnage est remis en stase à moins de dépenser 1 point de Sapience. Sinon la moitié des points de Sapience restants sont perdus tandis que l'autre est pla cée sous l'Effet Mnémos de l'incarnation correspondante.
  1 point de Sapience permet de constituer un Refuge
  Retrouver un Refuge coûte un point de Sapience.
  Constituer une Fraternité coûte un point de Sapience.
  Consulter la table de Stase ; appliquer les résultats.

SIMULACRE
- **Choisissez ou créez un simulacre pour l'époque actuelle.**
  Notez les caractéristiques et Attributs
  Notez les Bases pour les groupes de compétences.
  Notez les compétences dans la colonne S

FINITIONS (p. 98)
- **Déterminez les scores des différents Ka-éléments**
- **Déterminez les métacaractéristiques**
  Ajoutez ces bonus aux caractéristiques correspondantes du simulacre pour obtenir celles du Nephilim
- **Répartissez 100 points dans les Ka-éléments de la Stase.**
- **Choisissez un nom**

Bonne quête, et surtout bon jeu !

SIC

TRANSIT

GLORIA

MUNDI

Telle une flamme tremblante
dans la tempête, je m'éveille,
face au monde... Vie éphémère de
l'humain...
Gloriole de l'incarnation.

CORPUS DE LA REVELATION

PARTIE 1 - LIVRE TROISIEME

Je cours parmi les couloirs infinis de mon herméthèque. Je passe mes jours et mes nuits à exhumer notre héritage. Mais je suis seul...

Parfois, mon antre résonne d'inquiétants échos venus de l'Autre Côté. Sont-ce les signes de leur présence ? Depuis combien de temps mes maîtres en sapience sont-ils venus me rendre visite ? Pourtant, certaines nuits, lorsque je m'endors fourbu sur un grimoire, il m'arrive de m'éveiller palpitant d'une sourde angoisse dont je ne peux isoler la source. Je sens des présences furtives entre les rayonnages... Des pas résonnent dans les étages supérieurs auxquels je suis pas autorisé à accéder.

Ils agissent ailleurs dans le monde ; ils participent à la lutte. Ils mènent leur quête mystérieuse et moi, je reste là, obscur acteur d'un combat dont je ne connaîtrai plus les foudres. Oh, certes, je mène ma propre barque et je connais aussi l'adversité. Mais comprenez-moi, je rêve aussi d'éclat et ne peux me résoudre à hanter les ombres du monde occulte !

Hier, je suis sorti de l'herméthèque. Tel un papillon de nuit, j'étais attiré par le soleil qui inondait les étages de notre imposante bâtisse plusieurs fois centenaire. A l'extérieur, le bruit de l'agitation de la ruche humaine me parvenait, étouffé. Caché derrière un rideau moisi, j'avoue n'avoir pu retenir quelques larmes amères en voyant le monde tourner autour de mon confortable cocon. Au-delà de ces façades aveugles, au-delà de ces toits maculés par les fumées âcres, mes frères sortent de l'ombre et mènent leurs actions souvent désespérées contre la tyrannie des sociétés secrètes...

Je dois apporter ma contribution à cette noble tâche. Je dois arracher mon attention de ces étagères poussiéreuses pour porter mon regard sur le monde. Je veux devenir le centre nerveux d'un vaste réseau de partage de nos connaissances. En ces temps où l'Apocalypse prend toute sa signification, j'apporterai ma pierre à l'édifice et livrerai le Corpus de la Révélation comme la compilation de toutes les informations possibles sur notre condition actuelle, notre place parmi cette société humaine dont la course folle menace de nous lancer sur les bas-côtés de l'Histoire.

Réfrénons toutefois notre enthousiasme...

L'œuvre ambitieuse sera longue à enfanter. Mais je sais garder dans ma bibliothèque personnelle quelques documents qui me sont parvenus récemment et qui pourraient constituer la base de mon travail. Ces lettres traitent de notre rapport avec les humains et méritent leur place dans le Corpus de la Révélation.

En ces temps difficiles, il me parait en effet capital de considérer notre relation ô combien ambivalente avec ces fragiles enveloppes de chair que nous parasitons mais qui restent notre planche de salut...

LES SIMULACRES

Étrange destin que le nôtre... Éveilleurs involontaires de la conscience humaine, nous vivons maintenant dans l'ombre des mortels. Autrefois égaux à des dieux, nous sommes pourchassés pour servir de sinistres expériences quand ce n'est pas pour être éliminés comme de vulgaires nuisibles. Les humains sont nos prédateurs et, pourtant, nous en sommes dépendants car notre malédiction est l'incarnation.

L'œuvre de cette vie sera le corpus de la révélation que je destine à mes frères récemment éveillés par le tumulte du Grand Réveil. Notre relation ambivalente avec les humains devra y trouver bonne place, notamment par l'étude des simulacres.

Depuis la Chute de l'Atlantide, nous avons perdu notre consistance physique. L'orichalque récolté par les humains était déjà utilisé pour nous détruire ou nous soumettre. Sa blessure nous a privé d'un corps propre. Réduits à l'état de fantômes immatériels, à la dérive dans les champs magiques, nous avons dû trouver un moyen de vivre physiquement en possédant un corps d'accueil.

Après quelques essais infructueux, seul l'humain s'est révélé l'hôte par excellence. Comme par un caprice du Destin, nous nous retrouvions irrémédiablement liés à ceux que nous avions élevés à la conscience pour finalement les voir se retourner contre nous.

Pourtant, si l'humain représente notre interface avec le monde matériel, cette incarnation reste une malédiction. D'une part, nous avons perdu notre puissance magique et nous sommes limités par l'imperfection d'un corps. D'autre part, les humains sont porteurs du fameux Ka-Soleil que nous n'avons jamais réussi à intégrer à notre pentacle. Ainsi l'humain n'est pas un véhicule facile ; il peut résister à notre tentative d'incarnation et si nous réussissons à le posséder, son esprit veille. Il suffit d'un faux pas pour que le Ka-Soleil permette à l'humain de reprendre contrôle de son corps ne serait-ce que temporairement. Ce phénomène craint par nous tous est appelé Shouit, ce qui signifie Ombre... De plus, le Ka-soleil permet de faire écran à l'utilisation magique des autres Ka-éléments. Aussi, en nous incarnant, nous avons dû accepter la perte d'une grande partie de notre capacité à manier les champs magiques...

Cependant, malgré les désavantages de l'incarnation et la constante humiliation qu'elle nous inflige, le simulacre s'est révélé d'une aide inattendue. En effet, étant obligés de nous fondre dans la population humaine, nous avons dû nous adapter pour rester dans l'ombre et entamer notre quête de l'Agartha. Ce faisant, nous avons pu commencer à côtoyer le Ka-Soleil dans l'espoir qu'un jour, sa manipulation nous serait possible. De même, l'esprit humain nous a permis d'apprendre leur manière de se comporter, mais aussi de partager leurs expériences. Ainsi, au fil des incarnations, nous n'avons de cesse de nous nourrir de ces vies éphémères et turbulentes. Immergés dans un monde matériel qui nous sera toujours étranger, nous réussissons ainsi à copier les agissements humains pour mieux nous fondre parmi eux et agir avec toujours plus d'efficacité pour accomplir notre quête.

La tentation est grande de se laisser porter par le tumulte de la vie humaine, mais nous ne devons pas perdre de vue notre quête. Déchus, nous cherchons à retrouver notre essence atlante. L'humain que nous 'possédons' n'est autre que le simulacre de ce que nous étions en Atlantis. Enveloppe charnelle malléable, nous la modifions subtilement par le rayonnement de notre pentacle. Un jour viendra pour chacun d'entre nous où nous verrons le simulacre s'accomplir et la fusion s'opérer. Alors, nous serons libérés des contraintes matérielles.

En attendant ce jour béni, nous nous incarnons en une longue chaîne de corps humains. La mort n'est pas une fin pour nous ; elle n'est qu'une parenthèse. Même si elle exige un sacrifice, nous revenons toujours pour prendre possession d'un nouveau simulacre et redoubler d'effort pour nous rapprocher de l'Agartha.

L'INCARNATION

Copie d'un mémorandum qui m'a été adressé par un Adopté du Chariot.

Ci-joint le résultat de quelques réflexions sur les aléas de l'incarnation. Puisse cette missive t'aider dans ton projet de rédaction du Corpus de la Révélation.

Le Choix d'un Simulacre

Depuis que les Nephilim sont obligés de s'incarner dans un corps humain, la question du choix du simulacre s'est posée. En effet, alors que nous ne pouvons plus agir sur le monde qu'à travers ces véhicules charnels, la nécessité de trouver un hôte approprié à notre ambitieuse quête de l'Agartha est déterminante.

La première considération à prendre en compte dans le choix d'un simulacre est certainement l'obstacle du Ka-Soleil. Nous ne nous étendrons pas ici sur les caractéristiques de ce champ magique dont les humains sont les plus riches porteurs. Considérons donc l'essentiel, à savoir que le Ka-Soleil est lié à la volonté et à la personnalité du simulacre. Plus le Ka-soleil d'un humain est élevé, plus sa 'possession' est difficile, voire dangereuse. Les humains occupant des places privilégiées dans leur société ont souvent un Ka-Soleil, élevé aussi ne fournissent-ils pas de simulacres évidents. Par souci de facilité dans une situation aussi stressante que la réincarnation, mais aussi par prudence, il convient de choisir un simulacre avec un Ka-Soleil moyen. Cela exclu donc les grands hommes.

En revanche, le simulacre nous servant – grosso modo – de 'monture' et de réservoir de connaissances contemporaines doit être utile et adapté dans la mesure du possible à nos activités occultes. Il est donc conseillé de choisir un simulacre qui exerce une profession dont les compétences pourront nous servir dans nos nouvelles quêtes. D'une manière générale, les baroudeurs et autres aventuriers sont des simulacres de premier choix, mais qui deviennent rares de nos jours. Par contre, les marginaux sont toujours aussi nombreux ; leur statut social particulier offre des possibilités qui permettent une incarnation moins brutale pour un entourage habitué aux excentricités. Ainsi, les artistes sont des hôtes de qualité d'autant plus que leur activité les rend sensibles aux pratiques magiques.

Les humains sensibilisés à l'occultisme ou bien attirés par les mythes sont aussi prisés. Leur expérience de ce siècle permet ainsi de renouer contact avec le monde occulte plus facilement.

On l'aura donc compris ; le choix du simulacre est une question d'affinité. N'oublions donc pas les affinités élémentaires qui nous sont chères. En effet, un Oirium ne choisira pas le même véhicule qu'un Pyrium. Influencé par son pentacle, l'un se portera, par exemple, vers un noctambule blasé tandis que l'autre choisira le videur punk qui vient de lui refuser l'entrée à un concert. Bien entendu, ces considérations reposent sur la possibilité pour le Nephilim de faire un choix, ce qui n'est pas toujours le cas. Pourtant, dans la mesure du possible, un simulacre bien choisi est important, alors que les conséquences de l'incarnation entraînent un changement brutal de la vie de l'élu.

Les conséquences de l'incarnation

A partir du moment où un Nephilim réussit à vaincre l'opposition du Ka-Soleil de son simulacre, l'incarnation est réussie. Après une courte période de désorientation, durant laquelle le nouvel incarné reprend brutalement contact avec la chair, c'est lui qui prend les commandes. Pourtant, qu'on ne s'y trompe pas, l'humain ne disparaît pas dans l'opération. Son esprit est comme enfermé, ou plutôt refoulé dans les recoins de la conscience où il reste confiné dans un état comateux. Ainsi, même si l'humain n'est plus conscient, il reste sensible à son environnement. Par exemple, si nous venons à être blessés physiquement, nous pouvons le sentir réagir plus ou moins violemment selon la gravité des dommages. Même si nous sommes des êtres magiques, nous sommes tout de même

RÈGLES • L'OMBRE

L'Ombre désigne l'état du Ka du Nephilim lorsqu'il perd le contrôle de son simulacre. Dans ce cas, le Nephilim est comme évanoui et l'humain reprend le dessus. Ce dernier retrouve la mémoire tout en faisant un blocage sur les événements qu'il a vécus en étant sous le contrôle du Nephilim. Il s'éveille traumatisé et désorienté, hanté par des voix intérieures.

Pour déterminer la durée de l'Ombre, il faut connaître le Ka-Soleil du simulacre et le jour durant lequel cela arrive.
Les cas d'Ombre se produisent lorsque le Nephilim fait un échec critique en utilisant une compétence de son simulacre. Lorsque c'est le cas, le joueur lance un jet sous Ka x 1. Si le jet échoue, le Nephilim part en Ombre. Le MJ prend alors le contrôle du personnage du joueur pendant une durée calculée grâce à la table suivante.

• ***Détermination de la durée d'Ombre***

KA SOLEIL	JOUR FAVORABLE	JOUR NEUTRE	JOUR OPPOSÉ	SAMEDI	DIMANCHE
01-10	1d2 Passes	1d6 Passes	1d10 Passes	1d4 min.	Ka-sol. min.
11-20	1d2 min.	1d6 min.	1d10 min.	1d4 heures	Ka-sol. heures
21-30	1d2 heures	1d6 heures	1d10 heures	1d4 jours	Ka-sol. jours
31-50	1d2 jours	1d6 jours	1d10 jours	1d4 sem.	Ka-sol. sem.
50-100	1d2 sem.	1d6 sem.	1d10 sem.	1d4 sem.	Ka-sol. mois

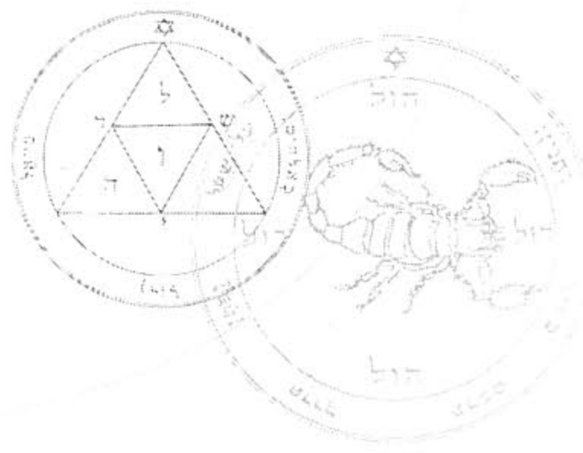
soumis à la douleur du simulacre. Un corps humain doit donc être entretenu. Il arrive souvent que nos frères récemment incarnés oublient de s'alimenter ou de dormir, pour finalement s'écrouler. Ces désagréments tendent à disparaître alors que nous retrouvons l'habitude de cette difficile cohabitation.

De même, il peut nous arriver de puiser dans l'esprit du simulacre l'usage d'une compétence que nous ignorons. Cette possibilité, très pratique, présente toutefois un risque, car elle peut provoquer un réveil de l'esprit du simulacre. Ce phénomène est appelé une Ombre.
Heureusement temporaire mais très désagréable, voire dangereux, il provoque une inversion de la possession. La durée de cette reprise de contrôle dépend notamment de l'influence des astres sur notre pentacle.

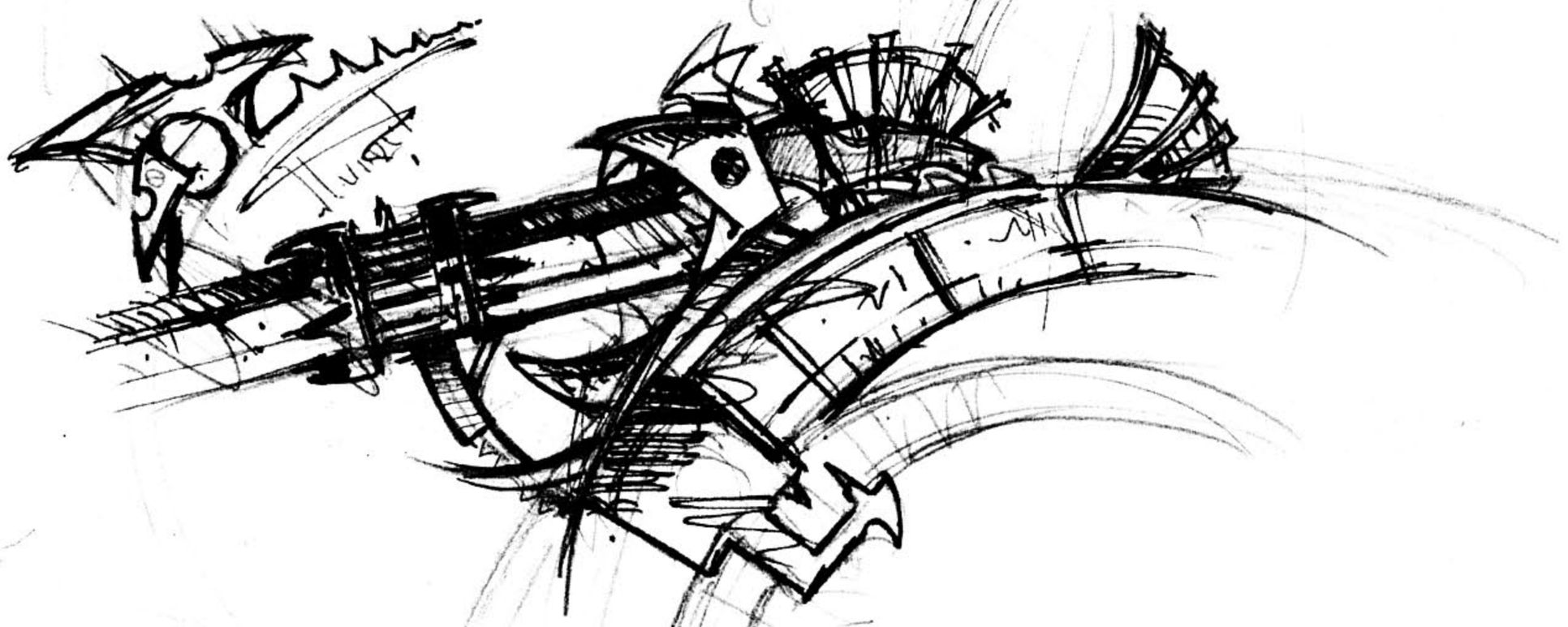
L'évolution du simulacre

Depuis la Chute de l'Atlantide, nous avons connu de nombreux simulacres. Au fil de ces existences, nous avons donc appris à connaître le corps mais aussi l'esprit humain. Si cette dualité est souvent vécue comme une malédiction, elle nous a tout de même donné les moyens de nous adapter à l'évolution des sociétés humaines. Ainsi, outre la possibilité d'agir physiquement sur le monde, nous avons accès à la mémoire du simulacre que nous pouvons consulter comme un livre ouvert lorsque nous avons besoin d'une donnée de l'ordre du quotidien. Grâce à ce lien mental, nous pouvons éviter le traumatisme d'une incarnation dans une époque complètement inconnue après plusieurs siècles de stase. Cette mémoire n'est cependant accessible qu'une fois le simulacre bien en main et il n'est pas rare de voir certains de nos frères courir, épouvantés, au milieu des embouteillages causés par les automobiles.

Malgré l'utilité du simulacre, le destin de l'esprit humain est de s'effacer. Seuls ces excentriques de l'arcane XII semblent lui accorder une place dans leur recherche de l'Agartha. Petit à petit, notre nature s'éveille pour s'exprimer avec toujours plus de force. Ce changement de personnalité est souvent étonnant, ce qui peut entraîner des frictions avec l'entourage. Notre quête dépasse cependant la sensiblerie et nous devons éviter de faire des concessions. Si laisser s'exprimer la personnalité du simulacre peut avoir son utilité, notamment pour garantir notre sécurité, elle ne doit pas nous ralentir dans notre quête de sapience. Nous sommes des Nephilim. Nous sommes les exilés de l'Atlantide et non des parasites possédant des humains.



NOTICE À L'ATTENTION DES NOUVEAUX ADOPTÉS.



OBJET : Participation à l'enrichissement du grand codex de la papesse.

DIRECTIVES : Sélection de simulacres potentiels pour transmission Arcane VII (acteur de la Phase II)

Selon les instructions transmises lors du dernier Conclave, les informations relatives aux simulacres devront répondre à un format bien précis destiné à rejoindre notre Codex tout en restant compatible avec les besoins techniques du Chariot dans le cadre du projet 'Véhicule' initié pour répondre aux conséquences du Grand Réveil.

DESCRIPTION D'UN SIMULACRE : L'identité

• Nom et sexe

Les simulacres potentiels ne doivent pas être choisis en fonction de leur nationalité. Par contre, le sexe peut avoir son importance. Même si notre nature magique fait de nous des êtres asexués, nombreux sont ceux qui ont développé un caractère féminin ou masculin au fil de leurs incarnations. Certains se sont même humanisés au point de ne choisir qu'un sexe répondant à leur affinité.

• Âge

Tout humain est éligible pour devenir un simulacre. Toutefois, il est préférable d'opter pour un adulte. Les jeunes humains sont faibles et leur développement tant physique que mental peut causer des troubles après l'incarnation. De plus, les adultes sont plus autonomes et expérimentés. Les sujets âgés peuvent être intéressants pour leur expérience mais subissent une dégradation plus ou moins rapide de leurs capacités la cinquantaine passée.

• Les caractéristiques

De manière à répondre aux critères de l'Arcane VII, nous avons opté pour un système d'évaluation des potentialités appelées Caractéristiques selon une échelle allant de 1 à 20 sachant que la moyenne humaine est de 10 avec un écart-type de 1,5.

Les caractéristiques à évaluer sont :

FORCE • CONSTITUTION • DEXTÉRITÉ
INTELLIGENCE • CHARISME

Une autre caractéristique importante est le Ka-Soleil qui donne une indication de la volonté du simulacre. Plus le Ka-Soleil est élevé, plus l'incarnation est difficile. De même un Ka-Soleil élevé rend le phénomène d'Oubre plus important. Par contre, un Ka-Soleil élevé indique souvent une forte potentialité du simulacre.

Les attributs

Pour préciser le simulacre, nous demandons l'évaluation de certains attributs comme suit :

• Le Niveau Social

Cet attribut noté selon la même échelle que les caractéristiques permet d'évaluer la position du simulacre dans la société, d'un point de vue socio-économique. Le Niveau Social permet d'évaluer les ressources du simulacre, qui sont reflétées par le Potentiel d'Opportunité. Cette évaluation permet d'estimer les possibilités financières du simulacre.

• L'Éducation

En fonction de ses études et de son parcours, le simulacre a acquis des connaissances qui sont notées selon une échelle d'Éducation identique à celle retenue pour les caractéristiques. Grâce à l'Éducation, on peut déduire la Culture du XXième siècle du simulacre. Cette compétence est très utile pour permettre au Nephilim de pallier sa méconnaissance de ce siècle.

• La Profession

Cet attribut désigne le métier du simulacre qui est le reflet de son Niveau Social et de son Éducation.

• Les Proches

Les humains vivent en famille et s'entourent souvent de contacts qui peuvent être classés en connaissances, relations, amis et proches. Plus l'entourage d'un simulacre est présent, plus l'attribut Proches sera élevé. Cet attribut est lui aussi noté de 1 à 20. Ainsi, un simulacre marié avec plusieurs enfants aura un attribut Proches d'au moins 10. De même, un simulacre exerçant une profession à responsabilité comme un cadre, ou cultivant un cercle d'amis, pourra avoir un attribut Proches d'au moins 14.

• Les Compétences

Un simulacre possède un éventail de compétences dont la liste doit être inclue dans nos dossiers. Pour des raisons techniques, ces domaines de connaissances sont notés en pourcentages. Les compétences du simulacre sont le reflet de sa formation professionnelle, mais aussi de ses activités personnelles.

Pièces jointes : à titre d'exemple, vous trouverez le résultat des investigations d'un de nos Adoptés, présentant un échantillon de simulacres retenus par nos frères de l'Arcane VII pour le projet Véhicule.

CRÉATION DE PERSONNAGE
CRÉATION DE SIMULACRE

La dernière grande étape de la création de votre Nephilim est la détermination de son simulacre actuel. Après avoir lu les conseils précédemment exposés, reportez-vous aux pages suivantes. Des simulacres prêts à l'emploi vous y sont proposés. Si l'un d'entre eux vous convient, reportez les informations qui le concernent sur la feuille de personnage dans le bloc consacré au simulacre.
Puis :

- Notez les compétences du simulacre sur la fiche de compétences dans la colonne marquée S.
- Déterminez le score de Base des différents Groupes de compétences à l'aide des caractéristiques du simulacre. Pour connaître votre score final dans une compétence, ajoutez la Base correspondante au bonus déterminé au fil de vos incarnations passées. Cette base ne s'ajoute pas aux compétences du simulacre.

Exemple : Drenn a développé la compétence Escrime à + 40 % au fil de ses éveils passés. La Base pour le Groupe de compétences Confrontation correspond à la FORce ajoutée à la DEXtérité de son simulacre actuel, ce qui nous donne 11 + 15 soit 25 %. La compétence en Escrime de Drenn s'élève donc à 25 + 40 % soit 65 %.

CRÉATION D'UN SIMULACRE

Si vous préférez déterminer vous-même le simulacre de votre Nephilim, suivez la procédure suivante.

- Établissez l'état civil du simulacre : Nom, Âge, Profession.
- Tirez les caractéristiques FOR, DEX, CONS, INT et CHA à l'aide de 3d6.
- Procédez de même pour le Ka-Soleil, le Niveau Social et l'Éducation. N'hésitez pas à adapter les tirages en fonction de la profession choisie.
- Le Niveau Social multiplié par 3 donne le jet d'Opportunité.
- L'Éducation multipliée par 3 donne la Culture du XXième siècle.
- Déterminez le potentiel des Proches avec 3d6.
- Déterminez les Bases de chaque Groupe de compétence à l'aide des caractéristiques comme suit :

Adaptation :(INT + CON)%
Arts : INT%
Confrontation : (FOR + DEX)%
Discrétion : (DEX x 2)%
Langues : 0
Savoir : (INT x 2)%
Société : (INT + CHA)%
Technique : (INT + DEX)%
Tradition : 0

- Choisissez les compétences du simulacre en fonction de sa profession et de ses occupations. Vous disposez d'un capital de points égal à Âge x 10 points à répartir par dizaines. Si l'Éducation du simulacre est supérieure à 10, ajoutez une dizaine par point dépassant ce seuil (ex : 16-10 = + 60 points).

JOURNALISTE DE SECONDE ZONE

Sexe : masculin • Âge : 34 ans

FORCE 10 • CONSTITUTION 09 • DEXTÉRITÉ 13
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 11 • Ka-Soleil 10
Niveau Social : 09 • Opportunité : 27 %
Éducation : 14 • Culture XXième siècle : 42 %
Proches : 10

Compétences

ADAPTATION (23 %) Découvrir 40 %
ARTS (25 %)
CONFRONTATION (23 %)
DISCRÉTION (26 %) Filature 30 %, Se Cacher 30 %
LANGUES Parler Anglais 40 %
SAVOIR (28 %) Informatique 30 %, S'informer 50 %
SOCIÉTÉ (25 %) Baratin 40 %, Corruption 30 %, Débrouillardise 40 %
TECHNIQUES (27 %) Audiovisuel 50 %

Possessions

Renault 5 à bout de souffle, carte de presse, dictaphone.

• *Espérait faire carrière avant de finir correspondant dans un journal régional. Aigri, porté sur la boisson et fumeur compulsif. Calvitie naissante et brioche alarmante.*

MÉDECIN HUMANITAIRE

Sexe : féminin • Âge : 30 ans

FORCE 10 • CONSTITUTION 12 • DEXTÉRITÉ 13
INTELLIGENCE 15 • CHARISME 14 • Ka-Soleil 15
Niveau Social : 15 • Opportunité : 45 %
Éducation : 16 • Culture XXième siècle : 48 %
Proches : 16

Compétences

ADAPTATION (27 %)
ARTS (15 %)
CONFRONTATION (23 %)
DISCRÉTION (26 %)
LANGUES Lire / Écrire Anglais 30% , Parler Anglais 50 %, Parler Espagnol 30 %
SAVOIR (30 %) Médecine 50 %, Géographie 40 %, Sciences de l'Homme 40 %
SOCIÉTÉ (29 %) Empathie 50 %
TECHNIQUES (28 %) Premiers Secours 70 %

Possessions

Appartement en copropriété avec une amie psychiatre. Une Twingo. Ordinateur portable.

• *De retour d'une mission en Somalie. Fortement éprouvée, elle cherche à acheter une petite maison à la campagne avec ses économies pour se mettre au vert.*

ARTISTE DE RUE

Sexe : feminin • Âge : 26 ans

FORCE 13 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 17
INTELLIGENCE 11 • CHARISME 13 • Ka-Soleil 14
Niveau Social : 07 • Opportunité : 21 %
Éducation : 11 • Culture XXième siècle : 30 %
Proches : 08

Compétences

ADAPTATION (24 %)
ARTS (25 %) Comédie 50 %, Instruments (percussions) 50 %
CONFRONTATION (30 %) Athlétisme 40 %, Acrobatie 40 %
DISCRÉTION (34 %)
SOCIÉTÉ (25 %) Débrouillardise 30 %, Baratin 30 %
TECHNIQUES (28 %) Déguisement 40 %

Possessions

Un radio-cassettes et des musiques d'ambiance, un monocycle, des massues de jonglage, un nécessaire à grimage.

• *Parcourt les routes de France en fonction des affluences touristiques. Paris et Avignon sont ses camps de base favoris.*

INFORMATICIEN PARANOÏAQUE

Sexe : masculin • Âge : 24 ans

FORCE 10 • CONSTITUTION 09 • DEXTÉRITÉ 13
INTELLIGENCE 15 • CHARISME 09 • Ka-Soleil 12
Niveau Social : 13 • Opportunité : 39 %
Éducation : 15 • Culture XXième siècle : 45 %
Proches : 08

Compétences

ADAPTATION (24 %)
ARTS (24 %)
CONFRONTATION (23 %)
DISCRÉTION (26 %)
LANGUES : Lire / Écrire Anglais 20% , Parler Anglais 20 %
SAVOIR (30 %) : Informatiques 80 %, S'Informer 40 %
SOCIÉTÉ (24 %)
TECHNIQUES (28 %) : Électronique 30 %, Bricolage 50 %
TRADITION : Histoire secrète 20 %, Cryptographie 30 %

Possessions

Un PC bricolé, nombreuses pièces détachées, accès Internet.

• *Vit dans un studio encombré de matériel informatique et de cartons de pizza gras. Passe ses nuits à surfer sur le Net. Ses seuls amis sont des contacts sur le réseau.*

DJ TECHNO

Sexe : masculin • Âge : 22 ans

FORCE 10 • CONSTITUTION 12 • DEXTÉRITÉ 14
INTELLIGENCE 11 • CHARISME 16 • Ka-Soleil 12
Niveau Social : 09 • Opportunité : 27 %
Éducation : 11 • Culture XXième siècle : 33 %
Proches : 12

Compétences

ADAPTATION (23 %)
ARTS (11 %) Musique 30 %, Instruments (synthés) 60 %
CONFRONTATION (26 %)
DISCRÉTION (28 %)
LANGUES Parler Anglais 20 %
SAVOIR (22 %) Informatique 30 %
SOCIÉTÉ (27 %) Débrouillardise 30 %
TECHNIQUE (25 %) Audiovisuel 50 %

Possessions

Matériel de mixage, toute une discothèque, une petite boîte contenant haschich et Ecstasy en bonne quantité.

• *Son ambition est d'enregistrer un album de Trip-Hop-Transe Goa, puis de créer son propre label. Nombreux contacts dans le milieu des ravers. Anime une émission pour une radio FM associative.*

ANTIQUAIRE

Sexe : féminin • Âge : 40 ans

FORCE 11 • CONSTITUTION 10 • DEXTÉRITÉ 12
INTELLIGENCE 16 • CHARISME 12 • Ka-Soleil 14
Niveau Social : 14 • Opportunité : 42 %
Éducation : 16 • Culture XXième siècle : 48 %
Proches : 13

Compétences

ADAPTATION (26 %) Découvrir 50 %
ARTS (16 %)
CONFRONTATION (21 %)
DISCRÉTION (24 %)
LANGUES Lire / Écrire Latin 30 %, Lire / Écrire Ancien Français 40 %, Parler Italien 50 %, Parler Anglais 20 %
SAVOIR (32 %) : Histoire 50 %, Humanités 50 %
SOCIÉTÉ (28 %) Négoce 60 %, Baratin 30 %, Usages 40 %
TECHNIQUES (28 %) Gestion 40 %, Falsification 30 %

Possessions

Boutique dans un vieux quartier, collection de magazines d'art et d'antiquité. Break.

• *Austère au premier abord, se révèle passionnée pour tout ce qui touche aux antiquités du XVIIième et XVIIIième siècles. Légèrement maniaque. Court les ventes aux enchères en France et à l'étranger.*

AVENTURIER DES TEMPS MODERNES

Sexe : masculin • Âge : 27 ans

FORCE 14 • CONSTITUTION 16 • DEXTÉRITÉ 11
INTELLIGENCE 12 • CHARISME 13 • Ka-Soleil 16
Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %
Éducation : 13 • Culture XXième siècle : 39 %
Proches : 11

Compétences

ADAPTATION (28 %) Orientation 40 %
ARTS (12 %) Littérature 20 %
CONFRONTATION (30 %) Athlétisme 50 %, Escalade 40 %
DISCRÉTION (22 %)
LANGUES Parler Anglais 40 %, Parler Espagnol 20 %
SAVOIR (24 %) Géographie 30 %
SOCIÉTÉ (25 %)
TECHNIQUES (23 %) Premiers secours 30 %, Gestion 30 %

Possessions

Un sac à dos avec tout le matériel de camping et de survie. Caméscope.

• Anciennement cadre dans une banque. A tout laissé tomber pour parcourir le vaste monde. Revenu en France après son tour du monde. Compte vendre ses films à un magazine télé.

FLIC DE LA BRIGADE DES STUPS

Sexe : féminin • Âge : 26 ans

FORCE 13 • CONSTITUTION 10 • DEXTÉRITÉ 12
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 12 • Ka-Soleil 14
Niveau Social : 10 • Opportunité : 30 %
Éducation : 13 • Culture XXième siècle : 39 %
Proches : 15

Compétences

ADAPTATION (24 %) Découvrir 30 %, Vigilance 30 %
ARTS (14 %)
CONFRONTATION (25 %) Bagarre 30 %, Armes de Poing 40 %
DISCRÉTION (28 %) Filature 40 %
LANGUES Parler Arabe 20 %
SAVOIR (28 %) Droit 40 %, S'informer 40 %
SOCIÉTÉ (26 %) Débrouillardise 40 %
TECHNIQUES (26 %)

Possessions

Pistolet automatique cal. 9mm, vieille Clio.

• Fille aînée d'une famille d'immigrés marocains. Idéaliste, croit en la République et ses Lois. En butte au racisme de ses collègues. Récemment suspendue pour avoir frappé un inspecteur trop zélé dans ses interrogatoires.

OCÉANOGRAPHE

Sexe : feminin • Âge : 32 ans

FORCE 10 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 10
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 15 • Ka-Soleil 17
Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %
Éducation : 15 • Culture XXième siècle : 45 %
Proches : 11

Compétences

ADAPTATION (27 %) Vigilance 40 %
ARTS (14 %)
CONFRONTATION (20 %) Natation 50 %
DISCRÉTION (20 %)
LANGUES Parler Anglais 50 %
SAVOIR (28 %) Sciences naturelles 70 %, Navigation 40 %, S'informer 50 %, Informatique 40 %
SOCIÉTÉ (29 %) Empathie 40 %
TECHNIQUES (24 %) Conduire (bateau à voile) 40 %

Possessions

Matériel de plongée, appareil photo sous-marin, un catamaran amarré à la Trinité-sur-Mer.

• Jeune femme sportive. A effectué un voyage sur la Calypso. Mène une recherche dans un laboratoire d'éthologie sur la communication des dauphins.

GARDE DU CORPS

Sexe : masculin • Âge : 28 ans

FORCE 15 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 11
INTELLIGENCE 10 • CHARISME 13 • Ka-Soleil 10
Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %
Éducation : 09 • Culture XXième siècle : 27 %
Proches : 10

Compétences

ADAPTATION (25 %) Vigilance 60 %, Découvrir 40 %
ARTS (10 %)
CONFRONTATION (26 %) Arts martiaux 50 %, Armes de poing 60 %
DISCRÉTION (22 %) Filature 40 %
SAVOIR (20 %)
SOCIÉTÉ (23 %) Usages 30 %
TECHNIQUES (22 %)

Possessions

Pistolet automatique cal. 9mm, talkie-walkie, oreillette, costume classe mais discret. Moto.

• Ancien casque bleu au Liban. Fait partie d'une agence de protection rapprochée tenue par un contact de la DGSE. Affecte une allure zen mal contenue par une nervosité héritée de la guerre du Liban.

CONSULTANT EN PARAPSYCHOLOGIE

Sexe : masculin • Âge : 30 ans

FORCE 09 • CONSTITUTION 10 • DEXTÉRITÉ 13
INTELLIGENCE 13 • CHARISME 15 • Ka-Soleil 12
Niveau Social : 11 • Opportunité : 33 %
Éducation : 12 • Culture XXième siècle : 36 %
Proches : 09

Compétences

ADAPTATION (23 %) Vigilance 30 %
ARTS (13 %) Comédie 40 %
CONFRONTATION (22 %)
DISCRÉTION (26 %)
LANGUES Parler Russe 20 %
SAVOIR (26 %) Sciences de l'Homme 30 %
SOCIÉTÉ (28 %) Baratin 50 %, Empathie 50 %
TECHNIQUES (26 %)
TRADITION Astrologie 30 %, Tarologie 40 %, Ésotérisme 30 %

Possessions

Bureau de consultation dans l'appartement, tarot de Crowley, bibliothèque « occulte », pendule.

• S'est installé après avoir échoué son cursus de psychologie. S'est inventé un bagage de diplômes hollandais et grecs. A commencé à commercialiser des cassettes de voyance interactive.

ARTISTE NEW AGE

Sexe : féminin • Âge : 29 ans

FORCE 08 • CONSTITUTION 09 • DEXTÉRITÉ 16
INTELLIGENCE 13 • CHARISME 12 • Ka-Soleil 09
Niveau Social : 10 • Opportunité : 30 %
Éducation : 13 • Culture XXième siècle : 39 %
Proches : 09

Compétences

ADAPTATION (22 %)
ARTS (13 %) Musique 20 %, Instruments (Harpe) 60 %, Peinture 40 %
CONFRONTATION (24 %)
DISCRÉTION (32 %)
LANGUES
SAVOIR (26 %) Mythes & Légendes 50 %
SOCIÉTÉ (25 %) Éloquence 30 %, Empathie 40 %
TECHNIQUES (29 %)
TRADITION Astrologie 30 %, Ésotérisme 20 %, Religion (Païenne) 30 %

Possessions

Une petite maison sur une île, un atelier de peinture et d'exposition, une harpe celtique, des robes longues et légères, bijoux d'inspiration celtique.

• Après avoir touché un héritage, a acheté une maison pour se consacrer à ses visions, qu'elle retranscrit en « œuvres totales » ou comme diraient d'autres, multimédia.

CHANTEUR DE GROUPE DE ROCK

Sexe : masculin • Âge : 25 ans

FORCE 12 • CONSTITUTION 10 • DEXTÉRITÉ 11
INTELLIGENCE 12 • CHARISME 14 • Ka-Soleil 11
Niveau Social : 09 • Opportunité : 27 %
Éducation : 11 • Culture XXième siècle : 33 %
Proches : 13

Compétences

ADAPTATION (22 %)
ARTS (12 %) Musique 30 %, Instruments (Guitare) 30 %, Chant 40 %
CONFRONTATION (23 %) Bagarre 30 %
DISCRÉTION (22 %)
LANGUES Parler Anglais 20 %
SAVOIR (24 %)
SOCIÉTÉ (26 %) Débrouillardise 50 %, Éloquence 30 %
TECHNIQUES (23 %) Audiovisuel 30 %

Possessions

Perfecto, Docs coquées, une vieille Thunder, un garage, matériel d'enregistrement, moto bricolée.

• Chanteur ténébreux ayant le statut administratif d'étudiant. Passe ses journées à répéter ou à boire dans les bars. La nuit, écume les boîtes de nuit rock à moins de jouer sur scène. Petite renommée locale parmi les amateurs.

ÉTUDIANTE PASSIONARIA

Sexe : feminin • Âge : 22 ans

FORCE 09 • CONSTITUTION 10 • DEXTÉRITÉ 10
INTELLIGENCE 13 • CHARISME 16 • Ka-Soleil 15
Niveau Social : 08 • Opportunité : 24 %
Éducation : 15 • Culture XXième siècle : 45 %
Proches : 12

Compétences

ADAPTATION (24 %)
ARTS (13 %) Littérature 20 %
CONFRONTATION (19 %)
DISCRÉTION (20 %)
LANGUES Lire / Écrire Anglais 20 %, Parler Anglais 20 %
SAVOIR (26 %) Histoire 30 %, Humanités 30 %, Sciences de l'Homme 50 %
SOCIÉTÉ (29 %) Éloquence 50 %, Politique 40 %, Négoce 30 %
TECHNIQUES (23 %)

Possessions

Docs coquées, collection d'œuvres politiques (Marx, Trotsky, Proudhon, etc.), ordinateur avec accès Internet.

• Lancée dans la politique à l'occasion d'un mouvement de grève, elle a rejoint un syndicat étudiant avant de fonder une association indépendante de réflexion et d'action politique.

ETHNOLOGUE

Sexe : masculin • Âge : 35 ans

FORCE 09 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 09
INTELLIGENCE 16 • CHARISME 12 • Ka-Soleil 16
Niveau Social : 14 • Opportunité : 42 %
Éducation : 18 • Culture XXième siècle : 54 %
Proches : 10

Compétences

ADAPTATION (29 %)
ARTS (16 %)
CONFRONTATION (18 %) Athlétisme 30 %
DISCRÉTION (18 %)
LANGUES Parler Arabe 30 %, Parler Espagnol 40 %, Parler Anglais 40 %
SAVOIR (32 %) Géographie 50 %, Sciences de l'Homme 70 %, S'informer 40 %, Mythes & Légendes 40 %
SOCIÉTÉ (28 %) Usages 40 %, Empathie 50 %
TECHNIQUES (25 %) Audiovisuel 30 %

Possessions

Caméscope, carnets de voyage, bibliothèque d'ethnologie, appartement F2.

• Voyageur compulsif, il ne rentre de ses voyages en Amérique latine que pour rendre des comptes à ses directeurs de recherche qui attendent toujours le dernier chapitre de sa thèse sur la résurgence maya dans le sud-est mexicain.

PRÊTRE BRANCHÉ

Sexe : masculin • Âge : 29 ans

FORCE 08 • CONSTITUTION 10 • DEXTÉRITÉ 11
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 15 • Ka-Soleil 17
Niveau Social : 08 • Opportunité : 24 %
Éducation : 15 • Culture XXième siècle : 45 %
Proches : 07

Compétences

ADAPTATION (25 %)
ARTS (14 %) Chant 20 %, Instruments (Orgue) 30 %
CONFRONTATION (19 %)
DISCRÉTION (22 %)
LANGUES Lire / Écrire Latin 20 %, Parler Latin 20 %
SAVOIR (28 %) Humanités 60 %
SOCIÉTÉ (29 %) Éloquence 50 %, Empathie 50 %
TECHNIQUES (25 %) Bricolage 30 %
TRADITION Religion (Catholique) 60 %

Possessions

Bibliothèque classique, logement de fonction exigu, une petite moto.

• Persuadé que l'Église peut encore conquérir des cœurs, il agit beaucoup pour les jeunes et joue souvent les assistantes sociales. Aimé par ses ouailles, il ne s'en est pas moins attiré l'inimitié de quelques grenouilles de bénitier.

BROCANTEUR RECELEUR

Sexe : masculin • Âge : 30 ans

FORCE 13 • CONSTITUTION 12 • DEXTÉRITÉ 14
INTELLIGENCE 10 • CHARISME 09 • Ka-Soleil 10
Niveau Social : 09 • Opportunité : 27 %
Éducation : 09 • Culture XXième siècle : 27 %
Proches : 08

Compétences

ADAPTATION (22 %)
ARTS (10 %)
CONFRONTATION (27 %) Armes de poing 30 %, Bagarre 30 %
DISCRÉTION (28 %)
SAVOIR (20 %)
SOCIÉTÉ Débrouillardise 60 %, Négoce 40 %
TECHNIQUES Bricolage 50 %, Falsification 40 %, Sécurité 50 %

Possessions

Un hangar vide-grenier. Une camionnette. Un fusil de chasse.

• A effectué un séjour en prison pour quelques trafics. Libéré pour bonne conduite, il a alors suivi un stage de réinsertion. Son affaire de brocante couvre quelques affaires louches avec des cambrioleurs.

ÉCRIVAIN OCCULTISTE

Sexe : masculin • Âge : 40 ans

FORCE 10 • CONSTITUTION 08 • DEXTÉRITÉ 10
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 10 • Ka-Soleil 13
Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %
Éducation : 16 • Culture XXième siècle : 48 %
Proches : 12

Compétences

ADAPTATION (22 %) Découvrir 30 %
ARTS (14 %)
CONFRONTATION (18 %)
DISCRÉTION (20 %)
LANGUES Lire / Écrire Latin 40 %
SAVOIR (28 %) Histoire 40 %, S'informer 70 %, Mythes & Légendes 60 %
SOCIÉTÉ (24 %) Baratin 40 %
TECHNIQUES (22 %) Falsification 30 %
TRADITION Analogie 20 %, Templiers 20 %, Histoire Invisible 40 %, Ésotérisme 30 %, Cryptographie 50 %

Possessions

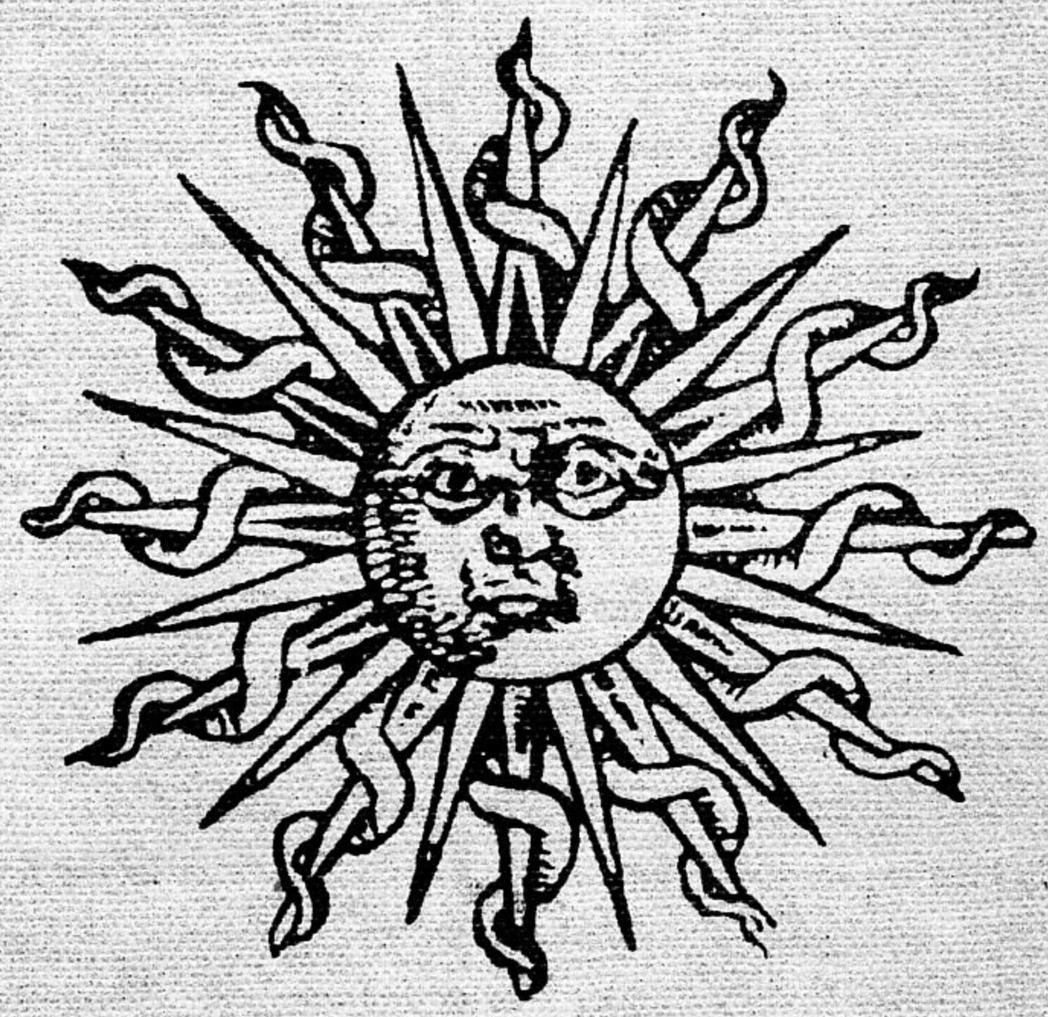
Une maison de campagne, voiture familiale, ordinateur personnel, bibliothèque sur les énigmes (Rennes-le-Château, pyramides, Carnac, etc).

• A commencé à écrire quelques monographies d'histoire locale à compte d'auteur. Intérêt pour les Templiers, puis publié par un éditeur régional. De plus en plus paranoïaque.

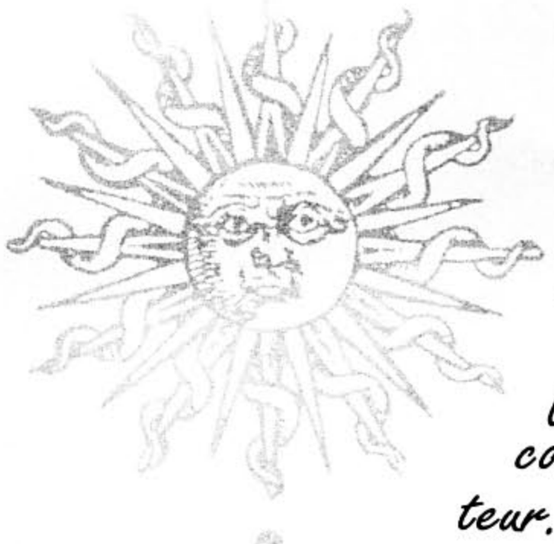
SIDES HEPENIS

Sommes-nous des monstres, les ghoules ? Pourquoi ne pas vivre les délices des cinq sens ?

LE VOILE



Partie II



Cette fois, j'ai franchi le seuil que je concevais comme une frontière sur un inconnu menaçant. J'ai enfin trouvé la force de passer cette maudite porte qui ouvre sur le vaste monde... à savoir cette rue que j'ai scruté pendant des heures. Revêtu d'un ample pardessus au col relevé, je me suis engouffré dans la rue comme on plonge dans un torrent tourmenté. Le regard fuyant, je courais presque pour rejoindre toute ombre m'apparaissant comme un refuge salvateur. N'écoutant que mon angoisse, j'ai ainsi dérivé dans la nuit glauque de Paris sans prêter attention à la configuration des rues. Etrangement, peu à peu, je ralentis ma marche forcenée pour regarder les visages innocents qui se faisaient plus grouillants aux abords des grands boulevards. La vie était là !

Coupé trop longtemps du vaste jeu auquel se livrent les acteurs du monde occulte, je devais glaner le maximum de renseignements avant de m'immerger à nouveau dans cette arène trop souvent fatale à l'ignorant. J'avais besoin d'un observateur Initié aux mystères ; son nom n'avait jamais quitté mon esprit : Antonin de Saint-Amand.

Arrivé devant la demeure du Duc, je ne fus pas surpris de voir la porte entrouverte laissant passer un rai de lumière dorée accueillante. Il m'attendait derrière son vaste bureau d'acajou au milieu de ses piles de dossiers. Il n'avait pas changé et semblait toujours sans âge hormis une élégante paire de lunettes demi-lune qui me rappelait qu'il n'était pas des nôtres même s'il a ses entrées dans la plupart de nos cercles.

Notre conversation devait durer jusqu'à l'aurore. Cet humain m'étonnera toujours par sa sagacité et sa capacité à transformer toute rencontre en un enrichissement mutuel captivant. Rasséréné dans mes convictions par ce témoin infatigable du monde occulte, j'emportais avec moi un ouvrage surprenant, publié il y a quelques années, par un groupe de jeunes gens enthousiastes à la démarche originale parrainés par mon ami. Je mourais d'envie d'en savoir plus une fois à l'abri de mon herméthèque.

Le don de Saint Amand n'est autre qu'un jeu d'un genre assez particulier qui semble connaître un grand succès parmi les jeunes nourris d'une culture imaginaire hétéroclite et bouillonnante. J'aurais pu me gausser et ignorer le livre qu'il me tendait lorsque je découvris son titre... Nephilim ! Saint Amand m'expliqua alors que ce livre permet de jouer un rôle, notre rôle visiblement, et de vivre des aventures par l'imagination grâce à un système de règles. Grâce à cette trouvaille, un joueur désigné comme le Meneur de Jeu prépare un scénario grâce aux éléments fournis par les livres qui viennent enrichir le "livre de base" et à sa propre créativité. Une fois les joueurs réunis et leurs personnages créés, le jeu proprement dit peut commencer et ne jamais connaître de fin alors que les personnages volent de quête en quête et s'enrichissent de connaissances secrètes.

Une fois ma première réaction de stupeur passée, je reprenais contact avec le Duc pour lui demander des explications quant à tous ces éléments occultes auxquels il fait allusion dans ce jeu. Amusé par mon emportement, Saint Amand prit le temps de m'expliquer qu'il était temps de révéler certains pans de vérité subtilement déguisée. D'après lui, si nous voulons survivre aux années à venir, il nous faut accepter que des humains soient initiés à notre monde. J'ai encore beaucoup de mal à envisager cette perspective. Malgré tout, cette approche mérite une étude approfondie et j'ai transmis Nephilim, le jeu de rôle de l'occulte contemporain à quelques contacts sûrs, en espérant que la Justice ou la Maison Dieu ne mettront pas la main dessus.

En attendant, j'ai pu extraire l'essence des principes de ce type de jeu que je livre à votre appréciation et, pourquoi pas, expérimentation...

CHAPITRE UN

LES ACTIONS

Pour soulever un poids si lourd,
Sysiphe, il faudrait ton courage!
Bien qu'on ait du coeur à l'ouvrage,
L'Art est long et le Temps est court.

Le Guignon, Baudelaire, Les Fleurs du MaL

ES PRINCIPES DE SIMULATION

Le Nephilim, une fois incarné, peut agir dans et sur le monde qui l'entoure. Les règles du jeu simulent cette possibilité en utilisant en particulier des principes de probabilités et de statistique très simples, dont la meilleure expression est : «mon Nephilim a 40% de chances de réussir l'action qu'il veut entreprendre». Quatre règles sont donc utilisées tout au long du jeu de rôle pour simuler les actions des Nephilim ainsi que des autres personnages gérés par le Meneur de jeu : le dé à 100 faces, le Potentiel, la table universelle et la Passe d'armes.

• le D100 (pour le dé à 100 faces)

Composé de deux dés à dix faces de couleurs différentes (le premier représente les dizaines et le second les unités), le D100 permet de simuler les chances de réussites et d'échec d'un personnage en pourcentage, sur une échelle que chacun peut appréhender directement et facilement. Lorsque les dés marquent 00, on lit 100.

D'une manière générale, un personnage aura des compétences dont la chance de réussite sera définie par un pourcentage précis. Lorsqu'il devra utiliser cette compétence, le joueur lancera le D100 et le résultat obtenu devra être inférieur ou égal au pourcentage de la compétence.

Exemple : Kragar est un Nephilim du feu assez jeune. Il possède la compétence Escalade à 30%. Cela veut dire qu'il a en moyenne 30% de chance de réussir une escalade. Le voilà justement obligé de grimper un mur d'une villa en banlieue parisienne. Son joueur lance les 2 dés et obtient 7 sur le dé des dizaines et 3 sur le dé des unités. Cela indique 73, soit un nombre supérieur à 30 ; il a échoué dans son action et n'arrive pas à grimper le mur. Si le résultat des dés avait été 23 par exemple, il aurait réussi à passer le mur. Meilleur sera le pourcentage dans la compétence, plus le personnage aura de chance statistique de réussir l'action entreprise. Ainsi, dans l'exemple précédent, si Kragar avait possédé 75% en Escalade, tout résultat de dés entre 01 et 75 aurait indiqué une réussite.

Les résultats particuliers du D100

Dans les règles de Nephilim, le D100 permet d'apprécier la qualité d'une réussite ou bien d'un échec. Ainsi, lors du test d'une compétence ou de n'importe quelle situation définie par un pourcentage, si 00 sort (soit 100) il indique que l'action entreprise est toujours un échec quel que soit le niveau du pourcentage testé. De plus, cet échec est catastrophique et devra être joué comme tel (une arme se casse, les dommages d'une chute sont augmentés, la maladie s'aggrave, un objet fabriqué casse, etc). Cette situation de jeu est appelée un échec total.

Au contraire, si le résultat du D100 est inférieur ou égal aux dizaines du pourcentage testé, il indique une réussite d'une exceptionnelle qualité, entraînant souvent des conséquences heureuses pour le personnage. Cette situation de jeu est appelée une réussite critique. Pour les pourcentages dépassant 100%, les dizaines supérieures rajoutent 1% aux chances de réussite. Ainsi un personnage ayant 120% dans une compétence fera une réussite critique sur un jet de D100 compris entre 01 et 12.

LE POTENTIEL (POT)

A la manière d'une note scolaire, c'est un nombre de 1 à 20 qui détermine de façon chiffrée la qualité, la force d'un attribut du personnage, d'une chose ou bien d'un objet. De manière plus générale, le Potentiel permet de mesurer un fait, une action, une quantité, un degré, un niveau de notre réalité. 1 indique très peu de force, de présence, de virulence, un niveau très faible, mauvais. En revanche 20 indique une très grande puissance, un excellent niveau dans l'élément déterminé par le Potentiel.

Ainsi, les caractéristiques d'un Nephilim ou bien d'un humain sont déterminées par un Potentiel. Il est très facile de passer du Potentiel à une valeur en pourcentage et inversement.Il suffit de multiplier le Potentiel par 5 ou bien diviser le pourcentage par 5 et d'arrondir à l'entier le plus proche.

LA TABLE UNIVERSELLE
(OU T.U.)

Cette table permet de résoudre des oppositions entre les personnages, ou entre les personnages et un objet ou une chose. Ainsi, lorsqu'il y a opposition, le Mj définit qui est actif et qui est passif dans l'action. Chaque participant a défini son Potentiel. En général, est considérée comme active la personne qui fait l'action, qui provoque la confrontation. C'est l'actif qui jettera Le Dioo pour connaître le résultat du duel. Le Potentiel de l'actif est lu sur la première ligne de la table, le Potentiel du passif est lu sur la première colonne de la table. Au croisement, se trouve le pourcentage de chances que possède le personnage actif de remporter le duel.

LE TOUR

C'est la période de temps fictif équivalent à une minute durant lequel on mesure et on simule les actions des personnages. Durant le jeu de rôle, certains tours d'action peuvent prendre un quart d'heure de temps réel à simuler alors qu'une seule minute se sera écoulée dans le jeu.

LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque être vivant et intelligent est défini par cinq caractéristiques traduisant en terme de jeu ses différentes particularités physiques. Pour un être humain normal, toutes ces caractéristiques varient de 1 à 20 et cette fourchette de valeurs constitue les limites biologiques de l'espèce humaine. En général, lorsqu'un humain dépasse 18 dans une caractéristique, il est un être exceptionnel. Une caractéristique en dessous de 3 indique une très grave déficience dans celle-ci (une paralysie par exemple). Nul homme ne peut les dépasser dans un sens comme dans l'autre de façon naturelle. Chaque espèce animale possède sa propre échelle de valeurs associées aux caractéristiques physiques. Pour la plupart des animaux, les caractéristique Intelligence et Charisme n'existent pas. Les cinq caractéristiques des êtres humains et leur interprétation sont données ci-dessous.

LES CARACTÉRISTIQUES HUMAINES

La force : FOR

Cette caractéristique représente la puissance musculaire brute de l'être humain, ainsi que sa capacité à tirer parti de sa musculature. Une force de 3 représente un handicapé anémique à peine plus fort qu'un bébé. 18 correspond à un colosse digne des plus grands exploits.

La constitution : CONS

La constitution regroupe à la fois l'endurance et la résistance physique à la souffrance, aux privations, maladies et autres aléas physiques. Contrairement à la Force, la Constitution ne peut jamais être déduite de l'apparence générale d'un être humain. Un homme fort peut tout à fait, même si cela est rare, être très sensible aux maladies alors qu'un gringalet pourra avoir une endurance à toute épreuve. Une valeur de 3 est un véritable handicap, la personne ne possède presque pas de système immunitaire et la moindre indisposition la met K.O. Une constitution de 18 assure une résistance à toute épreuve.

L'intelligence : INT

L'intelligence mesure la capacité de réflexion d'un individu, son aptitude à mettre en application un raisonnement et à en tirer des conclusions. Elle mesure aussi la lucidité et la vivacité d'esprit. Une intelligence de 3 rend son possesseur incapable d'esquisser le moindre raisonnement, le rend hermétique à la logique tout en lui interdisant toute possibilité d'abstraction et d'introspection. Au contraire, avec une intelligence de 18, un individu sera particulièrement brillant, raisonnant rapidement, correctement, capable de prendre du recul et souvent auteur d'intuitions lumineuses.

La dextérité : DEX

Cette caractéristique mesure le contrôle que possède l'individu sur son corps. Elle correspond aux réflexes, à l'adaptation physique, aux capacités manuelles et athlétiques, bref à tout ce qui dépend du système nerveux. Un être humain ayant une dextérité de 3 sera presque parkinsonien, incapable de contrôler ses membres et son corps, d'une maladresse catastrophique. Avec une dextérité de 18, par contre, un être humain est capable des plus grands exploits acrobatiques et manuels.

Le charisme : CHA

Le charisme reflète l'influence que peut avoir une personne sur ses semblables. Il englobe aussi bien la beauté physique, que le charme, l'ascendant et la prestance. C'est une caractéristique avant tout sociale. Avec un charisme égal à 3, une personne sera incapable de séduire quiconque ou de se faire entendre à cause d'une trop grande timidité ou d'une laideur repoussante, par exemple. Avec 18, une personne sera un sex-symbol, un leader capable d'insuffler le dévouement le plus total à des nations entières.

TABLE DE RESOLUTION UNIVERSELLE

CARACTERISTIQUE(S) PASSIVE(S)

CARACTERISTIQUE(S) ACTIVE(S)

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
01	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05
02	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05
03	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05
04	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05
05	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05
06	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05
07	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05
08	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05	05	05
09	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05	05
10	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05	05
11	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05	05
12	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05	05
13	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05	05
14	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05	05
15	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05	05
16	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	05
17	95	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10
18	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15
19	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20
20	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25
21	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30
22	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35
23	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40
24	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45
25	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50

LES MÉTA-CARACTÉRISTIQUES

Lorsqu'un Nephilim s'incarne dans un être humain, il prend entièrement possession de son corps et donc de ses caractéristiques. Grâce à la nature très particulière du Nephilim, le corps de l'hôte, sous l'action du Ka du Nephilim, se trouve amélioré par la possession. Les caractéristiques sont donc majorées en fonction des valeurs des différents Ka du Nephilim, comme il a été expliqué dans la première partie de Nephilim. L'être humain possédé devient un simulacre et ses caractéristiques deviennent des méta-caractéristiques.

LES JETS DE CARACTÉRISTIQUE

Dans le jeu, pour résoudre la plupart des actions, le jouer est invité à tester la compétence de son Nephilim correspondant à l'action entreprise. Il arrive parfois qu'aucune compétence ne corresponde à l'action ou bien que le personnage ne possède pas la compétence appropriée à l'action entreprise. Pour résoudre ce type de situation ludique, le Mj peut demander d'effectuer un jet de caractéristique. La plupart de ces jets se font en réussissant un jet de pourcentage inférieur ou égal à la caractéristique concernée multipliée par 2. Selon les conditions, le multiplicateur peut être modifié. Un multiplicateur de 5 correspond à une action d'une très grande facilité, 4 à des facilités certaines, 3 lorsque la difficulté est normale, 2 concerne une action délicate ou inconnue, 1 est appliqué lors de conditions particulièrement gênantes ou d'une réelle difficulté et 1/2 uniquement pour les actions presque impossibles.

• JET D'EFFORT (FOR x 2)

Utilise la caractéristique Force. Est utilisé lors des efforts musculaires intenses comme par exemple défoncer une porte, porter quelqu'un à bout de bras, etc.

• JET DE RÉSISTANCE (CONS x 2)

Utilise la caractéristique Constitution. Est utilisé lors d'agressions extérieures sur l'organisme (maladies, poison, etc.) ou lors d'efforts intenses soutenus (course de fond, etc).

• JET D'IDÉE (INT x 2)

Utilise la caractéristique Intelligence. Est utilisé lors de situations où la mémoire, la vivacité du personnage est mise à l'épreuve. Elle ne doit pas remplacer la réflexion de la part du joueur mais simule ce que le personnage peut faire intellectuellement comme par exemple se rappeler un visage.

• JET D'AGILITÉ (DEX x 2)

Utilise la caractéristique Dextérité. Est utilisé lors des actions physiques nécessitant principalement une bonne coordination, de l'adresse physique ou manuelle, de la vitesse ou de l'équilibre (grimper à un arbre, marcher sur le toit d'une maison, etc.)

• JET DE PERSUASION (CHA x 2)

Utilise la caractéristique Charisme. Est utilisé lors de conflits verbaux ou empathiques non définis par une compétence comme l'action d'impressionner quelqu'un. Mais là encore, le jouer est invité à utiliser ses talents de comédien.

LES COMPÉTENCES

Les compétences sont les champs de connaissance et d'expérience précis qui permettent au personnage d'interagir dans le monde. L'étendue de ces champs est variable selon les compétences et sera définie dans sa description. Le Nephilim est un personnage double. Il est à la fois être spirituel et élémentaire, immortel, ayant traversé plusieurs époques, mais aussi un corps humain, simulacre et véhicule de cet esprit. De fait, les Nephilim possède un double jeu de compétences. Toutes les compétences apprises au cours des différentes époques d'incarnation sont les compétences du Nephilim. Elles lui appartiennent et se sont agrégées à son Ka. Elles font partie de l'être spirituel. En

revanche, lorsque le Nephilim s'incarne de nouveau aujourd'hui, il se trouve en présence de toutes les compétences humaines de son simulacre qui sont souvent différentes des siennes. Il pourra aussi les utiliser.

Ainsi, sur la feuille du personnage, les pourcentages des compétences du Nephilim sont notées à gauche, ceux du simulacre à droite.

Les compétences sont classées dans des grands ensembles appelés des Groupes. Ces Groupes ont des bases, qui sont calculées à partir des caractéristiques du personnages. À la suite de chaque Groupe sont listées les caractéristiques nécessaires à la définition de la base. Le nombre trouvé doit être écrit dans le carré réservé à cet effet sur la feuille de personnage. Ce nombre indique, en pourcentage, le niveau minimum que possède le personnage dans toutes les compétences de ce Groupe. C'est un peu à la fois sa culture générale et son aptitude naturelle, son talent.

Il est important de noter les trois points suivants:

- Les Nephilim, en tant qu'esprits magiques, ne possèdent pas de base. Cela implique que les compétences propres aux Nephilim (celles acquises durant les époques d'incarnation) ne sont pas modifiées par les bases. Seuls les humains peuvent influencer leurs compétences avec leurs caractéristiques. Lorsque le Nephilim s'est incarné dans son simulacre et que les caractéristiques de celui-ci ont été modifiées par les Ka-éléments du Nephilim, les bases des compétences du simulacre humain peuvent être calculées.

- D'une manière générale, les compétences sont le moyen humain que possède le Nephilim pour interagir avec le monde physique qui l'entoure. Au cours des différentes périodes d'incarnation, le Nephilim a volé ces compétences à son hôte humain. C'est donc un savoir fragmentaire, essentiellement humain (bien qu'utilisé pour des buts Nephilim) que possède le personnage Nephilim.

- La liste de compétences proposées est fermée. C'est-à-dire qu'un Nephilim ne pourra posséder plus de compétences que celles listées. Pour des raisons de simplicité ces compétences ne tiennent pas compte des avancées de savoir durant l'évolution humaine. Il est donc primordial qu'à la fois le Meneur de jeu et les joueurs fassent attention à la validité et la cohérence historique de la compétence employée pour résoudre une situation de jeu contemporaine. Ainsi, Aldar Fugens, Nephilim du Feu, possède sécurité à 70%. Il a appris cette compétence durant deux époques d'incarnation, la première durant la Carthage punique, la seconde durant une époque médiévale. En gros, il sait très bien crocheter les serrures des portes et des coffres. Devant un système électronique de surveillance, Aldar sera très incompétent. Le Mj devra alors appliquer un fort malus à sa compétence de sécurité. Vous êtes libre d'ignorer ces recommandations pour des raisons de fluidité mais elles rajoutent une part intéressante de réalisme et de cohérence dans le jeu.

Le Meneur peut aussi élargir la liste et inventer d'autres compétences selon ses besoins.

LES BASES

• CONFRONTATION (FORce + DEXtérité)

Confrontation est le Groupe de l'ensemble des compétences liées à l'effort physique et au combat. C'est un Groupe important pour tous les personnages voulant être sportif, militaire ou voulant bien se défendre.

• SOCIÉTÉ (INTelligence + CHArisme)

Société regroupe l'ensemble des compétences liées à l'activité sociale, à la communication verbale et émotionnelle, à la connaissance de l'être humain en tant qu'acteur social. C'est aussi la connaissance pratique et l'exercice des mécanismes sociaux, des schémas de pyramides sociales, de rapports de pouvoir, de contacts que chaque humain et Nephilim peut avoir dans une société humaine. C'est un Groupe important pour les personnages voulant être homme politique ou religieux.

• ADAPTATION (CONStitution + INTelligence)

Adaptation regroupe l'ensemble des compétences permettant au personnage de s'adapter au milieu naturel qui l'entoure. C'est sa capacité de survie, d'attention à ce qui l'entoure. C'est un Groupe important pour tous les personnages voulant être chasseur, explorateur ou découvreur.

• DISCRÉTION (DEXtérité x 2)

Discrétion est le Groupe de l'ensemble des compétences permettant d'évoluer sans se faire remarquer par autrui. Ce Groupe est important pour tout ceux souhaitant exercer des activités illicites.

• ARTS (INTelligence + CHArisme)

Arts regroupe toutes les compétences artistiques mises en pratique par le personnage.

• SAVOIRS (INTelligence x 2)

Ce sont toutes les connaissances intellectuelles du personnage, qu'elles soient liées

aux sciences ou aux sciences humaines. En revanche, le Groupe ne comprend pas les connaissances ésotériques.

• TECHNIQUES (INTelligence + DEXtérité)

Ce sont toutes les compétences de connaissance demandant une pratique physique importante ou bien le maniement d'outils et d'instruments.

• TRADITIONS (o)

C'est le Groupe de l'ensemble du savoir ésotérique du personnage. Attention, comme dans tous les autres Groupes, les compétences regroupées ici sont l'expression du savoir ésotérique humain. Cela n'a pas de rapport direct avec les compétences de sciences occultes des Nephilim qui, elles, sont magiques. Ainsi, la compétence Kabbale faisant partie de ce Groupe comprend l'ensemble de l'approche humaine de la Kabbale, ses noms, ses pratiquants, ses livres, ses symboles et ses lieux.

• LANGUES (o)

Ce Groupe comprend l'ensemble des langues vivantes et mortes que connaît le personnage. On distingue deux types de compétences de langue : Lire / Écrire d'une part et Parler d'autre part. Savoir lire et écrire une langue implique naturellement la connaissance du système alphabétique ou idéogrammique. En revanche, cela ne permet pas de lire et de comprendre une langue différente écrite dans le même alphabet.

UTILISATION DES COMPÉTENCES

• Les oppositions entre compétences

Certaines compétences peuvent opposées les unes aux autres, en particulier durant des duels oratoires ou au cours de joutes artistiques. En cas de succès des deux tests, celui qui s'approche le plus de son seuil de critique gagne l'opposition.

• Les modificateurs de situation

Certaines situations imposent de modifier les pourcentages bruts des compétences. Le Mj est tenu d'appliquer des malus et des bonus à chacune des compétences afin de simuler la relativité de la situation.

• Le bonus du passé

Ce bonus de situation est très spécial. Il s'agit de simuler l'expérience d'un Nephilim dans les compétences liées aux époques d'incarnation qu'il a connues. Dans une situation de jeu impliquant directement une époque d'incarnation du Nephilim, on ajoute la valeur de la Culture de l'Incarnation concernée à la valeur de la compétence utilisée.

Exemple : Drenn a 35 % en Mythes & Légendes. Il a connu une incarnation durant la Guerre des Gaules et a 33 % en Culture de cette incarnation. S'il cherche des informations sur les Mythes & Légendes gaulois, il fait un jet avec 35 %+33 % = 68 %.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Confrontation

• Athlétisme

Cette compétence permet à son utilisateur de courir, sauter en longueur ou bien en hauteur et lancer du mieux possible. La course entre plusieurs personnages se résout en opposant leurs compétences Athlétisme sur la Table Universelle.

• Escalade

Cette compétence permet de grimper à la verticale. Elle englobe aussi bien la varappe, le monter à la corde, filin, échelle de corde que l'escalade en montagne. Le Mj est libre d'ajouter un modificateur en fonction de la nature de la surface grimpée, de l'encombrement du personnage, de sa fatigue et de son état de santé.

D'une manière générale, le Mj est invité à utiliser les règles suivantes : tous les trois mètres grimpés, vous pouvez demander une nouvelle réussite dans la compétence du personnage. Si c'est une réussite, le personnage continue son ascension. Si c'est

L'effet Héraklès (Hercule)

Ses travaux, ses exploits, ses aventures sont parmi les faits mythologiques les plus connus du grand public. C'est aussi peut-être pour cela que l'on en oublie très souvent la portée symbolique. Il est le représentant idéalisé de la force combattive, volontaire, prête à défaire tous les obstacles qui lui barrent la route. Il est l'utilisateur de toutes les armes, toutes les techniques quelle qu'en soit la difficulté. Si l'on devait citer un hymne homérique, on pourrait dire d'Héraklès, fils de Zeus : *"... d'abord, il erra sur la terre et sur la mer immense, et souffrit ; mais il triompha à force de ruse et de vaillance et, seul, il accomplit beaucoup de travaux audacieux et hors-pairs. Il jouit désormais d'habiter la belle demeure de l'Olympe neigeux."*

un échec, il s'arrête car il ne trouve plus de prise. Si c'est un échec total, il chute. En cas de réussite critique, le personnage grimpe en une seule fois jusqu'au sommet.

• Acrobaties

C'est savoir exécuter des figures acrobatiques comme les sauts périlleux, les sauts carpés, les roulés-boulés. C'est aussi savoir se rétablir après une chute. Ainsi, lors d'une chute inférieure à 10 mètres, toute réussite en Acrobatie permet de réduire d'un niveau le degré de la blessure. Entre 10 et 20 mètres, il faut réussir une réussite critique pour voir ses dommages diminuer d'un niveau. Au-dessus de 20 mètres, le personnage a toutes les chances de mourir.

• Esquive

Cette compétence permet d'éviter durant un combat un coup porté avec une arme blanche ou bien un coup donné pendant un combat à mains nues.

• Équitation

C'est la compétence permettant de conduire et de diriger un animal de monte. Le Mj ne demande une réussite dans cette compétence que lorsque l'animal doit aller plus vite que le pas ou bien doit sauter un obstacle.

• Bagarre

Cette compétence de combat englobe l'ensemble des affrontements à mains nues chez les humains hormis les arts martiaux. Elle regroupe les coups de poings, pieds et tête ainsi que la lutte, la boxe et toutes les manières de bloquer son adversaire.

• Couteau

C'est le maniement de l'ensemble des armes à petite lame ; du couteau de cuisine au Bowie knife en passant par le stylet et la dague.

• Escrime

C'est la science du maniement de toutes les épées quelle que soit leur taille et leur forme.

• Mêlée

Cette compétence simule le maniement de toutes les armes blanches hormis les épées. Ce sont principalement les haches, les massues, les armes d'hast, les boucliers, les lances.

• Tir

Cette compétence s'utilise avec tous les arcs et les arbalètes. Elle permet aussi l'utilisation de la sarbacane.

• Jet

Cette compétence permet le maniement de l'ensemble des armes lancées sur l'adversaire, soit toutes les lances ainsi que les couteaux de lancer et les haches de lancer.

• Armes de poing

Cette compétence permet de manier l'ensemble des armes à feu, automatiques ou non et tenues au poing, comme les pistolets.

• Armes d'épaule

Cette compétence simule l'utilisation de toutes les armes à feu autres que les pistolets.

• Arts martiaux

Cette compétence regroupe toutes les techniques de combat à mains nues très efficaces mises au point en Asie comme le karaté, le kung-fu ou le tae-kwon-do.

• Nager

C'est la capacité de pouvoir se déplacer dans l'eau sans se noyer. Voir à ce sujet les règles de noyade et d'asphyxie dans le chapitre La Santé. C'est également la compétence utilisée pour mesurer les déplacements. Lorsqu'une course à lieu, on utilise les règles d'opposition de compétences.

Société

• Usages

C'est la perception, la connaissance et la reproduction des coutumes, des traditions sociales du groupe humain dans lequel se trouve le personnage. Cette compétence permet d'éviter les impairs sociaux, de manquer de tact et de respecter une étiquette.

• Débrouillardise

Cette compétence simule la capacité du personnage à se sortir d'affaire lors de situations sociales délicates. C'est aussi sa capacité à connaître la rue, les lieux et les monuments importants, à s'arranger avec les puissants, à connaître les mécanismes secrets et cachés toujours présents dans une société. A la fois bon sens, sens du contact et des relations, hypocrisie et droit pratique, cette compétence est très utile pour survivre en ville.

• Politiques

Savoir-faire de la conquête et de l'exercice du pouvoir, cette compétence permet à son possesseur d'être capable d'apprécier

les rapports de force et de pouvoir au sein d'une société, d'en comprendre très rapidement les mécanismes de prise de décision et d'autorité. C'est aussi la capacité à être diplomate, à présenter toujours à autrui les choses selon son intérêt ou bien selon l'intérêt du groupe auquel on appartient. Politiques permet d'intriguer dans une cour ou bien un ministère, de se trouver un protecteur, un parrain, de monter un complot, une action souterraine.

• Baratin

C'est la capacité à embobiner un interlocuteur, à lui faire croire ce que l'on raconte. C'est l'art du boniment et de la tromperie.

• Négoce

C'est la capacité à déterminer le prix d'une marchandise, la valeur des choses et à le négocier au cours d'une transaction commerciale. Attention, dans notre monde, beaucoup de prix sont fixés et affichés et le négoce est plus difficile.

• Corruption

C'est la capacité à trouver les bons arguments pour convaincre quelqu'un d'effectuer une action pour soi, contre de l'argent.

• Empathie

A la fois analyse rationnelle du discours et perception quasi-inconsciente du langage non-verbal (les gestes qui ne trompent pas), c'est la capacité à sentir si son interlocuteur cache quelque chose, ment ou bien dissimule des faits. Empathie permet aussi de percevoir les émotions de son interlocuteur comme la peur, la colère, la tristesse. Cette compétence peut s'appliquer aussi à un groupe humain, une foule manifestant par exemple.

Adaptation

• Vigilance

A la fois utilisation passive et active de tous les sens humains (en particulier l'ouïe et la vue), cette compétence permet à son utilisateur de repérer autour de lui un changement, un événement, une personne au comportement étrange, un objet inhabituel qui pourrait être dangereux. Le Mj peut tester secrètement cette compétence à l'insu du Nephilim afin de voir s'il décèle une anomalie dans son environnement.

• Découvrir

C'est la capacité à découvrir des objets, des personnes dissimulés ou bien cachés. Ainsi, les pièges, les passages et les portes secrètes peuvent être découverts grâce à cette compétence.

• Orientation

C'est la capacité à se repérer dans l'environnement dans lequel se trouve le Nephilim. Cela évite de se perdre.

• Survie

C'est la capacité à s'adapter au milieu naturel dans lequel le Nephilim se trouve. C'est aussi les différentes connaissances et application des techniques de survie dans les milieux difficiles comme le désert, les glaces, la montagne et la forêt.

• Pister

Cette compétence permet de repérer une trace dans un environnement non urbain et de la suivre sans la perdre. Cette compétence permet aussi de connaître la nature de celui à qui appartiennent les traces.

Discrétion

• Silencieux

Cette compétence permet de se déplacer silencieusement. On l'utilise fréquemment en opposition de compétence avec Vigilance, pour savoir si un personnage est entendu ou pas d'un observateur éventuel.

• Filature

Cette compétence permet de suivre quelqu'un dans une ville sans le perdre ni se faire remarquer. La compétence doit être testée toutes les heures de filature. En cas d'échec, le filé est perdu ; il retourne à l'anonymat des jungles d'asphalte. En cas d'échec total, le filé se rend compte qu'il est filé et une occasion lui permet d'échapper à la surveillance du suiveur. Une réussite dans la compétence Vigilance peut permettre à un filé de se rendre compte de son état, mais pas d'y remédier.

• Se cacher

Cette compétence représente la capacité du personnage à se dissimuler dans son environnement pour passer inaperçu et ceci quel que soit son environnement (le Mj est libre d'appliquer les modificateurs qu'il souhaite).

• Pickpocket

C'est le talent de dérober un objet porté par quelqu'un sans que celui-ci s'en aperçoive.

Arts

• Musique

C'est la connaissance générale de la musique et la capacité de composer.

• **Instruments**

Compétence propre à chaque instrument de musique choisi. C'est la connaissance et la pratique d'un instrument de musique.

• **Chant**

C'est la capacité à utiliser sa voix afin d'en tirer des sons mélodieux accompagnant souvent la musique.

• **Comédie**

C'est la capacité à jouer un personnage de théâtre et de cinéma dans une histoire écrite et aux dialogues appris. Cette compétence peut être utilisée pour inventer, improviser un rôle lors de situations bien particulières. Dans ce cas, la compétence doit être testée toutes les demi-heures pendant lesquelles le rôle est joué.

• **Littérature**

C'est la capacité à inventer et à écrire des histoires et des personnages en utilisant le langage. Tous les genres jusqu'à la poésie sont couverts par la compétence.

• **Peinture**

C'est l'art de l'expression picturale. Cette compétence regroupe toutes les formes d'expressions visuelles. La compétence couvre tous les genres et les styles de peintures, de croquis, ainsi que le dessin.

• **Sculpture**

C'est l'art de s'exprimer par le biais de la modélisation en trois dimensions de la matière. Cette compétence couvre la conception, la réalisation et l'étude de toutes les formes de sculptures, sur tous types de métaux, y compris la poterie.

Savoirs

• **Géographie**

C'est la connaissance des lieux physiques et humains présents sur la terre. Cette compétence comprend la géographie physique, humaine, l'urbanisme, l'économie, la cartographie, la géologie, la topographie et la toponymie.

• **Histoire**

C'est la connaissance et l'analyse du passé humain depuis la naissance de la Terre jusqu'aux derniers événements en Tchétchènie. Cette connaissance peut être à la fois événementielle, structurelle, conjoncturelle, sociologique, ethnologique, économique, etc. De manière générale, l'histoire se découpe selon de grandes périodes : la préhistoire, des débuts de la Terre jusqu'à l'invention de l'écriture; l'histoire antique, de l'invention de l'écriture à la chute de l'empire romain ; l'histoire médiévale, généralement de la chute de l'empire romain aux grandes découvertes ; l'histoire moderne de la Renaissance à la Révolution française et l'histoire contemporaine, de la Révolution à aujourd'hui.

• **Mathématiques**

C'est l'étude et la connaissance de figures abstraites telles les nombres, les figures géométriques ainsi que les relations qui existent entre elles et ceci par le biais du raisonnement déductif.

• **Astronomie**

C'est la connaissance de l'ensemble des phénomènes du ciel de la Terre, la connaissance du soleil, des planètes, des étoiles, des galaxies, etc. Cette compétence regroupe toutes les sciences concernant la mécanique céleste.

• **Physique / Chimie**

C'est la connaissance et l'étude de la matière, du temps et de l'espace et de ses lois (s'il y en a).

• **Médecine**

C'est la connaissance, l'identification des maladies et la capacité à les guérir en utilisant les remèdes appropriés.

• **Sciences Naturelles**

C'est l'étude la nature ainsi que de la vie, de ses fonctionnements et de ses composantes. Cette compétence englobe aussi la biologie, la botanique et la génétique.

• **Humanités**

C'est la connaissance et la pratique de la philosophie, des idées humaines en général. C'est aussi la connaissance de la rhétorique, de la grammaire et des sciences du langage.

• **Sciences de l'homme**

Cette compétence regroupe tous les champs de savoir et de recherche des sciences humaines telles que la sociologie, l'ethnologie et la psychologie pour les principales. L'utilisation de cette compétence porte sur des théories et des connaissances. Par exemple, un psychologue peut tester son Empathie pour mettre à jour les symptômes d'un patient mais son diagnostic sera l'objet d'un test en Sciences de l'Homme.

• **Informatique**

C'est la connaissance et la pratique de la science du traitement automatique de l'information. Cette compétence regroupe à la fois la connaissance théorique de l'informatique (ses langages, ses sys-

tèmes, ses programmes et leur élaboration), son utilisation quotidienne (fonctionnement d'un réseau en système unix, d'une station de travail) et la connaissance du matériel. On peut noter que pour l'utilisation de micro-ordinateurs grands publics, il n'est pas nécessaire de posséder cette compétence, la culture de l'incarnation du XXième siècle du simulacre y suffit.

• S'informer

C'est la connaissance et l'utilisation des différentes techniques de classement de l'information et des connaissances, comme les bibliothèques, les banques de données, les archives, les journaux, les articles, les thèses. C'est savoir exploiter un fichier, une bibliographie afin de trouver l'information que l'on recherche.

• Droit

C'est la connaissance et l'utilisation des principales règles de droit ainsi que du système judiciaire qui s'appliquent dans la société.

• Mythes et légendes

C'est la connaissance des histoires narrant les faits et les gestes des dieux et des héros. C'est aussi la connaissance des contes et des légendes que véhiculent les humains depuis les grottes enfumées de la préhistoire jusqu'aux comics américains.

• Navigation

C'est la science de la direction d'une embarcation ainsi que la connaissance des règles de navigation. Cette compétence couvre tous les navires (voile, vapeur, moteur).

• Architecture

C'est la connaissance et l'application des techniques permettant l'élévation et la décoration de bâtiments.

Techniques

• Artisanat

C'est la technique de transformation d'une matière par le biais d'objets et d'instrument en vue de construire un objet spécifique.

Cette compétence est ouverte à l'identique d'Instrument dans le groupe Art. Chaque artisanat choisi est développé comme une compétence spécifique. En général, les artisanats sont nommés d'après la matière travaillée. Ainsi on peut avoir artisanat de la pierre, de la terre, du métal, du bois, du tissu, du cuir etc. Une réussite critique en artisanat indique que l'objet réalisé est remarquable car particulièrement bien réussi.

• Mécanique

C'est la connaissance des mécanismes et des moteurs. C'est aussi la capacité à les réparer.

• Électronique

C'est la connaissance de l'électricité et des techniques permettant l'exploitation des variations électriques. Cette compétence permet aussi de trafiquer et de réparer tout appareil possédant des composants électroniques.

• Conduire

Cette compétence est ouverte. Tous les types de conduite doivent être développés comme des compétences distinctes. Le principe de cette compétence est de conduire tout objet servant au transport d'êtres humains. Ainsi on trouvera facilement conduire bateau, char à roues, chariot, voiture, camion, bus, avion, hélicoptère etc.

• Bricolage

C'est la capacité à fabriquer et à réparer des objets usuels.

• Premiers secours

Cette compétence permet de soigner en première urgence les blessures. Elle nécessite en général une trousse de premiers secours, contenant bandages, désinfectants, anti-douleurs et compresses.

• Audiovisuel

Cette compétence rassemble toutes les techniques liées aux pratiques audiovisuelles, soit les techniques du cinéma, de la photographie et de la vidéo.

• Falsification

C'est la technique consistant à copier et changer un document afin de le faire passer pour un authentique.

• Déguisement

C'est la technique permettant de changer d'apparence en se grimant et en changeant de vêtements.

• Sécurité

C'est le savoir pratique des systèmes de sécurité, de la serrure aux systèmes les plus sophistiqués, en passant par les coffres-forts. C'est aussi la capacité de violer ces systèmes de sécurité.

• Gestion

C'est la connaissance et la pratique des comptes et de la gestion économique.

Tradition

• Religion

Compétence ouverte. Chaque connaissance de la religion doit être développée comme une compétence à part entière. La compétence Religion permet d'en connaître les principaux dogmes, l'histoire, les figures importantes, les légendes, les rites et monuments importants.

• Théologie

Ce savoir permet de connaître les grandes structures religieuses qui ont animé l'humanité depuis ses origines. Ainsi, elle permet de discuter des grands dogmes religieux, de la nature des anges, du symbolisme infernal, etc.

• Alchimie

C'est la connaissance de l'ensemble des formules, des rituels, des figures célèbres, des symboles, des sources et documents liés à l'alchimie telle qu'elle est appréhendée par les humains. Cette connaissance humaine de l'alchimie découle de l'Alchimie, la science occulte magique Nephilim mais elle a été enrichie pour beaucoup par une symbolique humaine spécifique. La compétence permet alors au Nephilim de se repérer dans le dédale que représente cette tradition.

• Tarologie

C'est la connaissance de l'ensemble des mystères du tarot tant d'un point de vue Nephilim que d'un point de vue humain, la symbolique de ses images et de ses nombres. C'est aussi la pratique des différentes techniques de divination grâce au tarot. Il est important de noter que la réussite ou non d'une divination est laissée entièrement à l'appréciation du Meneur. La réussite dans cette compétence n'indique pas la réussite d'une prédiction.

• Analogie

C'est la science très compliquée et très riche des symboles et de leurs interactions entre eux. Cette compétence permet ainsi d'identifier un symbole et de le rapporter à l'une des traditions ici décrites. Elle permet aussi d'en connaître la signification cachée, parlante pour ceux qui sont initiés. Ainsi, une réussite dans cette compétence permet de trouver un symbole alchimique dans le vitrail d'une cathédrale et de savoir qu'il indique la présence d'une crypte Selenim.

• Kabbale

C'est la connaissance des pratiques kabbalistiques, de leurs rites, symboles, livres, figures, objets et lieux importants. A l'identique de la compétence alchimie, cette compétence représente une connaissance dans la kabbale retranscrite par les humains. Cette tradition est en général très éloignée de la Kabbale, la science occulte Nephilim.

• Mystères

C'est la connaissance des premières sociétés secrètes, l'Épée. Leur histoire, leur symbolique, leur structure, fonctionnement, les complots actuels et passés, les membres les plus importants et les plus influents.

• Bohémiens

C'est la connaissance des porteurs du message d'Akhénaton ; leur véritable nature, leur structure, fonctionnement, symbole et figures importantes.

• Selenim

C'est la connaissance des Maudits, les Nephilim ayant sacrifié leur nature pour pouvoir utiliser la Lune noire afin de résister à l'orichalque. Ainsi, avec cette compétence, le Nephilim pourra connaître la transformation d'un Nephilim en Selenim, l'arcane XIII, le culte de Lilith, les Selenim importants, leur magie, les imagos et les Royaumes.

• Rose + Croix

C'est la connaissance du troisième des Arcanes Mineurs, la Coupe. Leur histoire, leur symbolique, leur structure, fonctionnement, les complots actuels et passés, les membres les plus importants et les plus influents.

• Templiers

C'est la connaissance du deuxième des Arcanes Mineurs, le Bâton. Leur histoire, leur symbolique, leur structure, fonctionnement, les complots actuels et passés, les membres les plus importants et les plus influents.

• Synarchie

C'est la connaissance du quatrième des Arcanes Mineurs, le Denier. Leur histoire, leur symbolique, leur structure, fonctionnement, les complots actuels et passés, les membres les plus importants et les plus influents.

• Magie

C'est la connaissance des pratiques magiques, de leurs rites, symboles, livres, figures, objets et lieux importants. A l'identique de la compétence alchimie, elle représente une connaissance dans la magie telle que les humains la perçoivent. Cette tradition est en général très éloignée de la Magie, la science occulte Nephilim. Cette compétence englobe aussi toutes les formes de pratiques magiques humaines qui sont désignées par de nombreux noms comme la sorcellerie, la thaumaturgie, etc.

• **Ésotérisme**

C'est la connaissance des grands mouvements de la pensée secrète, de la philosophie hermétique et initiatrice (comme la gnose, l'arithmosophie, la sagesse) issue des enseignements et des pratiques magiques Nephilim. L'Ésotérisme est chez les humains la matière la plus proche de la Sapience Nephilim. À la différence que c'est un savoir et non une expérience.

• **Parapsychologie**

Cette compétence regroupe l'ensemble des pratiques apparues chez les humains vers la fin du XIXième siècle comme le spiritisme, les pouvoirs psi (télépathie, télékinésie), l'astrologie, les techniques New Age de méditation, la réincarnation et la métempsychose.

• **Rituels**

C'est la connaissance de l'ensemble des rituels liés à la Tradition, par exemple les gestes initiatiques, les danses, les phrases, les sons, les usages, les cérémonies.

• **Cryptographie**

C'est la connaissance et la manière de coder une information et de déchiffrer une information codée. Toutes les langues secrètes, codées, souvent employées dans la Tradition, peuvent être décodées et comprises par cette compétence.

LES POTENTIELS

Le potentiel sert, en terme de règles, à simuler de façon générale un fait, une action, une quantité, un degré, un niveau de notre réalité. Ainsi, le potentiel sert à mesurer le degré de virulence d'une maladie ou d'un poison, la capacité de soins d'un hôpital, le niveau du banditisme dans une ville, le degré d'autorité d'une police dans une ville ou un pays. Le Meneur de jeu attribue une valeur comprise entre 0 et généralement 20 de la même manière qu'il noterait une copie. Cette attribution se fait selon le bon sens du Meneur et sa connaissance globale de notre univers quotidien (c'est l'un des avantages de jouer dans un univers proche de notre réalité) et avec l'accord des joueurs. Mais si le MJ ne veut pas s'embarrasser avec des choix, il peut aussi tirer ce potentiel au hasard: il utilise pour cela 3D6 en sachant que la moyenne se situe vers 10-11. Nous donnons ici des règles qui vous permettront de simuler la majorité des cas auxquels seront confrontés les Nephilim. Ces règles peuvent être modifiées selon vos propres échelles de valeurs ou selon celles existant déjà dans d'autres jeux de rôle.

Les différentes manières d'utiliser le Potentiel

Le Potentiel brut dit « Passif » (valeur de 0 à 20)

Il est une simple indication de la valeur de la réalité simulée. Il vous donne une idée de l'importance de cette réalité. Il vous permet aussi d'improviser en terme de description, d'habiller cette réalité.

Exemple : Le Meneur de jeu décide que le village de Bressons-en-Drice a un Potentiel de soins de 6. Cela indique en général que le niveau des soins dispensés est faible et que l'équipement est dépassé. Un Nephilim a besoin de soins ; le MJ peut improviser un hôpital vieillot type années 50, avec un chirurgien alcoolique. Au contraire, si le Potentiel avait été de 16, le Nephilim aurait trouvé une clinique dernier cri, avec un chirurgien spécialiste de sa blessure.

TABLE DU POT GENERAL

Valeur	Équivalent
1-4	Valeur la plus faible
5-8	Valeur faible
9-12	Valeur moyenne
13-16	Valeur de bon niveau
17-20	Valeur la plus élevée

Le Potentiel actif

Le Potentiel peut être utilisé activement de deux façons :

Quand il est multiplié par 3 (un jet de Potentiel identique dans le principe aux jets de caractéristique), il permet au Meneur de répondre à une demande concernant ce que mesure ce Potentiel.

Exemple : les Nephilim recherchent dans une ville moyenne française une bibliothèque suffisamment importante pour abriter un Enfer. Le MJ a décidé, ou décide sur le moment, en se servant du chapitre sur l'information occulte, que le Potentiel d'information occulte de la ville est égal à 11. Il y aura donc 33% de chance que les Nephilim trouvent un Enfer. A Paris, ce pourcentage aurait grimpé à 60%. Quand il est utilisé de cette manière, il résume en terme de simulation l'action des joueurs pour chercher l'Enfer, les discussions avec les habitants et les fonctionnaires de la bibliothèque. Ces

détails peuvent bien sûr être improvisés ou préparés dans son scénario par le MJ.

Le Potentiel peut être utilisé avec la table de résolution universelle. Dans ce cas, le Potentiel agit sur l'une des caractéristiques du Nephilim et ce dernier doit ou peut se défendre. Inversement, le Nephilim peut agir par le biais de l'une de ses caractéristiques et la valeur "attaquée" peut résister sur la table.

Exemple : un Nephilim est forcé par les chevaliers teutoniques à prendre de la morphine. Le Mj se reporte au chapitre sur la santé et voit que la morphine (une opiacée) agit sur la Constitution. Il attribue un Potentiel de 15 à la morphine (la dose est importante et pure). Sur la table de résistance, Le Potentiel de la morphine est l'attaquant (Actif) et la Constitution du Nephilim est le défenseur (Passif). Pour résoudre l'action, c'est toujours l'Actif (ou attaquant) qui jette les dés (donc dans ce cas c'est le Meneur de jeu).

Autre exemple : cette fois-ci c'est le Nephilim qui va chercher à casser une porte par la force. Le MJ décide que la porte à une résistance faible et lui attribue donc un Potentiel de résistance de 8. Sur la table de résistance, la Force du Nephilim sera active et le Potentiel de la porte sera passif. Le joueur jettera les dés.

Le Potentiel peut mesurer une action des joueurs: Le Mj peut avoir besoin de donner une valeur globale à une action entreprise par ses joueurs. Dans ce cas, il attribue un Potentiel à l'action entreprise par les joueurs. Ce Potentiel doit être entendu comme une véritable note, il s'agit donc d'être le plus impartial possible. Ce Potentiel dépend du niveau des compétences utilisées par les Nephilim, de l'importance générale de l'action entreprise et de facteurs propres à chaque action. Une fois donné, le Mj peut ensuite s'en servir pour simuler une concurrence ou une lutte avec un autre Potentiel. Il utilise pour cela la table de résistance.

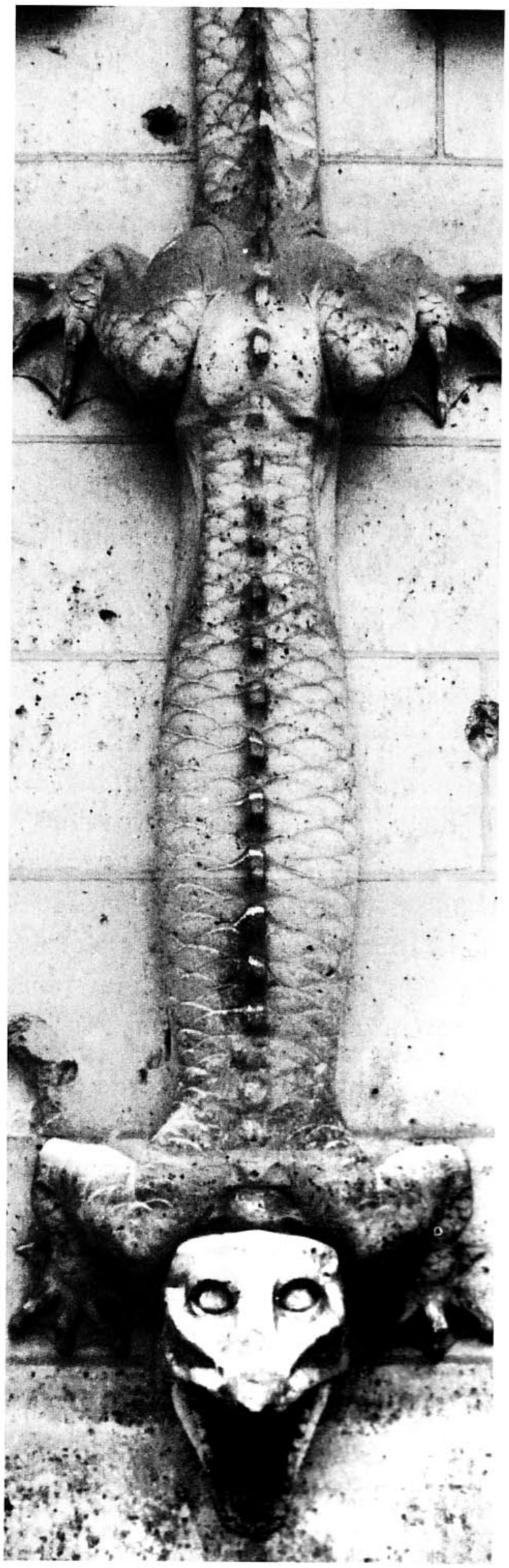
Exemple : les Nephilim sont obligés de voler dans une pharmacie des seringues pour leur membre dépendant maintenant des opiacés. Le MJ fait jouer le vol mais décide d'utiliser le Potentiel pour simuler la réaction des autorités. Le vol se passe bien, il n'y a pas de tués et la magie des Nephilim leur permet d'empêcher le fonctionnement du système d'alarme.

En revanche, ils sont filmés par hasard par un vidéo-amateur surpris par les métamorphoses des Nephilim. Le vol s'effectue dans une ville moyenne du sud de la France où le Potentiel de légalité est plutôt bas (8). Le MJ décide d'attribuer un Potentiel de 14 (car l'action n'est pas trop éloignée de la légalité, qui est de 20). La police à donc 15% de chance de mener une enquête qui la conduirait jusqu'au Nephilim. Là encore, le MJ peut décider de jouer en jeu de rôle la partie enquête.

La simulation par le Potentiel n'est là que pour simuler des actions dites quotidiennes qui peuvent être très ennuyeuses au cours d'une partie de jeu. Les règles que nous avons décrites dans les chapitres deux à huit développent les situations les plus courantes dans lesquelles les Nephilim peuvent se trouver.

Chaque règle est présentée sous la forme d'un "effet". Cette utilisation du mot effet vient du jargon Nephilim. Effet désigne dans ce cas une action qui a été résolue ou étudiée par un Nephilim mythique et dont les Nephilim ont gardé la mémoire, afin de servir d'exemple et de modèle. Il arrive souvent qu'ils utilisent le nom de l'effet pour désigner la situation dans laquelle ils se trouvent. Cela peut-être un bon moyen pour le joueur de typer son personnage Nephilim.

Ainsi, Kragar le Pyrim dit plus volontiers qu'il est en «effet Thor» plutôt qu'il est «en train de se battre avec 3 skins» ou, lorsqu'un journaliste passe une vidéo sur son groupe de rock underground, il préfère dire: "Par toutes les flammes des Enfers dantesques, nous voilà avec un effet Sphinx sur les bras".



CHAPITRE DEUX

LES ACTIONS MAGIQUES

Sans la magie, que j'aimerais être humain.

Gœthe

Le monde est magique ! Les Nephilim sont les principaux êtres issus de ce monde magique et capables d'interagir avec lui. Le monde magique, ses phénomènes, ses créatures produisent eux aussi des effets spécifiques qu'il est nécessaire de simuler. Est-ce qu'une créature magique est visible par un humain, un Nephilim ? Que peut-on percevoir de la magie Nephilim ? Quels sont les effets physiques d'une arme de Ka-élément ? L'effet Circé regroupe les réponses à ces questions importantes pour un Nephilim.

Avant la chute de la météorite d'orichalque, le Nephilim, alors Kaïm, était en liaison directe avec les champs magiques. L'ensemble de ses actions pouvaient être considérées comme magiques. En revanche, le Déluge provoqua un hiatus, un choc terrible qui éloigna définitivement le Nephilim des champs magiques. Des actions magiques directes, il ne put garder que la vision-Ka, l'un des sens-Ka et dut transformer profondément son premier type d'actions magiques, la Magie. Enfin, il dut en inventer deux autres, la Kabbale et l'Alchimie. Chacune de ces actions magiques crée ses manifestations et ses effets dans le monde réel, qu'il est nécessaire de simuler.

LES PERCEPTIONS MAGIQUES

Le Nephilim possède à la fois la maîtrise des sens humains du simulacre et la possibilité réduite de faire appel à la vision-Ka. La vision-Ka est l'ancienne faculté Nephilim de percevoir directement par le biais du pentacle élémentaire les champs magiques, leurs variations et leurs manifestations dans la matière ainsi que leurs résidus.

Avant le Déluge, les Nephilim pouvaient directement manipuler les champs magiques. Mais depuis leur Blessure par l'orichalque, ils sont maintenant incapables de retrouver l'Harmonia Mundi des temps anciens. Engoncés dans les simulacres, affaiblis par l'orichalque, ils sont obligés d'utiliser des sorts et des formules difficiles à maîtriser et souvent peu efficaces pour rentrer en contact avec les champs magiques. Seuls trois types de pouvoirs directs sur les champs magiques leur restent encore accessibles. Ils sont appelés les Trois Pouvoirs Primaires Atlantes. Concentrés dans le Ka, ils sont simulés en terme de règles par les jets de Ka. Ces trois pouvoirs sont la vision-Ka, l'énochéen et les prédictions astrologiques.

La caractéristique Ka, comme les autres caractéristiques de Nephilim, sert à calculer le jet de caractéristique permettant de simuler ces trois actions magiques Nephilim.

• La vision-Ka

Dans le corps humain, le Nephilim voit normalement par le sens visuel du simulacre. Or les yeux humains sont incapables de distinguer les rayonnements des champs magiques ; le Nephilim est donc normalement aveugle dans le monde magique. Pour être plus précis, il est borgne. En effet, le Nephilim en se concentrant peut quitter la perception humaine pour déployer le dernier de ses sens-Ka utilisables dans le monde d'aujourd'hui : la vision-Ka. Celle-ci va lui permettre de percevoir les champs magiques comme des flux de couleurs dont il est capable d'analyser l'intensité pour en retirer des informations sur le monde magique qui l'entoure.

En terme de règles : la vision-Ka se déclenche quand le Nephilim réussit un jet de Ka x 3. Les yeux du simulacre se révulsent et le Nephilim ne voit le monde qui l'entoure qu'en termes de rayonnements magiques changeants.

Lorsque le Nephilim est en vision-Ka, il perçoit les champs magiques comme des traînées lumineuses et mouvantes entourant tout grain de matière. Chaque trait de champ se transforme en fonction des oppositions élémentaires et est reflété de façon différente par chaque objet touché. Le Nephilim se voit environné de grands

arcs-en-ciel opalescents se reflétant à l'infini et découpant en lumière blanche les formes des objets. La vision-Ka lui permet donc de « voir » durant la nuit à la manière des lunettes infrarouges et d'apercevoir des dépôts de champs magiques dans certains matériaux. L'utilité première de la vision-Ka est de permettre aux Nephilim de se reconnaître entre eux, ou bien de reconnaître la nature magique des individus et des objets qu'ils peuvent croiser au cours de leurs quêtes. Ainsi, la vision-Ka permet de voir aussi l'orichalque et tous les objets contenant des Ka-éléments ou bien des champs magique. (comme les homoncules, le Ka-Soleil des humains).

La règle essentielle est que la vision-Ka réagit aux mêmes règles que la vision humaine. Elle est bloquée par des matériaux solides, par les objets et les lieux baignés entièrement dans un seul champ magique (comme la mer, la montagne par exemple). La distance de vision est identique à celle de la vision humaine (la ligne d'horizon). La vision-Ka fait la différence (par le biais de l'intensité de rayonnement) entre les champs magiques et les Ka-éléments, toujours plus brillants.

Chaque champ magique (et ceci est aussi valable pour les Ka-éléments) possède sa couleur et ses formes. Ainsi le champ magique de Feu est lié à toutes les nuances du rouge. Les champs de l'Air prennent l'apparence de longues volutes blanches et bleues. Ceux de l'Eau oscillent volontiers entre le bleu et le vert. Les champs magique de la Terre tirent vers le marron, nuancés de vert. Les champs magiques de la Lune laissent au Nephilim une impression de mirage argenté. Pour les Nephilim, les champs magiques du soleil sont perçus comme de grandes tâches brillantes et dorées. Les humains sont facilement reconnaissables en vision-Ka à leurs rayons dorés et brillants formant comme une cage.

Toutefois maintenir ce type d'action magique demande au Nephilim un effort particulier qui peut se répercuter soit sur son essence magique, soit directement sur le simulacre dont il atrophie les sens. D'un point de vue analogique, le Nephilim, en passant en vision-Ka, désincarne toutes les sensations du simulacre. Les nerfs sensitifs de l'humain meurent petit à petit.

Au bout d'une heure complète de vision-Ka, le Nephilim, sous peine de subir des dommages, doit quitter cet état et se reposer pendant une nouvelle heure. Après ce repos, le Nephilim peut de nouveau se servir de sa vision-Ka.

Si, au bout d'une heure continue, le Nephilim souhaite rester en vision-Ka ; il doit effectuer un test de sa caractéristique Ka toutes les cinq minutes.

Si le résultat du test est inférieur ou égal à Ka x 2, il continue à voir le monde en vision-Ka et il peut en sortir à tout moment. Si le résultat du test est compris entre Kax2 et Kax3, le Nephilim est obligé de continuer sa vision-Ka sans conséquence. Si le résultat est supérieur à Kax3, le Nephilim quitte la vision-Ka et ne plus la reprendre avant 24 heures révolues. Son simulacre perd automatiquement 1 point en Constitution. Le Nephilim doit alors réussir un jet de résistance. S'il le rate, le simulacre perd l'un des cinq sens humains (à déterminer aléatoirement). Enfin, si le Nephilim fait un échec critique, il prend automatiquement un point de Khaïba. Il doit alors refaire un test de Ka x 3. S'il fait à nouveau un échec critique, il reste à tout jamais bloqué dans la vision-Ka, devenant petit à petit un Khaïba.

L'Énochéen

L'énochéen est le terme humain tiré des sonorités magiques produites par les Nephilim pour caractériser la langue sacrée Nephilim. Avant la chute de l'Atlantide, l'énochéen était la langue universelle et symbolique capable d'exprimer l'enchantement et la beauté du monde visible et invisible. Cette langue, véritable vibration de l'ensemble des champs magiques, se formait à l'intérieur de chaque pentacle Nephilim et était transmise par le biais de la résille des champs pour atteindre le pentacle du Nephilim destinataire. Cette langue était très riche, compliquée, et son apprentissage caractérisait la progression du Kaïm dans sa recherche ésotérique. Elle était un moyen supplémentaire de connaissance occulte du monde. Certains artistes en la langue pensaient même qu'elle pouvait être un objet de recherche en soi.

À l'identique de l'ensemble des facultés magiques du Nephilim, la chute de l'Atlantide amoindrit grandement la capacité des Nephilim à communiquer symboliquement entre eux. Emprisonnés dans un corps humain, les Nephilim ne purent que mettre en place péniblement une toute petite partie de la richesse et de la puissance de l'énochéen. Cette langue, devenue en grande partie vocale et de signes, est très ardue à pratiquer. Les sens et les symboles ésotériques qu'elle véhicule sont difficiles à rendre avec la physiologie humaine. Lorsque plusieurs Nephilim essayent de communiquer entre eux en énochéen, ils doivent être tous en vision-Ka. Puis ils doivent réussir tous un jet de Ka x 2. Si l'un d'entre eux rate, c'est l'ensemble du message qui est perdu. Ils devront attendre une heure avant de communiquer de nouveau entre eux en énochéen. De plus, l'ensemble de l'énochéen est soumis au règles de la vision-Ka, puisqu'il faut être en vision-Ka pour communiquer de cette manière.

Les prédictions astrologiques

Le Nephilim peut, en utilisant son Ka

comme une sorte de baromètre magique, arriver à déterminer longtemps à l'avance les variations des champs magiques. Ces règles sont détaillées dans le premier chapitre de la troisième partie La Révélation.

LES MANIFESTATIONS MAGIQUES DES SCIENCES OCCULTES

L'ensemble des sciences occultes Nephilim, soit la Magie, la Kabbale et l'Alchimie, produisent des effets qui sont appelés des sortilèges qui peuvent eux-mêmes se matérialiser dans le champ de perception et d'expérience humain et Nephilim.

La visibilité des effets

Tous les Nephilim en vision-Ka perçoivent directement la nature d'un sort. Ils sont capables d'en connaître l'alignement élémentaire et parfois la puissance du sortilège. Ainsi, un Nephilim en vision-Ka, victime d'un sort agressif de Feu, se verra environné de champs magiques de Feu, formant comme un feu spirituel et dangereux. Ils peuvent aussi repérer qu'un sort a été lancé dans un endroit plusieurs heures après sa parise d'effet. Le temps précis est laissé à l'appréciation du Mj.

Pour un humain ou bien pour un Nephilim en vision humaine, la visibilité d'un sortilège est lié à sa nature. Chaque sortilège dans sa description sera décrit comme visible ou non. Visible indique que la perception humaine en remarque les effets. Cela veut dire qu'un humain assistant au sortilège percevra directement ses effets et comprendra qu'un phénomène paranormal se déroule devant lui.

En revanche, pour un sortilège invisible, l'humain percevra avec ses sens humains une modification plus ou moins importante de l'environnement de la cible du sortilège.

Ainsi, une créature de Kabbale dite invisible venant d'un champ magique d'eau fera ressentir à son témoin une impression de fraîcheur, d'ondée très passagère, ses vêtements seront très légèrement mouillés, etc.

Les dommages magiques

L'utilisation des Sciences occultes ou les pouvoirs de certaines créatures ou objets magiques peuvent engendrer des dommages magiques. Ces dommages ne sont pas physiques mais blessent la victime dans son intégrité magique, soit ses Ka-éléments.

Chaque sort ou objet pouvant faire des dommages magiques peut être décrit comme l'effet d'une arme, à savoir par un Niveau de Blessure et un POT de Gravité. Référez-vous au descriptif des sorts, objets ou invocations pour connaître les détails spécifiques des dommages magiques.

La résolution des dommages magiques s'effectue comme il est expliqué dans le chapitre Le Combat à la différence que la valeur d'Opposition de la victime est son Ka ou un Ka-élément selon chaque effet. Contrairement aux dommages physiques, les Dommages enregistrés ne sont pas comptés en niveaux de blessure mais en malus à la Magie. Chaque niveau de dommage magique infligé est cumulé pour donner un malus à toute utilisation du Ka ou des Ka-éléments touchés.

Les Dommages magiques peuvent être guéris à raison d'un point par semaine. De même, une conjonction astrologique liée à l'élément blessé permet d'annuler autant de niveaux de dommage que le modificateur astrologique de la conjonction.

Enfin, un Nephilim peut puiser dans sa stase pour immédiatement annuler des dommages magiques. Un niveau de dommage peut ainsi être absorbé pour 10 points de Ka-élément de la stase.

L'effet Circé

Selon la mythologie, Circé est la fille du Titan solaire Hypérion, ou bien de son fils Helius. Elle épousa un roi de Colchide qu'elle tua pour lui prendre son royaume. Exilée, elle se réfugia dans la petite île de Aeaea. Elle est surtout connue pour avoir été l'une des enchanteresses les plus puissantes de toute la mythologie. Ses actes, produits aux yeux de tous étaient connus et facilement repérables. Ainsi, ce fut elle qui transforma Ulysse et ses compagnons d'infortune en pourceaux. Plus que l'habile magicienne, Circé est surtout le symbole de la puissance de la magie. Mieux, elle porte avec elle l'implication de la magie dans le monde. Son mythe explique au mieux les conséquences des faits magiques, souvent incontrôlables, dangereux pour le néophyte, incompréhensibles pour le non-initié.

CHAPITRE TROIS

L'INFORMATION OCCULTE

Heureux celui qui a pu pénétrer les causes secrètes des choses.

Virgile, Géorgiques II

L'immersion des Nephilim dans un monde occulte où toutes les cartes sont brouillées ou soumises à la mystification demande de procéder fréquemment à des recherches et des enquêtes. Que ce soit pour débrouiller une énigme ou pour faire progresser sa Sapience, un Nephilim passe ainsi beaucoup de temps à exhumer des données pour en tirer des informations occultes. Chaque heure passée à chercher, à décoder, à déduire, donne une clé de plus pour appréhender les mystères du monde.

Les règles qui suivent permettent de faire face à toutes les situations qui nécessitent de faire appel aux connaissances d'un personnage et de répondre à des questions de connaissance propres au jeu.

LES INFORMATIONS

Lorsque les Nephilim cherchent une information particulière, occulte ou non, il convient d'apprécier celle-ci de manière à pouvoir simuler les recherches qu'elle nécessite. Comme pour bon nombre d'aspects du jeu, une information peut être qualifiée selon un Potentiel de Précision.

La table ci-contre permet de déterminer ce Potentiel à partir des exemples servant de repères.

Exemple : chercher des données sur la IIIième croisade est un thème largement étudié dont le POT de précision peut être fixé à 8. Par contre, trouver des renseignements sur les hauts faits de Simon de Monfort en Terre Sainte durant la même période est une information pointue qui aura un POT de précision estimé à 16.

Une fois le POT de Précision d'une information fixé, il servira à déterminer l'effort

POTENTIEL DE PRÉCISION	
1-4	Fait connu du grand public, information récente, ou vrages de référence.
5-9	Information historique largement étudiée, ouvrages spécialisés.
10-14	Information historique précise, ouvrages à tirage limité
15-18	Information historique pointue, ouvrages épuisés
19-20	Information secrète, Ouvrages anciens uniques

que demande une recherche à son sujet.

NOTE : Si un joueur possède des informations que son Nephilim ne connaît pas, ne le frustrez pas en imposant des jets de dés. Laissez-le exposer ses connaissances et en déduire ce qu'il veut. Ses déductions ne seront pas forcément justes et il est bien connu qu'en occultisme, la désinformation n'est pas rare et qu'il n'y a pas qu'une vérité...

LES CONNAISSANCES PERSONNELLES

La première source d'information d'un Nephilim est, bien sûr, ses connaissances personnelles accumulées au fil des incarnations ou celles de son simulacre, dans lesquelles il peut puiser à volonté. Étant donné qu'un joueur n'a pas les mêmes connaissances que son personnage, il convient de simuler l'ampleur des connaissances du Nephilim à l'aide des règles suivantes.

Pour savoir si une information donnée fait partie des connaissances d'un personnage, il suffit de déterminer le POT de Précision de l'information puis de diviser par 5 la compétence de Savoirs appropriée (en l'arrondissant à l'entier le plus proche). Cette dernière opération permet d'obtenir l'équivalent d'un potentiel qui peut être comparé à la précision de l'information.

Si le POT de Compétence du Personnage est supérieur ou égal au POT de Précision de l'Information, celle-ci fait partie du bagage de connaissances du Nephilim.

Si le POT de Compétence du personnage est inférieur au POT de Précision de l'Information, on doit procéder à un test sur la Table d'Opposition. La compétence, divisée par 5, est utilisée en Caractéristique Active contre le POT de précision en Passif.

Si le jet d'Opposition est une réussite, le personnage a pu acquérir la connaissance au fil de ses recherches. Par contre, en cas d'échec, il n'a pas cette chance et devra effectuer des recherches pour combler ses lacunes.

Exemple : Drenn enquête sur les résurgences templières en Syrie. Avant de procéder à son enquête, il puise dans ses connaissances pour dresser un rapide aperçu des événements de l'époque des Croisades. Cette information a un POT de Précision de 8. La compétence d'Histoire du Sylphe est de 44 % qui, divisée par 5 et arrondie à l'entier le plus proche, donne 8. La compétence du Sylphe étant égale à la Précision de l'information, Drenn connaît assez cette époque pour ne pas avoir à entamer de recherches préliminaires. Cela fait, il étudie une carte du Proche-Orient pour y trouver l'emplacement de ruines templières. Cette recherche est beaucoup plus précise et son POT de Précision est fixée par le Meneur de Jeu à 12, ce qui est supérieur au POT de Compétence de 8 de Drenn. Un jet d'Opposition est nécessaire, fixé à 30 % selon la Table d'Opposition. Drenn obtient 46 et ne connaît donc pas assez précisément cette période pour répondre à ce besoin ; des recherches seront nécessaires.

LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

Lorsque les Nephilim ont besoin d'informations qu'ils ignorent, ils doivent faire des recherches. De nos jours, les sources d'information sont riches et il suffit de trouver une bibliothèque pour rassembler assez de renseignements. De même, l'expansion exponentielle du réseau Internet permet d'accéder à de nombreux textes ou bases de données sur l'ensemble de la planète sans avoir à se déplacer.

Les Sources d'Information

Le première étape d'une recherche d'information consiste à apprécier la richesse de la source d'information choisie. Comme pour la précision de l'information recherchée, un POT de Richesse est fixé à l'aide de la table suivante.

TABLE DE RICHESSE D'INFORMATION

1-4	Petite bibliothèque municipale
5-9	Bibliothèque municipale fournie, sites Internet personnels
10-14	Bibliothèque universitaire, sites Internet professionnels, collections privées
15-18	Bibliothèques spécialisées, bases de données inter-universitaires
19-20	Grands musées, Bibliothèque Nationale

Bien sûr, les sources d'information peuvent être modifiées selon leur nature. Ainsi une bibliothèque municipale de Niveau 6 peut avoir un fonds d'Histoire régionale qui accorde un bonus de + 3 dans le cadre d'une recherche sur ce sujet.

Cela fait, comme pour l'examen des connaissances personnelles, un jet d'Opposition entre la Richesse de la Source en Actif et la Précision de l'information en Passif permet de déterminer si des renseignements peuvent être trouvés à cet endroit. Cette information doit être tenue secrète par le meneur de jeu.

Constitution d'une bibliographie

La seconde étape d'une recherche consiste à constituer une bibliographie d'ouvrages ou de textes en rapport avec l'objet de la recherche. Cette démarche est à l'initiative du personnage qui utilise alors sa compétence S'informer, éventuellement modifiée. Constituer une bibliographie demande normalement une heure.

• **Une réussite normale** permet de savoir si l'endroit contient l'information recherchée et de constituer la bibliographie nécessaire.

• **Une réussite critique** permet en plus de trouver des ouvrages adaptés qui donneront un bonus de + 4 au jet de Dépouillement.

• **Un échec normal** indique que le personnage s'est perdu dans de mauvaises directions. Même si l'endroit ne contient pas l'information, le personnage a des doutes.

• **Un échec critique** permet de rassembler des sources qui fourniront des informations caduques ou erronées sans que le personnage en soit conscient.Quand le jet en S'informer indique une réussite, un personnage a le choix d'approfondir sa recherche pour enrichir sa bibliographie.

MODIFICATEUR DE RECHERCHE

Absence de fichier	**-30 %**
Classement incohérent	**-20 %**
Rayons inaccessibles	**-10 %**
Fichier informatisé	**+ 20 %**
Aide par un assistant	**+ 20 %**

Heure de recherche supplémentaire

Chaque heure de recherche supplémentaire apprte un bonus de + 2 (cumulable) au test de dépouillement. Le nombre maximum d'heures de recherche d'approfondissement est égal au niveau de la source d'information sur la Table de Richesse. Ainsi, une bibliothèque universitaire peut permettre d'approfondir ses recherches pendant 3 heures tandis que les rayons

d'une petite bibliothèque municipale sont épuisés au bout d'une heure de recherche approfondie.

Dépouillement des sources

Une fois la bibliographie constituée, il convient de dépouiller les sources retenues pour en extraire l'information recherchée. Cette dernière étape demande un certain temps et se règle d'un point de vue technique par une Opposition entre l'INT du personnage en Actif (éventuellement modifié par le nombre d'heures de recherches préalables) contre la Précision de l'information recherchée en Passif.

• **En cas de réussite normale,** l'information est trouvée après un temps de dépouillement indiqué par la Table de Dépouillement.

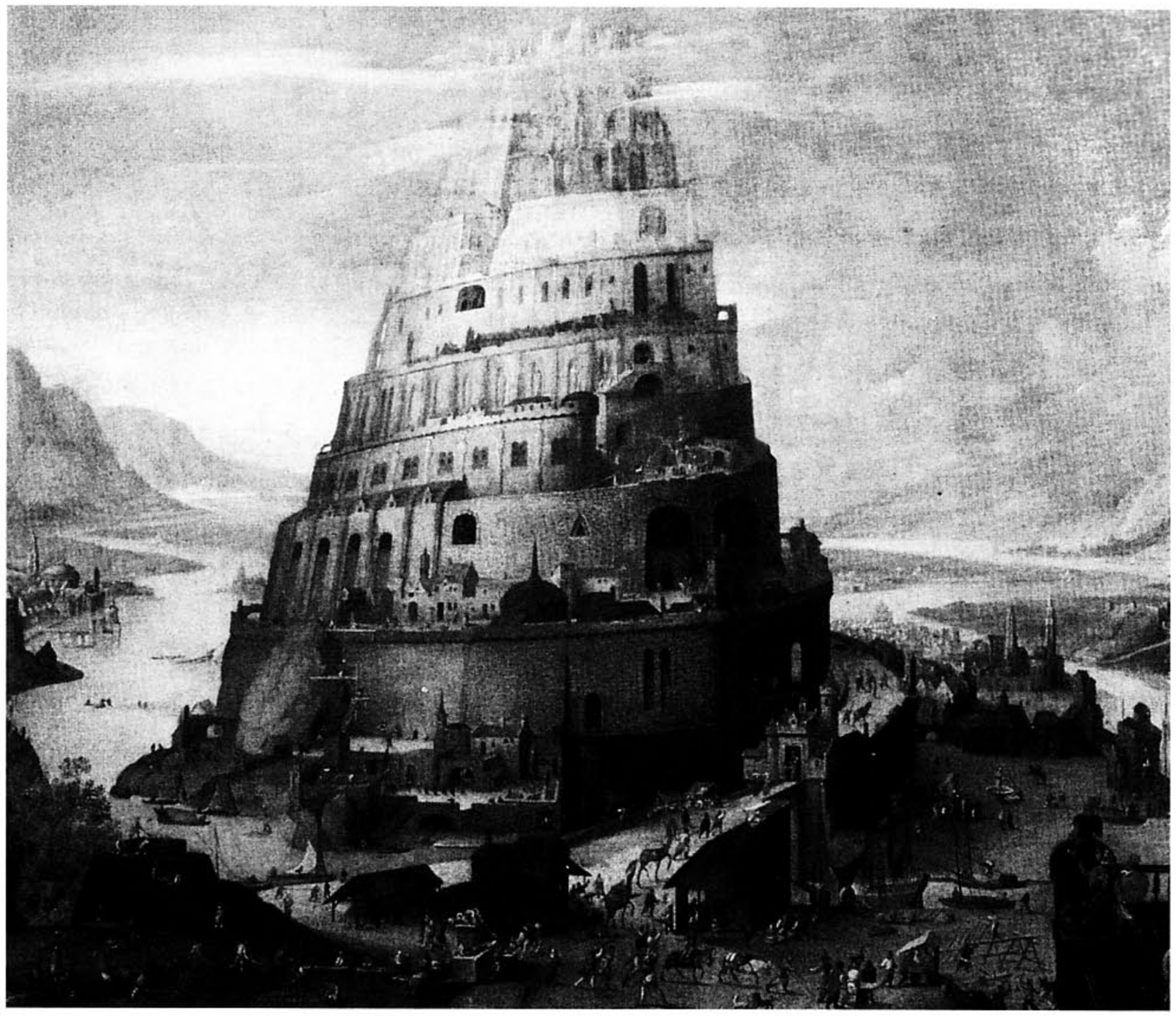
• **En cas de réussite critique**, le temps de dépouillement est réduit de moitié.

• **En cas d'échec normal,** seules des informations parcellaires sont obtenues au bout du temps indiqué. Un nouveau test doit être effectué pour compléter la recherche.

• **En cas d'échec critique,** aucune information n'est trouvée. Un nouveau test est nécessaire.

Exemple de recherche : Drenn veut continuer ses recherches sur l'implantation templière historique en Syrie. Il se rend à la bibliothèque universitaire la plus proche dont la Richesse est estimée à 13. Le meneur de jeu détermine si une telle recherche peut y être fructueuse. L'Opposition de la Richesse contre la Précision de 12 entraîne un test à 55 %. Le résultat de 38 indique que l'information peut être découverte dans cette bibliothèque.

Drenn commence ses recherches. Il utilise sa compétence S'informer de 40 % modifiée par le fichier informatisé qui lui accorde un bonus de 20 % ce qui donne un test à 60 %. Avec un résultat de 24, Drenn rassemble en une heure une bibliographie adéquate. Désireux d'approfondir sa recherche, il consacre une heure de plus à enrichir sa bibliographie. Cela fait, le Sylphe s'attaque au dépouillement des ouvrages qu'il a rassemblés. La Précision de sa recherche demande 2 heures de dépouillement. Le test de dépouillement s'effectue par une Opposition entre l'INT de Drenn modifiée par une heure de recherche d'approfondissement soit 16 + 2 contre la Précision de 13. Le test s'effectue donc à 75 %. Avec un résultat de 81, Drenn ne trouve pas assez d'informations et doit tenter un nouveau jet au bout de deux nouvelles heures. Cette fois, avec un résultat de 48, la recherche est menée à son terme. Drenn a désormais en main toutes les informations qu'il recherchait après six heures de travail.



Exemples de sources d'information :

• La Bibliothèque Historique de la Ville de Paris est une véritable mine d'or pour les chercheurs qui se consacrent à l'histoire de notre capitale. Même si cette source d'informations est spécialisée, un chercheur averti saura trouver des renseignements sur des thèmes plus larges. Ainsi on pourra dire que cette bibliothèque a un POT de Richesse d'Information de 18 pour tout ce qui touche à la ville de Paris et un POT de Richesse de 13 pour tout ce qui concerne l'histoire de France.

Du fait de l'inaccessibilité des rayons, constituer une bibliographie implique un

TEMPS DE DÉPOUILLEMENT

POT Précision De l'information	Temps nécessaire
1-4	1/2 heure
5-9	1 heure
10-14	2 heures
15-18	4 heures
19-20	8 heures

malus de 10 % à la compétence S'Informer.

• Monsieur Palatino est un fervent de littérature légendaire. Sa collection privée est bien fournie et il refuse rarement de laisser des étrangers y accéder à condition qu'ils acceptent - et supportent - sa présence. Si on devait qualifier en termes techniques cette bibliothèque, elle aurait un POT de Richesse de 12 pour les sources légendaires françaises, de 10 pour les mythologies occidentales et antiques. De plus, étant quelque peu régionaliste, Monsieur Palatino a regroupé un fonds légendaire et folklorique régional dont le POT peut être estimé à 14.

L'absence de fichier et de classement incohérent rendent les recherches difficiles et Monsieur Palatino un assistant quasiment indispensable. Du fait de cette « organisation », le jet de S'Informer s'effectuera à - 20 - 30 + 20 soit - 30 %.

LES RÉSEAUX INFORMATIQUES

Depuis quelques années, la mise en relation des différents réseaux informatiques a créé une véritable toile de liaisons entre sites de données. Internet constitue l'épine dorsale de cette structure labyrinthique où l'information circule à grande vitesse. Les Nephilim peuvent bien sûr utiliser ce puissant outil dans leurs recherches.

Chercher des informations

Un jet en Informatique est nécessaire pour découvrir un site contenant l'information recherchée. Cela fait, la procédure de recherche exposée précédemment se déroule normalement, à la différence que les temps de recherche sont réduits de moitié grâce aux différents outils logiciels.

Les Forums

Des renseignements peuvent être demandés au sein des forums de communication. Dans ce cas, la recherche d'information est réduite à la première phase, soit un jet d'opposition Richesse contre Précision. En cas de réussite, un connecté fournit les informations. Le test d'Opposition s'effectue après quatre heures d'attente et peut être renouvelé ad nauseam.

L'Information occulte

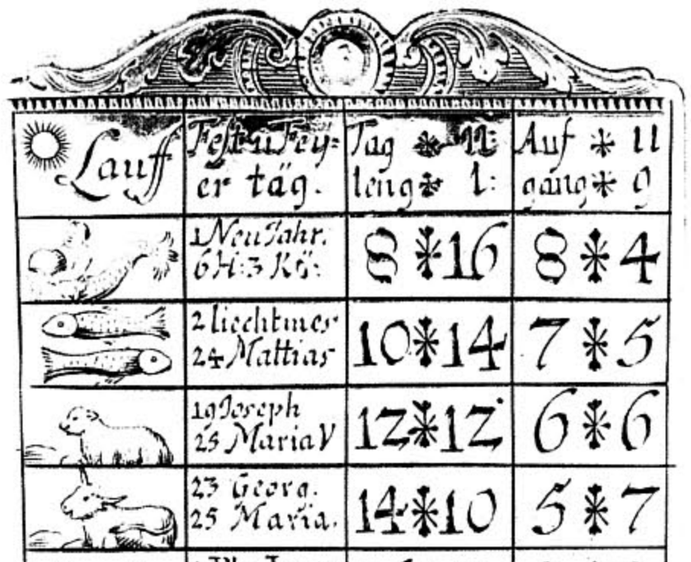
L'Information occulte ne se trouve pas toujours là où on l'attend. Habitués aux codes, aux symboles cachés, les occultistes, qu'ils soient humains ou Nephilim, savent que l'information occulte se trouve parfois dans des lieux ou sur des supports inattendus.

Chaque ville où séjournent les Nephilim peut être appréciée par un Potentiel d'Information Occulte qui reflète la « charge » de l'endroit, l'activité occulte qui y règne, etc.

Ainsi, lorsqu'un Nephilim cherche un ouvrage ou des renseignements occultes, le Meneur de jeu peut effectuer un jet d'opposition du POT d'information occulte de la ville contre la précision de la demande. Si le jet est une réussite, le Nephilim sait qu'il peut trouver réponse à sa question dans cette ville. Bien sûr, ce jet ne veut pas dire que le Nephilim a accès à l'objet de ses recherches ; il a juste quelques pistes qu'il devra exploiter lui-même.

INFORMATION OCCULTE D'UNE VILLE

1-4	Le rayon occultisme de la bibliothèque municipal contient deux ouvrages datés. Pas de boutique spécialisée. (Ex : La Bazouge-du-Désert)
5-8	Une boutique d'occultisme est trouvable mais entièrement consacrée au New-Age. Quelques particuliers amateurs peuvent être rencontrés. (Ex : Vire)
9-12	Bibliothèque bien fournie. La ville possède une histoire occulte dont certains lieux publics gardent trace. (Ex : Rennes le Château)
13-16	Plusieurs librairies et bibliothèques occultes. Présence de sociétés secrètes. Nombreux signes ésotériques sur les lieux publics. (Ex : Lyon)
17-20	La ville est occulte en soi. Beaucoup d'habitants savent quelque chose. Bibliothèques et collections privées nombreuses. Trésors occultes.



Voici, pour conclure cette présentation de l'information occulte, deux exemples de focus.

DE OCCULTA

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

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

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

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

EL DESDICHADO

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

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

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

CHAPITRE QUATRE

LE COMBAT

Et le grand devin vit les armes parler, les lames obscurcies par le sang; il vit du haut du temple la chute des Tours ; il pleura quand Gilgamesh mit un genou à terre, la main sur sa blessure.

Fields of Nephilim Live 90

Malgré leur nature spirituelle et magique, les Nephilim incarnés dans un corps humain doivent souvent faire face à des adversaires déterminés. Depuis la Chute de l'Atlantide, les Nephilim sont pourchassés par les sociétés secrètes et quand ils ne répondent pas aux attaques de ces humains animés par la haine, ce sont eux qui initient des attaques appuyées par leur capacités magiques. Même si le combat physique peut paraître vulgaire pour des esprits élémentaires, il n'en est pas moins nécessaire et vital.

Les règles qui suivent sont destinées à simuler les combats auxquels peuvent participer les Nephilim. Dans un souci de dynamisme et de fluidité, l'issue d'un combat doit être rapide, voire furieuse, aussi ces règles favorisent la rapidité d'exécution. Un combat ne doit pas briser le rythme d'une partie ; il doit être intense. Si vous préférez simuler avec précision une confrontation, n'hésitez pas à apporter vos propres modifications au système de combat.

LE TOUR

Un combat se règle la plupart du temps au cours d'un ou plusieurs engagements rapides et donc confus pour un protagoniste. La simulation exige toutefois de le décomposer pour mieux apprécier les actions de chacun de ses combattants.

Ainsi, de manière à gérer le temps et à déterminer qui agit et à quel moment, nous utiliserons une unité temporelle communément appelée le Tour. Un Tour représente une minute décomposée en Passes de 6 secondes. Un tour correspond donc à 10 Passes.

DÉCLARATION DES ACTIONS

Avant de procéder à la résolution des différentes Passes, le Meneur de jeu doit effectuer un tour de table durant lequel les joueurs déclarent leurs intentions. Chacun son tour, chaque joueur décrit alors la manière dont son personnage agit. Les actions décrites doivent être rapides du fait de la brièveté de la Passe d'armes. Si une action décrite par un joueur semble durer plus d'une Passe, le meneur de jeu doit en informer le joueur pour lui donner la possibilité de revoir ses actions.

Exemple : Un groupe de Nephilim est pris à partie par des templiers vindicatifs. La fusillade est nourrie. Le meneur de jeu effectue le tour de table.

Drenn déclare qu'il recharge son fusil de chasse avant de tirer vers les buissons d'où viennent les tirs les plus nourris. Orixa, quant à elle, plonge à couvert derrière une voiture d'où elle préparera un sortilège. Krân enfin déclare qu'il compte défoncer la porte du manoir où sont gardés prisonniers deux compagnons Nephilim.

Après réflexion, le Meneur de jeu indique à Orixa qu'elle ne pourra pas préparer son sortilège pour ce tour et à Krân que défoncer la porte lui prendrea certainement plus d'une Passe d'Armes et qu'il peut être pendant ce temps la cible d'un tir.

En tant que Meneur de jeu, il est conseillé de presser les joueurs à prendre leur décision. En procédant ainsi, vous induirez le stress propre à un combat intense. N'hésitez pas à faire passer son tour de parole à un joueur si celui-ci tergiverse trop. Le temps n'est pas à la réflexion mais à l'action furieuse !

Une fois les actions des joueurs déclarées, l'ordre de résolution est déterminé par la DEX des protagonistes. Les personnages et PNJ (personnages non-joueurs) agissent ainsi en ordre décroissant de Dextérité. Un combattant avec une DEX supérieure à 20 peut agir une seconde fois dans la Passe d'Armes, après la résolution de toutes les Actions des autres protagonistes.

LE MOUVEMENT

Le déroulement d'un combat étant rarement statique, il se peut que le Meneur de jeu ait à apprécier la manière dont les combattants se déplacent. Deux optiques sont possibles pour gérer cet aspect du combat.

Si vous préférez une vision dramatique du combat, qui ne s'encombre pas de calculs, vous devrez simplement apprécier les temps de déplacement entre les acteurs et leur objectif. Cette optique est notamment appropriée pour de courtes distances.

L'effet Thor

L'humanité semble depuis le début de son existence consciente marquée par un trait dominant: la guerre. Les affrontements entre les humains ne doivent pourtant pas être considérés uniquement comme des phénomènes destructeurs. Ainsi que le montre la figure mythologique de Thor, le dieu scandinave au marteau, le guerrier est avant tout quelqu'un qui combat pour réparer. D'une manière idéale la guerre a pour fin la destruction du mal, le rétablissement de la paix, de la justice, de l'harmonie, tant sur le plan cosmique que social. Ainsi, lorsque le combattant élimine son ennemi, c'est aussi un peu de lui même qu'il guérit. Dans le Mahabharata, la célèbre épopée hindoue guerrière, Vishnu lui-même dit qu'il conquiert tout: ce qu'il combat, ce sont les puissances destructrices autour de lui et en lui. C'est aussi ce que symbolise le combat entre Thor et les Géants des légendes nordiques. Le combat devient un combat spirituel très bien symbolisé par les échecs. L'affrontement est purement spirituel, intellectuel. Il n'y a plus de violence, seuls deux esprits s'affrontent pour progresser vers la voie de la sagesse. Les Inconnus Supérieurs semblent pleinement envisager le combat sous cette forme.

Ainsi, se déplacer vers un lieu proche demande une Passe consacrée à ce mouvement. Un lieu éloigné (à partir de 50 m) demande 3 Passes tandis qu'un lieu lointain (plus de 100 mètres) demande un Tour.

Courir jusqu'à un objectif réduit le temps d'une Passe. Sprinter vers un objectif réduit ce temps de deux Passes.

Si vous préférez gérer plus précisément les déplacements. Servez-vous des indications :

• **Marcher** pendant une Passe d'armes permet de se déplacer de 10 mètres.

• **Courir** pendant une Passe d'Armes permet de couvrir une distance de 20 mètres.

• **Sprinter** pendant une Passe d'Armes permet de couvrir une distance de 50 mètres.

Ces distances sont applicables à des individus en bonne santé. Elles peuvent être modifiées en cas de blessure, de handicap ou au contraire dans le cas d'un entraînement.

MODIFICATEURS DU COMBAT AU CONTACT	
Personnage blessé :	appliquer le malus approprié suivant la gravité de la blessure
Personnage en situation difficile (à genou, acculé à un mur...) :	-20 %
Position avantageuse :	+ 20 %
Combattant à terre :	-50 % à l'Attaque et à l'Esquive / -20 % à la Défense.
Combattant surpris :	-30 % à la Défense / Pas d'Esquive possible.
Conditions difficiles (obscurité, terrain glissant) :	-30 %
Adversaire de dos :	Attaque + 30 %

COMBATS AU CONTACT

Lorsque deux combattants sont à portée de poing ou d'arme de mêlée, il y a combat au contact.

Un combat au contact est décomposé en Passes. Une Passe correspond à un ensemble d'attaques et de parades des adversaires en présence pendant une durée d'environ 6 secondes.

Détermination de l'Avantage

L'Avantage dénote une supériorité durant le combat. Celui qui a l'Avantage est celui qui a l'initiative durant le combat, mais pas forcément celui qui frappe ou agit en premier.

Le combattant qui a le meilleur score dans sa Base de Confrontation a l'Avantage. En cas d'égalité, c'est celui qui a la meilleure compétence qui l'emporte. En obtenant l'Avantage, un combattant peut mieux mener le combat pour mettre en difficulté son adversaire.

Cela fait, chacun des combattants teste simultanément sa compétence de combat appropriée en fonction de l'arme utilisée soit Bagarre, Escrime, Couteau, Mêlée.

Résolution de la Passe

• Si l'attaquant réussit et que le défenseur échoue, on procède au jet de dommages.

• Si l'attaquant et le défenseur réussissent leurs jets tous les deux, le défenseur a réussi à parer le coup. Le Potentiel de Parade de son Arme sera déduit des dommages.

• Si l'attaquant et le défenseur échouent tous les deux, la Passe est une succession de tentatives infructueuses et de manœuvres de bluff. En réussissant un jet de Confrontation, le défenseur peut reprendre l'Avantage.

• Si l'attaquant échoue et que le défenseur réussit, celui-ci peut prendre l'Avantage à la Passe suivante.

Les compétences des combattants peuvent être modifiées par leur situation ou leur environnement.

Réussites particulières :

Si **l'attaquant** obtient une réussite Critique, le coup ne peut pas être paré.

Si **le défenseur** obtient une réussite Critique, le coup est complètement paré.

Si **l'attaquant et le défenseur** obtiennent chacun une réussite Critique, le coup est résolu normalement, comme pour une Passe réussie pour l'attaquant.

Attaques spéciales

Le combattant qui a l'Avantage peut diviser son score par deux, tout en gardant les mêmes chances de critique. Ce genre d'attaque correspond à une botte, une feinte, une charge, etc. Le défenseur, quant à lui, voit sa compétence réduite aussi de moitié pour parer une telle attaque.

Les Arts Martiaux

Contrairement au combat à mains nues, les arts martiaux permettent de mener des attaques et des mouvements aux résultats plus efficaces et souvent plus spectaculaires.

Effets spéciaux des Arts Martiaux

• Faire chuter l'adversaire :
Arts Martiaux - 30 %

Si l'attaque n'est pas parée, elle ne fait pas de dommage. Par contre, l'adversaire tombe à terre et subit un malus correspondant pour la Passe d'Armes suivante.

• Blocage :
Arts Martiaux / 2

Si le jet en Arts Martiaux / 2 est réussi, les dommages potentiels d'une attaque réussie sont réduits de 2 niveaux de blessure.

• Coup puissant :
Arts Martiaux / 2

En canalisant leur énergie, les adeptes des Arts martiaux peuvent infliger des dommages importants à mains nues. Le niveau de blessure de base d'une attaque est augmenté de 1.

Les contacts avec les Nephilim extrême-orientaux ont permis de rencontrer des maîtres en Arts martiaux aux pouvoirs magiques particulièrement spectaculaires. Malheureusement pour les Nephilim occidentaux, une telle pratique semble impossible du fait d'une manipulation des champs magiques subtilement différente.

LES COMBATS A DISTANCE

Au fil des siècles, l'ingéniosité des humains à développer des engins de mort toujours plus efficace a permis aux ennemis des Nephilim même les plus faibles d'avoir accès à un arsenal conséquent. Les règles suivantes permettent de gérer les combats durant lesquels les combattants utilisent des armes à projectile. De nos jours, même si l'obtention d'une arme à feu reste difficile, beaucoup de combats se règlent lors de fusillades confuses et mortelles.

Contrairement au combat au contact, le combat à l'arme à feu ne se règle pas comme une opposition. Au lieu de cela, un tireur cherchera à toucher un adversaire, malgré tous les désavantages du mouvement et du couvert.

Pour résoudre, une Passe d'armes de combat à distance, un tireur teste sa compétence appropriée (Tir, Armes de poing, Armes d'épaule, Jet) en prenant en compte les modificateurs de la Table des Modificateurs au Tir.

Les Armes automatiques

• Rafale de trois balles

Lorsqu'une courte rafale touche au but, le niveau de blessure est augmenté de 1 et le POT de gravité de 3.

• Tir automatique pleine cadence

Lorsqu'une arme à feu est utilisée de cette manière, on ne cherche pas à concentrer

MODIFICATEURS AU TIR

Cible immobile	+ 50 %
Tir ajusté (cadence de tir réduite de 1)	+ 10 %
Tir visé (cadence de tir réduite de 2)	+ 30 %
Cible de taille importante (diamètre supérieur à 3m)	+ 30 %
Cible à bout portant (- de 5m)	Compétence x2
Cible en mouvement rapide	-30 %
Tirer en se déplaçant rapidement	Compétence/2
Tir répété	-10 % cumulés à chaque tir
Rafale de 3 balles	-30 %
Tir automatique	Compétence/2
Cible à couvert	- % correspondant à la portion cachée (à moitié cachée = -50 %)
Cible à distance moyenne (voir table des armes)	-20 %
Cible à longue distance (voir tables des armes)	-50 %
Note : l'utilisation de lunettes de visée permet de diviser par 2 le malus de distance à condition de viser le temps d'une Passe.	
Visibilité difficile	-30 %
Nuit	-50 %

le tir mais à littéralement « arroser » une zone de balles. Toute personne présente dans un arc de 45 degrés autour de la cible visée doit alors subir des dommages avec un potentiel de gravité réduit de 5.

• En cas d'échec critique lors d'un tir automatique, l'arme est enrayée. Elle ne peut plus tirer à moins de consacrer un tour à la désenrayer en réussissant un jet dans la compétence d'armes à feu appropriée.

Les Fusillades

La puissance des armes à feu moderne est telle que les fusillades sont particulièrement dangereuses, y compris pour des combattants aguerris. Survivre à un tel affrontement consiste souvent à trouver le meilleur couvert tout en tirant plus ou moins au jugé sur tout ce qui bouge. Pour refléter le stress des fusillades, appliquez les règles suivantes.

Tirs Réflexes

Lorsque deux combattants se tirent l'un sur l'autre, on considère que celui qui a obtenu le meilleur résultat à un jet en Vigilance appuie sur la gâchette en premier. Cela fait, les deux tireurs testent leurs compétences d'Armes à Feu simultanément, mais c'est celui qui avait l'Avantage qui résout son tir en premier. Ainsi, en cas de blessure, le second tireur subira les malus adéquats (voir Blessures).

Tirs d'Opportunité

Lorsqu'un combattant se déplace à couvert ou qu'il ouvre le feu hors du champ de vision de ses adversaires, ceux-ci doivent réussir un jet de Vigilance pour pouvoir répondre. C'est au Meneur de Jeu d'indiquer si un tir d'opportunité est possible, en fonction de la configuration des lieux.

Pour vous aider à saisir le déroulement d'une fusillade, un exemple vous est fourni dans les pages suivantes.

LES DOMMAGES

Quel que soit le type de combat, lorsqu'un combattant a réussi son jet de compétence, il inflige des dommages à son adversaire.

Chaque arme est caractérisée notamment par un niveau de blessure et un potentiel de gravité. Les armes naturelles n'ont pas de POT de Gravité, qui est remplacé par la Force du combattant. Pour connaître les dommages infligés à l'issue d'une Passe d'armes, un jet de dés doit être effectué sur la Table Universelle.

La caractéristique active est le POT de Gravité de l'Arme (ou la FORce du combattant pour les armes naturelles) en Actif, opposée à la CONStitution de la Cible en Passif.

• **En cas de réussite normale**, le niveau de blessure est augmenté d'un degré.

• **En cas de réussite critique**, le niveau de blessure est augmenté de 2 degrés.

• **En cas d'échec normal**, le niveau de blessure n'est pas modifié.

• **En cas d'échec critique**, le niveau de blessure est réduit d'un degré.

EFFETS DES BLESSURES

Un Personnage de santé normale a six niveaux de blessure qui sont :

— **Choqué**
— **Légèrement Blessé**
— **Blessé**
— **Gravement Blessé**
— **Incapacité**
— **Mortellement Blessé**

Lorsqu'un personnage est **Choqué**, il souffre d'un malus de 10 % à toutes ses compétences pour la Passe suivante. Après quoi, il recouvre ses capacités mais garde son Niveau de Blessure.

LES NIVEAUX DE BLESSURES

Degré de dommages / Niveau de blessure	
1	**Choqué**
2	**Légèrement Blessé**
3	**Blessé**
4	**Gravement Blessé**
5	**Incapacité**
6	**Mortellement Blessé**

Un Personnage **Légèrement Blessé** souffre d'un malus de 20 % à toutes ses compétences jusqu'à ce qu'il soit soigné après quoi il retrouve ses capacités.

Un personnage **Blessé** souffre d'un malus de 30 % à toutes ses compétences jusqu'à ce qu'il doit soigné. Après quoi, il garde un malus de 10 % pour toutes les compétences physiques (celles des Groupes Adaptation, Confrontation, Discrétion et Techniques) jusqu'à sa guérison.

Un personnage **Gravement Blessé** souffre d'un malus de 50 % à toutes ses compétences jusqu'à ce qu'il soit soigné. Après quoi il garde un malus de 20 % à toutes ses compétences physiques jusqu'à sa Guérison.

Un personnage **Incapacité** souffre d'un malus de 80 % à toutes ses compétences

PROTECTIONS PERSONNELLES

Vêtement de cuir renforcé *(Exemple : combinaison de motard)*	1/0	-10 %
Gilet pare-balles	1/2	-
Veste en kevlar	2/3	-20 %
Bouclier rond	2/1	-10%

Le second facteur de protection ne s'applique que pour les armes à feu.

Les malus s'appliquent à toutes les compétences de Confrontation et de Discrétion.

jusqu'à ce qu'il soit soigné. Après quoi, il garde un malus de 30 % à toutes ses compétences physiques jusqu'à sa guérison.

Un personnage **Mortellement Blessé** tombe inconscient jusqu'à ce qu'il soit soigné. Après quoi, il garde un malus de 50 % à toutes ses compétences physiques jusqu'à sa guérison.

Lorsqu'un personnage subit 4 niveaux de dommages ou plus en un seul coup (sans tenir compte des protections ni de la Défense), il est projeté à terre.

Un personnage peut éviter les malus d'une Blessure en réussissant un jet de Résistance à chaque Passe. Un Nephilim peut préférer utiliser son Ka de Terre x 3 pour lutter contre la douleur.

Pour les règles d'aggravation, de soins et de guérison des Blessures, reportez au chapitre suivant : la Santé.

LES PROTECTIONS

Outre l'utilisation d'armes pour parer un coup, certains vêtements et équipements peuvent procurer une protection automatique en cas de blessure. Ainsi, une fois les dommages déterminés, on déduit le facteur de Protection de l'équipement porté.

LES RÉACTIONS DES ADVERSAIRES

En tant que Meneur de jeu, vous aurez à gérer intelligemment les adversaires des Nephilim. Ainsi, à moins d'être des fanatiques prêts à mourir ou des enragés aveuglés par la fureur, des combattants qui ont subi des blessures conséquentes chercheront avant tout à rompre le combat. De même, si les Nephilim font usage d'une magie spectaculaire, pensez à la réaction de leurs adversaires. Il n'est pas nécessaire de tuer un adversaire pour le repousser ou le mettre hors de combat.

EXEMPLES
Fusillade dans un parking souterrain

Orixa a été piégée par deux policiers de la Brigade antiterroriste qui pensent qu'elle fait partie d'un réseau étranger. Ayant dégainé son arme et tiré, la fusillade a éclaté.

Orixa a 70 % en Armes de Poing et est armée d'un pistolet automatique cal.45. Le premier policier maîtrise les Armes de poing à 50 % et est armé d'un revolver Magnum.357. Son partenaire a 60 % en Armes de Poing et est armé d'un revolver cal. 9mm.

Première Passe

Orixa plonge à couvert derrière une voiture tandis que les deux policiers ouvrent le feu. La Pyrim a 40 % en Esquive et réussit son jet. Désormais à l'abri, elle ne craint plus les tirs des policiers. Ceux-ci testent tout de même leur compétence sachant qu'ils n'ont aucune chance de toucher à moins d'obtenir un résultat inférieur à 5 %. Ce n'est pas le cas ; les balles trouent la carrosserie ou s'écrasent dans les murs du parking.

Deuxième Passe

Orixa jette un coup d'œil autour d'elle et repère une zone d'ombre à quelques mètres. Toujours à couvert, elle consacre cette passe d'armes pour rejoindre l'ombre.

Le policier au Magnum teste sa Vigilance et réussit. Il a vu Orixa se mouvoir et ouvre le feu. En obtenant 16 %, sa balle vient briser une vitre au dessus d'Orixa qui l'a échappé belle.

L'autre policier, quant à lui, se place à couvert derrière un pilier qui le cache à moitié.

Troisième Passe

Orixa se lève dans l'ombre et tire vers le policier au Magnum. Son adversaire étant aux aguets, chacun teste sa Vigilance pour déterminer qui tire en premier. Orixa a 40 % en Vigilance et obtient 22 tandis que son adversaire obtient 31 %. La Pyrim ayant mieux réussi que le policier, c'est elle qui tire en premier. Sa cible est immobile à plus de 20 mètres. Orixa presse la gâchette pour une rafale de trois balles. Son test s'effectue avec les modificateurs suivants : + 50 % -20 % -30 % soit 0 %. Le résultat donne 47 soit une réussite.

Le Potentiel du pistolet est de 14 + 3 pour la rafale soit 17. La constitution du policier est de 14. L'opposition indique donc un jet de 65 % pour la détermination des dommages. Orixa obtient 13 %. Le résultat étant une réussite, le niveau de blessure de 2 est augmenté de 1 auquel est ajouté 1 autre niveau pour la rafale ce qui nous donne 4 niveaux de blessure. Le policier est projeté à terre Gravement Blessé tandis que son tir se perd dans le plafond.

Pendant ce temps, le second policier teste sa Vigilance et réussit. Distinguant Orixa en train de faire feu, il tire à son tour. La Pyrim est debout derrière le coffre d'une voiture qui lui offre 30 % de couverture. L'ombre lui accorde un malus de 30 % et elle se trouve à distance normale tout en étant immobile. Les modificateurs sont donc de + 50 %-30 %-30 % soit -10 %. Certainement nerveux, il obtient 79 et rate donc sa cible.

Quatrième Passe

Orixa plonge à nouveau à couvert tandis que le policier indemne fait de même derrière son pilier.

Le policier blessé ne peut rien faire pendant cette Passe sinon râler à terre.

Cinquième Passe

Orixa repère une sortie de secours à une vingtaine de mètres. Cherchant à mettre fin à cette fusillade, elle s'élance en bondissant derrière les voitures.

Le policier blessé souffrant d'un malus de 50 % à toutes ses compétences préfère rester à terre et ramper à l'abri.

Son partenaire se découvre à moitié et cherche à atteindre Orixa. Celle-ci bénéficie d'une couverture de 30 % et court à distance normale dans une zone normalement éclairée.

Notre policier ajuste donc son tir pour obtenir un bonus de 10 %. Les modificateurs sont donc de + 10 %-30 %-30 % ce qui nous donne 10 %. Le tir donne 84 ; c'est un nouvel échec.

Sixième Passe

Orixa arrive devant la porte qu'elle ouvre à la volée.

Le policier tire toujours mais à longue distance et sur une cible immobile. Les modificateurs sont donc de + 50 %-30 % soit + 20 % ce qui nous donne 80 % de toucher. Le tir indique 37 % ; Orixa est touchée au moment de passe la porte !

Le Potentiel de gravité du revolver cal 9mm est de 10. Opposé à la Constitution de 16 d'Orixa, le test de Dommages s'effectue à 20 %. Le résultat indique 71 soit des dommages normaux. Orixa est donc légèrement blessée alors qu'elle s'engouffre dans l'escalier qui monte à la surface.

Le policier indemne se précipite alors vers son compagnon et laisse Orixa s'enfuir. La fusillade a duré moins d'une minute...

Duel dans une ruelle

Drenn est poursuivi par deux Templiers armés de rapières. Lui-même est armé d'un poignard et a préféré un repli précipité. Arrivé dans une impasse, le Sylphe se retourne pour faire face au templier qui le talonnait. L'autre étant encore loin, il décide de tenter de s'en débarrasser. Les deux adversaires se font face ; les lames étincellent. Le combat s'engage !

Drenn a 26 % en Confrontation. Le Templier ayant 28 %, c'est lui qui a l'avantage.

Première Passe

Le templier teste sa compétence Escrime qu'il possède à 40 %. L'attaque est une réussite avec un résultat de 31 %. Drenn obtient quant à lui 22 à sa compétence Poignard de 50 %.

La rapière inflige 2 niveaux de dommage. Son Potentiel de Gravité est de 12. Opposé à la Constitution de 13 de Drenn, le Templier a 55 % de chance d'aggraver la blessure d'un niveau. En obtenant 64 %, il manque cette occasion. Du fait de sa parade réussie, Drenn réduit la blessure du niveau de parade du poignard d'un niveau. Notre Sylphe est simplement sonné. Sa prochaine Passe d'armes se joue à -10 %.

Deuxième Passe

Le templier toujours à l'attaque poursuit son effort. Il obtient 53 % et rate donc son attaque. Drenn malgré la douleur réussit son jet avec un 38 %. Le Nephilim reprend l'avantage pour la prochaine Passe.

Troisième Passe

Drenn passe à l'attaque et réussit avec un 16 %. Le templier quant à lui échoue de nouveau avec un 82 %.

Le poignard inflige deux niveaux de Blessure de Base avec un Pot de Gravité de 10. Avec une Constitution de 13, le jet de dommages est donc fixé à 35 % grâce à la Table d'Opposition. Drenn obtient 26. Cette réussite permet d'infliger un niveau de blessure supplémentaire ce qui nous donne une Blessure pour le Templier qui souffrira désormais d'un malus de 20 % à toutes ses compétences.

Quatrième Passe

Drenn a toujours l'avantage et s'apprête à neutraliser le templier lorsque le compagnon de ce dernier arrive pour prêter main forte au blessé. Voyant les renforts arriver, le templier blessé se prépare à soutenir son compagnon. Drenn est donc maintenant face à deux adversaires.

Du fait de leur nombre, les deux Templiers ont l'Avantage. Drenn pourrait tenter de parer les deux attaquants en divisant sa compétence à son gré mais il prend le risque d'ignorer l'attaque du blessé pour contrer le second templier.

Celui-ci attaque donc avec 50 % en Escrime. Le jet de compétence donne 60 ce qui est un échec. Drenn, quant à lui réussit sa parade avec 17 % et reprend l'avantage. Le Templier blessé tente une attaque qui échoue lamentablement avec un résultat de 93.

Cinquième Passe

Drenn ne perd pas de temps et profite de son avantage contre le Templier indemne. L'autre, blessé, tente désespérément de porter un coup. Drenn réussit son attaque avec un 38 mais le templier pare avec un 46.

Le jet de dommages s'effectue toujours avec le Pot de gravité de 10 du poignard, contre la constitution du templier qui est, cette fois, de 11 ce qui donne un test à 45 %. Notre Sylphe obtient 43 ce qui est une réussite et donc 3 niveaux de Blessure. Par contre, la parade réussie de son adversaire réduit de 2 niveaux cette blessure ce qui nous donne finalement un Choc qui infligera 10 % de malus pour la prochaine Passe.

Pendant ce temps, l'autre Templier, affaibli ne réussit pas à placer ses coups avec un 82 à son jet d'Escrime.

Sixième Passe

Drenn prend le risque d'une attaque en flèche pour profiter du handicap de son adversaire. Sa compétence est testée à 25 % au lieu de 50 et il réussit de justesse avec 23. Son adversaire, surpris, rate sa parade et subit un nouveau coup. Le test de dommages indique à nouveau une réussite pour 3 niveaux de blessure. Étant déjà choqué, on ne compte pas ce niveau pour l'accumulation des Blessures, aussi le templier passe à l'état Blessé ce qui lui infligera un malus de 30 %.

Septième Passe

Drenn est sûr maintenant de maintenir son avantage. Les deux Templiers ensanglantés se regardent un instant avant de reculer de quelques mètres pour fuir finalement... Drenn ne demande pas son reste et s'éloigne en courant de peur de voir d'autres templiers arriver.

BAGARRE ET MÊLÉE

Nom	Domm. de base	POT de gravité	Parade
Coup de poing	1	FOR	-
Coup de pied	1	FOR+2	-
Poing américain	2	FOR	-
Matraque	2	FOR	-
Batte de baseball	2	FOR+3	-
Cran d'arrêt	2	8	-
Couteau de boucher	2	10	1
Rapière	2	12	1
Épée	2	14	2
Épée de chevalier	2	18	2
Hachette	1	14	-
Hache	2	16	-

ARMES DE POING, D'ÉPAULE ET TIR

Nom	Domm. de base	POT de grav	Cadence / Mun	Portée Moy.	Portée long.
Derringer	2	10	2/2	10m	20m
Revolver 7.65mm	2	12	2/6	10m	30m
Revolver 9mm	3	13	2/6	20m	40m
Revolver .45	3	17	2/6	30m	50m
Revolver .357mag	3	13	2/6	50m	80m
Pistolet 9mm	3	13	Auto/17	20m	40m
Pistolet .45	3	17	Auto/12	30m	50m
Fusil de chasse	2	10	2/2	50m	80m
Fusil à pompe	2	18	2/6	30m	60m
Canon scié	3	12	2/2	10m	20m
Fusil Sniper	3	15	1/6	200m	500m
Pistolet mitrailleur	3	12	Auto/30	30m	50m
Fusil d'assaut	4	15	Auto/30	100m	200m
Arc	2	10	1	30m	80m
Arbalète	3	12	1 *	60m	150m

**(nécessite 2 passes pour recharger)*

LANCER

Nom	Domm. de base	POT de grav	Cadence / Mun	Portée Moy.	Portée long.
Couteau	1	12	-	5m	10m
Hache	2	8	-	5m	15m
Javelot	2	12	-	20m	30m

CHAPITRE CINQ

LA SANTÉ

Priez la Terre, les deux Serpents Vous procureront toujours l'énergie dont Vous avez besoin.

Serment secret d'Hippocrate

es Nephilim, du fait de leur étrange nature magique, sont souvent considérés comme des surhommes. Il leur arrive néanmoins de subir les effets de l'adversité, et leur simulacre n'est qu'une enveloppe fragile.

L'ÉTAT DE SANTÉ DES PERSONNAGES

L'état de santé d'un personnage est reflété par un certain nombre de niveaux qui le séparent de la mort. Chaque atteinte significative à son intégrité physique entraîne une baisse plus ou moins importante sur cette échelle de santé. La perte de niveaux de santé implique souvent un handicap plus ou moins important pour certaines activités des personnages.

Un personnage en bonne condition physique possède normalement sept niveaux de santé qui sont :

- **Indemne**
- **Choqué**
- **Légèrement Blessé**
- **Blessé**
- **Grièvement blessé**
- **Incapacité**
- **Mortellement blessé**

Un personnage en mauvaise santé voit son niveau de santé Choqué disparaître. S'il vient à être blessé, son premier niveau de blessure s'appliquera comme une blessure légère.

Un personnage en condition exceptionnelle se voit ajouter un niveau Indemne s'il a plus de 20 en CONStitution, ce qui lui confère un total de deux niveaux Indemne.

LES BLESSURES

Le chapitre sur le Combat a déjà expliqué les conséquences des blessures occasionnées par les armes. Vous trouverez ici les conséquences de ces blessures et les autres sources de dommages possibles dans le jeu.

A chaque fois qu'un personnage encaisse des dommages, le joueur doit cocher sur sa feuille autant de niveaux de santé que de niveaux de blessure reçus. Les blessures qui n'occasionnent pas d'hémorragie (poings nus, chocs, etc.) sont marquées d'un seul trait tandis que les blessures ouvertes (balles, armes blanches, etc.) sont marquées d'une croix.

Chaque niveau de blessure entraîne un malus à toutes les compétences physiques à partir de Légèrement blessé. A chaque Passe durant un combat ou pour toute action, un personnage peut tester sa Résistance pour ignorer temporairement ce handicap. En cas d'échec critique, le personnage tombe inconscient. Plutôt que tester sa Résistance, un Nephilim peut tester son Ka-Terre x3 pour résister à la douleur.

Accumulation des Blessures

Un personnage qui subit une nouvelle blessure voit son état s'aggraver d'un niveau si les dommages sont au moins de niveau 2. Sinon, il est Choqué normalement en plus des effets de son état actuel.

Si la nouvelle blessure est supérieure au niveau de santé actuel, celui-ci est adapté en conséquence.

Exemples : Drenn souffre d'une blessure (niveau 3) puis subit à nouveau deux niveaux de dommage. Son état passe à Grièvement Blessé (+1 niveau)

Drenn est Légèrement blessé (niveau 2) puis subit 4 niveaux de dommages, son état de santé passe à 4, soit Grièvement Blessé.

Aggravation des blessures

Un personnage souffrant de blessures ouvertes voit son état s'aggraver d'un niveau toutes les 10 minutes à moins de réussir à chaque fois un jet de Résistance.

Un personnage mortellement blessé doit tester sa Résistance toutes les minutes pour éviter de mourir.

Lorsqu'un Nephilim est mortellement blessé, il tombe en Chakra, l'équivalent du coma pour un Nephilim. Cet état entraîne la concentration des Ka-éléments du Nephilim au cœur de son pentacle avant la séparation du corps à

l'occasion de l'effet Jésus lorsque le simulacre décède. Lorsqu'il est en Chakra, un Nephilim ne peut plus agir jusqu'à la mort du simulacre ou l'amélioration de son état.

SOINS DES BLESSURES
Premiers Secours

La première préoccupation face à un blessé est d'éviter que son état s'aggrave. Ainsi, une réussite à un jet de compétence Premier Secours permet de stabiliser l'état d'un blessé après un nombre de Passes d'armes égal au nombre de Niveaux de blessure. En cas d'échec, un dernier test peut être effectué au terme du même nombre de Passes d'Armes. Une réussite critique permet de réduire ce laps de temps de moitié tandis qu'un échec critique peut aggraver l'état du blessé d'un niveau à moins de réussir un test de Résistance.

Les blessures ainsi soignées voient leur malus réduit de la manière suivante :

- **Légèrement Blessé :** aucun malus
- **Blessé :** -10 %
- **Gravement Blessé :** -20 %
- **Incapacité :** -30 %
- **Mortellement blessé :** -50 %

Une fois l'état du blessé stabilisé, les Premiers Secours peuvent permettre de soigner des blessures de niveau 3 maximum. Au delà, seule la Médecine est utile. Une réussite en Premier secours permet d'annuler un niveau de blessure au bout d'1d6 minutes. Un échec ne donne rien au bout du même laps de temps, mais on peut tenter une dernière fois sa chance. Une réussite critique réduit le temps d'intervention de moitié tandis qu'un échec critique aggrave les blessures d'un niveau.

Si le personnage ne fait pas appel à la Médecine, il peut guérir naturellement à raison d'un niveau de blessure annulé par semaine de repos. Toutefois, un personnage simplement Choqué guérit au bout d'une nuit de repos. De même, les blessures non ouvertes guérissent d'un niveau par jour.

À la fin de chaque semaine, le blessé doit tester sa Résistance. En cas d'échec, son état est stationnaire. En cas d'échec critique, son état s'aggrave d'un niveau.

Un personnage mortellement blessé ne peut pas guérir naturellement. Son état demande l'attention urgente des médecins.

L'Hospitalisation

La prise en charge d'un blessé par la médecine peut accélérer sa guérison. Ainsi, une fois un blessé stabilisé et à condition d'avoir l'équipement adéquat, un jet de Médecine réussi permet d'annuler un niveau de blessure au terme d'une journée de repos. Par la suite, la guérison s'effectue normalement mais sans avoir à tester la résistance au bout de chaque semaine. Lorsque l'état du personnage revient au niveau 2, il peut quitter l'hôpital s'il le désire.

Exemple : Drenn a été grièvement blessé lors d'une fusillade. Une fois l'ennemi repoussé, Orixa se précipite pour appliquer les premiers soins dans l'espoir d'arrêter l'hémorragie. Orixa réussit son jet de Premier Secours ; l'état du Sylphe est stabilisé mais demande l'intervention de la Médecine.

Drenn est donc transporté à l'hôpital où il reçoit les soins appropriés pendant qu'Orixa essaye de trouver un habile mensonge pour expliquer l'état de son compagnon. A l'issue de la première journée, le Sylphe n'est plus que Blessé mais les médecins ne veulent pas voir s'échapper leur patient. Drenn reste donc une semaine à l'hôpital à l'issue de laquelle, il n'est plus que Légèrement blessé. Suffisamment remis, il quitte l'hôpital pour rejoindre son appartement d'où il continuera ses travaux mais d'une manière moins mouvementée.

LES AUTRES SOURCES DE DOMMAGE

Les chutes

Une chute de trois mètres inflige un niveau de blessure. Chaque tranche supplémentaire inflige un niveau de blessure en plus. Un jet d'Acrobatie ou d'Athlétisme réussi permet de réduire les dommages d'un niveau.

Le feu

Comme les armes, les feux de différentes intensités sont qualifiés par un Potentiel de gravité.Lorsqu'un personnage est en contact avec un feu, on oppose le POT de gravité du feu en Actif à sa CONStitution en Passif. En cas de réussite, le feu inflige les dommages indiqués et le personnage prend feu. En cas d'échec, les dommages sont réduits d'un niveau. À chaque Passe d'arme durant laquelle le personnage est contact avec le feu, il doit procéder à un nouveau test. Si un personnage voit ses vêtements prendre feu, le POT du feu est doublé. Chaque Passe d'armes passée à se rouler par terre réduit de moitié le POT mais l'immersion reste la meilleure solution.

DOMMAGES DU FEU

POT	Intensité du feu	Dom.
1-4	Torche, briquet tempête	1
5-8	Feu de camp	2
9-12	Aérosol en feu dans une pièce	3
13-16	Lance-flammes	3
17-20	Incendie majeur dans un batiment	3
20 et +	Incendies de forêt, explosion volcanique	3

Les acides (et les bases)

Ces produits chimiques plus ou moins concentrés peuvent être particulièrement dangereux s'ils entrent en contact avec la peau. D'un point de vue technique, leur utilisation est identique à celle du feu.

Une fois en contact avec le produit, un test d'opposition doit être accompli toutes les Passes d'armes pour connaître les dommages. Comme dans le cas des feux, chaque Passe d'armes passée à nettoyer la zone touchée réduit de moitié le POT.

DOMMAGES DES ACIDES

POT	Dilution	Dom.
1-4	Fortement dilué	1
5-8	Dilué	1
9-12	Fumant	1
13-16	Concentré	2

Les poisons

L'efficacité d'un poison est mesurée de la même manière que pour les autres sources de dommage, c'est-à-dire par un POT de Gravité et un niveau de blessure de base. Par contre, à la différence des acides et du feu, les dommage infligés par un poison ne se déterminent qu'une seule fois, au moment du contact. Ainsi, un poison prend effet lorsqu'il est ingéré, injecté ou respiré.

DOMMAGES DES POISONS

POT	Toxicité	Dom.
1-4	Guêpe, frelon	0
5-8	Veuve noire, scorpion	1
9-12	Serpent	2
13-17	Arsenic, serpents tropicaux	3
118-20	Cyanure, strichnine	4

Les explosions

Les explosifs sont simulés de la même manière que les armes. Leur Potentiel de Gravité baisse avec l'éloignement à raison de 2 niveaux par mètre au delà du centre de l'explosion.

DOMMAGES DES EXPLOSIFS

POT	Composante	Dom.
1-4	Explosif maison (chlorate de soude et sucre, engrais mélangés)	1
5-8	Poudre noire	1
9-12	Poudre sans fumée	1
13-16	Dynamite (bouteille de gaz «Kelkal»)	2
17-20	Explosif industriel	3
121-25	Plastic, Semtex	4
26 +	Explosifs militaires, C4 (grenade défensive)	4

Les dommages indiqués valent pour deux cents grammes d'explosif. Le centre de l'explosion couvre un mètre de diamètre par tranche de deux cents grammes.

Les maladies

Détailler toutes les maladies courantes serait impossible. Aussi, une fois de plus, les effets des maladies sont précisés par un système de Potentiel et un niveau de dommages.

DOMMAGES DES MALADIES

POT	Gravité	Dom.
1-4	Angine, grippe (incubation 2 jours)	1
5-8	Maladies infantiles (incubation 5 jours)	1
9-12	Bronchite aiguë, pneumonie	2
13-16	Méningite virale, choléra	2
17-19	Peste pulmonaire, fièvre jaune	3
20 +	Ebola	4

Un personnage doit opposer sa résistance au POT de gravité de la maladie une fois le délai d'incubation de celle-ci passé. En cas d'échec, il perd autant de niveaux de santé que les dommages indiqués et devra tester de nouveau sa résistance après un nombre de jours égal au temps d'incubation. En cas de réussite, la maladie cesse ses effets mais le personnage souffre toujours de son état affaibli.

Une prise en charge médicale adéquate et réussie permet de réduire le POT de Gravité d'une maladie de moitié pour les jets d'opposition.

Noyade et asphyxie

Toute privation d'oxygène entraîne rapidement la mort par asphyxie. Chaque Passe d'armes sans pouvoir respirer normalement demande un jet de CONStitution multiplié par un facteur de 10, décroissant à chaque passe. Ainsi le premier jet s'effectue à CONx10 puis à CONx9, etc. Si un des jets est raté, le personnage subit un niveau de blessure. Dès lors, chaque Passe fait subir un nouveau niveau de blessure jusqu'à ce que le personnage puisse respirer librement à nouveau ou jusqu'à la mort.

Lorsqu'un personnage commence à s'asphyxier, toute action intellectuelle ou magique demande un jet d'Idée préalable pour être tentée.

LES EFFETS DE L'ÂGE

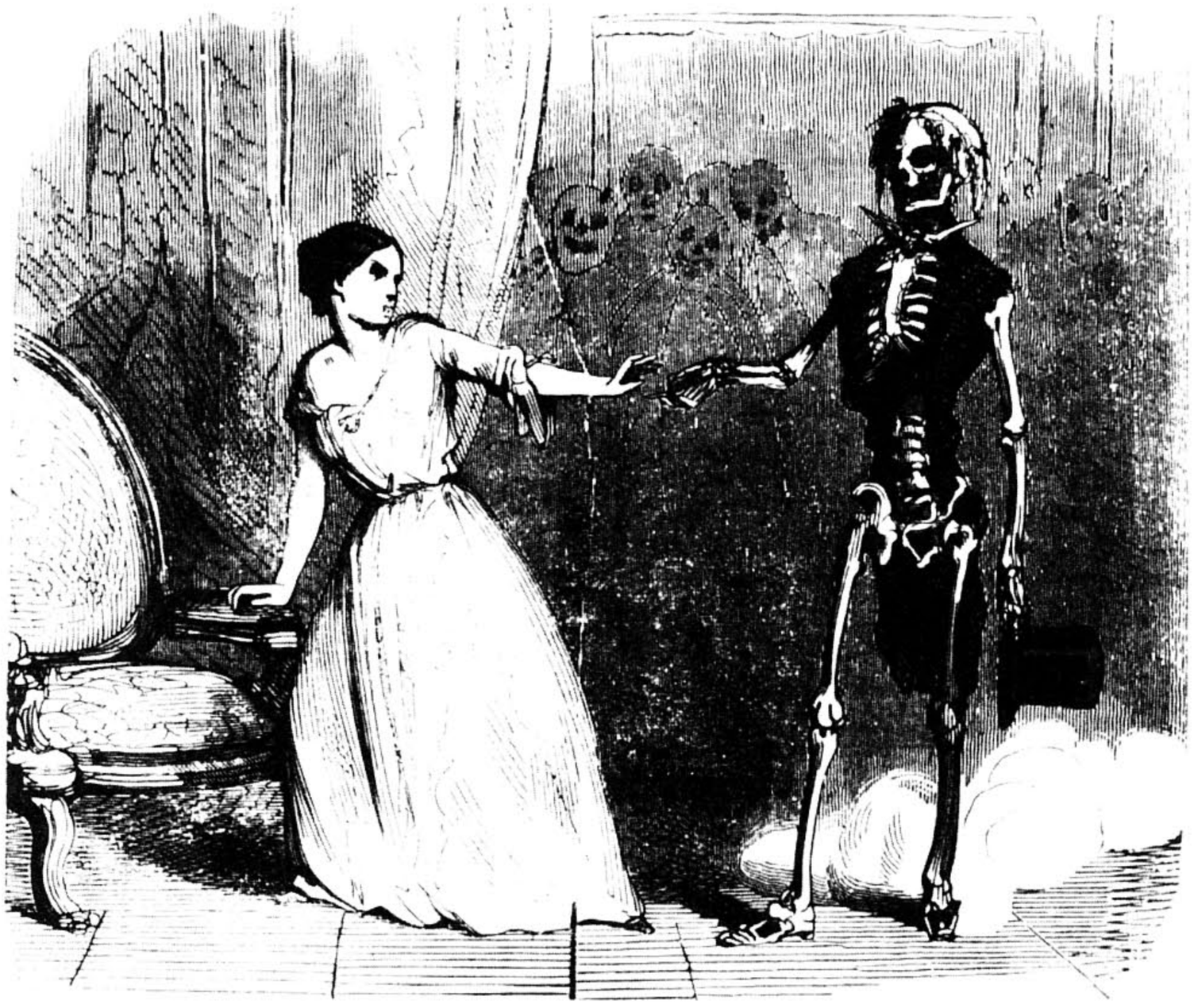
A partir de l'âge de 45 ans, tout humain doit tester chaque année les conséquences du vieillissement. Ainsi, on doit procéder à un test de Résistance qui, s'il est réussi, réduit de 1 le jet de dé sur la table suivante. Les Nephilim peuvent tester à la place leur Ka dominant ce qui explique que les simulacres des Nephilim peuvent vivre beaucoup plus longtemps que les humains.

EFFETS DE L'AGE

1d6	Pts de carac. perdus
1-3	0
4-5	1
6	2

Modificateurs : + 1 par dizaine d'années à partir de 50 ans.

En cas de perte de points de caractéristiques, tous les facteurs qui y sont liés doivent être modifiés. Lorsqu'une caractéristique arrive à 0, le personnage meurt.



CHAPITRE SIX

LA RÉINCARNATION

Mais je poursuis en vain le Dieu qui se retire;
L'irrésistible Nuit établit son empire,
Noire, humide, funeste et pleine de frissons;

Une odeur de tombeau dans les ténèbres nage,
Et mon pied peureux froisse, au bord du marécage,
Des crapauds imprévus et de froids limaçons.

«Le coucher de soleil romantique»
Charles Baudelaire

Le Nephilim possède comme principale caractéristique d'être un esprit immatériel. Même si le corps dans lequel il s'est incarné vient à décéder, le Nephilim conserve la vie et la possibilité de se réincarner.

Cette possibilité répond toutefois à des conditions particulières et strictes qui ne sont pas exemptes de dangers.

LA MORT DU SIMULACRE

Lorsque le simulacre du Nephilim meurt, c'est à dire lorsqu'il dépasse le niveau de santé mortellement blessé et que tout espoir de réanimation a échoué, le Nephilim est obligé de quitter le corps dans lequel il était incarné. Quelles que soient les circonstances de la mort, un Nephilim ne peut pas contrôler cet effet et personne ne peut l'empêcher. Cette séparation est quelquefois visible pour les humains, notamment ceux qui ont un Ka-soleil supérieur à 15. Ceux-là, plus sensibles que les autres aux effets magiques, peuvent apercevoir un nuage légèrement brillant au-dessus du corps. Ce phénomène est bien connu des Nephilim qui l'ont nommé l'exaltation de l'aura.

Si un tel phénomène est rarement perceptible pour les humains, il n'en est pas de même pour les Nephilim. Chacun d'entre eux se trouvant dans un rayon de 500 mètres est averti de l'occurrence d'un effet Jésus à proximité, sans avoir besoin de faire de jet. De même, tout Nephilim présent dans un rayon d'un kilomètre teste sa vision-Ka pour sentir l'événement.

Lorsque le Nephilim quitte son simulacre, il conserve toutes ses compétences acquises lors d'incarnations passées ainsi que celles qu'il a « volées » à son simulacre par l'expérience. De même, il acquiert une Culture du XXième siècle qui lui est propre, dont le score de base est l'EDUcation de son simulacre.

Une fois la séparation terminée, le Nephilim peut chercher à s'incarner dans un nouveau simulacre, à moins d'être forcé de réintégrer sa stase ou de succomber aux effets de la Narcose.

LA RÉINTÉGRATION DE LA STASE

Si la stase du Nephilim n'est pas pleine au moment de l'Effet Jésus, celle-ci peut retrouver son rôle premier de prison magique et aspirer le pentacle du Nephilim pour le maintenir en captivité.

Au moment de la séparation du Nephilim, un jet de 100 moins le nombre de points de Ka-éléments contenus dans la stase doit être effectué. En cas de réussite, le Nephilim est aspiré dans sa stase. Cette perspective peu réjouissante peut être toutefois évitée au prix du sacrifice d'un point de Ka permanent. Si, malgré tout, le Nephilim réintègre sa stase, celle-ci devra être rechargée en étant placée dans des champs magiques puissants tels que des plexus. Dès qu'une stase retrouve sa charge maximum soit 100 points, le Nephilim peut tenter de se réincarner à nouveau.

LA RECHERCHE D'UN NOUVEAU SIMULACRE

A la mort du simulacre, l'esprit du Nephilim s'élève dans les airs et flotte là sans pouvoir se déplacer. Si aucun humain ne se trouve près du lieu pour fournir un éventuel simulacre, le Nephilim doit réussir à se mouvoir pour partir en quête d'un nouveau corps d'accueil. Cet effort demande le sacrifice de 2 points de Ka permanents qui permettent au Nephilim de créer un lien avec un champ magique au sein duquel il pourra se glisser pour se déplacer.

Cela fait, un Nephilim décorporé peut se déplacer d'environ 5 kilomètres par heure. Ce mode de déplacement est certes souvent salutaire, mais il provoque une angoisse terrible chez le Nephilim, pouvant provoquer en lui les bouleversements chaotiques annonciateurs du Khaïba. En termes plus techniques, chaque heure

d'errance dans les champs magiques à la recherche d'un nouveau simulacre donne 1 % supplémentaire au Khaïba du Nephilim.

En dehors de ces désagréments, le Nephilim ainsi en suspension peut continuer de percevoir son environnement par la vision-Ka et donc repérer les humains par l'irradiation de leur Ka-soleil. Lorsqu'un simulacre potentiel est visible, seul son Ka-soleil peut être évalué ; son apparence et ses pensées restent inaccessibles. Toutefois, en réussissant un jet sous Ka-Air x3, un Nephilim peut sonder un esprit humain et en retirer quelques renseignements d'ordre général sur l'individu visé (âge, état d'esprit actuel...)

Pour intégrer un nouveau corps, un Nephilim doit réussir à vaincre le Ka-soleil de sa cible sur la Table d'Opposition à l'aide de son Ka. En cas d'échec, d'autres tentatives peuvent être effectuées à l'aide des autres Ka-éléments non dominants. En cas d'échec ou d'abandon, un autre simulacre doit être trouvé...

La détermination du profil du simulacre dépend des circonstances décrites par le meneur de jeu. Ainsi, un Nephilim désincarné peut tenter de posséder un personnage non joueur présent sur les lieux de sa « mort » ou dériver et s'approprier un corps inconnu qui peut être décrit par le meneur de jeu ou bien d'un commun accord avec le joueur.

Pour créer le nouveau simulacre du Nephilim, reportez-vous p 108.

LA NARCOSE

Si la stase est pleine et que le Nephilim n'arrive pas à trouver de simulacre en moins de 24h, il peut rentrer en Narcose. C'est un sommeil profond durant lequel le Nephilim se place sur une perception du temps extrêmement longue où un siècle équivaut à une heure humaine.

Il se fossilise, laissant les champs magiques le bercer de leurs lents murmures. L'esprit Nephilim se fixe au dernier endroit qu'il a visité et met en sommeil son Ka. Seuls ses Ka-éléments gardent un semblant d'activité. Ils peuvent influencer le milieu extérieur du Nephilim, le transformant très légèrement.

C'est ainsi que des Nephilim de l'air tombés en Narcose ont pu être à l'origine d'esprits frappeurs dans des maisons et des Nephilim du feu à l'origine de feux-follets. Si le Nephilim veut éviter la Narcose, il doit réussir un jet de Ka x 3 toutes les 24h sans simulacre.

La seule manière pour un Nephilim de sortir de sa Narcose est soit de le faire volontairement, mais cela demande un effort incommensurable (il doit réussir deux fois un jet de pourcentage égal à 10 % de sa caractéristique Ka), soit de se faire réveiller par le sortilège d'un autre Nephilim fait à cette intention.

Lors d'une récente rencontre avec un ancien compagnon de quête qui a suivi son propre chemin, j'ai pu entendre que l'Arcane XIV avait développé des rituels particulièrement épuisants et complexes mais relativement efficaces pour lutter contre le processus de la Narcose. Malheureusement, le processus n'est totalement efficace que pour des Narcoses récentes. Les plus anciennes sont tout de même récupérables mais souvent au prix de séquelles plus ou moins importantes au niveau du pentacle. Bien sûr, un tel rituel implique la collaboration, du moins une attitude bienveillante de la part de la Narcose ce qui n'est pas toujours le cas des plus anciennes.

...it immatériel. Même si le

Permettez moi d'ajouter à ce sujet les reflexions suivantes, inspirées de mon experience personelle...

Si notre puissance se révèle toujours plus flagrante lorsque nous sommes incarnés, l'Effet Jésus nous plonge dans l'effroi. Quitter un corps même s'il n'est qu'un hôte forcé nous renvoie à cette angoisse des premières blessures par l'orichalque. Quitter un simulacre glace de terreur les plus valeureux d'entre nous alors que cet instant nous met à nu face à la toute-puissance des champs élémentaires. Chacun d'entre nous le sait ; dériver hors d'un corps nous expose à un enkystement lent et inexorable dans les champs magiques. Ce phénomène redouté n'est autre que la Narcose...

Si je vous parle avec tant de crainte de ces instants de damnation promise, c'est parce que, moi-même, j'ai pu éprouver ce seuil qui nous sépare de la fusion avec les champs magiques.

C'était durant les guerres de religion qui ravagèrent ce pays, il y a quelques siècles. Incarné dans un huguenot, je faisais route vers la Rochelle pour gagner ensuite Albion où des frères organisaient des réseaux pour lutter l'Ordre du Temple. Malheureusement, une attaque menée par les troupes du cardinal décima le groupe qui m'accompagnait. Quant à moi, blessé, j'avais fui ces spadassins fanatisés qui brandissaient des lames teintées de métal maudit. Fou de terreur à l'idée de sentir une fois de plus l'orichalque mordre mon pentacle, je m'étais enfoncé toujours plus profondément dans la forêt sans sentir la Vie quitter mon simulacre titubant. J'ai perdu le fil du temps qui devait me rapprocher de ma troisième mort et l'Effet Jésus m'a surpris par sa brutalité... Soudain, je sentis comme une chute alors que mon pentacle subissait la sublimation de l'aura. Incapable de réagir, je ne pouvais que me laisser aller à un hurlement silencieux tandis que je m'arrachai de ce corps étranger et pourtant si familier. C'est quand je me vis flotter au dessus de Ronan que je compris mon funeste destin. Seul, j'étais seul au milieu d'une forêt. Aucun humain n'était perceptible alentour. Pris de panique, je me jetai d'un champ magique à l'autre ne sachant lequel choisir pour me mouvoir vers un hôte salutaire qui ne se montrait toujours pas. J'étais comme pris dans un tourbillon étrangement ralenti ; mes mouvements étaient lourds et requéraient toute mon énergie. Je compris alors que l'attraction que je sentais n'était pas normale et c'est avec horreur que je découvris mon essence se mêler insidieusement aux champs magiques autour de moi. Déjà, des liens brumeux me retenaient pour se déchirer de plus en plus difficilement. La narcose me gagnait ; j'étais condamné à faire corps avec ces champs élémentaires qui me rappelaient à eux...

Mon esprit subissait déjà comme un processus de fossilisation lorsqu'il apparut à la limite du voile de l'immobilité et de l'oubli. Son Ka-soleil était faible mais je dus mobiliser en moi les dernières étincelles de conscience qui crépitaient encore de rage. Au prix d'une lutte épuisante, je sentis avec délectation l'aspiration de mon pentacle qui allait se lover en lui, meurtri et palpitant de peur. Loué soit la roue de Fortune d'avoir mené les pas de cet enfant curieux vers le cadavre de mon simulacre ensanglanté.

Ce que j'ai vécu alors, je ne le souhaite à aucun d'entre nous. Les Narcoses sont certainement la manifestation la plus tragique de nos destinées brisées. Ils ne pensent plus ; ils deviennent une simple sensation d'un environnement qui constitue leur corps. Devenus instincts, tout est menace pour eux et ils développent des pouvoirs défensifs nés de leur colère alimentée par la peur dont nous sommes parfois aussi les victimes. Moi qui ai déjà éprouvé cette angoisse primale, je ne peux que me sentir désarmé face à une narcose et seuls de puissants rituels de l'Arcane XIV semblent efficaces.

Mais à quel prix ?...

CHAPITRE SEPT

LES RÉACTIONS ÉLÉMENTAIRES

Mon être tout entier, magique et basaltique, vivait un enfer lorsque je chutai dans le terrible torrent. Cette expérience me changea à tout jamais.

William Ashbless, Confessions secrètes

Le monde visible, fait de matières solides, liquides et gazeuses, perceptibles par les sens humains, cache un autre monde tout aussi riche, le monde invisible et les mondes élémentaires des champs magiques. Ces champs magiques baignent de manière continue et discontinue selon les endroits toute la matière. De manière ésotérique, la matière visible est issue directement et indirectement des champs magiques. Ainsi, en chaque objet, chaque chose que l'on peut regarder, il y a une trace d'un ou plusieurs champs magiques qui lui donne une nature ésotérique. De même lorsqu'un champ magique traverse la matière, il « l'éclaire » différemment en fonction de la nature de cette matière. Ainsi, il est possible de décliner à l'infini les rapports élémentaires entre les choses. Ainsi, la pierre, la terre, les murs, les poteries, les arbres sont liés à l'élément Terre, etc.

La nature élémentaire du Nephilim est avant ésotérique et symbolique. Elle entre en correspondance avec les champs magiques par le biais d'opérations magiques souvent compliquées. En revanche, pour les Nephilim ayant connu un ou plusieurs cycles dits basaltiques, le rapport avec la symbolique élémentaire du monde est plus direct et peut avoir des conséquences physiques sur lui. En effet, ces Nephilim ont connu un développement élémentaire extrêmement primaire les rendant encore aujourd'hui sensibles aux grandes manifestations physiques de ces éléments. Ainsi, un Nephilim ayant connu deux cycles basaltiques de feu sera en partie immunisé contre le feu mais sera beaucoup plus sensible à l'eau et à la lune de manière générale. C'est ce que l'on appelle un effet basaltique. Les règles exposées ci-après déroulent un cadre pour simuler l'effet. Il est fait appel au sens analogique et symbolique du Mj et du joueur pour que ces effets ne soient pas trop handicapants et pas trop présents durant la partie mais, en même temps, qu'ils puissent créer des situations de jeu intéressantes.

LA SENSIBILITÉ BASALTIQUE

Le Nephilim, au cours de son existence de Kaïm, a pu connaître un à cinq cycles basaltiques, le choix de chaque Ka-élément étant libre pour chaque cycle. Chaque incarnation dans le même élément compte comme un degré de sensibilité à cet élément et aux deux éléments opposés.

L'effet basaltique peut provoquer chez certains Nephilim des comportements proches de la phobie. Ainsi, souvent, des Nephilim ayant connus des cycles basaltiques liés à l'air ne veulent ou ne peuvent rester dans un souterrain trop longtemps.

LES MANIFESTATIONS ÉLÉMENTAIRES

Chaque élément possède sa propre manifestation physique, qui peut alors interagir avec le cycle basaltique du Nephilim. La liste qui suit n'est qu'indicative. Pour déclencher un effet basaltique, il est nécessaire que la manifestation sorte de l'ordinaire, soit exceptionnelle. Mais plus la sensibilité du Nephilim est importante, plus la nature du phénomène élémentaire déclenchant un effet basaltique peut être faible. C'est au Mj de juger selon la situation.

On peut étendre l'effet basaltique aux pierres précieuses et aux métaux, augmentant ainsi la référence symbolique entre le Nephilim et le champ magique. Le champ des tabous peut aussi s'élargir et augmenter le plaisir et la difficulté de jeu du Nephilim. De même, certaines sociétés secrètes très bien renseignées peuvent connaître ce type de faiblesses d'un Nephilim et s'en servir contre lui. Ainsi, il est de notoriété ésotérique que le Lion vert connut cinq cycles basaltiques de feu. Les chasseurs du Lion vert, membres d'une fraction belliqueuse des chevaliers teutoniques portent toujours sur eux des vieux revolvers qu'ils arment avec des balles en argent.

Champ magique de Feu

Une éruption volcanique, une grande quantité de feu (feu de forêt, feu dans une grande structure), une coulée de lave, une très forte température (supérieure à

200°C), la proximité (moins de 100 mètres) d'une forte source de chaleur (tel un réacteur nucléaire), la foudre, un courant électrique de forte puissance.

Pierres précieuses : rubis, œil de chat.
Métaux : fer, bronze.

Champ magique d'Air

Un très fort vent, une tempête, un typhon, un ouragan, un bruit très fort (et plus généralement tout son fort transporté par l'air), une belle musique, un discours très puissant, brillant, charismatique, un déplacement aérien (avion, hélicoptère, saut en parachute), une très grande hauteur (équivalent au vertige).

Pierres précieuses : saphir, lapis lazulis.
Métaux : aluminium, étain.

Champ magique de Terre

Un tremblement de terre, une secousse sismique, une forte masse rocheuse (une grande montagne, un affleurement granitique), les endroits confinés (une cage d'ascenseur, une cave exigüe), les grottes, les souterrains, les aven, les puits naturels, la profondeur sous la terre, la boue, les gorges et les canyons, le cœur d'une vieille forêt, des arbres géants tels les séquoias américains.

Pierres précieuses : onix, ambre.
Métaux : cuivre, airain.

Champ magique d'Eau

Une grande étendue d'eau (une mer, un océan, un lac, une rivière), un très fort courant, une tornade de pluie, une grande vague, un raz-de-marée.

Pierres précieuses : émeraude, malachite.
Métal : mercure.

Champ magique de Lune

Une pleine lune, une éclipse solaire et lunaire, un fou, un lieu où la folie est très présente (hôpital psychiatrique), une ivresse, une poésie.

Pierres précieuses : obsidienne, pierre de lune.
Métal : argent, sélénium.

LES OPPOSITIONS ÉLÉMENTAIRES

Lorsqu'un Nephilim se trouve confronté accidentellement à l'un des phénomènes décrits ci-dessus et qu'il possède un cycle basaltique opposé élémentairement, il se voit infligé une blessure d'un niveau égal aux nombre de cycles basaltiques dans l'élément concerné.

Par exemple, Aldar Fugens, Nephilim du Feu, a connu deux cycles basaltiques de feu (lave et volcan). Durant une situation particulièrement pénible, il se retrouve projeté dans l'eau glacée de la mer du Nord. Il encaisse alors une blessure de 2 niveaux (soit Légèrement Blessé).

La description des effets physiques sur le Nephilim doit être poussée. Dans l'exemple d'Aldar, sa peau peut se mettre à fumer et à se plisser comme lorsque la lave rencontre l'eau de la mer, infligeant ainsi les dommages de l'effet basaltique.

LES CONJONCTIONS ÉLÉMENTAIRES

Lorsque le Nephilim se trouve confronté violemment à un des phénomènes décrits de la même nature que son ou ses incarnations basaltiques, il se voit en partie immunisé du fait de son accointance particulière avec cet élément. Ainsi, par incarnation basaltique dans le même élément, il réduit d'autant le niveau de la blessure infligée par l'élément en question.

Anabaseth, Nephilim de la Terre, satyre de son état, se trouve pris dans un éboulis de pierre. Il a connu trois cycles basaltiques de terre. Le Mj décide que cet éboulis inflige aux victimes une blessure de niveau 4. Pour Anabaseth, cette blessure ne sera que de niveau 1. Il s'en sortira sonné. Le joueur est invité à décrire comment son personnage exploite de manière momentanée ses incarnations basaltiques. Dans le cas présent, Anabaseth a vu sa peau se durcir et devenir rocheuse, faisant comme une armure de pierre pendant la chute.

L'effet basaltique est incontrôlable par le Nephilim que cela soit une opposition ou bien une conjonction élémentaire.

L'effet Basaltique

Le texte qui suit est tiré des carnets secrets de Fulcanelli. J'ai pu les récupérer après que le Maître a réussi sa première transmutation du plomb en or. Ayant servi comme assistant durant cette opération et le maître se sentant prêt à effectuer le grand voyage, il me confia ses carnets. Ils sont pour moi une mine inépuisable de maximes et de pensées, permettant la meilleure des méditations. Ils sont mon Yi-King.

« Basalte, matière primordiale, pierre antédiluvienne, tu es le symbole de l'enracinement dans ce monde, de la permanence et de la solidité. Tu as en toi la vertu de la conservation du moment sacré des origines, de l'instant ou tout se fait. C'est à toi, ô pierre noire, que revient le lourd fardeau de la fondation. Tu es la base du pilier, l'endroit où chaque chercheur de vérité peut prendre appui avant de partir au loin quêter la source de la sapience. »

CHAPITRE HUIT

L'EFFET MNEMOS

— Te souvient-il de notre extase ancienne ?
— Pourquoi voulez-vous donc qu'il m'en souvienne ?

Paul Verlaine, Fêtes Galantes

Êtres magiques de nature spirituelle, les Nephilim puisent de nouvelles connaissances au fil de leurs incarnations. La sapience à laquelle ils s'abreuvent nourrit leur pentacle et se diffuse dans leur essence pour les rapprocher toujours plus de l'Agartha. Pourtant, les dangers de la quête peuvent laisser parfois des séquelles au sein même du pentacle d'un Nephilim et certains pans de leurs vies passées peuvent être voilés et donc inaccessibles. L'Effet Mnemos, tel que les Déchus l'appellent, fait partie des aléas de leur existence tourmentée.

Durant la création de personnage, il se peut que le joueur ait eu à noter des points de Potentiel Mnemos consécutifs à une remise en stase prématurée. Ces points représentent une partie de la sapience du Nephilim refoulée par le traumatisme d'une blessure par l'orichalque ou tout autre désordre de nature magique. Ainsi, il peut arriver qu'une partie des souvenirs et donc des expériences du Nephilim soient voilés par l'effet Mnemos. Cependant, l'effet Mnemos ne gomme pas totalement la sapience contenue dans les parties obscures du pentacle. Il est donc possible de réintégrer cette expérience dont le Nephilim est privé.

Ainsi, alors que les Nephilim fonctionnent communément sur un mode analogique, des épisodes de leurs vies antérieures peuvent leur revenir lorsqu'ils sont confrontés à des situations analogues. En général, de telles réminiscences sont associées à des lieux, des objets ou des personnes mais aussi des sons ou des odeurs. On parle alors de mémoire analeptique...

Deux situations sont appropriées pour ce genre d'introspections. Au cours de l'aventure, le joueur peut faire un test sous Ka x 5 pour sa dernière incarnation, Ka x 4 puis x 3, etc. En cas de réussite, le Nephilim se souvient d'une expérience appropriée à la situation et peut puiser dans les points de POT Mnemos d'une incarnation et en attribuer un pour un gain de 10 % à une compétence accessible à son simulacre de l'époque. Par contre, en cas d'échec critique, il apparaît que le pentacle du Nephilim est endommagé et cette connaissance potentielle est perdue définitivement.

Exemple : Drenn a été remis en stase par des Inquisiteurs lors de la chute de Grenade en 1492. Cette expérience a été pour le moins traumatisante et une partie de ses souvenirs de cette époque sont voilés par deux points de POT Mnemos.

Lors d'une aventure en forêt noire, le Sylphe découvre avec ses compagnons une salle de torture dans un repaire templier où sont visibles les restes estropiés de deux homoncules. Avec l'accord du Meneur de jeu, Drenn fait le lien entre cette découverte macabre et sa propre expérience. Plongé dans ses souvenirs, le Sylphe ne répond plus à ses compagnons, accaparé par des visions des geôles de l'Inquisition.

Cette époque était sa première époque d'incarnation sur deux, aussi un jet de Ka x 4 est nécessaire pour lever le voile de l'oubli. Avec un résultat de 18, Drenn réussit son introspection et décide de puiser un point de POT Mnemos qui est aussitôt converti en + 10 % dans la compétence Religion (Inquisition) du groupe Tradition.

Le fait de puiser des connaissances dans sa mémoire analeptique est un acte volontaire en réaction à l'environnement qui plonge le Nephilim dans une courte période d'un Tour dans ses souvenirs ; il peut donc être malvenu de l'utiliser dans des situations périlleuses.

Il est possible de faire appel à l'Effet Mnemos entre les scénarios. Dans ce cas, le joueur peut demander à investir des points du POT Mnemos avec l'accord du Meneur de jeu. Chaque situation appropriée permet de puiser dans le POT Mnemos à raison d'un point pour 10 % dans une compétence elle aussi appropriée. Aucun test n'est nécessaire. Les conséquences des résultats critiques ne sont pas applicables.

CHAPITRE NEUF

L'EXPÉRIENCE

L'étude a été pour moi le souverain remède
contre les dégoûts de la vie,
n'ayant jamais eu de chagrin
qu'une heure de lecture ne m'ait ôté.

Montesquieu, Lettres Persanes

Nephilim est avant tout un jeu de rôle de progression et d'accomplissement. C'est une quête intérieure, héroïque, des personnages. L'un des aspects capitaux du jeu est donc l'expérience que peuvent acquérir les Nephilim au cours du jeu. Voici donc un chapitre dédié à l'effet Prométhée, c'est-à-dire à la manière dont les Nephilim peuvent acquérir de nouvelles connaissances, par leur pratique, par l'apprentissage auprès d'un maître et enfin par l'étude.

LA PROGRESSION PAR L'EXPÉRIENCE

Cette procédure concerne toutes les compétences sauf les compétences de Sciences occultes, dont la progression est traitée au chapitre « L'Agartha ». Lorsqu'un Nephilim (comme d'ailleurs un être humain) utilise une compétence alors qu'il est dans une situation où un échec peut avoir des conséquences néfastes, il a la possibilité de progresser dans sa connaissance.

Avant de tenter une action qui met en jeu une compétence, s'il y a lieu, le joueur choisit s'il utilise la compétence du Nephilim ou celle du Simulacre.

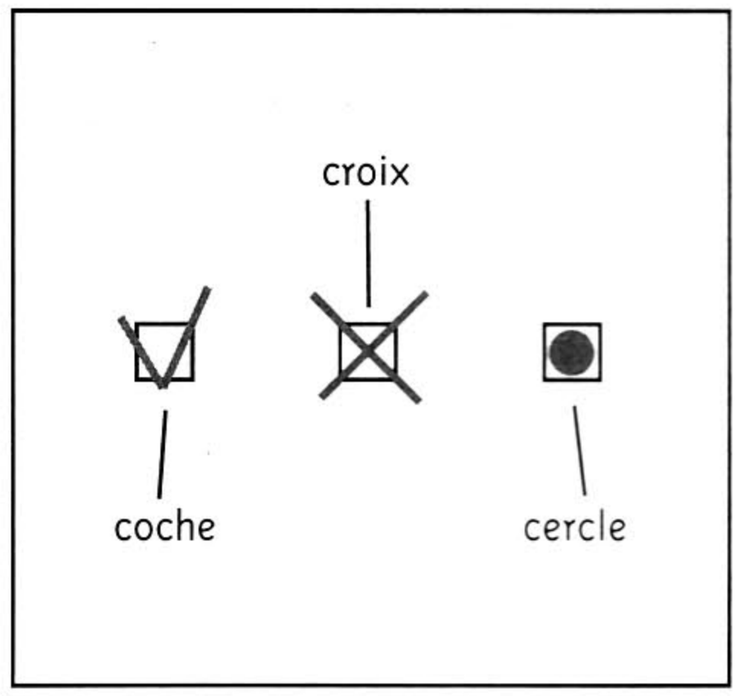
En termes de règles, en situation de stress (appréciée en dernier ressort par le Maître de Jeu), à chaque fois que le Nephilim tente une action qui met en jeu une compétence dont le score n'est pas nul, il fait une marque dans la case de la feuille de personnage située en face de la compétence. S'il réussit sa compétence, il fait une coche ; s'il échoue, il fait un cercle. S'il fait une réussite critique, il fait une croix. Si la compétence a été utilisée plusieurs fois de suite pendant la même action, la réussite l'emporte sur l'échec, qui lui-même l'emporte sur la réussite critique.

Au cours d'une partie de jeu, on ne peut pas faire plus d'une marque dans une compétence (coche, croix ou cercle).

Exemple : un Hydrim utilise la compétence Nager alors qu'il est poursuivi par plusieurs Templiers dans les canaux de Venise. Dans un premier temps il échoue et commence à se noyer. Puis le maître de jeu lui demande de refaire un jet à -20 %, qu'il réussit normalement. A l'issue de la scène, le joueur fait une coche (comme s'il avait réussi normalement) et non un cercle.

En fin de scénario, lorsque les personnages auront eu le loisir de réfléchir à leurs actions, le Meneur de jeu demande aux joueurs de compter les marques d'expérience : 1 coche signifie + 1 % et un cercle + 2 %, qui sont ajoutés à la compétence du Nephilim. Si la compétence du Simulacre a été utilisée et que le résultat du jet a été critique (c'est-à-dire qu'une croix figure dans la case d'expérience), la compétence du Simulacre passe à 0 et la compétence du Nephilim augmente d'une valeur égale à celle du Simulacre diminuée de sa base. Si la compétence du Nephilim a été utilisée et que le résultat du jet a été critique, la compétence du Nephilim augmente de 3 %.

Exemple : notre Hydrim, un peu plus tard, se tient sur ses gardes et le Meneur de jeu lui demande de faire un jet de Vigilance. Mais l'Hydrim ne possède pas la compétence Nephilim, mais seulement celle du simulacre à 45 % (celui-ci a une Base d'Adaptation de 23). Il décide donc de l'utiliser et lance les dés : 04. Une réussite critique. Le joueur efface immédiatement la compétence du simulacre et note 22 % dans sa compétence Vigilance de Nephilim (45 % - 23 % de la Base).



PROGRESSION PAR L'APPRENTISSAGE

Cette procédure concerne toutes les compétences y compris les compétences de Sciences occultes.

L'apprentissage consiste à exercer ses compétences grâce à un maître. La progression par l'apprentissage ne concerne, pour le maître comme pour l'élève, que les compétences du Nephilim. Un Nephilim ne peut enseigner que ce que lui-même connaît et un élève n'apprend que dans sa compétence de Nephilim. Pour qu'un Nephilim puisse enseigner à un autre Nephilim, la compétence du maître doit être supérieure à celle de l'élève.

Temps d'apprentissage

Chaque séance d'apprentissage demande un nombre d'heures égal à la valeur de la compétence de l'élève avant le début de l'apprentissage.

Exemple : Un Nephilim décide d'apprendre auprès d'un autre Nephilim la compétence Droit. L'élève a 25 % en Droit et le Maître 50 %. Pour avoir le droit de faire un test, le maître doit enseigner à l'élève durant 25 heures.

Nombre de points gagnés

Après un nombre d'heures égal à la valeur de la compétence de l'élève avant le début de l'apprentissage, le maître fait un jet sous sa compétence : s'il réussit, il est à même d'enseigner à l'élève. Puis l'élève fait un jet sous sa propre compétence, qu'il doit échouer, pour savoir s'il a ou non appris quelque chose du maître.

Si le maître à réussi son jet et l'élève a échoué, le maître a enseigné quelque chose à l'élève.

Exemple : Après 25 heures d'enseignement, le maître fait un jet : 32 %, réussite. L'élève fait alors un jet : 96 %, échec. Le maître a enseigné quelque chose à l'élève.

Nature et quantité des enseignements : les enseignements du maître ne sont pas qualifiés. Ils représentent tout à la fois des connaissances précises et les méthodes correspondant à la discipline de la compétence. Pour connaître la valeur d'augmentation de la compétence, l'élève tire 1d10, dont il ajoute le résultat à sa compétence de Nephilim. La valeur finale de sa compétence peut être supérieure à la valeur de la compétence du maître, mais l'élève ne pourra plus apprendre auprès du maître. Il ne pourra pas non plus enseigner au maître avant d'avoir augmenté sa compétence de Nephilim (par un quelconque moyen).

Exemple : l'élève tire 1d10 et fait 4. Sa compétence de Nephilim passe immédiatement à 29 %. Il pourra à nouveau tenter d'apprendre quelque chose du maître après avoir pris 29 heures de cours avec lui.

PROGRESSION PAR L'ÉTUDE

Cette procédure concerne toutes les compétences y compris les compétences de Sciences occultes. Cependant, toutes les compétences physiques (celles des groupes Adaptation, Confrontation, Discrétion et Techniques) ne peuvent progresser au-delà d'une valeur de 50 %, base comprise, par la méthode de progression par l'étude. Ces compétences demandent, pour aller au-delà de 50 %, de progresser par l'expérience ou par l'apprentissage.

La progression par l'étude est un processus solitaire, à partir de sources documentaires. La procédure qui suit ne traite pas de la recherche de l'information, qui fait l'objet du chapitre « L'information occulte ».

Caractérisation de la Source

Toutes les sources ne recèlent pas la même quantité ni la même qualité d'information. Meilleure est la qualité et plus gran-

POTENTIEL DE RICHESSE DE LA SOURCE D'ÉTUDE

POT	Type d'information
1-3	Informations très générales, niveau apprentissage pour grand débutant. Ex : Livre pour enfants.
4-6	Informations générales, peu documentées. Ex : guide d'initiation sur sujets très généraux (mathématiques, droit, etc.)
7-9	Informations générales et documentées. Ex : dictionnaire.
10-13	Information spécialisée pour débutants. Ex : initiation à la mécanique quantique.
14-16	Information spécialisée. Ex : encyclopédie en 20 volumes.
17-18	Information très spécialisée. Ex : traité de droit administratif européen.
19-20	Monographie. Ex : les évêques de Sens dans la première moitié du XIIIième siècle.
21 +	Publication scientifique de haut niveau. Ex. L'action de la 2-4 Dihydroxyestérase sur les bases paires d'ADN dans la cellule de drosophile in-vitro.

de est la quantité, plus grandes seront les chances que le Nephilim apprenne quelque chose de la source. Chaque source est caractérisée par deux valeurs : d'abord le POT de Richesse de la source, qui indique la qualité, la diversité et la précision des informations qu'elle contient. Plus il est élevé, plus les chances qu'a le Nephilim d'apprendre quelque chose de la source sont grandes. Ensuite vient la ou les compétences de la source. Elles représentent le pourcentage maximum que le Nephilim peut en tirer dans ces compétences. Une source peut avoir une ou plusieurs compétences.

La maître de jeu doit donc en premier lieu attribuer un POT de Richesse à la source ainsi qu'une ou plusieurs compétences, à l'aide la Table ci-dessous.

Les compétences des sources sont très variables, mais sont généralement comprises entre 1 % et 15 %. Les sources disposant de compétences supérieures à 15 % sont rares, chères, volumineuses et généralement occultes et très recherchées.

N'attribuez jamais plus de 20 % de compétences totales à une source, quelle qu'elle soit.

Une fois que le maître de jeu connaît les valeurs du POT et des Compétences, le Nephilim suit alors la procédure suivante :

a - Quelle est l'ampleur des informations susceptibles d'apprendre quelque chose au Nephilim ?

Pour le savoir, il suffit au Nephilim d'estimer le POT de Richesse d'Information de ses documents. Il fait un simple jet de S'informer. S'il réussit, il connaît le POT. Sinon, il ne le connaît pas. En revanche, le Nephilim ne peut estimer la valeur des Compétences de la source, mais en connaît le nom.

Exemple : Le Nephilim a trouvé un ouvrage manuscrit traitant d'une commanderie templière en activité. Le maître de jeu détermine alors que le POT de l'ouvrage est de 19 (c'est un ouvrage très spécialisé). En revanche, il décide que les informations qu'il contient ne sont pas très précises et attribue au livre une Compétence de 6 % en Templiers et 1 % en Histoire.

Si le Nephilim estime que les sources dont il dispose sont susceptibles de lui apprendre quelque chose, il doit alors se mettre à l'étude. Les instructions ci-dessous supposent que le Nephilim est à même de comprendre les informations du support, c'est-à-dire qu'il sait en comprendre la langue, le symbolisme, la graphie, etc.

b - Sur quelle compétence le Nephilim va-t-il travailler ?

Si la source contient plusieurs compétences, le Nephilim doit choisir quelle compétence il désire étudier.

Exemple : le Nephilim, qui cherche des informations sur les sociétés secrètes, décide tout naturellement de travailler sur la compétence Templiers.

c - Combien de temps le Nephilim va-t-il passer à étudier ?

Le Nephilim est susceptible d'apprendre quelque chose, quelque soit le temps qu'il passe à étudier. On consulte la table ci-dessous pour connaître quelle fraction de la compétence le Nephilim peut espérer apprendre en fonction du temps passé, éventuellement modifiée par la nature de la source.

Le Nephilim choisit un nombre d'heures d'études. Après ce nombre d'heures, il pourra au mieux obtenir la fraction de POT correspondant à la durée de son étude.

Exemple : Le livre est manuscrit, donc peu lisible. Le temps d'étude sera sont multiplié par deux. Si le Nephilim passe 8 heures à étudier, il pourra espérer apprendre 1/4 (25 %) de la compétence qu'il étudie. Le Nephilim, quelque peu pressé par le temps, décide de passer 8 heures à l'étude.

d - Quelle quantité d'information le Nephilim a-t-il appris ?

Le Nephilim traduit tout d'abord sa compétence S'informer en POT (Compétence divisée par cinq, arrondie à l'entier le plus proche). Puis il fait un jet sur la Table Universelle en opposant en Actif le POT de Richesse de la source et en Passif le POT de la Compétence du Nephilim.

Exemple : Le Nephilim a une compétence S'informer égale à 48 %. 48 divisé par

MULTIPLICATEUR AU TEMPS PASSÉ

Pour une fraction de POT donnée, appliquez les modificateurs suivants en fonction de la nature du support.

- Document peu lisible x2
- Document audiovisuel, multimédia /2
- Document de très gros volume x 2 à x 4 en fonction de la densité de l'information
- Document destiné à l'initiation /2
- Document complexe x 2

FRACTION DE COMPÉTENCE

Temps passé	Fraction de la Compétence
• 1 heure	1/10 (10 %)
• 4 heures	1/4 (25 %)
• 12 heures	1/3 (33 %)
• 24 heures	1/2 (50 %)
• 36 heures	2/3 (67 %)
• 72 heures	3/4 (75 %)
• 144 heures	10/10 (100 %)

5 égale 9,6, arrondi à l'entier le plus proche donne 10. Puis sur la Table Universelle on compare ce POT 10 en Passif au POT de Richesse de la source (19) en Actif. On trouve 95 %.

La quantité d'information apprise dépend de la réussite du jet. En fonction de la réussite, en partant du temps de lecture (éventuellement modifié par la nature de la source), on décale la lecture vers le haut ou vers le bas pour connaître quelle fraction de la compétence le Nephilim a appris.

- **Réussite critique** : 2 lignes vers le bas
- **Réussite normale** : pas de changement
- **Échec normal** : 2 lignes vers le haut
- **Échec critique** : la compétence baisse de 1 % automatiquement.

Exemple : le joueur lance les dés et obtient 03, une réussite critique. Il avait passé huit heures sur son document, le plaçant au niveau de la fraction 1/4. Pour connaître la fraction de la compétence qu'il récupère, on descend de deux lignes sur la Table de Fraction de la Compétence. On trouve alors 1/2 (50 %).

Le maître de jeu calcule alors l'augmentation de la Compétence du Nephilim en multipliant la Fraction de Compétence par la Compétence de la source.

Exemple : Le Nephilim a appris 50 % de la Compétence Templiers que recèle l'ouvrage, soit 0,5 x 6 % = 3 %.

Le joueur note alors immédiatement l'augmentation de la compétence dans la case Nephilim.

En cas d'échec critique, le Nephilim a appris des informations fausses. Sa compétence baisse immédiatement de 1 %.

Apprendre avec la même source

On peut bien entendu étudier plusieurs fois de suite la même source. Le maître de jeu doit tenir compte des pourcentages déjà appris. On ne peut jamais apprendre d'une source plus que ce qu'elle contient.

Travail interrompu

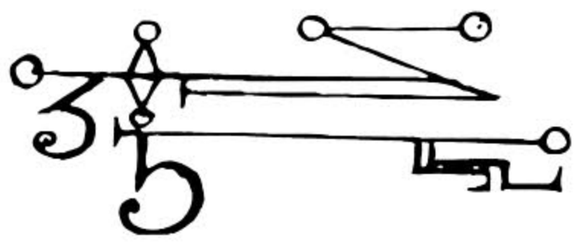
On peut interrompre une étude sur une source donnée pour la reprendre plus tard. Pur ce faire, il faut prendre des notes de travail et les relire avant de se remettre à l'étude. Le temps de relecture des notes est égal à la moitié du temps passé à l'étude avant l'interruption. Il est indispensable de relire l'intégralité des notes avant de reprendre l'étude.

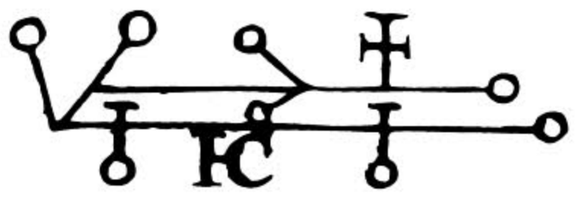
Exemple : Le Nephilim est interrompu après 6 heures de travail sur les huit qu'il avait décidé de passer à l'étude du livre sur les Templiers. Lorsqu'il reprend son étude, il doit d'abord passer 3 heures à relire ses notes, puis deux heures pour arriver à son total de huit heures d'études (il peut cependant continuer à étudier pour arriver, par exemple à 12 heures en passant 3 heures à relire ces notes puis 6 heures à étudier la source).

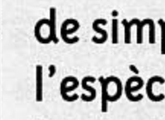
LES SCIENCES OCCULTES

Les sources contenant des compétences de Sciences Occultes sont rares, spécialisées (une seule compétence de science occulte en général) et contiennent peu d'informations (5 % maximum de compétence).

Toutes ces sources ont de base un multiplicateur de temps de x 2. On ne peut pas apprendre une compétence de science occulte qu'on ne possède pas par l'étude.







L'effet Prométhée

Prométhée est sans doute l'une des plus grandes figures Nephilim de tous les temps. Il est la source même de l'enseignement aux humains. Si la légende compte qu'il leur donna le feu, il faut bien comprendre qu'il leur livra en fait le feu spirituel, une partie de la Sapience Nephilim. Révéré ou haï pour la «faute» qu'il avait ainsi commise, Prométhée n'en est pas moins le premier Nephilim a avoir considéré les êtres humains comme autre chose que de simples réceptacles à Nephilim. Précurseur même du Sentier d'Or, Prométhée fut cependant aveuglé par sa foi en l'espèce humaine. Trahi, comme de nombreux Déchus, il avait néanmoins posé les jalons de la progression spirituelle des humains. C'est ainsi que, lorsque les compétences humaines progressent chez les Nephilim, on parle d'effet Prométhée, en souvenir de l'Initiateur, mais aussi de celui qui a involontairement donné naissance aux sociétés secrètes, par manque de prudence.

CHAPITRE DIX

LES AUTORITÉS

CRS, SS !
Police, Milice !
Flicaille, Racaille !

Vaarshak, dit Denis le Rouge

Les pays industrialisés sont particulièrement policés voire tentés par une surveillance de plus en plus systématique et oppressante. Dans un tel cadre, les Nephilim qui agissent à la frontière entre deux mondes agissent parfois à l'encontre des lois pour mener à bien leurs objectifs occultes. Ainsi, il est fort possible qu'ils croisent tôt ou tard les représentants des autorités républicaines toutes puissantes.

LES INTERVENTIONS POLICIÈRES

La quête de l'Agartha quel que soit sa dimension spirituelle amène parfois à commettre quelques entorses aux lois d'un pays. Les activités des Nephilim peuvent ainsi provoquer l'intervention de la police sans parler des combats dont les témoins affolés se précipitent pour prévenir le commissariat le plus proche. Les règles qui suivent permettent de déterminer dans quelle mesure les forces de l'ordre peuvent réagir en fonction des exactions des Nephilim.

LE POTENTIEL DE SURETÉ

Tout lieu peut être, si besoin est, apprécié selon un potentiel de sûreté qui indique l'importance de la présence policière et la surveillance qui y est exercée. Ainsi tout acte illégal commis en un lieu peut entraîner une intervention policière en fonction du Potentiel de sûreté de l'endroit et de la gravité de l'acte.

SURETÉ

POT	Type de Lieux
1-4	Commissariat, gendarmerie, Elysée, ambassades
5-8	Environ de sièges sociaux de grandes sociétés, proximité de banques
9-12	Quartier bourgeois, ville bourgeoise (Versailles)
13-16	Quartier commerçant, agglomération non loin d'un poste de police
17-19	Quartier chaud d'une métropole, village isolé
20+	Campagne perdue de France, terrain vague ou friches industrielles

En déterminant un tel potentiel, on ne fixe pas les défenses d'un endroit mais simplement l'attention que la police y prête.

LE POTENTIEL D'ILLÉGALITÉ

L'éventuelle réaction de la police dépend aussi de la nature de l'acte illégal commis. La fin justifiant parfois les moyens les Nephilim peuvent être ainsi être amenés à pénétrer par effraction dans un lieu, kidnapper un individu récalcitrant ou plus simplement à faire usage de leurs armes.

La Table suivante n'est qu'un guide et le meneur de jeu est invité à modifier ces Potentiels en fonction des circonstances du crime.

ACTES DELICTUEUX

POT	Type de Crime
1-4	Vol discret, pickpocket, infraction au code de la route
5-8	Vol visible (autoradio), conduite en état d'ivresse
9-12	Vol à l'arraché, agression mineure, vol de voiture
13-16	Agression avec armes blanches ou ayant entraîné des blessures, cambriolage discret
17-19	Agressions à l'arme à feu ou ayant entraîné des blessures graves, casse violent, attaque de fourgon blindé
20+	Meurtre, hold-up, prise d'otage

Lorsqu'un crime est commis, un test sur la table d'Opposition doit être effectué entre le POT d'illégalité en Actif contre le POT de Sûreté en Passif. Ainsi plus un crime est grave, plus il a de chances de provoquer une intervention de la police. En cas de réussite, celle-ci enverra ses représentants sur les lieux du crime plus ou moins rapidement avec plus ou moins de moyens en fonction de la nature de l'acte commis. Un excès de vitesse attirera l'attention de deux gendarmes en patrouille tandis que les acteurs d'une fusillade verront arriver plusieurs voi-

tures et fourgons avec à leur bord des policiers nerveux et bien armés. De même, la rapidité de l'intervention est à fixer par le meneur de jeu qui en décidera en fonction de l'urgence et de l'éloignement du lieu du crime de la « base » des forces de l'ordre.

Exemple : Deux Nephilim tombent dans une embuscade à la sortie d'une réunion dans une petite ville bourgeoise de la région parisienne. Ce genre de sport étant condamné par la loi, le meneur de jeu lui attribue un potentiel d'illégalité de 13. Le Potentiel de sûreté de la ville est de 10. Pour savoir si la police interviendra, prévenue par des voisins par exemple, on teste le Potentiel d'illégalité contre le Potentiel de Sûreté. Ce test s'effectue donc à 13 contre 10 soit 65 % de chances que la police intervienne. Avec un résultat de 22, le meneur de jeu décide qu'un fourgon de police arrivera toutes sirènes hurlantes au bout de cinq minutes sur les lieux du combat.

LES CONTACTS DANS LE MILIEU

Au cours des aventures, les Nephilim sont fréquemment confrontés à des problèmes qu'ils ne peuvent résoudre dans la légalité. N'appartenant pas, en général, à la pègre, ils peuvent éprouver certaines difficultés pour se procurer tel ou tel document officiel, acheter des armes illégales ou obtenir des renseignements sur un certain groupe terroriste. Le meilleur moyen pour ce faire, plutôt que de passer des années à s'intégrer dans le « milieu » consiste à avoir des contacts.

Les « pouvoirs » de ces informateurs sont exprimés par un Potentiel dit de contact. Dès que les joueurs sympathisent avec un PNJ lors d'un scénario, le meneur de jeu doit déterminer son Potentiel de Contact dans le cas très probable où les joueurs feraient appel à lui. Ce Potentiel est à déterminer avec rigueur car s'il est surévalué, il peut déséquilibrer le jeu. Là encore, le tableau suivant n'est qu'un guide et le meneur de jeu doit en disposer comme il l'entend selon les circonstances. Il peut être nécessaire de faire varier le Potentiel de contact d'un PNJ en fonction de ce que les joueurs lui demandent ; un préfet aura + 4 à son Potentiel pour les faux papiers, mais -4 en cas de recherche d'armes de contrebande. Dans le même ordre d'idée, même si dans les règles un simple sous-employé de mairie de province à une chance infime (environ 5 %) d'obtenir une carte du GIGN, il est évident que cela est impossible. Le Potentiel de contact est utilisé dans la plupart des cas en opposition avec un autre Potentiel décrit dans ce chapitre. Il peut aussi être utilisé seul (en le multipliant par 3) pour obtenir les chances exactes qu'a un contact de réussir ce que lui demandent les joueurs.

CONTACTS

POT	Type de Contacts
1-4	Garde champêtre, petit dealer, femme de ménage dans une mairie etc...
5-8	Gendarme, policier, employé aux écritures dans une mairie,petit truand, comptable de PME
9-12	Officier de police, chef du service état-civil, malfaiteur organisé, avocat, conseiller municipal, chef d'entreprise
13-16	Magistrat, commissaire, chef de gang, homme politique, maire, grand industriel
17-19	Haut fonctionnaire, préfet, juge, grand criminel, mafioso important, député
20+	Ministre, chef du cartel de Medellin, Directeur de cabinet

FAUX-PAPIERS

En France l'obtention de faux papiers est un exercice relativement délicat car il nécessite un matériel spécialisé ou des relations très bien placées. Comme dans la plupart des autres cas, pour déterminer les chances de succès le maître de jeu peut s'aider des Potentiels. Pour se faire, il confronte le Potentiel de contacts des personnages contre le Potentiel de faux-papiers sur la Table Universelle. Si le Potentiel de contact l'emporte, les personnages ont obtenu les documents recherchés. Dans le cas contraire, c'est un échec. En cas d'échec critique, les autorités ont eu vent de l'affaire et recherchent activement les criminels.

FAUX PAPIERS

POT	Type de faux papiers
1-4	Carte de membre d'association, carte de fidélité
5-8	Facture de petite somme
9-12	Quittance de loyer, permis de chasse, facture moyenne
13-16	Fiche d'état civil, carte d'identité, passeport, facture importante
17-19	Carte de police ou d'autres organismes officiels
20+	Laissez passer pour l'Elysée, procuration pour des grosses sociétés

ARMES DE CONTREBANDE

Bien que n'étant pas un jeu violent, Nephilim comporte un certain nombre de confrontations où les armes l'emportent bien souvent sur les paroles. Les Nephilim n'étant officiellement que de simples citoyens, ils ont souvent du mal à obtenir de quoi se défendre dans ce monde cruel. Le meilleur moyen pour obtenir des armes est bien sûr de les

L'effet Antigone

Dans la légende grecque Antigone est la fille d'Oedipe. En enterrant son frère, elle désobéit aux lois édictées par le tyran Créon qui avait refusé le droit à la sépulture à ce frère. Condamnée à mort à son tour, enfermée vivante dans son tombeau, elle se donne la mort. Antigone figure froide et rigide de la Tragédie est aussi le symbole de la résistance aux lois humaines tyranniques. Elle est la gardienne des traditions (de la Tradition), elle sait pourquoi il faut exécuter de tels gestes mille fois répétés. Ce sont ces gestes qui la conduisent en prison et à sa mort. L'occultiste là-encore ne peut que se sentir touché. Il a subi lui-même les contraintes des autorités, ses gestes le reliant à la Tradition le font souvent enfermer. Il doit franchir ces lois humaines qui lui barrent le chemin de la Vérité.

ARMES DE CONTREBANDE

POT	Type d'armes
1-4	Arme de poing de petit calibre
5-8	Arme de poing de gros calibre, fusil de petit calibre
9-12	Arme de tous calibres mais non automatique
13-16	Arme semi automatique, explosif de faible puissance, grenades
17-19	Armes automatiques, armes lourdes, explosif puissant
20+	Lance roquette, bazooka, mines anti chars, etc.

prendre à ses ennemis mais bien souvent il faut justement des armes pour leur demander poliment. Dans ce cas, seul le marché noir est vraiment efficace. Chaque arme possède un Potentiel de contrebande qui représente sa difficulté d'obtention dans les circuits de distribution parallèles. Pour se la procurer, le maître de jeu confronte une fois de plus le Potentiel de contact des joueurs avec le Potentiel de contrebande de l'objet désiré. Si les joueurs l'emportent, ils obtiennent ce qu'ils veulent. Dans le cas contraire ils sont bredouilles et peuvent même avoir perdu leur argent. En cas d'échec critique les autorités sont averties. Les armes suivantes sont disponibles dans les commerces moyennant une simple carte d'identité et un délai d'au plus quelques jours : arme de calibre 22 long rifle (tous types depuis le pistolet jusqu'à la reproduction de FAMAS), fusil de chasse, fusil à pompe et arme de guerre démilitarisée (sans percuteur et en général avec le canon rempli de béton).

DROGUES

Les substances plus ou moins hallucinogènes ayant toujours attiré les occultistes de tous poils pour leurs prétendues capacités à transcender la réalité, sont assez présentes dans Nephilim.

De plus, elles constituent un bon moyen de gagner de l'argent, de contraindre une personne à sa volonté ou tout simplement de tuer quelqu'un. Ainsi des règles pour leur obtention sont nécessaires, en plus de celles sur leurs effets physiques qui sont données dans le chapitre sur la santé.

DROGUES

POT	Type de drogue
1-4	Drogue douce (Hachisch, Marijuana etc.)
5-8	Drogue dure fréquente (amphétamine, opiacé pharmaceutiques)
9-12	Drogue dure très dangereuse (Héroïne, Cocaïne,Crack) acides et extasie
13-16	Drogue très pure (Héroïne, Cocaïne etc.)

Lorsque les joueurs recherchent une drogue précise, il suffit de confronter leur Potentiel de contact avec le Potentiel de rareté de la substance convoitée. Si le contact l'emporte, la drogue est disponible, dans le cas contraire elle est indisponible ou bien de mauvaise qualité, voire inutilisable. En cas d'échec critique, les autorités sont prévenues ou la drogue est empoisonnée.

CHAPITRE ONZE

LES PROCHES

Rechercher et questionner l'univers, l'humain alors vous abandonnera.

Pythagore, les vers d'or.

Comment va réagir la famille du simulacre à sa manière de vivre maintenant qu'il abrite un Nephilim ? Comment ses amis vont-ils interpréter sa nouvelle pyromanie ? Que va dire la personne vivant avec le simulacre confrontée aux transformations du métamorphe ? Que fera son employeur après avoir constaté plusieurs semaines d'absence ?

C'est à ces questions que répond le chapitre sur les proches. Il permet de simuler la vie quotidienne du simulacre, ses anciennes liaisons avec la société, la façon dont vont réagir les proches, c'est-à-dire toutes les relations du simulacre face aux actions occultes du Nephilim.

Ces réactions peuvent s'avérer particulièrement gênantes pour un Nephilim recherchant la discrétion. Elles peuvent aussi l'aider à sortir d'un mauvais pas. En général, les Nephilim préfèrent s'éloigner des proches de leurs simulacres. Les contraintes imposées par les proches sont trop importantes à supporter pour un Nephilim lancé sur la piste du Graal, obligé de se déplacer aux quatre coins de l'Europe et du Moyen-Orient.

Cette attitude vis-à-vis des proches dépend de chaque Nephilim. Elle peut varier en fonction du caractère dominant. Ainsi les Nephilim de feu n'hésitent pas à couper toute attache avec les proches de leurs simulacres (certains Djinn vont même jusqu'à effrayer fortement certains des proches trop curieux). Les Nephilim de la terre préfèrent garder des contacts avec la famille de leur simulacre, appréciant de pouvoir profiter d'un havre de paix. D'autres, comme les Ondins, choisissent de s'éloigner de leurs proches afin d'éviter de donner à leurs ennemis un moyen de pression.

LE POTENTIEL DE RELATION

Il permet de mesurer et de simuler les relations au quotidien de la famille, des amis et des relations de travail avec le simulacre. Quand le Potentiel de relation est faible, cela indique que ces relations peuvent être très distantes. Le simulacre vivait seul ou pratiquement, sa vie sociale était réduite au minimum et ses parents étaient morts. Il n'avait pas d'obligations professionnelles fortes. Dans ce cas le Nephilim voit sa tâche facilitée. Il peut quitter la société humaine sans trop se préoccuper des conséquences, il peut partir à l'aventure.

En revanche, si le Potentiel de relation est élevé, le simulacre du Nephilim fait partie d'une famille dont il est un élément important, connue pour maintenir de nombreux contacts et rapports.

Il peut aussi faire partie d'une bande d'amis liés depuis l'université et inséparables, comme les cinq doigts de la main. Il peut aussi occuper un poste à haute responsabilité demandant beaucoup de temps et de préoccupation. Dans ces cas précis, le Nephilim devra jouer en douceur avec ses proches qui chercheront à connaître les tenants et les aboutissements de ses actions.

Ces connaissances peuvent même être gênantes si le Nephilim ignore les avertissements des proches. Elles peuvent se fâcher, lui rendant la vie impossible (imaginez votre belle-mère ou un oncle que vous ne supportez pas). Ainsi, la femme délaissée du simulacre peut mettre un détective privé sur le dos du Nephilim ou même demander le divorce. Si le Nephilim quitte un emploi à responsabilité sans prendre de précautions, l'entreprise flouée peut le gêner considérablement sur le plan juridique. Une vedette peut voir son contrat rompu et se retrouver à la rue ou, pire, voir son visage (avec les débuts de la métamorphose) affiché sur toutes les devantures des kiosques à journaux.

Ce Potentiel est déterminé durant la création du simulacre. Chaque joueur est invité à décrire plus en détail les relations du simulacre avec ses proches en fonction de la valeur du Potentiel. Il peut s'aider pour cela de la table du Potentiel de Relation. Ces relations sont à détailler en fonction du métier du simulacre et de son âge. Le Mj peut demander à chacun de ses joueurs de répondre à plusieurs questions du type suivant : Avec qui le simulacre de ton Nephilim vit-il ? Quel est le degré d'entente et de solidarité ? A-t-il d'autres liaisons ? Leur nature ? La famille du simulacre et éventuellement les belles-familles sont-elles importantes, très présentes ? Ont-elles assigné un objectif au simulacre (mon fils, tu seras premier ministre ou rien !)

Décrivez rapidement quelques membres types de ces familles ainsi que leur relation avec le Nephilim. Quelle est l'importance du simulacre pour son employeur ? Quel type de contrat de travail a-t-il signé ? Le simulacre a-t-il des amis ? Décrivez les plus importants et la nature de leur relation. Vous pouvez à loisir continuer à « épaissir » le milieu social du simulacre. Il est tout de même conseillé de ne pas étouffer le personnage sous un monceau de détails routiniers et quotidiens qui ne feront que rendre triviales toutes aventures dans Nephilim. Le Potentiel de Relation sert à éviter ces dangers de jeu. Pour comprendre les situations délicates dans lesquelles le Nephilim peut se mettre, il suffit de rapporter ces situations à sa propre vie. Ainsi, être convoqué par son patron, harassé par l'administration tatillonne, observé par des voisins bienveillants mais curieux, engueulé par sa maîtresse, abandonné par ses copains sont des situations qui prennent tout de suite la couleur du vrai.

L'utilisation du potentiel de relation

Le Mj peut utiliser le potentiel de relation quand le Nephilim, par ses actions, délaisse et s'éloigne à la fois physiquement, géographiquement, temporellement et émotionnellement de sa famille ainsi que de ses proches. Le Mj doit noter cet éloignement général en terme de Potentiel (sur une échelle de 1 à 20) en fonction de trois critères dont il pourra faire la moyenne. 1 indique le personnage est très respectueux de ses proches, prend les précautions les plus extrêmes pour ne pas leur mettre la puce à l'oreille. 20 indique que le Nephilim brave tous les interdits et les règles, familiaux et professionnels, rompt complètement avec le cadre humain dans lequel son simulacre se trouvait. 10 indique que le Nephilim commet régulièrement des infractions légères aux règles sociales de son simulacre. Il lui fait manquer quelques jours à son travail et écope d'un avertissement, sa femme lui fait la tête.

Le critère physique

Plus le Nephilim se modifie physiquement, plus ses proches vont le trouver différent, vont s'interroger sur sa condition physique (peut-être a-t-il le sida, le cancer etc.). Ceci est particulièrement sensible si le simulacre possédait une famille ou vivait en couple. Le MJ peut utiliser les points de métamorphe les plus élevés du Nephilim pour mesurer ce critère.

Le critère géographique et temporel

Du fait des aventures qu'il va vivre, le Nephilim va être obligé de s'éloigner géographiquement et de se séparer pendant certains moments des proches de son simulacre en inventant souvent des fausses raisons. Ainsi, si le Nephilim quitte ses proches pour quelques jours (une semaine en donnant une explication), le critère fera baisser le Potentiel, en revanche si le Nephilim ne donne pas de nouvelles pendant plus de deux mois, le Potentiel augmentera de façon importante.

Le critère émotionnel

Le Nephilim possède sa propre personnalité qui peut différer de celle de son simulacre. Les différences de comportement peuvent alors engendrer des chocs émotionnels avec les proches. Si le Nephilim respecte ses proches et essaie de coller à la personnalité passée du simulacre (au détriment de sa progression spirituelle), le MJ pourra baisser le Potentiel. En revanche, si le Nephilim ne répond plus à aucun de ses amis, devient colérique alors que son simulacre était zen et s'il délaisse sa femme, le MJ devra augmenter le Potentiel.

Une fois ce Potentiel déterminé, le MJ pourra demander au Nephilim de faire un jet sur la table universelle. Le Potentiel déterminé en Actif et le Potentiel de Relation en Passif. Si le jet est raté, le Nephilim peut continuer ses actions sans que les proches essayent de comprendre. Si le jet est réussi, le Nephilim a une chance d'entrer dans un effet Œdipe.

Le MJ doit alors faire un test de Potentiel de

L'effet Œdipe

Œdipe est l'un des mythes les plus tragiques que la Grèce nous ait légués. Averti par un oracle que, s'il avait un fils, celui-ci le tuerait, Laïos, le père d'Œdipe, fit percer les chevilles de son fils à sa naissance et les attacha d'une courroie : d'où ce nom de « pied enflé » (Œdipe). L'enfant abandonné et blessé fut remis à des bergers qui l'élevèrent. Devenu grand et se rendant au temple d'Apollon de Delphes afin d'y écouter l'oracle, Œdipe tua Laïos, ignorant qu'il était son père, qui lui refusait le passage dans un défilé. Se dirigeant vers Thèbes, il fut obligé par le Sphinx de répondre à la célèbre énigme sur l'homme. Œdipe résolut l'énigme et tua le Sphinx. Il fut proclamé roi de Thèbes et reçut en mariage Jocaste, la veuve de Laïos, sa propre mère. Mais, à la suite d'oracles mystérieux prononcés par Tirésias, Œdipe découvrit l'horrible vérité. Il s'arracha alors les yeux et s'enfuit loin de la civilisation. Nous avons devant nos yeux le destin brisé du premier anti-héros de l'Histoire. Mais comment peut-on s'empêcher alors de projeter ce destin brisé sur le parcours familial que rencontre tout chercheur en occultisme ?

Relation x 5. S'il réussit, l'effet Œdipe se produit : les proches vont chercher à retrouver ou à raisonner le Nephilim par tous les moyens mis à leur dispositions. Ils peuvent aussi le poursuivre de manière personnelle, juridique et même meurtrière. Le type d'action entreprise contre le Nephilim est à déterminer par le Mj en fonction de la nature des proches et de leurs moyens. Ainsi, un simulacre militaire sera considéré comme déserteur et tous les postes de gendarmerie seront alertés, etc.

Si le jet est raté, rien ne se passe directement, mais le MJ peut avertir le Nephilim en faisant passer des coups de téléphone et envoyer des lettres de la femme angoissée, de l'employeur mécontent, des enfants en larme.

TABLE DU POTENTIEL DE RELATION

POT	Type d'environnement
1-4	Le simulacre vit dans un isolement social et affectif presque complet. Ermite, vendeur de journaux dans un kiosque, artiste maudit, gardien de phare, bouc émissaire, banni, apatride.
5-8	Le simulacre connaît une vie sociale réduite au minimum. Collectionneur névrosé, écrivain exilé, fonctionnaire en déplacement, jeune divorcé(e) ou veuf(ve).
9-12	Le simulacre possède une famille normale, il est peut-être marié ou engagé. Il a deux ou trois amis solides et un ou deux collègues de travail.
13-16	Le simulacre fait partie d'une famille solide ou occupe une position importante dans une entreprise. Père ou mère responsable, plusieurs personnes à charge, membre de la famille Corléone.
17-20	Le simulacre est considéré comme la personne la plus importante par ses proches. Il peut être le soutien de famille, le chef d'un clan, le PDG d'une grosse entreprise, le chef d'un réseau de drogue.

CHAPITRE DOUZE

LES CURIEUX

Hide from the curious,
Hide from the coward.
Your safety's in secret,
And found means dead.

Cachez-vous des curieux,
Cachez-vous des lâches.
Votre sécurité est dans le secret,
Et découvert signifie mort.

Born in Babylon 4500 BC, Bloody Veins of Fate

Sombreux sont les humains trop curieux, amateurs de fantastique dans la société du XXième siècle, pourtant éprise de rationalité et de technicité. Certains Nephilim pensent que ces humains attirés par l'occulte en général sont les descendants réels des premiers humains initiés aux mystères de la magie par Prométhée. Ces humains sont souvent indépendants et ne doivent pas être confondus avec les membres des sociétés secrètes.

A la différence de la majeure partie de ceux-ci, les humains férus d'occultisme ne sont pas à la recherche de l'Agartha et des Nephilim. Ils font ces études poussées par attrait du caché et du mystérieux. Certains le font aussi en poursuivant des buts purement lucratifs, d'autres essayent de bâtir des nouvelles religions ou recherchent l'illumination. Ces individus en quête des mystères et occasionnellement du Mystère peuvent être source de grands désagréments pour les Nephilim.

Il leur arrive de se trouver confrontés à des faits et gestes occultes de Nephilim. Leur curiosité peut alors déranger le besoin de secret d'un groupe de Nephilim à la recherche d'un livre maudit d'alchimiste. Leurs connaissances peuvent aussi se révéler utiles pour quelques Nephilim et certains d'entre ces chercheurs d'absolu deviennent à la longue des complices de la quête des Nephilim.

Nous définissons alors un Potentiel de Curiosité qui servira au MJ à simuler ces humains par trop curieux.

LE POTENTIEL DE CURIOSITÉ

Le Potentiel de Curiosité indique le degré de recherche et d'intérêt d'un humain ou d'un groupe d'humains, non affilié à une société secrète, pour tout ce qui touche à l'ésotérisme, au mystère, à l'occultisme et par conséquent aux actions des Nephilim. Ce Potentiel sert aussi à mesurer la façon dont ces humains vont chercher à percer les mystères devant lesquels ils sont placés. Plus le Potentiel est élevé, plus l'humain va essayer de trouver la vérité, de pousser l'enquête le plus loin possible, découvrant alors des secrets sur les Nephilim. Ce Potentiel mesure aussi le degré de croyance que peut avoir un humain dans ses recherches occultes. Plus il est élevé, plus il indique que l'on croit à ce que l'on étudie. Chaque Mj est invité à créer ses propres curieux, qui pourront s'animer lors d'événements étranges ou bien occultes rapportés par la presse.

TABLE DU POTENTIEL DE CURIOSITÉ

POT	Type de Contacts
1-4	Le sceptique forcené, le scientifique borné, Spock, la police, la justice, la presse nationale de grand tirage
5-8	La Faculté, les hebdos, la télé, le citadin de base, le scientifique classique
9-12	La presse régionale grand tirage, le scientifique ouvert, l'armée
13-16	La presse à scandale, les clubs d'occultisme, le citadin "new-age", occultistes indépendants, le scientifique fou
17-20	La presse spécialisée dans l'ésotérisme, les chercheurs en ésotérisme

LES MÉDIAS

Les médias, par leur fonction de collecteur d'information, sont normalement des institutions humaines propres à avoir un Potentiel de curiosité élevé. Mais heureusement pour les Nephilim, les médias dits institutionnels comme la presse nationale ou la télévision préfèrent ignorer les faits divers occultes. Ces médias poussent rarement leurs enquêtes très loin lorsque le sujet concerne le mystérieux.

Toutefois il peut arriver qu'une émission à thème ou qu'un journaliste féru d'occultisme mette en lumière des activités compromettantes pour la sécurité des Nephilim. Mais il s'agit plutôt de cas individuels qui se font généralement rapidement renvoyer de ces médias. En revanche, le Mj peut très bien mettre en action au cours d'une partie une toute jeune émission de télévision passant sur BTPI dont la vocation est de « percer à jour ces sombres mystères qui

hantent notre conscience par trop cartésienne ».

Les Nephilim voient donc leurs activités relativement peu couvertes de l'investigation globale et puissante des médias généralistes. En revanche, ils ne sont pas à l'abri des recherches méthodiques des journalistes appartenant à une presse spécialisée en occultisme.

Le danger devient alors beaucoup plus important. Les sociétés secrètes peuvent se servir de ces informations pour rechercher les Nephilim découverts ou bien empêcher leur action.

Utilisation du Potentiel de Curiosité

Chaque fois qu'un Nephilim fait une action occulte (concernant tout ce qui touche à la magie et à des phénomènes paranormaux) et que celle-ci est remarquée par au moins un témoin ou laissant des traces physiques, le MJ peut mesurer en Potentiel la discrétion avec laquelle a été effectuée cette action occulte. Ainsi, lancer une invocation du deuxième cercle de Kabbale dans une rame de métro sera crédité d'un 3 et se cacher dans une impasse vers minuit pour la même opération sera crédité de 17. Ensuite, il peut opposer sur la Table Universelle ce Potentiel en Passif avec le Potentiel de Curiosité du groupe humain le plus proche du lieu de déroulement de l'action en Actif. Si le test réussit, le groupe en question lance alors une enquête sur l'action des Nephilim. L'ampleur de cette enquête dépend des moyens dont disposent les enquêteurs. Plus le curieux est important, possède des fonds, plus il sera à même de retrouver le Nephilim. Le MJ peut simuler la réussite de cette enquête en faisant un test de Potentiel de Curiosité x 3. Si le test réussit, les curieux ont trouvé une piste qui les mène jusqu'aux Nephilim. Ils peuvent ensuite publier et diffuser cette piste et ainsi causer la mise en alerte d'éventuels ennemis des Nephilim. Si le test rate, le Mj, dans un bon jour, peut prévenir les Nephilim en leur donnant des indices sur les curieux qui ont enquêté sur leur compte.

LES PUBLICATIONS OCCULTISTES

Il existe en France plus de trois cents publications plus ou moins sérieuses concernant l'occultisme et l'ésotérisme. Ces publications prennent toutes les formes, du « fanzine » édité par une association, en passant par le mensuel ultra spécialisé dans la Kabbale, à la revue populaire et de mauvais goût de moyen tirage hebdomadaire. Des exemples sont donnés afin de montrer la diversité des publications occultistes et de leurs effets sur le parcours des Nephilim.

Les amis du Thélème

Potentiel de curiosité 15

C'est une revue trimestrielle éditée par une faction non secrète des Rose-croix, une association loi 1901 appelée la Rose en Croix Rouge et Or (la RECRO). C'est une revue d'occultisme et de spiritualité très sérieuse qui a repris le flambeau de revues célèbres durant les années trente à cinquante comme le *Voile d'Isis* ou la *Tour Saint-Jacques*. La revue se présente sous un format A4 classique, couverture couleur, intérieur maquette informatique et papier glacé. Elle fait en général 50 pages. Il arrive quelquefois que la revue intègre un cahier de 10 pages sur papier de couleur détaillant un sujet particulier ou apportant des documents photographiques utiles pour des études occultes. L'équipe rédactionnelle de la revue se consacre à l'étude de toutes les formes de l'ésotérisme actuel comme passé. Elle étudie et analyse tout aussi bien la notion de Mystère dans l'œuvre de Mallarmé (N°21, Vol 7) que l'astrologie pratique pour professeurs d'université (N°33, Vol 10). Ses articles sont souvent remplis d'un jargon occulto-scientifique et la revue fait appel à des rédacteurs issus de la psychanalyse ou de l'ethnologie. Ainsi, elle essaie de se donner un certain cachet de sérieux.

Il n'empêche que l'ensemble de l'équipe possède de solides notions d'occultisme et essaie de ne pas se faire noyauter par les sociétés secrètes dont la revue étudie aussi les activités. C'est une des rares revues du milieu qui conserve une certaine neutralité et indépendance vis-à-vis de tous les groupuscules occultes. Son seul péché mignon concerne les Rose + Croix, pour qui elle publie des articles souvent lénifiants. Les locaux de la revue sont installés à Lyon, dans la rue du Bœuf, au fond d'une traboule du quartier Saint-Jean.

Son directeur actuel, Bernard Fosseron, 65 ans, en poste depuis 5 ans, est un ancien prêtre défroqué dont la marotte est l'étude des sociétés secrètes pouvant exister à l'intérieur de l'Église. Il a pour cela de nombreux contacts avec l'évêché de Lyon car il connaît bien le cardinal.

En revanche, il est considéré comme une bête noire à « éliminer » par l'évêché de Paris car il révéla par le truchement de sa revue de nombreuses affaires d'espionnage liant l'évêché à plusieurs sociétés secrètes du Vatican. L'évêché de Paris semble actuellement le mêler à une affaire de mœurs montée de toutes pièces par la société secrète intégriste du Vatican appelée Sodalitium Pianum. Fosseron est entouré d'une équipe de quatre permanents et plus de dix correspondants dispersés dans toute la France. Les quatre permanents se distinguent par une culture ésotérique développée et une volonté d'indépendance solide. Le premier permanent, Maurice Duputois, 54 ans, est le spécialiste des sciences occultes traditionnelles comme l'alchimie,

la kabbale et la magie. Il possède une collection d'ouvrages occultes impressionnante. Il enquête actuellement sur le meurtre rituel de deux jeunes prostituées de Lyon dans une église abandonnée.

La deuxième permanente s'appelle Elody Windar. C'est une jeune américaine spécialiste des phénomènes paranormaux. Elle a une formation scientifique solide et cherche des explications rationnelles aux phénomènes auxquels elle se trouve confrontée. Elle cherche secrètement à élucider la mort mystérieuse de son grand-père après que celui-ci a subi des changements physiques importants. Elle garde sur elle un papier écrit de la main de son grand-père décrivant son passage vers l'Agartha. Ce sont les deux journalistes les plus importants de la rédaction.

On peut trouver les Amis du Thélème en librairie spécialisée, bien approvisionnée ou par correspondance en écrivant à « La RECRO, 9 bis rue du Bœuf, Lyon 69005 »

L'effet Sphinx

Quelle belle figure occulte que celle du Sphinx. Il veille toujours. Sa face peinte en rouge contemple le seul point de l'horizon où le soleil se lève. C'est le gardien des seuils interdits et des secrets de l'Art Royal. Il écoute le chant des planètes; il veille au bord des éternités, sur tout ce qui fut et sur tout qui sera. Il regarde couler les Nils célestes et voguer les barques solaires. Nulle inquiétude, nul effroi sur ses traits comme sur ceux des masques grecs. Il ne fixe pas une énigme dont la grandeur fatale le bouleverse, mais il arrive intérieurement à une vérité absolue dont la plénitude le comble, en contemplant le lever du Soleil.

Jours de Paname

Potentiel de curiosité II

Jours de Paname est un quotidien bas de gamme de moyen tirage que l'on peut se procurer dans les kiosques. C'est un journal de mauvais goût, mal mis en page et utilisant un papier de mauvaise qualité. Les articles oscillent entre la provocation pure et simple, le poids des photos/le choc des mots, l'humour lourd et la désinformation. Ils traitent de sujets farfelus comme la vie du Yeti au Maroc et son goût pour les loukoums, les bébés qui naissent avec des ailes d'ange ou le chien psychopathe de la princesse Valérie d'Andorre. Les journalistes portent tous un pseudonyme ridicule et font souvent de la provocation méchante mais amusante vis-à-vis de la classe politico-médiatique.

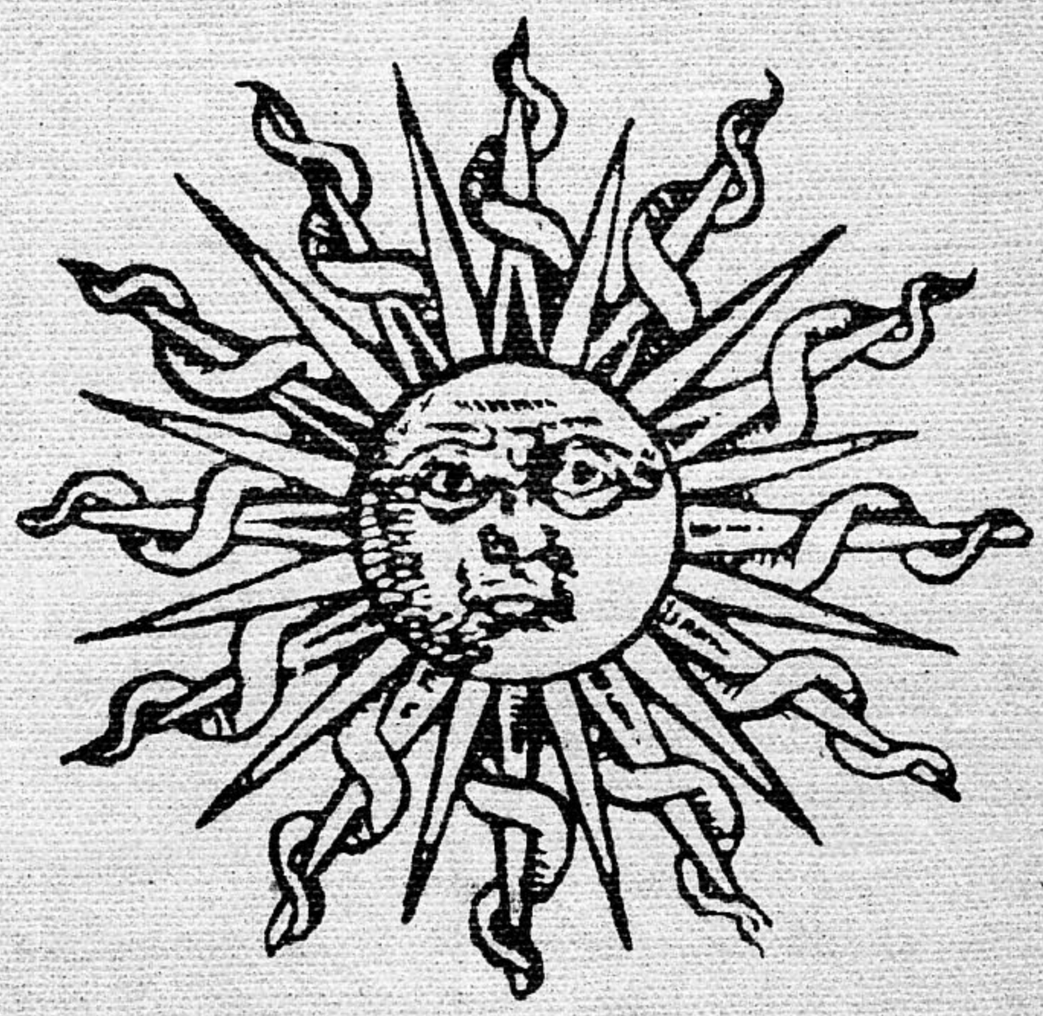
Mais dès que l'on fouille un peu, on s'aperçoit que l'adresse de la rédaction est fausse, qu'aucun nom évoqué dans le journal pour l'équipe rédactionnelle ne correspond à de vrais journalistes. Personne n'a jamais vu le rédacteur en chef appelé dans le journal Christophe Lèthe. Le compte bancaire du journal est un compte écran anonyme et les fonds sont envoyés en Suisse sur un compte secret. Plusieurs rumeurs circulent sur la vraie nature de ce journal. Certains journalistes pensent que *Jours de Paname* est fait par des journalistes du journal *La Planète*, qui se défoulent et se moquent ainsi de ce qu'ils étudient normalement. Les librairies ésotériques parlent de sectes proches de Luna ou de la Bianética qui cherchent à endoctriner subliminalement les lecteurs.

Aucune de ces hypothèses n'est fondée. Jours de Paname est un journal écran utilisé par une revue ultra-confidentielle ésotérique : la Tour Foudroyée. C'est une revue-livre à parution très épisodique. Elle n'est distribuée qu'aux personnes considérées comme des initiés. Son thème est l'étude et la mise à jour de toutes les sociétés secrètes. C'est une véritable mine de renseignements concernant ce sujet.

On peut comprendre aussi pourquoi elle cherche à se dissimuler. Pour se protéger de la vengeance des sociétés secrètes mises à découvert, elle utilise une bonne vieille méthode : se cacher dans un endroit où tout le monde peut la remarquer. Ses membres créèrent alors le projet « Jours de Paname ». Dans ce journal bas de gamme, les investigateurs de la Tour Foudroyée utilisent le courrier des lecteurs pour cacher les informations concernant la date de sa parution, ainsi que les endroits où l'on peut se la procurer. Ils ont mis au point un code dont chaque lecteur possède la clé. Ce code est relativement compliquer à casser si l'on ne possède pas la clé, mais un expert en cryptologie peut y arriver sans trop de problèmes. Plusieurs sociétés secrètes dont les Rose + Croix Aînés ou 666 essayent de trouver les journalistes cachés derrière cette revue. Elles soupçonnent en particulier Jean-Michel Avinet, grand spécialiste des Ovni et des arts martiaux, Christine Saint-Clair, romancière à succès et Albert Dubours, grand sociologue. Leur surveillance n'a pour l'instant rien donné.

Le monde caché est un grand jeu dont nous sommes les acteurs invisibles pris dans les toiles gluantes de Fortuna.

LA RÉVÉLATION



Partie III

Ma dernière sortie fut comme un révélateur . . . Depuis, même si je continue de travailler d'arrache-pied à exhumer toujours plus de pans significatifs de notre héritage de l'inépuisable gisement de l'herméthèque de la T.F.T.G., j'ai décidé d'élire domicile dans la petite tour ronde de la demeure de mes mentors absents. Là, je peux continuer à travailler tout en restant attentif à la marche du Monde autour de moi. Plus qu'un rappel ou qu'une reconstitution de notre parcours sur cette Terre, il m'apparaît pertinent de discuter désormais de notre rapport à ce monde et des outils que nous en pouvons en tirer notamment grâce aux sciences occultes . . .

Hier, un orage est venu rythmer mon travail . . . J'étais plongé dans mes notes lorsque j'ai senti une vibration lointaine. L'air était chargé d'ozone et résonnait à mes sens magiques comme une enveloppe prête à exploser. Arraché à mon labeur par le spectacle d'une nature toujours prompte à manifester sa puissance, je me rapprochai de la fenêtre tandis que le premier roulement de tonnerre annonçait le début du déchaînement à venir. Ne résistant pas à ce spectacle, je basculai en vision-Ka pour voir tous les courants magiques à ma portée vibrer à l'unisson du maelström qui s'était formé dans les cieux. Pour un humain, la trombe qui allait se déverser n'était qu'un des aléas d'une météorologie de plus en plus capricieuse ; pour moi, il était une véritable symphonie rendant grâce à la vitalité des champs magiques qui alimentent notre réalité. Pris de frisson, j'écarquillai mes yeux fatigués lorsque la foudre frappa la Tour Eiffel. Ébloui par cette manifestation violente, je distinguai alors ce qu'aucun humain ne pourrait jamais percevoir. Mieux qu'une décharge électrique phénoménale, c'était un véritable serpent frénétique qui s'accrochait à la structure métallique. En cet instant, d'autres frères devaient aussi porter leur regard vers cette occurrence physique et magique et entendaient, eux aussi, le rugissement de la bête fondu au sein du roulement de tonnerre consécutif. Quelques secondes plus tard, l'effet-Dragon s'était dissipé et les champs magiques alentour étaient encore agités de remous aux motifs complexes qui raviraient certainement un Adopté de la Roue de Fortune.

Cette manifestation quotidienne des champs magiques m'a donné l'idée de consacrer une partie de mon œuvre à toute cette dimension qui échappe aux humains. La Terre est un Graal qui condense et ordonne les champs magiques en un ballet complexe. Notre rapport à cette énergie est essentielle dans notre quête. Nous nous en nourrissons et puisons notre force en elle.

Un ouvrage me revient en mémoire à ce propos. Oublié sous une pile d'autres grimoires, le Mysterium Magnum a été écrit au XVIIe siècle par J. Boehme, un étrange cordonnier que rien ne devait destiner à l'écriture de traités de philosophie occulte pointus. Bien sûr, nous autres Nephilim, connaissons l'envers du décor. Boehme n'était autre que l'un des nôtres, Adopté de l'Arcane du Pendu qui aimait à laisser son simulacre s'exprimer à la suite d'illuminations. Un ouvrage, le Mysterium Magnum, témoigne de cette étrange relation entre un humain désorienté par des voies intérieures et un Nephilim se laissant volontiers gagner par l'Ombre. Le résultat est étonnant mais particulièrement brouillé voire schizophrène alors que deux voix s'expriment dans ce dense travail. Celui qui sait peut toutefois y découvrir d'éclairantes allusions quant à la nature magique de notre monde s'il sait lire entre les lignes de l'attrayante cosmologie développée par ce tandem hors du commun.

De manière à vous éviter de devoir procéder vous-même à cette exégèse harassante, je vous livre ici les notes que j'ai pu tirer de ce copieux ouvrage. Tout savoir se mérite . . . mais il y a un temps pour tout. En l'occurrence, il me semble que les heures à venir seront celles de l'action et non de l'étude . . .

• LE MONDE MAGIQUE •

Le monde est un mystère. C'est lui qui est en nous, au sein de notre pentacle. Les choses sont reliées entre elles par les fils invisibles pour l'humain. Nous sommes les seuls à entrevoir la trame cosmique, à découvrir les lieux secrets de l'univers. Nous devons être en résonance parfaite avec les éléments magiques qui nous entourent. En tout premier lieu les champs magiques. Une fois en harmonie avec la résille céleste, il sera facile alors d'amadouer les terribles effets-Dragons et de pénétrer les Akasha.

LES CHAMPS MAGIQUES

Le soleil est le premier corps céleste de notre monde. Il a la particularité de projeter en plus de sa lumière extraordinaire, une énergie très puissante et invisible à toute personne hormis les Nephilim. Cette énergie se voit absorbée par tous les autres corps célestes du système et projetée vers un unique endroit, la Terre. Mais lorsque ces rayons cosmiques quittent leur planète, ils sont transmutés par les caractéristiques de chaque planète. Ils arrivent donc sur la Terre, tous très différents mais pourtant issus de la même source, le soleil. Sur Terre, ils deviennent alors prisonniers du noyau terrestre et se voient transformés en champs magiques gravitant comme une cage de Faraday autour de l'écorce de la planète, imprégnant toute la matière qui compose la Terre.

Il existe huit variétés de champs magiques. Cinq principales qui sont à l'origine des Ka-éléments du Nephilim et trois formes aux propriétés spéciales.

• Les champs magiques de Feu

Les champs magiques du Feu sont influencés par les énergies magiques venant de la planète Mars. Mars est en conjonction durant les mois du Bélier et du Scorpion, ainsi que tous les Mardi. Durant ces moments, les champs magiques de Feu ont toutes les chances d'être dominants et d'avoir beaucoup de puissance. Ces journées sont considérées comme sacrées par les Pyrim. Ces champs arborent le plus souvent une couleur rouge. Mais ils peuvent aussi s'étendre vers l'orange et le jaune. Certains peuvent même prendre une couleurs blanche, couleur de la fusion. D'autres peuvent être bleus. Ils ont des formes irrégulières, sujettes à de nombreuses transformations. Les rayons des champs sont très souvent entourés d'escarboucles et de flammèches. Ils se propagent rapidement mais sont souvent peu épais, peu denses. On trouve très facilement des champs magiques de Feu dans les endroits volcaniques, pendant des orages, près des feux naturels ou accidentels, à proximité de sources importantes de chaleur ou bien de combustion (comme une centrale nucléaire).

• Les champs magiques d'Air

Les champs magiques de l'Air sont influencés par la planète Jupiter. Cette planète entre en conjonction durant les mois du Sagittaire et des Poissons, ainsi que les Jeudi. Durant ces périodes, les champs magiques de l'Air sont dominants. Ces champs, au contraire du Feu, prennent souvent la même apparence. Ils se mettent souvent en forme de longues volutes blanches et bleues qui déroulent leurs bras dans l'immensité du ciel. Les rayons de ces champs sont lents et très fins mais ils sont parmi les plus nombreux. Cela est dû à l'intensité des énergies magiques envoyées par Jupiter. Ils peuvent prendre une consistance duveteuse et même onctueuse lorsqu'on les observe avec la vision-Ka.

Les champs magiques de l'Air peuvent rarement se focaliser en un point précis. Ils prennent alors une forme tourmentée, comme traversée par de multiples déchirures. Leurs principales couleurs varient du blanc pur au bleu azur d'un ciel immaculé, en passant par le bleu-gris délavé d'un ciel pluvieux. On trouve presque partout à la surface de la planète des champs magiques de l'Air. Ils se concentrent sur tous les sommets naturels ou humains, ils accompagnent toutes les formes de vents et de tempêtes.

• Les champs magiques d'Eau

Les champs magiques d'Eau sont influencés par la planète Mercure. Cette planète entre en conjonction

durant les mois des Gémeaux et de la Vierge, ainsi que tous les Mercredi. Les champs magiques d'Eau sont particulièrement mobiles, ils changent de forme à tout instant. Ils épousent souvent la forme des objets rencontrés. Il sont animés par des tourbillons sans fin, de multiples courants contradictoires qui se forment et déforment tout le temps. Les rayons du champ magique sont plutôt des courbes lisses, finement ciselées, qui se promènent avec agilité le long de la Terre. Les champs magiques d'Eau prennent la plupart du temps une couleur bleu-vert faisant tout le spectre entre ces deux couleurs. Les Hydrim aiment particulièrement nager dans un champ magique d'Eau qui prend une couleur vert émeraude évoquant alors de belles pierres précieuses. Les champs d'Eau sont les plus nombreux sur la Terre et se trouvent en majorité près de tout point d'eau. Bien sûr, les Nephilim peuvent trouver des champs d'Eau extrêmement puissants au fond des océans.

• Les champs magiques de Terre

Les champs magiques de Terre sont influencés par la planète Venus. Elle entre en conjonction durant les mois du Taureau et de la Balance, ainsi que tous les Vendredi. Durant cette période, les champs de Terre sont dominants. Ils sont parmi les champs les plus importants de la planète. Mais contrairement aux champs de l'Eau, ils sont très immobiles, statiques. Ils prennent des formes cubiques, aux arêtes tranchées ou alors se modèlent par rapport à de longues surfaces planes. Les rayons de ces champs sont épais, rectangulaires en forme de poutre et quelquefois en forme de tronc. Ils sont lents à se former et à se déplacer. Ils sont souvent striés par d'anciennes cassures. Quelquefois ces champs de Terre se brisent violemment en plusieurs morceaux, entraînant un bouleversement du terrain environnant. Ces événements sont rares et correspondent à des changements d'activité à la surface de Venus. Les champs de Terre prennent souvent une coloration marron et verte, très automnale. On les trouvent près de grandes montagnes, dans des déserts de cailloux, les forêts, les grandes plaines fertiles.

• Les champs magiques de Lune

Les champs magiques lunaires sont influencés par le corps céleste qu'est la Lune, satellite de la Terre. La Lune est en conjonction durant le mois du Cancer, ainsi que tous les Lundi. Durant cette période les champs de Lune sont majoritaires. Ces champs sont les plus insaisissables pour un Nephilim. Ils sont argentés et laissent transparaître une luminescence dorée. Ils forment des figures aberrantes, surréalistes qui peuvent tromper quelquefois les Nephilim apprentis-magiciens. Ils émettent toujours une aura de malheur et de tristesse directement sentie par la vision-Ka du Nephilim. Cela est dû à la présence secrète des champs magiques de la Lune Noire dans les champs magiques de Lune. Ces champs magiques de la Lune Noire sont normalement invisibles à tout Nephilim. Mais il peut arriver que, durant certaines conjonctions lunaires, des Nephilim de la Lune puissent percevoir ces champs. Ils rayonnent d'une couleur plus noire que noire, une teinte fuligineuse.

• Les champs magiques de Lune Noire

Ces champs sont très particuliers et surtout quasiment inexistants. Souvent confondus, cachés dans les champs magiques de la Lune, comme un fil d'argent au sein d'une grosse corde, ces champs sont très difficilement visibles pour les Nephilim. Ils possèdent l'étonnante propriété de résister à l'orichalque. C'est ainsi que les premiers Selenim purent combattre les armes orichalquiennes humaines et sauver de nombreux Nephilim.

• L'orichalque

L'orichalque est le champ magique influencé par la planète Saturne. Il est dominant durant les mois du Capricorne et du Verseau, ainsi que tous les Samedi. Durant cette période, l'orichalque est le champ magique le plus actif. Il est la terreur des Nephilim. Il a été amené sur la Terre par une météorite qui a servi de « liaison » entre Saturne, planète trop éloignée de la Terre pour l'influencer jusqu'alors, et la Terre. Il est le champ magique maudit, destructeur des cinq autres champs magiques décrits ci-dessus. Son nom en énochéen indique la notion de mortalité du Ka. L'orichalque a servi très rapidement d'armes aux humains qui ont pu s'enfuir de l'Atlantide et éliminer les Nephilim en les enfermant dans des stases. De plus, il ne se développe pas comme les autres champs, il se concentre au sein de la matière et plus particulièrement dans les métaux. Dès qu'il rentre en contact avec un autre champ, il agit comme de l'anti-matière. Les deux s'annihilent sous l'effet d'une

violente explosion. Les Nephilim peuvent déterminer que l'orichalque prend souvent une couleur plombée ou brillante comme du métal.

• Les champs magiques du soleil

Le soleil bombarde directement la Terre de ses rayons d'éther. Les champs magiques du soleil sont donc virtuellement les plus puissants puisqu'ils n'ont jamais été transformés par un autre corps céleste. Ils se trouvent partout à la surface du globe, se reflétant sur toute la matière de notre Terre. Les Nephilim sont pratiquement aveugles à ces champs car ils n'en possèdent pas le Ka-élément. Ils ne peuvent qu'en repérer la couleur en vision-Ka. Pour les Nephilim le champ de soleil est vu comme de grandes tâches brillantes et dorées éclaboussant de leur luminosité les autres visions-Ka qu'ils peuvent avoir. Malheureusement pour les Nephilim, les seuls êtres possédant un embryon de Ka-élément soleil sont les humains. Mais les humains ne peuvent pas l'utiliser. Ils se contentent de l'appeler volonté ou force mentale. Les Nephilim en vision-Ka repèrent les humains à leur rayons dorés et brillants formant une cage autour de l'humain.

LES CONJONCTIONS

Notre monde supérieur et invisible composé des champs magiques est régi par l'influence des planètes du système solaire. Cette influence a été depuis longtemps comprise et calculée même par des humains. L'astrologie est peut-être la science occulte humaine qui a approché de plus près la réalité ésotérique Nephilim. Ceci peut s'expliquer par la notion conjointe de Destin et de prévision de l'avenir. En effet, les humains gardent profondément inscrits en eux le souvenir inconscient de leur captivité et de leur éveil sur l'Atlantide, temps par excellence durant lequel ils étaient soumis inexorablement au Destin, c'est-à-dire le Sentier d'Or Nephilim. Il semble que l'astrologie réponde plus facilement aux questions que les humains sont obligés de se poser depuis qu'ils ont brisé la sapience Nephilim.

• Les Éthers

Les champs magiques dans lesquels le Nephilim puise son énergie occulte doivent leur existence aux différents corps célestes qui évoluent dans le ciel de notre système solaire. Ils sont directement reliés aux planètes par ce que l'on appelle l'éther ou les Éthers. La puissance et la localisation des champs magiques sur Terre dépendent donc de la position des planètes. L'éther est l'énergie magique et secrète du soleil. Il est véhiculé, invisible à tous hormis aux Nephilim, en même temps que les rayons du soleil. Comme eux, il frappe chaque corps céleste du système solaire. Mais au lieu d'être très légèrement réfléchi comme la lumière naturelle (effet albedo), l'éther du soleil se voit transmuté par chaque planète et renvoyé en autant d'Éthers qu'il y a de corps célestes. Ces Éthers vont en direction de la Terre et y sont capturés par la nature très spéciale de celle-ci. Ils convergent vers son centre et sont renvoyés à la surface. Ils deviennent comme les champs électriques d'une cage de Faraday, se développant autour de la surface de la Terre, ils deviennent les champs magiques, ceux bien connus des Nephilim. Les arrivées et les intensités des Éthers bombardant la Terre varient selon la position et le mouvement des planètes par rapport au soleil (et aux étoiles pensent certains Nephilim). Mais la civilisation Nephilim a rapidement trouvé que ces variations obéissent à des lois qui, bien que difficiles à percevoir, peuvent être quantifiées. Les Nephilim ont ainsi baptisé ces calculs d'intensité et de position des champs magiques : les conjonctions. Elles répondent à deux influences majeures, l'une quotidienne et l'autre mensuelle.

Chaque Nephilim peut calculer, en utilisant la résonance de son pentacle, la force et l'élément de la conjonction dans laquelle il se trouve. Ceci peut être très important quand il pratique la magie. En effet, les forces de la conjonction peuvent rentrer en opposition ou au contraire en harmonie avec le Ka-élément nécessaire pour lancer le sort.

• Les jours planétaires

Sept planètes régissent directement les champs magiques.

Mars influence les champs de Feu ; Jupiter influence les champs de l'Air ; Mercure influence les champs de l'Eau ; Venus influence les champs de Terre ; la Lune influence les champs de Lune ; Saturne influence les champs d'orichalque ; enfin le soleil possède une influence directe sur la terre : ce sont les champs magiques du soleil.

CALCUL DES CONJONCTIONS

NOTE IMPORTANTE : les règles de calcul de conjonction peuvent paraître difficiles à comprendre. Il faut simplement se dire qu'elles reposent sur le principe d'opposition des Ka-éléments du pentacle de la feuille de personnage. Vous êtes libre d'ignorer ces règles si elles vous paraissent alourdir votre jeu et nuire à sa compréhension. Elles ont été faites pour lier la magie des Nephilim (le Microcosme) au Macrocosme du système solaire ; elles ont été établies parce que le Nephilim est lié dans sa « chair » aux forces magiques qui l'entourent comme l'humain peut être lié à l'oxygène.

Le principe est de déterminer chaque jour, quand ceci est important pour le jeu, quel est le champ magique dominant de la journée et quelle est sa force. Le Ka-élément associé à ce champ magique se voit alors attribuer un modificateur astrologique, un bonus. Les autres Ka-éléments, en fonction de leur position sur le pentacle de la feuille de personnage, sont aussi influencés. Ainsi, les deux Ka-éléments qui sont neutres ont un modificateur astrologique égal à 0 et les deux Ka-éléments opposés auront un modificateur astrologique qui sera un malus égal en valeur absolue au bonus du Ka-élément associé au champ magique dominant.

Ce modificateur astrologique indique la facilité avec laquelle le Nephilim peut utiliser les champs magiques qui l'environnent. Plus le champ est dominant, plus le Nephilim aura de facilité à utiliser des sorts dépendant de ce champ magique pour produire un effet magique et inversement.

Il peut arriver qu'un malus astrologique soit supérieur au Ka-élément utilisé par le Nephilim. Cela indique qu'il n'y a pas de champs magiques et que le Nephilim se trouve avec son Ka-élément comme un manchot sans son bras : il ne peut pas utiliser son Ka.

Pour des raisons de commodité, le modificateur reste fixe pendant un jour complet c'est-à-dire 24 heures, de minuit à minuit. C'est ce qu'on appelle un jour astrologique. Une fois calculé, il ne change pas durant ces 24 heures, même si un Nephilim utilise un autre Ka-élément.

LES MOIS PLANÉTAIRES

Comme nous avons pu le voir, les planètes influencent quotidiennement les champs magiques. Mais la force de cette influence est conditionnée par un deuxième type de conjonction : les mois planétaires. Durant l'année, chaque planète traverse douze parties du ciel appelées le zodiaque et se trouve ascendante dans une ou plusieurs de ces planètes.

Ces ascendances durent un mois, en général. Lors d'une ascendance, la planète exerce son influence maximum lors du jour durant lequel elle est dominante. Les champs magiques, influencés par la planète, sont exacerbés. Le modificateur astrologique est alors à son maximum. C'est ce que l'on appelle une grande conjonction. Une conjonction neutre correspond aux jours où les planètes dominantes sont neutres par rapport à la planète ascendante, et voient leur bonus diminuer.

Une conjonction opposée correspond aux jours dont les planètes dominantes sont opposées à la planète ascendante ; elles voient leur bonus devenir très faible. C'est ainsi que le MJ et le joueur peuvent trouver la valeur en terme de jeu du modificateur astrologique quotidien à appliquer au Ka-élément du Nephilim quand celui ci veut utiliser sa magie.

LES CONJONCTIONS INHABITUELLES

• Le samedi

Le samedi est le jour maudit pour les Nephilim. En effet, durant ce jour, les champs magiques d'orichalque sont en conjonction. Cela entraîne un malus à toutes les opérations magiques qu'effectue le Nephilim. Ce malus est égal à 1D4, et est applicable à tous les Ka-éléments. Les deux mois astrologiques durant lesquels Saturne est en ascendance, le malus est de 1D6 tous les jours et de 1D10 les samedi.

• Le dimanche

Le dimanche est le jour durant lequel les champs magiques du soleil dominent. Ces champs magiques ont une fâcheuse tendance à perturber tous les autres champs. Durant ce jour, le MJ tire aléatoirement sur un dé à six faces le champ majoritaire entre les champs de Feu, Air, Eau, Terre, Lune et orichalque, puis applique les règles normales de calcul de bonus. Durant le mois astrologique où le soleil est en ascension, tous les jours ont un bonus aléatoire.

LES PRÉDICTIONS

Le Nephilim peut chercher à l'avance quelle sera la valeur du modificateur astrologique dont il devra tenir compte pour lancer ses sorts. Faire une prédiction demande 1h. S'il veut savoir le modificateur une semaine à l'avance, il doit réussir un jet de Ka x5. S'il réussit, le MJ doit alors calculer le modificateur selon les règles habituelles et le joueur doit le noter sur sa feuille de personnage. S'il veut connaître une conjonction un mois à l'avance, il doit réussir un Ka x4. S'il veut connaître une conjonction une saison à l'avance, il doit réussir un Ka x3. S'il veut connaître une conjonction une année à l'avance, il doit réussir un Ka x2. S'il veut découvrir une conjonction 10 ans en avance, il doit réussir un jet de Ka x1. S'il veut trouver une conjonction 50 ans en avance, il doit réussir un jet de Ka/2. S'il veut trouver une conjonction 100 ans en avance, il doit réussir un jet de Ka/4.

Durant chaque jour de la semaine, une planète domine les autres. Les planètes dominantes rendent leur champ magique dominant par rapport aux autres. Il est alors plus facile d'utiliser ce champ magique pour toutes les opérations magiques des Nephilim.

• Les Plexus et Nexus

Ces deux phénomènes magiques composent des conjonctions très particulières et souvent bénéfiques pour les Nephilim. Ces conjonctions permettent de recharger les stases des Nephilim ou d'effectuer des opérations magiques très délicates. Les Nexus et les Plexus apparaissent dans des endroits prédisposés, comme le cœur d'une forêt, le sommet d'une montagne, un volcan en éruption mais aussi une centrale nucléaire, une vieille église en ruine ou un cimetière désaffecté.

La durée de ce type de conjonctions est hautement variable. Elle peut durer 1 heure comme 100 ans. Une fois créées, ces conjonctions mènent leur propre existence. Quand un groupe de Nephilim les trouve, il peut venir s'y ressourcer et en faire son point d'attache. Ces conjonctions peuvent être la fontaine de jouvence d'un lieu d'étude, de refuges Nephilim.

• Les Plexus

Les Plexus sont les endroits où se croisent deux rayons du même champ magique. Un croisement magique s'opère alors. La résonance se crée, ce dont peuvent profiter les Nephilim. Cette résonance a lieu en général dans un site symboliquement relié à la nature du champ magique. Elle peut aussi se produire durant un phénomène naturel. L'inverse est vrai aussi. Un Plexus peut amener à un phénomène naturel. Dans ces conjonctions, il est difficile de faire la part des choses et de trouver une véritable causalité. C'est le règne sans partage de l'analogie et du symbolisme. Alors, aussi bien un endroit de la nature qu'une construction humaine peuvent attirer un Plexus. Certains Nephilim ont même conduit des travaux pour forcer l'apparition de Plexus. Ainsi

PRÉDICTIONS DES NEXUS ET PLEXUS

Le calcul qui suit peut être utilisé durant une prédiction. Ainsi le Nephilim peut savoir à l'avance quand aura lieu un prochain Plexus ou bien un prochain Nexus. La localisation est impossible. Lorsqu'arrivera le jour calculé, le Nephilim devra à nouveau refaire ce calcul pour savoir si la conjonction se tient dans sa proximité.

Les Plexus et les Nexus ont des chances d'apparaître quand le bonus du jour est égal ou supérieur à 6. Le MJ demande au joueur de jeter un nouveau jet de pourcentage.

Si les unités du jet sont égales à la valeur du bonus, le Nephilim se trouve en présence d'un Plexus. Plus le jet est proche de la valeur du bonus, plus le Plexus a une durée importante.

Si le jet est strictement inférieur au bonus déterminé, alors le Nephilim est en présence d'un Nexus. Plus le jet est proche de la valeur du bonus, plus le Nexus a une durée importante. Si le Nephilim fait la même valeur en pourcentage que le bonus, il est tombé sur un Nexus ayant une durée de vie supérieure à 10 ans. Le Mj est invité à déterminer la durée de cette conjonction.

LA DISTANCE DE CES CONJONCTIONS HORS NORMES

Si le Nephilim teste le jour même du bonus, la conjonction se trouve dans un rayon de Ka kilomètres autour du Nephilim (au choix du Mj) dans un lieu propice à ce type de conjonction. Le Nephilim sait exactement où se trouve la conjonction. Il la sent dans son pentacle.

LES PLEXUS

Le test du Ka-élément identique au champ magique en Plexus est automatiquement réussi. De plus, un Nephilim peut placer sa stase dans un Plexus. Elle peut retrouver les points consommés par le Nephilim lors de ses actes magiques. Une stase se recharge à la vitesse de 1 point par heure dans un Plexus.

LES NEXUS

Les Nexus sont les endroits où se croisent les cinq champs magiques. Cet événement est très rare et peut apporter aux Nephilim de grands changements.

Tous les jets de Ka-éléments sont automatiquement réussis lorsque le Nephilim se trouve dans un Nexus.

La stase du Nephilim peut recharger tous les points consommés quel que soit le champ magique utilisé et ceci à la vitesse de 5 points par heure dans le Nexus.

Ensuite, le Nephilim peut profiter du Nexus pour changer de Ka-élément dominant. Il doit pour cela sacrifier les points de son Ka-élément dominant supérieurs à son Ka-élément neutre le plus fort. Une fois qu'il arrive à la même valeur que ce deuxième, il doit réussir un jet d'expérience en Ka. S'il réussit, son nouveau Ka-élément devient dominant. Le Nephilim change alors de métamorphe et change de Ka-éléments opposés. Il devient un nouveau Nephilim avec une autre personnalité. Le joueur peut commencer un nouveau personnage. Il peut aussi arriver que le Nexus soit assez puissant pour occasionner la naissance d'un Nephilim. Mais cette merveille est laissée à la discrétion du MJ. Ces Nephilim sont appelés les Nephilim de la troisième génération. Ils répondent à des règles différentes de celles exposées dans ce livre.

des tours, des fontaines décorées de statues adéquates ou bien disposées sur des sources spécifiques peuvent être le siège de Plexus récurrents. Ainsi, une géographie et une architecture occulte se dessinent, se mettent en place à travers le monde entier. Ces endroits sont comme des points d'ancrage dans la toile mouvante des champs magiques.

À l'intérieur d'un Plexus, la puissance magique d'un Nephilim se trouve décuplée. Ainsi, il réussit automatiquement toutes ses opérations magiques.

Le Plexus ne s'étend pas en dehors du lieu symbolique auquel il est attaché. Une fontaine est propice aux Plexus d'eau. S'il y a Plexus, celui-ci ne débordera pas de la fontaine. Le Nephilim devra donc être en contact physique direct avec la fontaine (soit dedans ou bien y plonger un bras).

LES AKASHA

Nous sommes des innocents… D'un certain point de vue, la Chute de l'Atlantide fut une bénédiction car elle nous jeta affaiblis et dispersés dans un monde que nous avions pris pour notre jouet. Depuis, chaque jour consacré à retrouver notre superbe d'antan est un émerveillement pour les richesses du monde magique… Comme notre pentacle condense notre sapience, la terre, ce Graal ignoré des humains, nous réserve des surprises inattendues. Parmi ces trésors cachés, les Plans Subtils n'ont jamais cessé d'alimenter nos réunions de rumeurs souvent prises pour des légendes et des mythes. Or, nous savons qu'il ne faut jamais écarter ce que les humains jugent comme des fables. Nous sommes les esprits des éléments incarnés par la force des champs magiques ; il peut en être de même des mythes…

Ainsi, mon intérêt pour les Plans Subtils, les Akasha tels que nous les nommons, m'est venu de fructueuses rencontres avec certains des membres de la Fraternité des Marcheurs d'EntreMonde bien connue pour sa recherche active des Akasha. C'est avec eux que j'ai parcouru l'Europe dans l'objectif d'y déceler les portes qui mènent vers ces mondes magiques fermés. De contrée en contrée, nous exhumions les légendes pour les passer au filtre de notre sapience. La plupart du temps, nous aboutissions dans des impasses pour ne découvrir que des faux-semblants mais, de temps à autre, l'acharnement des Marcheurs d'EntreMonde portait ses fruits.

C'est ainsi qu'après un long séjour dans la Cité des Doges, nous avons pu accéder à l'un de ces Plans Subtils à l'occasion du fameux carnaval. Une fois une porte détectée qui affectait la forme d'un canal étroit creusé sous un palazzio, nous avons accompli le rituel de magie pour passer de l'autre côté. Quelle n'a pas été alors ma stupéfaction de découvrir un reflet de cette ville improbable. Le Plan Subtil que nous avons découvert ressemblait à la Venise du XVIIIe siècle mais d'une manière outrancière. L'architecture était beaucoup plus chargée et les palais s'étendaient à perte de vue, tous plus fous les uns que les autres. L'eau noire de la lagune semblait parcourue des remous de créatures marines menaçantes sans que les gondoles ouvragées n'y prêtent pourtant attention. Ma surprise fut d'autant plus grande que cet Akasha était habité. Lieu de rendez-vous de Nephilim débauchés, des lupanars et des cercles de jeux y fleurissaient. Là, dans les allées de la Venise Prostituée, des créatures magiques à l'apparence humaine grouillaient tandis que des humains égarés fendaient la foule. Cette Venise vénéneuse aurait nécessité des lunes d'exploration mais cette atmosphère trop oppressante me força à rebrousser chemin…

• Réflexions et observations sur la nature des Akasha

Depuis, dès que possible, j'interroge mes frères pour en savoir plus et partager mon expérience. D'autres Plans Subtils sont bien connus de ceux que j'ai croisés. On parle ainsi d'une Bruges-la-Morte bien angoissante mais aussi d'une forêt enchantée sous les grèves de la baie du Mont Saint-Michel et tant d'autres. Les Plans Subtils revêtent des formes visiblement innombrables et leur taille peut aller d'un jardin à celle d'une contrée. Chaque Plan Subtil est lié à un endroit mythique ou à un lieu réel qui condense de nombreuses légendes. Alors si la charge mythologique ou légendaire est assez élevée, un étrange processus se met en marche. A l'heure actuelle, il nous est toujours difficile d'en comprendre le fonctionnement puisque la condensation d'un Akasha est le fruit du Ka-Soleil dont la maîtrise nous échappe toujours. En fait, un Plan Subtil serait le résultat de la cristallisation d'aspects de l'inconscient collectif humain dans les champs magiques. Chaque lieu, chaque idée forte pourrait ainsi, au fil des temps, prendre corps dans les champs magiques. Plus cette idée est partagée, plus elle est ancienne, plus l'Akasha sera étendu, cohérent et riche. De même, il semble qu'un Plan Subtil puisse perdre de sa cohésion au fur et à mesure que son idée ou son souvenir se perdent. L'Autre Monde des Celtes constituait ainsi, autrefois, un véritable monde parallèle qui s'est finalement morcelé pour se réduire à une peau de chagrin de nos jours. Pourtant, d'après mes informations, de nombreux Nephilim tentent de redonner sa cohésion à cette mosaïque de Plans Subtils à la dérive.

Les Akasha n'ont donc pas d'existence physique en dehors des champs magiques et semblent soumis à une complexe symbiose avec l'imaginaire humain. Tels des fossiles, ils sont pour nous le souvenir d'une époque où le Temps n'avait pas de sens pour nous, le Temps Sacré qui précéda celui des Hommes et de leur histoire. Nombreux sont les Nephilim qui ont cherché le reflet de l'Atlantide dans les champs magiques mais tous ont été déçus. Qu'on ne s'y trompe pas, les Akasha sont de pures merveilles mais ils ne sont pas réels ; ils sont le fruit d'une alchimie inconsciente de l'esprit humain. Certains Nephilim ont commis l'erreur de s'y réfugier mais ceux-là sont des Égarés pour qui la quête de l'Agartha a subi un coup d'arrêt. Certes, la sapience peut être glanée dans les Plans Subtils mais elle est plus à l'image d'un fruit que l'on cueille plutôt qu'une source. Rester là-bas n'est que le prétexte à un repli facile dans un monde illusoire qui n'entraîne que la stagnation de l'esprit. Prenons donc les Akasha pour ce qu'ils sont : la promesse que l'humanité peut engendrer la beauté et la preuve que le Sentier d'Or représente un potentiel inimaginable. Guettez donc ces portes qui s'ouvrent à l'occasion de conjonctions particulières à l'issue de rituels ancestraux et voyez par vos yeux. Alors, votre quête apparaîtra sous un nouveau jour…

• L'accès aux Akasha

Nous autres, Nephilim, pouvons accéder à un Akasha en découvrant une porte. Celle-ci est en général symbolique et peut prendre l'apparence d'un cours d'eau, d'un chemin qui s'enfonce dans une forêt ou bien de tout autre arrangement d'un lieu lié à l'idée de seuil à franchir. Ces portes peuvent être découvertes grâce à notre sensibilité magique mais elles ne peuvent s'ouvrir qu'en fonction de certaines conjonctions astrales. L'autre moyen de les franchir consiste à découvrir un sortilège adéquat. Ceux-là sont rares et leur effet ne s'applique la plupart du temps qu'à un Akasha particulier ; il n'existe pas à ma connaissance de passe-partout des plans subtils. Une fois ces conditions réunies un Nephilim peut passer de l'autre côté.

Lorsque nous passons dans un Plan Subtil par un portail, nous y entrons physiquement, c'est à dire avec notre corps d'emprunt. Notre apparence est alors identique ; nos vêtements sont les mêmes mais, par contre, tous les objets technologiques deviennent inopérants. Une montre s'arrête, une arme à feu refuse de fonctionner et ainsi de suite… Alors, libre de vos mouvements, vous pourrez éprouver la pureté des Akasha.

• Les Rencontres dans les Plans Subtils

Les Plans Subtils sont bien souvent déserts mais ils peuvent abriter des habitants. Ces créatures peuvent avoir apparence humaine et singer la vie de résidents mais elles peuvent aussi affecter des formes légendaires telles que des lutins, des faunes et tant d'autres. A nos yeux, ces créatures sont tangibles mais elles ne sont constituées que d'un seul Ka-élément comme des créatures de Kabbale.

Si ces résidents ont une conscience limitée, il semble que les humains peuvent accéder ponctuellement et surtout rarement à des Akasha. La plupart du temps, la présence d'un humain dans un Plan Subtil est due à un accident. En effet, les humains ne peuvent pas pénétrer dans les champs magiques physiquement. S'ils le font, c'est surtout à l'occasion de rêves rarement contrôlés. Par contre, certains initiés occultistes ont découvert la puissance de certaines drogues et n'hésitent pas à risquer leur vies pour rejoindre ces mondes inquiétants et pourtant si attirants. Lorsqu'un humain rejoint de cette manière un Akasha, il le fait par un voyage astral dont le Ka-Soleil est le véhicule. Leur apparence, dans les champs magiques, est celle qu'ils se sont choisie en fonction de leur expérience du voyage. Certains peuvent être croisés nus ou en tenue de nuit, pour les égarés, mais d'autres affectent des vêtements appropriés au Plan Subtil visité. Ceux-là sont les plus dangereux... Si d'aventure vos pas vous mènent dans un Akasha, restez sur vos gardes !

LES EFFETS-DRAGON

Les Nephilim ne sont pas les seules créatures ayant une liaison directe avec les champs magiques. Il existe des entités qui peuvent naître dans un champ magique et le hanter durant une conjonction entière. Ces créatures sont une matérialisation brute et souvent violente d'un ou plusieurs champs. Le monde caché des Nephilim est alors peuplé d'une quantité importante de créatures bestiales et magiques.

Elles ne disposent que d'une forme très limitée d'intelligence. Elles se contentent d'être des incarnations primaires de certaines conjonctions magiques des champs. Ces entités sont animées d'une énergie démesurée, fantasque, très difficilement contrôlable. Elles sont la matérialisation des mauvais instincts qui peuvent habiter un Nephilim. Ainsi le Nephilim devenu Khaïba est considéré par la plupart de ses anciens compagnons comme un de ces monstres.

Certains Nephilim pensent qu'ils sont des ébauches ratées de Nephilim, apparues lors de mauvaises conjonctions. Ils font aussi remarquer que ces créatures se sont surtout matérialisées durant la chute de l'Atlantide. Les Nephilim méprisent la plupart du temps ces monstres car sont une source importante de danger et parce qu'ils sont le reflet des mauvais instincts magiques qui peuvent les habiter. Seuls les Nephilim appartenant à l'Arcane majeur XV, le Diable, prennent un malin plaisir à côtoyer et même à imiter ces « bêtes ».

Ces monstres aiment à se cacher derrière un phénomène naturel. Ils en sont souvent aussi à l'origine. Certains préfèrent hanter un lieu riche en champs magiques comme le cœur d'une forêt, le fond d'une grotte ou le sommet d'une montagne. D'autres ont servi à alimenter les nombreuses légendes et mythes qui ont bercé l'humanité pendant longtemps. Souvent, les figures mythiques destructrices de ces monstres magiques sont des symbolisations de Nephilim chasseurs de monstre.

Les monstres Nephilim sont classés selon les cinq champs magiques. Chaque monstre possède sa propre psychologie primaire et peut être individualisé.

La description et le contrôle des effets-Dragon dépassent de très loin les buts du Mysterium Magnum. Nous nous engageons à faire une étude sérieuse (mais dangereuse) des animaux magiques qui peuplent les champs magiques.

LES JARDINS DE VERSAILLES

Bien souvent, il n'est pas besoin de sillonner les routes et les contrées à la recherche des portes d'accès à un Plan Subtil. Des lieux particulièrement chargés d'histoire fantasmatique peuvent ouvrir sur un Akasha. Prenez, par exemple, les jardins de Versailles. Quel humain n'a pas été saisi par l'atmosphère irréelle et décalé de ces folies qui entourent le Petit Trianon. Même les Nephilim peuvent en sentir le rayonnement magique. On murmure ainsi qu'à certaines dates, des silhouettes en costume d'époque peuvent être aperçues déambulant sous la lune ou se livrant à des jeux innocents sans aucun bruit comme si ces apparitions étaient séparées de notre réalité par un mur invisible. Il existe là-bas un autre côté qui ouvre sur d'autres jardins qui sont le domaine de courtisans fantasques et éternels...

Ce qui est en haut est en bas. Vérité transcendentale, belle à en mourir, tu es l'entrelacs de ma vie éternelle. Tu tisses la profondeur des mondes.

L'ANGE A LA FENETRE DE L'OCCIDENT

PARTIE 3 - LIVRE SECOND

Jenrill fait partie de mes contacts au sein de l'Arcane du Chariot. Véritable feu follet à l'affût de tout gadget qui pourrait alimenter sa quête de sapience, ce Pyrim s'est constitué tout un appareillage pour, dit-il, « faire battre son pentacle à l'unisson avec le cœur du monde ». Connaissant mon projet, il s'est enthousiasmé puis a disparu avant de réapparaître avec tout un chargement de colis. Niant toute explication, il s'activa pour assembler tout un pupitre d'ordinateur vomissant un nombre invraisemblable de câbles. Son travail terminé, Jenrill se retourna fièrement vers moi, le regard pétillant de malice et de contentement. Devant mon regard peut-être un peu trop vide, mon ami se lança alors dans un discours hermétique et enflammé où il était question de « l'Internet ».

Voyant que mon regard restait indifférent, voire agacé, une démonstration fut nécessaire. Bientôt, après quelques essais infructueux, je dus taire mes sarcasmes lorsque l'œil unique phosphorescent de la machine nous ouvrit une fenêtre sur le monde. D'après Jenrill, il « surfait » sur les vagues de l'information depuis déjà quelque temps et avait constitué un véritable réseau avec d'autres frères aux quatre coins du monde. Pour appuyer ses dires, des messages apparurent sous nos yeux, visiblement signés par des Nephilim d'Outre Atlantique. La réputation de ces Enfants Terribles des champs magiques n'est plus à faire, mais la masse des messages qui défilaient sous mes yeux indiquait qu'ils étaient très actifs.

D'après Jenrill, les nouvelles technologies pourraient bientôt permettre de coordonner nos actions à travers le monde grâce à ces véritables oasis en marge des autoroutes de l'information. Quant à moi, même si j'avais été intéressé par cette démonstration, je préférais m'en remettre à ma chère herméthèque, même si j'acceptais de garder tout cet outillage. Cette conversation a au moins eu le mérite d'orienter la suite de mes travaux. En effet, nous autres Nephilim du Vieux monde avons tendance à nous croire les seuls héritiers de l'Atlantide. Notre espèce a pourtant engendré une véritable Diaspora que le Silence Fuligineux a empêché de se rassembler. Indéniablement, les survivants de la Chute ont migré aux quatre coins du globe et se sont mêlés aux différentes civilisations humaines pour suivre des chemins divergents. Si nous voulons faire front, il nous faudra combler ces fossés creusés durant les millénaires, pour joindre nos mains en un unique effort. Abandonnant le cyclope binaire qui trônait désormais sur mon bureau, je me suis donc replongé avec délectation dans les carnets secrets de John Dee, sous-titrés l'Ange à la Fenêtre de l'Occident. Ce singulier personnage n'était pas l'un des nôtres, mais il était l'élève d'un Onirim facétieux qui lui livra de nombreux secrets. Main dans la main, les deux compères ont marqué leur époque et provoqué bon nombre de scandales. Hormis ces ragots historiques, Dee réussit tout de même à s'imposer auprès de la couronne d'Angleterre et mena des missions occultes dans de nombreux pays. Ses carnets secrets renferment ainsi une masse non négligeable de témoignages sur le destin des Nephilim sous d'autres latitudes. Cet ouvrage lacunaire et embrouillé rapporte ainsi les premiers contacts depuis des siècles avec les Nephilim qui avaient mêlé leurs destins à celui des civilisations amérindiennes.

Ce travail demande bien sûr à être réactualisé, mais il demeure un louable précédent dont je pourrais peut-être reprendre le flambeau. J'ai bien du mal à l'admettre, mais il se pourrait que l'engin fourni par Jenrill s'avère d'une aide incontestable. Devrais-je laisser ainsi cette lucarne blafarde continuer de me narguer alors que mon herméthèque vient de montrer ses limites ?

LES ARCANES MAJEURS

À PROPOS DES ARCANES MAJEURS

Les Arcanes Majeurs sont des organisations d'une grande complexité auxquelles un panorama rapide et superficiel ne saurait rendre justice. Dans la mesure où une série de suppléments spécifiques leur est consacrée, nous avons préféré vous présenter ici une compilation de notes et de documents qui devraient vous donner une idée de l'état d'esprit animant certains de ces Arcanes. Ces textes ne représentent en aucun cas une vision officielle et objective des organisations concernées : ils ne sont que l'expression d'un point de vue instantané, d'un regard personnel porté sur les familles des Nephilim.

• Le texte qui suit est issu d'une correspondance adressée par Isma'l, un Nephilim de l'Arcane du Pendu, à l'un de ses amis humains. Il y commente les activités d'une Nef de Fous située dans les Alpes, et fustige la folie de l'Arcane 0.

André,

J'ai tardé à t'écrire. Puisses-tu me pardonner.

Les choses ne se passent pas aussi bien que nous aurions pu le penser.

Je suis arrivé à Briancière il y a trois jours, et il ne m'a pas été difficile de localiser le repère de notre ennemi. Il m'a suffi d'interroger quelques villageois en me faisant passer pour un enquêteur privé. Les cinglés ? Là-haut, dans la montagne. Mais qu'est-ce que vous leur voulez, au juste ? Rien de particulier, Madame. Juste leur poser quelques questions.

Je suis arrivé là-haut dans la soirée. C'était... plus impressionnant encore que je ne me l'étais imaginé. Le vent des hauteurs faisait ployer la cime des arbres, et on n'entendait que lui. Le soleil avait sombré derrière les hauteurs, et la neige apparaissait ici et là, par plaques isolées. Je croisai quelques humains au cours de mon ascension : vêtus de simples robes blanches malgré le froid qui s'installait, ils me gratifiaient de sourires radieux, mais je ne quittai pas mes lunettes de soleil. Bientôt, le palais de Novalis fut en vue. Je pense que l'on peut parler de palais. Une immense villa, toute en ouvertures et en baies vitrées, dominant la vallée. Légère, aérienne. Féerique. Éthérée. Le quartier général de l'Église Réformatrice de Novalis. Personne pour m'empêcher d'entrer, mais une impression de malaise, diffuse et insaisissable. Comment retrouver Celia dans un tel endroit ? Partout, des 'frères' et des 'sœurs' en toge blanche, le visage extatique, les bras tendus le long du corps. Pouvons-nous t'aider, Frère ?

Hum. J'aurais souhaiter rencontrer votre maître. Je ne sais pas si...

Le Maître ? Mais tu l'as déjà rencontré (vaste geste en direction du ciel). Voilà. Novalis est partout, Frère. Il est le vent qui souffle dans les branches, il est l'eau qui coule sur la montagne, il est la terre qui...

Merci. Les mots de Verner me reviennent à l'esprit. Qu'est-ce qui différencie l'Église de Novalis d'une secte quelconque ? Les membres de l'Église, m'a expliqué mon tuteur, passent leur temps à méditer dans d'immenses salles ouvertes aux quatre vents. Leurs croyances s'apparentent au néo-bouddhisme, et l'air est pour eux le plus précieux des éléments. En été, il arrive qu'ils se promènent dans la forêt, nus comme des vers, insouciants et heureux. Ils pensent que l'homme est pur esprit, que son essence se réincarne d'un élément à l'autre (feu, terre, métal - lune, sans doute -, eau et air) pour faire l'expérience du Grand Tout. Une fois le cycle achevé, ils deviennent 'humains', c'est-à-dire purs creusets alchimiques où s'opèrent les transmutations finales, où s'interpénètrent les cinq éléments en un éternel ballet cosmique. Ainsi parle Novalis à ses disciples.

Bah. Balivernes crypto-mystiques.

Quel crédit accorder à de tels personnages ? Je ne vois pour ma part dans leurs discours qu'une réminiscence de délires pseudo païens oubliés depuis longtemps et à peine dignes des divagations psychédéliques d'un Allen Gisnberg ou d'un Timothy

Leary en quête de crédibilité. Ah, bien sûr, il n'est pas ici question d'argent, et la vision métaphorique de ces Nefs incontrôlables, voguant sur les mers démontées de la Démence, aurait de quoi séduire les plus ouverts d'entre nous. Mais l'Arcane du Mat et ses bouffons puérils ne sont porteurs d'aucun message, et leur folie reste stérile.

Je n'ai pu rencontrer Novalis. Partout, la même réponse. Tu ne dois pas venir au Maître : c'est lui qui vient à toi, et les vents sont porteurs de son message. Novalis est un Eolim. D'autres Nephilim parmi ses fidèles, et de nombreux humains. Ma présence leur est indifférente. J'essaie d'imaginer Novalis, assis au centre d'une pièce circulaire, au sommet de la plus haute tour du palais, dominant les montagnes. Son regard est absent et ses lèvres dessinent un sourire de bouddha, tout en sérénité. Novalis parcourt un monde intérieur que la plupart de ses disciples ne pourront jamais ne serait-ce qu'entrevoir. Il est en route pour l'Agartha, et la foi de ses fidèles le porte vers des hauteurs sombres et glacées, loin, très loin de ce monde (...).

• Suit un long monologue amer, dans lequel Isma'l explique notamment à son ami qu'il n'est jamais parvenu à retrouver Celia, la compagne de ce dernier, partie deux ans auparavant pour les hauteurs alpines en quête d'un épanouissement spirituel qu'elle ne trouva sans doute jamais.

• Nous passons maintenant au récit de Leshii, un Nephilim de la Lune, de passage à Paris chez l'une de ses connaissances, le Comte Pentheus. Pentheus est un Adopté de l'Arcane VI, celui de l'Amoureux. Il tient sa Cour d'Amor dans une vieille demeure parisienne du cinquième arrondissement, où lui et d'autres Nephilim chérissent le souvenir d'un dix-neuvième siècle victorien idéalisé. Les lignes suivantes sont tirées du journal intime de Leshii, et donnent une idée assez précise de l'ambiance très particulière qui peut régner au sein des plus belles Cours d'Amor.

Paris.

Le soir tombe sur la ville, et je me dirige d'un pas pressé vers le manoir du Comte Pentheus, les pans de mon large manteau noir flottant dans mon sillage. Je me trouve maintenant devant sa vaste demeure. Elle semble vieille comme cette cité, mais resplendit pourtant d'une splendeur toute victorienne, avec ses grilles de fer forgé et ses sculptures gothiques, anges statufiés, fontaines de pierre blanche... Le jardin est magnifique. Je me demande comment les gens peuvent faire pour ignorer quotidiennement pareille merveille, comment ils peuvent poursuivre leur chemin sans même lui jeter un regard. La plupart des pièces sont éclairées. Je sonne, et une petite bonne femme descend les escaliers, munie d'un lourd trousseau de clefs.

« Entrez, entrez... Vous devez être Monsieur Sellers, n'est-ce pas ? Le Comte vous attend. ». Je gravis les escaliers et passe rapidement sous le porche, où un domestique en livrée me débarrasse de mon manteau. « Si Monsieur veut bien me suivre. Le Comte et ses amis attendent déjà Monsieur au Salon. J'espère que Monsieur a fait bon voyage. » Je bredouille quelques remerciements, et respire un grand coup. Le domestique m'ouvre la double porte du salon. C'est... indéniablement victorien. La pièce est immense mais l'atmosphère est chaleureuse. Les murs sont garnis de boiseries lambrissées et couverts de lourdes tentures. Un feu rassurant crépite dans la cheminée. Le Comte et ses amis sont confortablement installés dans de larges fauteuils de cuir, un verre à la main. Certains fument la pipe. Partout, ce ne sont que broderies raffinées, coussins moelleux, tableaux champêtres, et meubles hétéroclites ; une énorme horloge bat la mesure contre le mur du fond, et une momie desséchée trône dans un coin de la pièce. Des sabres et des fusils ont été accrochés aux murs, ainsi que de gigantesques têtes de cerfs empaillés. Plusieurs statues d'inspiration byzantine et corinthienne sont entreposées ça et là et côtoient de larges masques africains, des vases de cristal vénitien et de magnifiques boîtes à musique, finement ouvragées. Cela sent le cuir, le feu de bois et le tabac à pipe. Je reconnais un portrait de la Reine Victoria au centre de la pièce. Merveilleux. Absolument merveilleux. Le Compte se lève de son fauteuil et vient me donner l'accolade. « Bienvenue dans notre éternel dix-neuvième siècle, mon ami. Gibson m'a si souvent parlé de vous ! Heureux de vous compter parmi nos membres. Messieurs, laissez-moi vous présenter David Sellers, récemment adopté au sein de notre cher Arcane. Mais je vous en prie, Sellers, prenez donc un siège, et racontez-nous un peu... Porto ? Sherry ? »

Il me faut peu de temps pour faire connaissance avec les autres invités. Tous s'adressent à moi comme si nous nous connaissions depuis des siècles. De fait, c'est peut-être le cas. Mary, la servante, nous apporte de grands bols de bouillon. C'est bouillant, mais diablement bon. Nous prenons place autour de la

table, et on nous amène un somptueux civet de lièvre, garni de légume bouillis et d'une étrange purée de marrons. Le vin coule à flots, et les langues se délient. La conversation, tout d'abord assez banale, prend peu à peu un tour proprement ahurissant.

— « Comment va la Reine ? demande le vieil homme assis à ma droite.

— Hum, commente Pentheus. Il est à craindre que l'agitation de ces derniers mois l'ait beaucoup fatiguée. Toute cette agitation… Vous qui étiez à la Chambre, Arthur, pourquoi ne pas nous parler de cet Osborne Morgan… Était-ce vraiment aussi terrible qu'on l'a dit ?

— En vérité, répond un petit bonhomme barbichu à ma gauche, si vous voulez mon avis, je n'avais pas vu pareils remous depuis l'affaire Butler…

— Cette catin ! le coupe mon voisin de droite.

— N'exagérons rien, tempère l'homme qui me fait face, un personnage distingué qui me regarde en plissant les yeux. Cette brave Joséphine a fait beaucoup pour la cause féminine.

— Disgusting, commente sèchement son interlocuteur.

— Messieurs, voyons Messieurs, un peu de retenue, je vous en prie. Comportons-nous en gentlemen. Reprenez donc, Arthur.

— Fort bien. Comme je vous le disais, ce Morgan a plongé les Communes dans un désordre indescriptible. Pensez donc, certains parlent de brûler les recueils de sa correspondance.

— Si seulement Preston pouvait voir ça, commente le défenseur des causes féminines. A ce propos, avez-vous jeté un œil au dernier Divorce News ?

— Ce torchon malfaisant ? s'emporte le petit homme à barbiche… »

La discussion se poursuit ainsi pendant ce qui me semble être une éternité. Je sombre dans une sorte de sommeil éveillé, porté par les vapeurs de l'alcool, un sourire béat accroché aux lèvres. Il me semble qu'on m'a servi de l'absinthe. Nous évoquons les découvertes d'Edison et de Babbage, les ouvrages de Lewis Caroll et de Mark Twain, les manigances de Bismarck et la retraite de Lincoln. Nous sommes en 1872, et je me ressers un énième verre. Il paraît que Sarah Bernhardt va jouer dans Ruy Blas. Je sens que quelque chose s'agrippe à mon pantalon. Ce n'est pas un chien, mais un petit lutin hilare, que Pentheus congédie d'un geste lorsqu'il entreprend de grimper sur la table. Mary pose un grand vase rempli de fleurs vertes sur la nappe, et nous sombrons dans une cotonneuse léthargie. Je suis encore conscient. Il me semble qu'une carriole passe dans la rue, et que j'entends un cocher jurer en vieil anglais. Arthur a sorti une édition du Western Daily Mercury datée, j'en mettrais ma main au feu, du 10 juin 1870, et la parcourt en émettant de brefs ricanements. Je plonge mon regard dans celui de Victoria, triste et impassible, figée sur le mur d'en face. Pentheus me regarde d'un air rêveur. « Dans seize ans, me dit-il, Jack l'Éventreur et sa sombre moisson… Je sais, lui dis-je. Mais nous n'y pouvons rien. Cognac ? » L'homme qui se trouve en face de moi s'est pris la tête entre les mains, comme sous l'effet d'une intense réflexion, et ses cheveux rouge feu se dressent lentement sur sa tête. Je me rends compte subitement que je porte des vêtements d'époque, chemise immaculée, costume impeccable. La nuit pourrait ne jamais finir. Le domestique est debout à mes côtés, et son visage est impassible. « Si Monsieur le désire, je puis le conduire à ses appartements. Il semble, si Monsieur le permet, que Monsieur ne soit plus actuellement dans les meilleures dispositions ».

C'est vrai que j'ai envie de dormir. Mon simulacre est à bout de forces. Mes compagnons se sont tus depuis un moment, et tous semblent perdus dans quelque rêverie mélancolique et intime. Je me lève pour ouvrir la fenêtre. Il neige. De gros flocons tombent doucement dans la lumière d'un bec de gaz. Paris, 6 Juillet 1995.

• Nous nous intéressons maintenant à l'Arcane III, celui de l'Impératrice qui cherche à contrôler et à canaliser les émotions et les sentiments humains. Le document qui suit a été envoyé à l'un des futurs adoptés de l'Arcane. Il fait partie d'une longue série de textes destinés à familiariser le nouveau venu avec le système d'organisation de l'Arcane en France.

(…) Si vous reliez avec une règle Abbeville à Mende et Belfort à la Roche-sur-Yon, vous constatez que les deux lignes se coupent à angle droit en leur milieu, et vous obtenez la figure de la croix, symbole de l'âme humaine. Vous vous rendrez bientôt compte que cette figure ésotérique est indissociable de notre façon de voir les choses et de notre manière de les mettre en place. Nos quatre Pierres Angulaires sont les quatre points cardinaux de l'âme, et la plupart de nos fondations ou de nos instituts de recherche forment sur la carte de France une multitude de croix invisibles, que seul l'initié est à même de percevoir. Aussi n'est-ce pas un hasard si Mende, placée sous le signe de la Pierre Angulaire du Midi, abrite l'un de nos plus brillants instituts de recherche psychologique et se trouve sous le contrôle du Trône des Intuitions. En cas de besoin, vous pourrez trouver aide et assistance auprès du Docteur Grandier, l'un des plus anciens adoptés de l'Arcane, et assurément l'un des plus dignes de confiance. Sous la banale enseigne d'un simple cabinet de psychologie, le Docteur se livre à des expériences particulièrement riches d'enseignements et reste en la matière l'une de nos plus précieuses sources de données. Son classeur renferme plus de 1400 fichiers d'étude, soit autant de personnalités humaines savamment étudiées, disséquées et mises en relief. Ces sources sont bien sûr consultables et accessibles, comme le sont celles de la plupart de nos cabinets, à tout adopté de notre Arcane, sur simple demande. Le Docteur Grandier travaille en étroite association avec trois autres adoptés, basés comme vous l'aurez deviné à Abbeville, Belfort, et la Roche-sur-Yon. C'est un système d'organisation fréquemment utilisé au sein de l'Impératrice, même s'il ne s'agit nullement d'une obligation. La répartition des champs d'activité se trouve ici correspondre aux réalités physiques de notre environnement, mais c'est plus le fait du hasard que d'une volonté concertée. Autrement dit, une fondation placée sous le contrôle du Bouclier des Émotions, par exemple, peut très bien se trouver à l'ouest. Mais revenons au sujet : c'est à Abbeville que nous avons choisi d'installer Sophia Magna, l'une de nos nombreuses maisons d'édition spécialisée dans la publication d'ouvrages philosophiques. La plupart des livres que nous publions sont écrits par des Nephilim de notre Arcane, et sont destinés à répandre parmi l'humanité les idées et les concepts que nous avons développés à son intention, sous une forme ésotérique particulièrement subtile. Béatrix m'a fait savoir que vous excelliez dans l'écriture. N'hésitez pas à soumettre vos manuscrits à nos éditeurs. Placée sous le signe de l'Orbe des Sensations, notre Institut de Recherche de la Roche-sur-Yon s'est spécialisé dans l'étude du comportement humain sous privation sensorielle. Il est subventionné par le ministère de la Santé, où nous possédons de nombreux alliés, et se trouve par le fait au-delà de tous soupçons. Nous y entreposons plusieurs caissons d'isolation sensorielle, et y conduisons d'instructives expériences avec le concours d'humains consentants. Je vous invite à ce sujet à vous procurer la dernière édition de notre rapport annuel, « Perte de sens et Ka-Soleil », qui je pense vous en apprendra beaucoup à ce sujet. Basé à Belfort, le siège du Parti Libre Penseur, une organisation politique encore peu développée, accueille de nombreux jeunes humains en quête de révolte. Libre de toute attache, le P.L.P se présente comme un parti d'extrême-gauche et se propose d'accompagner la « révolution sociale en marche » jusqu'à son terme définitif. Inutile de vous dire que nous n'avons personnellement que faire des mutations de cette société absurde et maladive. La mission de nos prétendus responsables politiques est d'étudier les effets de la colère, de la frustration et de la haine sur le psychisme des jeunes humains, tout en en conservant le contrôle. Cyniques et désabusés, les membres de cette génération sont désormais prêts à toutes les extrémités pour se faire entendre. Il s'agit pour nous d'une situation tout à fait passionnante (…). De nouvelles informations vous parviendront en temps utile. Je vous invite dans un premier temps à vous mettre en contact avec Jonathan, que j'ai chargé de régler dans les plus brefs délais les problèmes matériels dont vous m'avez fait part.

Votre dévoué serviteur,

Roy Svarozich.

*

* *

• Le document suivant est issu d'un fax interne émanant de l'Arcane XVI. Il est tout à fait représentatif du genre d'activités auxquelles se livrent les adoptés de cet Arcane parfois décrié pour ses positions extrémistes.

Madame,

J'ai l'honneur, au nom du Troisième Phalange de l'Éclair de Bretagne, de vous faire part du succès partiel de notre mission, dont je tiens en premier lieu à vous rappeler brièvement les termes : localisation et destruction définitive de la stase de Katell Gollet - véritable insulte jetée au visage de notre vigilant Arcane. De brèves recherches au sein des bibliothèques publiques de Brest et de Quimper ne nous ayant pas permis d'effectuer un quelconque rapprochement avec le manuscrit que vous nous avez confié, nous avons dû recourir à des méthodes plus risquées, et nous sommes introduits, ainsi que je vous en avais informé, au sein de la Bibliothèque Secrète de la Cathédrale Saint-Corentin de Quimper. Notre précédente incursion ayant laissé des traces, nous avions préféré cette fois jouer la carte de la prudence, et nos efforts furent largement récompensés. C'est à Baptiste que revient le mérite d'avoir déniché la précieuse édition du Martyr des Démons après laquelle nous courions en vain depuis des semaines. Munis de cet inestimable ouvrage, retrouver la trace de Katell devint un jeu d'enfant. C'est finalement au sein de l'enclos paroissial de Guimiliau, hypothèse que nous avions provisoirement abandonnée, que nous localisâmes la précieuse relique. La phase de récupération s'est malheureusement accompagnée de la mort de l'abbé local, sorti de son église en pleine nuit alors que nous le pensions rentré chez lui depuis longtemps. Il semble que seul quelque rendez-vous secret et coupable ait pu l'amener en ces lieux à pareille heure, dans la mesure où nous avons aperçu quelques minutes plus tard une jeune fille s'enfuyant sous la pluie. Gérald a fait le nécessaire pour que cette personne soit inculpée du meurtre de l'abbé, et que les enquêteurs n'orientent pas leurs recherches vers d'improbables profanateurs de sépulture. Comme vous avez pu le constater en lisant les journaux d'aujourd'hui, l'entreprise a cette fois été couronnée de succès, grâce notamment aux nombreux appuis dont nous pouvons nous prévaloir dans la région. En revanche, et si nous avons bien procédé à la destruction de la stase de Katell, située sur le calvaire central, entre la chapelle funéraire et l'ossuaire du portail sud, nous sommes au regret de vous informer que nulle trace de notre précieuse adoptée n'a pu être trouvée. Si l'affront est désormais lavé, l'énigme reste complète, et nous ne pouvons que nous en désoler. Nous attendons désormais vos instructions, et restons à votre disposition pour tout renseignement complémentaire. Puisse l'Éclair de la Sapience Rédemptrice foudroyer nos ennemis.

Orion d'Urthème

• Cinquième et dernier témoignage, en guise... d'apaisement ? La conversation suivante s'est tenue entre Neptune, un adopté de l'Arcane du Jugement et Dimitri, un humain initié. Nous ignorons tout des circonstances de leur rencontre. Ce que nous savons, en revanche, c'est que le dialogue a été enregistré secrètement par Dimitri, à des fins personnelles. Nous sommes dans les Alpes, non loin du village de Briancière dont il a été question dans notre premier texte. Les deux amis sont assis sur une roche particulièrement escarpée, à près de 3000 mètres d'altitude. De là où ils sont, ils dominent la vallée. Le crépuscule va tomber. Nous sommes au mois de Juin.

N : Putain de cinglés.

D : De qui tu parles ?

N : De ces types, en bas. L'Église machin-truc de Novalis, je sais plus quoi. Pauvres mecs. C'est pathétique.

D : Tu les connais ?

N : Ouais. Non. Enfin, disons que je connais leur discours. Toujours les mêmes conneries. Tout va bien, les gars. On est une super bande de copains, on s'amuse. Cool. Tout ce qui intéresse ce type, en vérité, c'est de pomper le Ka-Soleil de tous ces abrutis. Le pire, c'est que pendant ce temps-là, ils lui baisent les pieds. Élévation spirituelle ? Pitié... Une putain de secte, oui.

D : C'est drôle. Je veux dire, tu t'exprimes comme aucun des Nephilim que j'ai pu connaître et...

N : C'est peut-être que je n'en suis plus un.

D : Qu'est-ce que tu veux dire ?

N : Regarde le monde tel qu'il est, petit. Cet univers court à la ruine, c'est clair. Le trou de la couche d'ozone, la terre saccagée, les volcans qui se réveillent,

les fleuves pollués... ils disent même qu'ils ont envoyé des types sur la lune...

D : Attends... Tu veux dire que tu n'y crois pas ?

N : Nous ne sommes pas nombreux à y croire. J'y crois seulement parce que j'y vois un signe. Aucun élément n'est épargné. Regarde le ciel...

D : Je ne vois rien de spécial. Il est bleu foncé.

N : Exact. Mais ça va pas durer, petit. Quand toutes ces météorites vont nous tomber sur le coin de la gueule...

D : Toi et tes amis...

N (sèchement) : Je n'ai pas d'amis.

D : Oui, enfin, je veux dire, les Nephilim de ton Arcane, euh... vous semblez obsédés par le ciel et par tout ce qui peut s'y passer... Est-ce que c'est pour ça que vous vous appelez 'Clochards Célestes' ?

N : Tu n'as jamais lu Kerouac ?

D : C'est un Breton ?

N : Okay. (long silence ; il reprend, désabusé). Nan, c'est un écrivain. Mais bon, on s'en fout. Ce qui me fait marrer, c'est que les Nephilim ne sont pas si éloignés des humains qu'ils voudraient bien le dire. Personne ne veut croire que tout ça va s'arrêter. Tu vois ce que je veux dire ? Tu te sens bien, tu passes une visite médicale de routine et ton médecin te sort, Monsieur, je suis désolé, mais vous avez un cancer généralisé, il vous reste trois mois. D'abord, tu flippes comme un taré, ensuite tu penses : ce type est fou. C'est pareil avec le monde. C'est la fin. Mais personne ne veut le savoir.

D : Tu as des preuves de ce que tu avances ?

N : Pas besoin de preuves. Les signes sont clairs.

D : De quoi est-ce que tu parles ? C'est pour quand, selon toi ?

N : Tu me prends pour un cinglé, pas vrai ? Tu vois, comme le médecin... Je suis pas devin. Mais à vue de nez, je dirais... quatre, cinq ans ?

D : L'an deux mille ?

N : Ce serait marrant, non ?

D : Je trouve pas...

N : Ah, ah... J'imagine la tête que vous feriez. Tous ces tarés de prophètes qui vous bourrent le mou depuis des années ! C'est là que tu vois que la frontière entre la folie et la sagesse n'est pas toujours très claire. Vraiment, ça serait trop drôle. Enfin, dans un premier temps.

D : Je t'ai posé une question, tout à l'heure, et tu n'as pas vraiment répondu. Tu ne te considères plus comme un Nephilim ?

A cet instant, on entend comme un grand souffle, suivi d'un étrange bruit de succion ; l'humain pousse un hurlement de terreur.

D : Aaah ! Putain, ne refais jamais ça ! T'es complètement entamé !

N : J'ai répondu à ta question ?

D : Oh seigneur jésus putain de bordel de dieu de merde...

N : Jésus ? Deviens pas grossier, s'il te plaît. Bon. Tout ça pour dire que c'est pas parce que je porte des jeans troués et que je fume des joints, que des mots comme Kabbale ou Alchimie ne signifient rien pour moi. Je ne suis pas un humain, n'oublie jamais ça...

D : Je risque pas de l'oublier...

N :... mais je doute que cela puisse me servir à quoi que ce soit lorsque le moment sera venu.

D : Le moment ?

N : La Fin du Monde, petit ! Le big-bang, mais à l'envers ! Lorsque ces foutues météorites nous tomberont dessus, nos sorts n'auront plus la moindre valeur, et nos énergies se dissoudront dans un grand tout cosmique, ou quelque chose d'approchant. Retour à la case départ. Élémentaire, comme dirait l'autre...

D : Mais... Et nous, les humains ?

N : A ce sujet, très cher, les opinions divergent.

D : C'est-à-dire ?

N : C'est-à-dire qu'à mon humble avis, vous serez réduits à l'état de particules flottantes en quelques dizaines de nanosecondes, et que vos chers petits atomes s'en iront flotter aux quatre vents avant que vous ayez eu le temps d'ouvrir la bouche. Rideau.

D : Et l'autre version ?

N : Bof. On verra ça une autre fois. J'ai pas envie de te casser le moral.

LES COUSINS

L'histoire des Nephilim est intrinsèquement liée à celle des hommes. Qui oserait aujourd'hui le nier ? La plupart des mythes de l'humanité, des brumes scandinaves aux cités impériales de l'Extrême-Orient, toutes ces sagas épiques pleines d'une antique majesté, ces héros semi-divins et leurs quêtes tragiques qui plongèrent des générations de bardes, d'oracles et de conteurs dans une transe de création fiévreuse, ont été inspirés, influencés voire tout simplement dictés par les agissements de nos frères. Il est difficile désormais de savoir avec précision de quelle façon ces mythes s'ordonnancèrent, de quelle manière l'humanité interpréta les actions des Nephilim et les incorpora à ses propres légendes, mais une chose reste certaine : la période qui suivit les terribles Guerres Élémentaires, une époque de troubles subtils dont la mémoire aujourd'hui se perd, fut propice aux manipulations des Nephilim. Partout où l'humanité s'éveillait à la civilisation, partout où les hommes prenaient confiance en leur destin et se donnaient peu à peu les moyens de l'accomplir, les Nephilim étaient présents, attentifs aux progrès de leurs anciens protégés, anxieux aussi devant leur orgueil sans limite et leur troublante innocence, bien résolus enfin à en récolter les fruits.

L'histoire porte témoignage de leurs machinations. Celui qui sait discerner le signe sous les apparences ne pourra s'y tromper. Les « progrès » de l'humanité ont fait que les liens de l'homme au spirituel, déjà rares et tenus, menacent aujourd'hui de se rompre. A l'exception de rares initiés, regroupés en d'obscures sociétés secrètes ayant juré notre perte, les fils de Prométhée ne savent plus lire les messages du ciel et de la terre, et nous avons malheureusement tout lieu de nous en féliciter. Il est pourtant aujourd'hui, dans les lieux les plus reculés, au sein de peuplades considérés par ce monde « civilisé » comme primitives, des hommes qui songent et se souviennent d'un âge mythique, noyé de brumes fantasmagoriques. Nous sommes désormais obligés de vivre dans la clandestinité, parant nos pentacles flamboyants de vaines dépouilles humaines, maigre réceptacle charnel dont la nécessité nous est dictée par les circonstances. Mais les choses n'ont pas toujours été ainsi. Laissez-vous bercer par les chants mélancoliques de mon âme vagabonde, et souvenez-vous une fois encore : en ces temps-là, les Nephilim marchaient sur la Terre...

-------- LES AZTÈQUES --------

Il est difficile de savoir avec certitude à quel moment les premiers Selenim entrèrent en contact avec les civilisations précolombiennes. L'histoire enseigne aux humains que les futurs habitants de l'Amérique, issus des plaines asiatiques desséchées par les vents, passèrent par le détroit de Behring au moment où ce dernier était gelé, puis descendirent vers le sud en vagues successives, s'établissant progressivement sur tout le continent américain au gré de leurs errances. Ces hommes et ces femmes ne connurent par la Chute de l'Atlantide. Ils ne faisaient pas partie de ceux que nous avions sélectionnés pour participer au Sentier d'Or, sans doute parce que nous les avions trouvés à l'époque dépourvus d'intérêt ou de sensibilité magique. De fait, il s'agissait le plus souvent de hordes barbares et dépenaillées, assommées de terreur et de confusion, épuisées par un périple ahurissant dont aujourd'hui encore il est difficile de déterminer la cause. Leurs mythes étaient puérils et confus, leurs rituels embrouillés et stériles. Qui aurait pu penser qu'ils allaient donner naissance, bien des siècles plus tard, à l'une des civilisations les plus brillantes de l'humanité ?

Les premiers Selenim arrivèrent en Amérique Centrale quelques temps avant la fin des Guerres Élémentaires. Ils étaient peu nombreux, et incroyablement puissants : leur influence allait s'étendre sur cette portion du monde pendant plus de trois millénaires. Nul ne sait vraiment qui ils étaient, ni d'où ils venaient. Il est probable qu'épuisés par les sanglantes batailles qu'ils avaient dû livrer aux humains, ils désiraient se tenir à l'écart des guerres que se livraient maintenant leurs cousins entre eux. Les premiers mythes olmèques mentionnent à mots couverts leur présence à une époque qui doit remonter approximativement à 1500 ans avant l'ère chré-

tienne. Très affectés par les terribles combats qu'ils avaient dû mener, ces Selenim avaient décidé de se retirer loin de leurs antiques champs de bataille pour panser leurs blessures et s'engager sur des vois nouvelles. Purs esprits désincarnés, ils rôdaient probablement à la périphérie des premières cités, se nourrissant des émotions négatives de victimes sélectionnés au hasard. En vérité, les Selenim se contentaient de peu, et passaient l'essentiel de leur temps à étudier cette civilisation fascinante, issue pour ainsi dire du néant, et promise aux plus brillantes destinées. Les Zapotèques, puis les Mayas, succédèrent à ces étonnants novateurs. Les Selenim, qui semblaient sortir peu à peu de leur léthargie, leur inspirèrent des songes d'apocalypse et de violence qui, mêlés à leurs propres traditions, allaient donner naissance aux mythes fondateurs de la cosmologie aztèque. A l'aube de notre ère, les Aztèques, peuple frustre et barbare sélectionné par les Selenim, s'éveillaient d'un songe millénaire inspiré par ses protecteurs. Parti de nulle part, ils quittèrent la cité mythique d'Aztlan, qui n'avaient jamais existé que dans leurs rêves et dans ceux des Selenim, pour fonder, après quelques péripéties, la grandiose Tenochtitlan, sur les ruines de l'empire Tepanec.

Avides d'expériences nouvelles, les Selenim étaient en passe de réussir avec les Aztèques ce que leurs cousins n'étaient jamais parvenus à faire avec les humains d'Atlantide : puisant dans le riche vivier de légendes et d'épopées alimentées par les civilisations précolombiennes qui précédaient leurs « protégés », ils avaient fondé pour eux un panthéon cohérent et lui avaient donné vie en s'impliquant personnellement dans ses manifestations. Ainsi, le dieu de la guerre Huitzilopochtli, qui avaient selon les légendes incité les Aztèques à quitter Aztlan avait-il dans l'esprit de ces derniers réellement existé : tout comme Quetzalcoatl, il s'agissait de l'un des tout-puissants Selenim qui s'étaient improvisés dieux pour assouvir leur soif de Ka-Soleil. Par des songes et des prophéties savamment distillés, les Selenim avaient inspiré à ceux qu'ils appelaient leurs « enfants » la mémoire d'âges mythiques qui avaient vu se succéder chacun des leurs au pouvoir. Il s'agissait des fameux quatre premiers Soleils, les quatre ères de l'histoire du monde au cours desquelles avaient successivement régné Tezcatlipoca (dieu inspiré aux Selenim par les Toltèques, et incarné par l'un des leurs, une créature à moitié démente et compagnon en son temps de la terrible Lilith), Quetzalcoatl (un ancien Nephilim qui avait participé au Sentier d'Or et était le seul à s'incarner parfois dans des rois ou des héros du peuple aztèque - le porteur de sapience, plein de compassion pour les humains), Tlaloc, dieu de la pluie et sa comparse, Chalchiuhtlicue. L'âge présent, celui à partir duquel les Selenim avaient commencé à prendre en main la destinée des Aztèques, et le seul à avoir jamais vraiment existé, était celui de Tonatiuh, une incarnation d'Ométéotl, père de tous les dieux. Ométéotl, avaient décidé les Selenim, s'était sacrifié pour créer un nouveau soleil, et tous les autres dieux avaient péri sous le couteau sacrificiel d'Ecatl pour que ce dernier puisse se mouvoir.

La tradition était désormais en marche. Pour que le cinquième soleil ne meure pas comme ses prédécesseurs, les Aztèques eux-mêmes devaient faire le sacrifice de leur sang pour perpétuer le geste des dieux. Bien que les dieux principaux aient été créés et incarnés symboliquement par les Selenim les plus puissants, ces derniers avaient inventé pour leurs fidèles un système de transformation qui leur permettait d'endosser régulièrement leurs personnalités respectives. Considérées par les Aztèques comme de véritables essences, les divinités pouvaient échanger leur rôle et leurs domaines à volonté. Ométéotl était l'expression la plus parfaite de ce postulat, dans la mesure où il n'était incarné par aucun Selenim… et par tous à la fois.

Les Selenim incitèrent leurs adorateurs à construire d'immenses temples sur des Champs Ascendants de Lune Noire que leurs sortilèges rendaient ensuite permanents. La conformation véritable de ces temples majestueux n'était connue que de rares

prêtres initiés, avec lesquels les Selenim entretenaient des rapports privilégiés. Ils s'agissait en vérité de vastes réceptacles magiques au cœur desquels flottaient les Royaumes que les « dieux » étaient parvenus à se créer. Au cours de gigantesques cérémonies orchestrées par les serviteurs des Selenim, une masse impressionnante de victimes (femmes, enfants, prisonniers de guerre et même, parfois, guerriers volontaires) étaient montés sur les marches des pyramides à étages, où les grands prêtres des cultes leur arrachaient le cœur à l'aide d'un couteau d'obsidienne. Le sang coulait dans un réceptacle prévu à cet effet, qui communiquait directement avec le cœur du Temple. Nourri tout d'abord par la terreur extatique exprimée par les victimes, qui se comptaient couramment en centaines pour une seule journée, les cruelles divinités, secouées de frissons orgasmiques, se gorgeaient avidement du Ka-Soleil véhiculé par leur sang encore brûlant. Parfois aussi, elles s'incarnaient dans une victime soigneusement sélectionnée, portant tous les attributs du dieu et finalement sacrifiée en une frénésie de violence - après quoi le Selenim regagnait son royaume, rassasié de terreur. Ces manifestations de dévotion étaient pratiquement gratuites : après tout, ces sacrifices sanglants n'assuraient-ils pas la pérennité du Soleil ? Les Selenim aimaient toutefois gratifier leurs plus fidèles serviteurs de faveurs magiques, en leur donnant accès en rêve à leurs royaumes (visions bien réelles qui, savamment interprétées, donnaient bientôt lieu à de nouveaux sacrifices), ainsi qu'à des pouvoirs de guérison et de prémonition. Les mythes aztèques parlaient de treize niveaux supérieurs et paradisiaques, et de neuf niveaux inférieurs : j'ignore dans quelle mesure ces croyances avaient un rapport avec les royaumes édifiés par les Selenim eux-mêmes, mais il est permis de penser que ces derniers octroyaient à leurs fidèles les plus méritants un bref passage dans leurs mystérieux royaumes au moment de leur mort.

D'autres légendes, retranscrites en énochéen sur une façade interne d'un temple maya oublié et réduit aujourd'hui à l'état de ruine, évoquent la toute-puissance de ces terribles Selenim, et la guerre secrète qu'ils ne cessèrent de mener contre les habitants de l'antique Royaume de Mu. J'ignore quel crédit il est possible d'accorder à ces écrits, d'autant plus qu'ils nous furent légués par une main inconnue, mais leurs implications sont proprement terrifiantes. L'auteur y prétend que les Selenim d'Amérique Centrale se réfugièrent en ces terres isolées avant que ne débutent les Guerres Élémentaires, et qu'ils y étudièrent les champs magiques de la Lune Noire pendant de nombreux siècles, avant de comprendre qu'ils se trouvaient au-dessus du continent perdu de Mu, habités par les derniers Grands Sauriens dont leurs cousins trop naïfs avaient proclamé l'extinction. Les Selenim combattirent les Sauriens qui menaçaient de réapparaître à la surface de la terre et les refoulèrent dans leur royaume souterrain, bloquant toutes les issues à l'aide de puissants rituels qui leur coûtèrent une immense quantité de Ka de Lune Noire. Épuisés, ils se replièrent sur leur solitude et sombrèrent dans un sommeil millénaire, dont ils ne furent sortis par erreur que par les premiers Olmèques. Selon ces mêmes sources, les Selenim avaient perdu toute mémoire de ces événements lorsqu'ils émergèrent de leur torpeur et mirent un temps infini à rassembler les fragments de leur antique sapience. Lorsque les anciens combats leur revinrent à l'esprit, ils comprirent que la menace des Sauriens était toujours vivante, et qu'il leur fallait à nouveau empêcher leur retour. D'après l'auteur, les Selenim entreprirent de relier tous les temples de l'Empire Aztèque par des passages souterrains connus d'eux seuls, et de faire communiquer leurs royaumes secrets parallèlement à ces longs corridors noyés d'obscurité. A quelques centaines de mètres à la verticale de Tenochtitlan, dans une caverne gigantesque tapissée de champignons phosphorescents et peuplée d'araignées aveugles, l'un des Selenim amassait le Ka-Soleil que lui faisaient parvenir ses semblables depuis leurs temples de la surface, et veillait dans une immobilité silencieuse et complète devant le principal passage menant au continent de Mu (un passage si grand qu'il eût été illusoire de vouloir le fermer magiquement), dans l'attente de la prochaine apparition des Sauriens.

L'histoire ne dit pas si les Sauriens se manifestèrent finalement et dans l'affirmative, ce qu'il advint d'eux. L'hypothèse de leur présence dans cette région du globe a déjà été maintes fois évoquée, et ces écrits mystérieux viennent apporter une nouvelle pierre

à l'édifice de sa crédibilité - même si cette légende est vieille au bas mot de près de sept siècles. Quoi qu'il en soit, les Selenim n'eurent sans doute pas le temps de terrasser leurs vieux ennemis. Ils furent totalement pris au dépourvu par l'arrivée d'Hernan Cortés et de son armée. Exploitant au mieux la rivalité entre les cités aztèques, les Espagnols détruisirent l'Empire de Moctezuma II et ses temples glorieux en quelques années seulement. La vigilance des Selenim s'était considérablement relâchée à l'époque. Qu'ils aient tourné leur attention vers les Sauriens ou qu'ils se soient retranchés presque définitivement dans les royaumes d'or et de jade, nos cousins ne purent rien faire contre le pouvoir du feu et de l'acier. Ils furent involontairement libérés de leurs prisons de pierre, privés d'attaches, d'adorateurs et de Ka-Soleil.

Les Espagnols, saisis d'horreur à la vue des sacrifices perpétrés par les Aztèques (alors que les feux de leur Inquisition inhumaine n'en finissaient plus de brûler) tentèrent de convertir ces « sauvages » à la foi catholique. Les Aztèques, pour lesquels un dieu en valait manifestement un autre, incorporèrent les images de Jésus et de la Vierge à leur propre mythologie, mais la communion à laquelle ils étaient parvenus avec leurs cruelles divinités n'était plus désormais qu'un souvenir. Avec les sacrifices, c'est tout un monde de magie, de visions, de prophéties apocalyptiques et de prodiges grandioses qui s'était volatilisé. La religion devint folklore, et les occidentaux s'emparèrent des mythes des colonisés pour les tourner en dérision. S'ils avaient su... Certains d'entre nous se souviennent peut-être d'une époque où les dieux, quels que soient leurs noms, marchaient librement parmi les humains, se nourrissaient de leur essence et les abreuvaient de miracles. J'aime à croire, aussi cruels qu'aient été Quetzalcoatl, Tlaloc ou Huitzilopochtli, que des traces de leur présence subsistent encore en ce monde. Parmi les hypothèses les plus couramment évoquées à leur sujet, celles qui suivent sont les plus crédibles :

— Certains Selenim, pressentant trop tard l'arrivée des Espagnols, auraient demandé aux prêtres de leurs cultes de les placer dans des stases, et de dissimuler ces dernières dans des temples hors d'atteinte. Accablés de désespoir, ces Selenim voulaient entrer une fois de plus en léthargie, et avaient calculé qu'une conjonction future les libérerait dans un futur lointain. Quant à savoir si leurs précisions se sont révélées exactes...

— D'autres se seraient enfoncés dans les moites profondeurs du continent de Mu sans se retourner, pour mener leur propre guerre sainte, ce qui impliquerait des réserves de Ka-Soleil faramineuses. A ce jour, il paraît douteux que quiconque à part eux (et quelques sorciers des îles du Pacifique ?) ait pu trouver l'entrée de ce fameux royaume.

— Des rumeurs insistantes prétendent que certains Selenim auraient essayé de perpétuer le pacte antique passé avec les Aztèques... sous une forme différente. Tirant profit de la ferveur religieuse de leurs descendants, ils se manifesteraient parfois à leurs côtés pour leur inspirer des visions mystiques. On sait l'ardeur que mettent certains fidèles, au cours de cérémonies catholiques symbolisant la passion du christ, à se flageller jusqu'au sang. Peut-être sont-ce les divinités d'une époque révolue que les Indiens, par ces violentes manifestations de zèle religieux, cherchent à atteindre ?

— Plus de deux millions de descendants des Mayas et des Aztèques vivent aujourd'hui en Amérique Centrale, notamment dans la jungle des Chiapas. Ces peuples, qui ont su résister à l'acculturation forcenée imposée par l'occident et ses sociétés secrètes sophistiquées (à l'instar de Christophe Colomb, Cortés était très certainement soutenu par des Templiers avides de percer à jour les secrets de l'antique Royaume de Mu), ont pour noms Yucatèques, Tzotzols, Tzutuhils ou Chontals... Rien n'interdit de penser que certaines de ces tribus, sous le couvert des épaisse frondaisons de la forêt équatoriale, perpétuent l'ancienne tradition et vénèrent encore quelque antique Selenim, oublié par les envahisseurs.

---------- LE VAUDOU ----------

Les batailles titanesques qui suivirent la chute de l'Atlantide dispersèrent les Nephilim aux quatre coins du globe. Certains d'entre eux, des Nephilim de la Terre et de l'Eau, poursuivis par des humains vindicatifs, furent forcés de se diriger vers l'Afrique, territoire quasiment vierge jusqu'alors de leur présence. Les fugitifs, déjà divisés sur la conduite à tenir en pareille occurrence, débarquèrent sur les côtes occidentales de l'Afrique, où ils furent accueillis comme d'étranges divinités par les ancêtres des peuples Dogon, Akan et Bambara. Plus tard, certains des leurs pousseraient leur avancée jusqu'au royaume de Dahomey, proche de l'Afrique Centrale. Pétris d'un ésotérisme d'une grande richesse, attachés à de vastes traditions occultes dont l'origine se perd dans la nuit des temps, ces peuples mystiques, gouvernés par des rois sages et tout-puissants, incorporèrent les nouveaux venus à leur panthéon céleste. Les Nephilim furent d'autant plus surpris par cet accueil que les armées de ces trois peuples (et de nombreuses autres tribus), formant alliance, repoussèrent leurs premiers poursuivants à la mer.

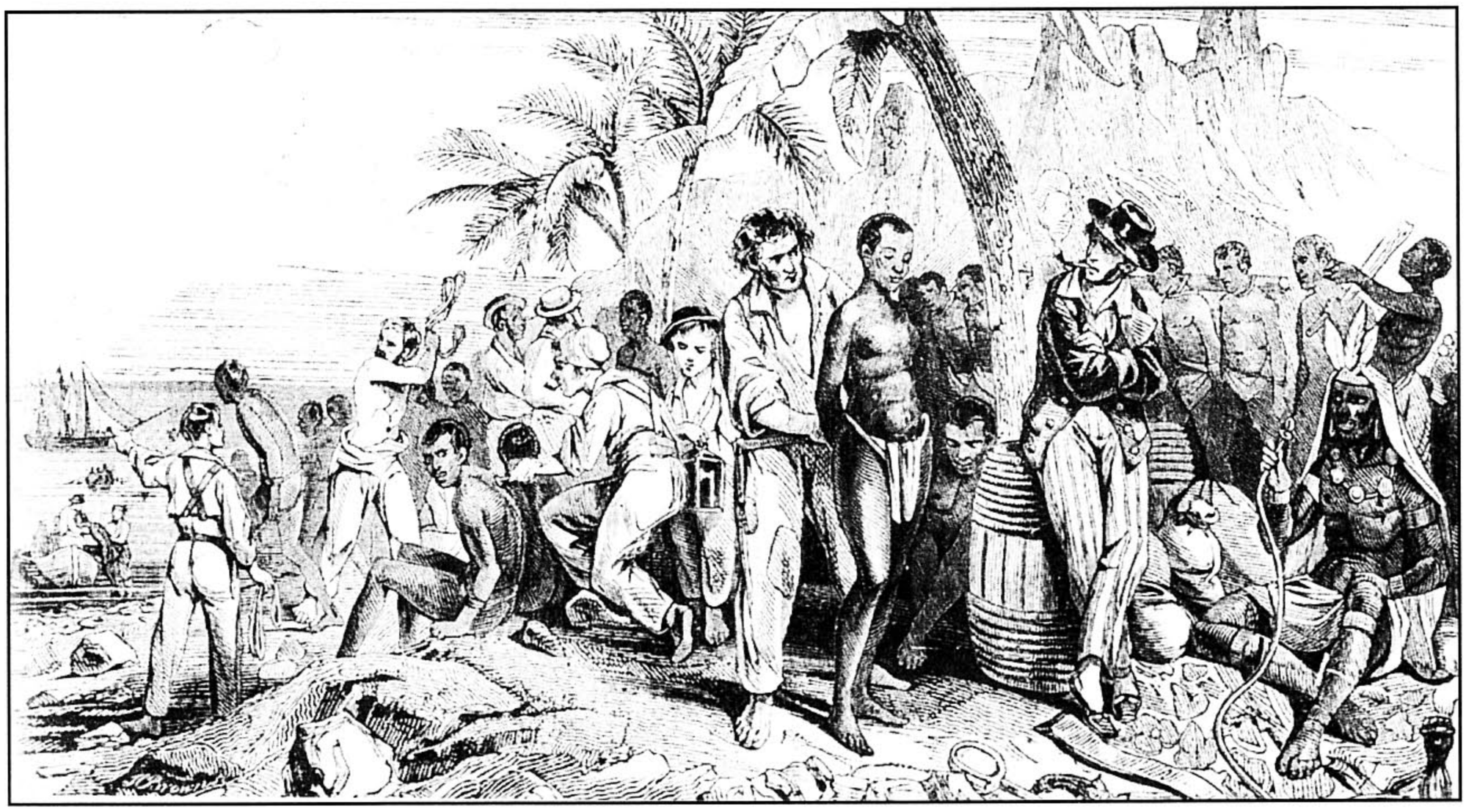
Perturbés par l'échec du Sentier d'Or, qui les laissait en proie à de nombreuses interrogations, les Nephilim témoignèrent leur reconnaissance aux humains en leur prodiguant des récoltes abondantes (rien n'était plus facile pour eux que de contrôler les pluies et les tempêtes) et se réfugièrent sur les plus hautes montagnes des plateaux éthiopiens pour y tenir conseil. Comprenant que leurs simulacres finiraient par les trahir aux yeux de leurs poursuivants et qu'ils seraient bientôt obligés d'en changer, mais refusant de rééditer les erreurs du Sentier d'Or, les fugitifs décidèrent de rester auprès du peuple qui les avaient accueillis, mais de ne pas intervenir dans leurs affaires plus que de raisons. Ils se mirent bientôt en quête de royaumes intermédiaires pour s'y réfugier et poursuivre leur quête de l'Agartha, tout en gardant un œil sur leurs peuples. Séparés par des divergences d'intérêt, les Eolim et les Hydrim se séparèrent et trouvèrent refuge en deux Akasha différents, inscrits dans la tradition magique des peuples africains. Peu à peu, les Nephilim tissèrent avec leurs hôtes des liens d'harmonie paisible, étudiant leur Ka-Soleil, leur apparaissant sous forme élémentaire, les recevant de façon exceptionnelle en leurs royaumes et les mettant parfois en contact avec les esprits de leurs ancêtres. Leur implication savait toutefois rester discrète, de sorte que les mythes des religions des Dogons, par exemple, s'ils portent la trace occulte d'enseignements typiquement Nephilim, purent à bien des égards s'en démarquer.

Malgré leurs différences, les Eolim et les Hydrim parvenaient à vivre en bonne intelligence pendant plusieurs millénaires. Ils enrichirent la tradition mythologique et occulte des peuples qui avaient su les accueillir et leur apportèrent en retour abondance et prospérité, à tel point que les royaumes des Négus éthiopiens furent bientôt identifiés au Royaume mythique du Prince Jean, objet de toutes les convoitises au Moyen Âge. Lorsque des expéditions, commanditées par des sociétés secrètes européennes avides de puissance et de connaissance parvinrent aux portes des royaumes d'Afrique, les Eolim les repoussèrent en faisant fondre sur eux ouragans et tempêtes. Les explorateurs abandonnèrent rapidement la partie. Les Nephilim de l'Air blâmèrent leurs cousins de l'Eau pour leur passivité, et les passages qui liaient les deux royaumes se firent plus rares, pour disparaître complètement à l'aube de la Renaissance. Prisonniers de leurs querelles intestines, les Nephilim en oublièrent finalement de protéger leur peuple et, comme les Selenim de l'Empire Aztèque, furent manifestement surpris par l'arrivée, dès 1510 après le commencement de l'ère chrétienne, des colonisateurs espagnols. Plusieurs millions de Noirs furent brutalement arrachés à leur tribu et à leur cadre de vie pour être envoyés comme esclaves vers de lointaines colonies, parmi lesquelles les Caraïbes. L'esclavage ne serait très partiellement aboli que trois siècles plus tard. Dans l'intervalle, l'Afrique, et notamment sa partie occidentale, fut dépeuplée de ses forces vives. Ses traditions plusieurs fois millénaires furent foulées au pied par un envahisseur arrogant qui, au même instant mais à l'autre bout du monde, pillait les temples mayas et aztèques à la recherche de richesses qu'il ne trouva jamais.

L'invasion eut pour les Nephilim l'effet d'un électrochoc. Brutalement tirés de leur rêverie, ils tournèrent leurs regards vers les océans, où de larges navires surchargés d'esclaves agonisants faisaient route vers des îles inconnues. Les Nephilim de l'Air pensèrent tout d'abord déchaîner les éléments pour faire échouer les projets des esclavagistes, mais une telle action n'aurait fait que précipiter la mort des fiers guerriers avec lesquels ils avaient jadis tant partagé. Chevauchant les tempêtes, faisant corps avec les éléments déchaînés, ils accompagnèrent l'exil déchirant de ceux qu'ils n'avaient su protéger à temps. Leur communiquant chaque fois des paroles et des songes d'espoir et d'encouragement, ils quittèrent le royaume céleste et partirent à la suite des

galions espagnols, sans savoir où cet exode les mènerait. Les Hydrim tentèrent pour leur part d'élargir leur royaume jusqu'aux îles lointaines où leur peuple était exilé, car ils refusaient obstinément tout nouveau contact avec le monde physique. Réalisant bientôt la vanité de leur entreprise, ils optèrent pour une situation intermédiaire : embarquant à bord de somptueux navires diaphanes, ils effectuèrent une trouée dans leur royaume et s'avancèrent dans l'inconnu, tandis que les éléments se refermaient sur leur sillage.

Lorsque les Nephilim exilés arrivèrent dans les Caraïbes, ils s'aperçurent qu'ils n'étaient ni les seuls, ni les premiers. Un culte de Nephilim agressifs, des Pyrim qui avaient choisi de s'incarner dans les descendants des derniers Indiens caraïbes locaux, avait déjà pris possession des lieux. Ces combattants vindicatifs, qui avaient déjà repoussé des Selenim aztèques en quête de nouveaux territoires un siècle auparavant, considéraient ces îles comme leur appartenant. La personnalité farouche et sans concession de leurs simulacres leur convenait parfaitement. L'Agartha ne semblait pas les intéresser et s'ils n'attaquèrent pas les nouveaux venus immédiatement, c'est uniquement parce que ces derniers leur firent comprendre qu'ils ne cherchaient, comme eux, que le bien de leur peuple injustement déporté en ces terres. La situation n'en demeurait pas moins extrêmement tendue. Alors qu'en Europe leurs semblables menaient aux sociétés secrètes des guerres complexes et sans merci, les Nephilim qui s'établissaient ou s'étaient établis dans les Caraïbes se disputaient entre eux pour des questions de territoire et de légitimité. Les alliances effectués autour des Ka-éléments dominants, déjà adoptés par les Nephilim venus d'Afrique, devinrent une réalité tangible lorsque des Faerim et des Onirim venus avec les occupants espagnols, anglais, français et portugais, se mêlèrent à la lutte. Les Nephilim, soucieux de ne pas trahir leur présence, se retranchèrent bientôt en de vastes domaines spirituels intermédiaires. Les Hydrim avaient déjà le leur : il s'agissait d'une version idéalisée des Caraïbes, le reflet d'un âge d'or à jamais perdu qu'ils aspiraient pourtant à retrouver. Les autres groupes de Nephilim suivirent bientôt leurs exemples, et édifièrent d'immenses royaumes magiques à mi-chemin entre notre réalité et l'Agartha. Ces domaines étant pratiquement adjacents et, pour qui possédait les compétences nécessaires, passer de l'un à l'autre était en théorie possible. Très vite, tous les prétextes furent bons pour déclarer la guerre à son voisin. Les grandes familles de Nephilim, d'abord regroupés autour des Ka-éléments, se scindèrent en une multitude de factions rivales qui toutes possédaient leur propre royaume et poursuivaient les mêmes objectifs expansionnistes. Baptisées « Ogoun », ces familles s'entre-déchiraient (et s'entre-déchirent toujours) pour des questions de territoires et de ressources magiques. Dans ces luttes fratricides, le Ka-Soleil apparut rapidement comme le trésor de guerre par excellence, le combustible qui permettait d'envahir ou de détrui-



re le royaume de la famille voisine, et de s'approprier ses richesses pour gagner en puissance.

Les esclaves noirs, progressivement affranchis, subirent la lourde influence de ces conflits permanents. Les Nephilim des Caraïbes considéraient au départ les corps humains comme de simples réceptacles qu'il était possible d'utiliser selon son bon vouloir. Ils passaient d'un corps à l'autre sans discernement, semant le trouble sur leur passage, et gaspillant sans compter le Ka-Soleil dont resplendissaient les humains. L'expérience et la nécessité leur firent comprendre que cette façon de procéder n'était pas la bonne, et que leur comportement irresponsable et dangereux finirait par attirer l'attention de nombreuses sociétés secrètes. Retranchés dans les royaumes magiques, ils étudièrent les mythes et la personnalité des habitants des îles et en particulier des esclaves, prêts à tout pour se libérer de leur condition, et comprirent de quelle façon ils pourraient tirer parti de leurs croyances. Ainsi naquit la tradition vaudou, subtil mélange de traditions animistes, africaines et chrétiennes, alimenté par la colère et l'espoir des insulaires opprimés, et savamment entretenu par les Nephilim.

Les croyances et les contacts s'établirent progressivement. Dans la tradition la plus courante, celle d'Haïtï (le conflit des Ogoun s'était étendu jusqu'au Brésil, en passant par Cuba), les ougans et les mambos, prêtres et prêtresses du culte, se laissent volontairement posséder par des esprits, ou loas, qui leur offrent en échange toute sorte de services. Les Nephilim jouent bien entendu le rôle de ces loas, qui portent ailleurs le nom d'Orisas. Dans tous les cas, des sacrifices sanglants et des danses qui aboutissent à la transe servent de moyens de communication avec les dieux, qui ont tantôt des noms africains, tantôt des noms de Saints de l'Église Romaine attribués à des divinités authentiquement africaines. La diversité des noms, des cérémonies et des procédures, la profondeur et l'importance des secrets occultes témoignent de l'influence quasi exclusive exercée par les Nephilim locaux sous cette forme de culte spirituel dont on peut les considérer initiateurs. Chaque fois qu'un prêtre vaudou invoque un esprit selon les rites consacrés, le Nephilim de la famille correspondante (le panthéon est très large, et prouve le grand nombre d'Ogoun impliqués dans cette guerre magique - de Legba à Obatala, en passant par Chango, associé aux familles de Pyrim, par Orunla, affilié aux Onirim ou par Baron Samedi, typiquement Faerim) prend temporairement possession de son corps et répond aux demandes de son invocateur. Il s'agit généralement de dons de prescience, de malédictions proférées à l'encontre d'un ennemi ou de charmes de protection, de chance ou de rêve que chaque Nephilim s'emploiera à octroyer au mieux de ses possibilités. Le rituel d'invocation est un mystère réservé aux seuls initiés. Il comprend une phase de préparation (appel des Nephilim concernés, c'est-à-dire dont les attributions et les pouvoirs peuvent correspondre à ceux de la divinité invoquée, étant entendu que seul le plus alerte et le plus fort des prétendants, en cas de conflit, pourra répondre à l'appel), d'invocation (apparition du Nephilim sur le plan matériel), de souhait (l'invocateur exprime sa demande au Nephilim qui sera obligé de la satisfaire s'il veut pouvoir ramener le Ka-Soleil sur son plan), d'offrande (généralement, c'est plus la dévotion de l'invocateur que la nature des présents, sauf s'il s'agit de sacrifice, qui libérera le Ka-Soleil que le Nephilim est venu chercher) et de renvoi (le Nephilim retourne sur son plan après avoir exaucé le souhait de l'invocateur, sachant que la quantité de Ka-Soleil récoltée est souvent proportionnelle à la difficulté de la tâche, à moins qu'il ne souhaite rester dans le simulacre pour quelque obscure raison, ce qui arrive parfois).

La guerre magique des Caraïbes pourra déconcerter les plus occidentaux des Nephilim. La terre et les plans intermédiaires sont devenus des champs de bataille sans merci où chaque famille amasse de véritables trésors de Ka-Soleil, et où la plupart des Nephilim n'hésitent pas à s'impliquer de façon physique et personnelle dans un affrontement depuis longtemps privé de sens. Aujourd'hui plus que jamais, les Caraïbes sont des îles dangereuses dont même les Templiers répugnent à s'approcher. On y pratique des formes de magies inconnues ailleurs (et dont je suis loin moi-même d'avoir saisi toutes les subtilités), on s'y dissocie au nom d'un système d'alliances d'une effarante complexité, et les morts parcourent les rues dans une indifférence presque générale. Il semble d'ailleurs que les Selenim aient pris depuis longtemps une part active dans ce conflit, dans cette bataille interminable aux accents de Ragnarok sans fin, reflet de rivalités antiques et oubliées, de guerres élémentaires que les nôtres ont arrêté d'essayer de comprendre.

---------- AUSTRALIE ----------

Les dernières théories évolutionnistes prétendent que l'homme arriva en Australie il y a de cela deux cent mille ans, profitant de l'abaissement du niveau des mers qui facilita son arrivée via les îles indonésiennes. En vérité, grâce soit rendue aux mystificateurs de notre race qui s'improvisèrent scientifiques et montèrent de toutes pièces ces preuves fallacieuses pour apaiser l'humanité - puisse sa naïveté et sa crédulité être bénies.

Car en vérité, et tous les Nephilim le savent : la race des Aborigènes d'Australie fut par nous choisie entre toutes pour l'accomplissement du Sentier d'Or. Qui parmi nous se souvient de ces jours glorieux où, pleins d'une exaltation nouvelle, nous observions ces humains étonnants et décidions de créer pour eux un monde parfait, afin qu'ils s'éveillent à la Conscience ? Les choses ont bien changé depuis. Les humains se sont retournés contre nous et nos existences terrestres sont constamment menacées. Après l'échec du Sentier d'Or, ceux d'entre nous qui avaient participé depuis le début à son édification prirent sur eux de ramener ces premiers humains, purs et innocents, vers le continent qu'ils avaient toujours habité, afin que ceux de notre race ne puissent jamais oublier. Pour nous tous, les Aborigènes restaient le peuple sacré, celui avec lequel notre idéal de fusion s'était le plus approché d'une réalité tangible. Ce n'était pas eux que Prométhée avait approchés : eux n'auraient su que faire de cette vérité parcellaire. C'est pourquoi certains d'entre nous furent désignés pour prendre soin de ces hommes et de ces femmes, pour les ramener vers leur terre promise et les maintenir dans un état spirituel d'animation suspendue, tels qu'ils étaient au premier jour. De fait, les Aborigènes n'ont pas ou peu changé depuis ces temps immémoriaux. Ou c'est du moins ce que je me plais à penser. En réalité, mes yeux se mouillent de larmes à l'instant où j'évoque la mémoire de ce peuple ami, car les Aborigènes se meurent, vaincus par le modernisme d'un monde qui leur refuse toute identité, vaincu par les institutions templières qui savent l'importance que ces hommes revêtent à nos yeux et ne souhaitent que leur destruction.

Les Aborigènes n'ont guère évolué depuis leur retour d'Atlantide, si l'on excepte ces deux derniers siècles. Leurs liens avec le monde spirituel est toujours aussi fort, et leurs coutumes sont restées les mêmes. Nous les avons laissés élaborer leur propre mythe, comme celui du serpent arc-en-ciel, et nous avons construit pour eux un monde à nul autre pareil, le Temps des Rêves, Akasha immuable où reposent les esprits de leurs ancêtres et qu'ils aspirent sans cesse à retrouver, au cours de cérémonies sacrées ou de rituels d'une grande complexité. Bien sûr, tous les Aborigènes ne sont pas les descendants directs des hommes qui en leur temps quittèrent les terres australes pour l'Atlantide, mais nous ne les en estimons pas moins. Ceux qui peuvent se targuer d'un tel privilège en portent la marque génétique : ils sont nos interlocuteurs privilégiés, et ne le savent qu'au moment où nous leur rappelons… en songe. Lorsque vient pour eux le moment de la révélation, les futurs Karadji ou wirrunen (« hommes d'intelligence »), nos favoris partent s'isoler dans le désert et après une cérémonie rituelle solitaire et fort éprouvante, viennent retrouver ceux qui sont chargés de leur protection dans le Temps des Rêves. Ils comprennent alors de façon confuse que l'essence de leur âme provient de ce territoire, qu'ils sont les descendants d'individus exceptionnels, célébrés dans les mythes locaux sous le nom d'Esprits Ancestraux, et que le Temps du Rêve est en réalité une version idéalisée de l'Atlantide, à l'époque du Sentier d'Or. La plupart des Aborigènes n'ont qu'une connaissance théorique, affective mais non empirique de la réalité que recouvre le concept de Temps du Rêve. Les wirrunen, eux, en font l'expérience directe. Ils sont les gardiens des mythes de la tribu et les garants de sa stabilité. Ce sont également des hommes solitaires, dépositaires de secrets occultes qu'ils ne peuvent partager avec personne. Chose étonnante, les Nephilim du Temps des Rêves paraissent pouvoir puiser à volonté dans le Ka-Soleil du wirrunen lors de ses incursions dans leur domaine. Lors de son retour dans le monde physique, le sorcier se sent bien sûr un peu fatigué, comme « vidé » de sa substance, et il dort généralement pendant quelques jours, après quoi ses troubles disparaissent et ses réserves de Ka-Soleil retrouvent rapidement leur niveau initial.

Après la phase d'initiation, la deuxième véritable rencontre du wirrunen avec le Temps des Rêves, habité par des Nephilim proches de l'Agartha, se fait au moment où sa femme attend son premier enfant, qui sera son successeur - un Karadji comme lui. L'homme doit parcourir une nouvelle fois ce monde parallèle figé dans le temps à la recherche de l'embryon de son fils (il s'agit toujours d'un fils), prisonnier d'une réalité magique et intemporelle. Une fois l'embryon retrouvé, le wirrunen acquiert la certitude que son fils vivra, et qu'il suivra ses traces. Il l'amène en quelque sorte à la vie.

La troisième rencontre du wirrunen a lieu au moment de sa mort. On pense, mais j'avoue que mes connaissance en la matière sont plutôt limitées, que le sorcier effectue une dernière incursion dans le royaume de ses ancêtres, et que la vérité, dans toute son aveuglante clarté, lui est enfin révélée. Mais quelle vérité ?

Toute sa vie durant, les Nephilim veillent sur le sorcier de la tribu. Ils se gardent bien d'entrer en possession de son simulacre : ils se contentent de l'observer, inlassablement, et de l'aider, lui et sa tribu, en lui octroyant des dons de guérison et de prémonition. Les termes de ce pacte sont restés inchangés pendant des millénaires.

Le plus grand mystère recouvre en revanche les Nephilim du Temps des Rêves. On ignore s'il s'agit toujours des mêmes depuis le début, si certains d'entre eux ont atteint l'Agartha et à quelle entité ou à quel idéal ils obéissent. Malheureusement, loin de se s'éclaircir, le mystère ne fait que gagner en opacité. Rares sont désormais les passages qui mènent au Temps des Rêves, et plus rares encore les sorciers se trouvant à même de les emprunter. Les jeunes aborigènes ne s'intéressent plus à toutes ces choses, qui appartiennent pour eux au passé. Nous perdons nos racines. La civilisation, avec son cortège d'ordinateurs, de voitures, de modernité et de scepticisme, poursuit son œuvre de destruction sous l'œil amusé des sociétés secrètes qui ont juré notre perte. Une page va bientôt se refermer.

LES NEPHILIM AMÉRICAINS

Pour beaucoup de Nephilim et d'acteurs du monde occulte, les Nephilim incarnés sur le territoire nord américain sont identiques aux Nephilim européens. Or, cette constatation est fausse, ou du moins ne correspond pas à la réalité Nephilim nord américaine. En premier lieu, cette terre servit de refuge à de nombreux Nephilim après les guerres élémentaires. Ils s'incarnèrent alors selon un rite totémique précis, une sorte de compact secret, dans les corps des hommes-médecine, les chamans humains peuplant ces terres sauvages. Cette tradition occulte longue de plusieurs millénaires se perpétua jusqu'à l'arrivée des premiers colons en provenance de l'Europe. Là, les sociétés secrètes mirent le pied sur le Nouveau Monde en même temps que les explorateurs et les conquistadors. Armés d'homoncules et d'orichalque, ils détruisirent sans peine les Nephilim pacifiques et bienveillants vivant au sein des tribus indiennes. Certains Nephilim migrèrent aussi vers cette nouvelle terre souvent guidés par l'espoir de trouver intacts des morceaux ou bien des signaux de l'Atlantide. Les deux courants Nephilim finirent par se rencontrer et avec l'urbanisation galopante que connut l'Amérique du nord, se mélangèrent. Là-bas tout devenait différent. Les repères ésotériques, les Nexus et les Plexus, les analogies, les caches et les Arcanes majeurs n'existaient plus. Le monde occulte était vierge, peu travaillé, peu cultivé. Cela demanda aux Nephilim nouvellement incarnés de s'adapter à nouveau. Petit à petit leur nature se transforma pour permettre aux Déchus de survivre et de continuer la Quête au sein d'une société humaine hyper active coupée de ses racines du vieux monde et sans cesse en expansion. Du fait du manque de repère ésotérique, les sociétés secrètes présentes dès le début de la colonisation se retrouvèrent en position de force, occupant très rapidement l'ensemble du champ occulte. Cela obligea l'ensemble des Nephilim à devenir de plus en plus discrets. C'est ainsi que les États-Unis et le Canada devinrent des territoires privilégiés pour les mouvements humains occultes ; tant du point de vue de la puissance que de la sécurité. Ainsi, les Templiers transférèrent leur Grand Maître dans le Nevada et l'on pense que la Synarchie est dirigée par un groupe secret basé au Canada. On se retrouva alors typiquement devant une époque de mutation pour les Nephilim de ces terres. Nous sommes les témoins de la manière dont les Nephilim s'adaptent à l'environnement humain les accueillant et forgent ainsi une nouvelle forme d'ésotérisme. Les moyens de leur Quête changèrent involontairement et volontairement. La métamorphose physique et allégorique devint de plus en plus intériorisée et par conséquence de moins en moins reconnaissable et identifiable par les sociétés secrètes. Aujourd'hui, un Nephilim américain issu de cette tradition est un Nephilim dont la transformation est invisible pour l'œil humain non exercé. Les changements corporels ont été remplacé par des changements et des progressions spirituels. Les humeurs débouchent sur des traits de caractère propre au métamorphe et à l'élément dominant que le Nephilim se doit de respecter scrupuleusement. Lorsqu'il aboutit l'un de ces traits, cela lui permet de développer un pouvoir quasiment magique lié à son élément. Les Nephilim américains sont souvent structurés à l'extrême par ce trait de métamorphe intérieur et quelquefois cela peut les amener à commettre des actes irréfléchis et contraire

à la Sapience. Depuis le Grand Éveil, ces Nephilim ont tendance à s'incarner dans les nombreux marginaux socioculturels ou bien les adeptes des sciences ésotériques nouvelles regroupées sous l'appellation New Age qui hantent les grandes conurbations du futur XXIième siècle.

La deuxième différence importante entre les Nephilim outre-atlantique et leurs homologues européens est le rapport direct avec l'orichalque et la magie. Il semble que les Nephilim nord-américains se soient livrés à un immense rituel de purification des terres qu'ils foulaient au côté des humains et ceci bien avant l'arrivée des sociétés secrètes européennes. Ce rituel très compliqué est métaphoriquement lié aux terres des ancêtres, aux lieux sacrés chers aux Indiens. Des Nephilim et des humains y furent associés dans une continuation sommaire du Sentier d'Or. Il eut pour but d'affaiblir l'orichalque présent en grande quantité dans le continent nord-américain. Le rituel fonctionna en partie rendant l'orichalque très difficile d'utilisation pour les humains mais il permit aussi à certains d'entre eux d'éveiller leur Ka-Soleil après de très longues recherches. Ce rituel, une immense danse symbolique fut baptisée la Ghost Dance. La dernière exécution du rituel date des révoltes indiennes durant le XIXième siècle. Les Nephilim s'aperçurent aussi que ce rituel limita leur capacité à modeler les champs magiques via le corps de leur simulacre. Ceux-ci s'affaiblissaient petit à petit et les Nephilim furent désormais obligés de ménager leur simulacre. Cette perte d'énergie fut baptisée le Cha'we (le souffle en bas énochéen). Aujourd'hui, les sociétés secrètes se sont appropriées ces techniques d'éveil de Ka-Soleil pour leurs membres les plus importants. Enfin, ils manient avec finesse, selon un rituel qui leur est propre, les Terres Rares appelées ici les Litharges. Les Litharges se trouvent en grande quantité aux États-Unis du fait ce rituel. Ces êtres malfaisants sont capables de fabriquer des Élixirs à partir du sang d'un simulacre contenant une partie des Ka-éléments Nephilim qui permettent à leur absorbeur de lancer des sortilèges et même de contrôler des créatures de Kabbale. Fort heureusement, l'agencement des champs magiques fait que ces Élixirs ne fonctionnent plus, arrivés à 50 miles des côtes irlandaises et portugaises. L'orichalque européen perd lui aussi sa vitalité lorsqu'il traverse l'océan. Il se retrouve sous l'influence de la dernière Ghost Dance et doit être « éveillé » avec du Ka-Soleil humain pour de nouveau infliger des dommages magiques.

Il est certain que l'avenir appelle une rencontre et un échange entre les Nephilim du Vieux Monde et ceux du Nouveau Monde.

---- AUTRES PEUPLADES -----

Les Sioux

Comme beaucoup de leurs cousins, les Nephilim armés d'épées d'orichalque qui firent leur apparition sur le continent nord-américain pour y trouver refuge ne recherchaient au départ que la consolation et l'oubli. Livrés à eux-mêmes, ces dissidents retournèrent à un état semi-sauvage, errant par les plaines sous une forme semi-élémentaire, reniant leur passé et rejetant tout contact avec leurs semblables. Ils ne prirent que peu à peu contact avec les ancêtres de ceux qui allaient plus tard former les tribus sioux des Dakotas, des Lakotas et des Nakotas. Méfiants et calculateurs, les Nephilim mirent un point d'honneur à établir dès le commencement des pactes très fermes avec ces tribus : ce n'est que bien plus tard, peu de temps avant l'arrivée des colons européens, qu'ils purent se dire pleinement intégrés au sein de leur nouvel environnement. Le rituel de la Sun Dance, au cours duquel les hommes de la tribu endurent des souffrances physiques intenses afin de se rendre plus proches du Grand Esprit, provient de ces époques reculées où la possession d'un Simulacre ne pouvait selon les Nephilim (ou Orendas, comme les appellent les initiés) s'accomplir que dans la violence, et pour des laps de temps très courts qui amenaient rapidement les participants à une extase décuplée par les drogues.

Plus tard, les termes du pacte se modifièrent considérablement. La plupart des tribus des plaines étaient tenues d'offrir l'un de leurs enfants au Nephilim qui le souhaitait pour que celui-ci l'utilise comme simulacre. En échange, l'Orenda se dévouait à la protection magique de la tribu et la menait sur la voie de la connaissance spirituelle dans la mesure de ses capacités. C'est ainsi que naquirent les premiers chamans, investis de réelles capacités magiques, et capables de passer au cours de cérémonies complexes dans le monde des esprits, quoi que ce terme ait pu recouvrir pour les Indiens à l'époque.

L'arrivée des Européens marqua une nouvelle évolution dans la relation pluri-millénaire qu'entretenaient les Nephilim avec les Indiens des plaines. Plusieurs Orendas encouragèrent les leurs à pratiquer le rituel oublié de la Ghost Dance, censé leur permettre d'entrer en contact direct avec le Grand Esprit afin de lutter contre l'oppresseur. Leurs conseils furent suivis au-delà de toute espérance, et de nombreux Indiens s'adonnèrent en secret à la Ghost Dance - laquelle fut sévèrement réprimée par les Européens. Au cours de ces rituels, certains Indiens

parvenaient dit-on à sortir de leur corps et à laisser leur esprit glisser vers un monde supérieur pour y augmenter leurs réserves de Ka-Soleil. Les Orendas, dont on ignore encore s'ils furent les bâtisseurs de ce monde intermédiaire, prélevaient un léger tribut sur cette manne tant désirée ; Le bénéfice, pour les Indiens, résidait donc surtout en l'incroyable expérience transcendantale qu'ils parvenaient à connaître, et dans la sapience qu'ils pouvaient en retirer. De nombreuses sociétés secrètes arrivées avec les colons s'opposèrent très rapidement à leurs agissements, et leurs manipulations répressives culminèrent avec le célèbre massacre de Wounded Knee en 1890. Peu de temps après cette date, les derniers Orendas disparurent de la région. On pense qu'ayant accumulé suffisamment de Ka-Soleil, ils se retranchèrent dans leurs Akasha respectifs, à moins qu'ils n'aient décidé d'entamer une existence nouvelle et de se mêler aux habitants des métropoles américaines.

Les Indiens Yaqui

Le cas des sorciers Yaqui pose une énigme aux Nephilim. Bien qu'il soit impossible de prouver que ces étranges mystiques n'ont jamais eu de contacts avec les Nephilim, aucune de leur tradition orale n'y fait référence, même sous forme allusive. Les Yaqui ont poussé à son paroxysme le culte du cactus américain hallucinogène appelé peyotl, utilisé par les Indiens des plaines au moment où la Ghost Dance fit son apparition. Il fut déclaré illégal vers la fin des années 60 par un arrêt constitutionnel, sans doute sous la pression de sociétés secrètes conservatrices qui voyait dans son utilisation incontrôlée une possibilité pour certains humains de prendre conscience de certaines réalités occultes – et notamment de l'existence des champs magiques.

Par des techniques de méditation et des rituels très élaborés, qui demandent plusieurs années de préparation mentale, les Yaqui parviennent à exploiter les possibilités du peyotl d'une façon qui inquiète beaucoup ces mêmes sociétés secrètes : ils réussissent en effet à accéder à un état de conscience supérieur qui leur permet de passer en vision-Ka, même s'ils ne distinguent apparemment que les champs de soleil, sous forme de rayons dorés et brillants entrelacés autour des humains. En l'absence de toutes accointances occultes, l'utilisation que les Yaqui peuvent faire de cette connaissance continue de nous échapper à nous, Nephilim, tout comme elle échappe aux sociétés secrètes. Peut-être, comme cela a déjà été suggéré, un rituel leur permet-il de stocker le Ka-Soleil dans des sortes de stases naturelles, en vue d'une quelconque utilisation magique ? Peut-être les Yaqui ont-ils accès à quelque plan d'existence inexploré ? On sait en effet avec une quasi certitude qu'ils font partie des derniers véritables magiciens de ce monde, qu'ils sont capables de se mouvoir d'un endroit à un autre à une vitesse surnaturelle ou de lire dans la pensée des humains… Quoi qu'il en soit, les sorciers Yaqui sont très peu nombreux et ne sont regroupés en aucune secte, culte ou société ésotérique. Ils n'entretiennent avec certains futurs initiés que des liens de maître à élève. De fait, ils sont insaisissables, et si un Nephilim est déjà parvenu à rentrer en contact avec eux, nul ne sait ce qui a pu ressortir d'une pareille rencontre.

Les Taoïstes

L'ésotérisme physico-médical et alchimique ainsi que les innombrables rituels dont elle est pourvue font de la pensée taoïste l'une des plus complexes du monde. Je dois ici confesser ma complète ignorance en la matière, et m'en remettre aux rumeurs collectées ici et là, ainsi qu'aux textes anciens et cryptiques qu'il m'a parfois été donné de parcourir, en des lieux et en des circonstances que je préfère désormais taire.

En l'état actuel des choses, nos connaissances sur les Shen, les Nephilim mythiques de la Chine ancienne, se limitent aux éléments suivants :

— Les Shen, considérés comme immortels par les chinois, vivent dans un royaume mythique appelé Hsien King par les chinois, qui le voient parfois comme une montagne, parfois comme une île, parfois comme les deux à la fois. Nous ignorons bien entendu s'il s'agit d'un domaine physique réel ou symbolique, et si ce domaine existe encore. Certains ont avancé l'hypothèse d'un Akasha, d'autres de

l'Axis Mundi des occultistes, situé quelques part sous les montagnes du Tibet. D'autres ont évoqué les neuf cimes du mythique Mont Chin I.

— D'après les légendes, ils possèdent la capacité de « marcher sur l'air » et se servent du vent comme véhicule (allusion à leur capacité à s'incarner dansles éléments ou à les maîtriser). Ils constituent une hiérarchie céleste indivisible, et de nombreux adeptes caressent l'espoir de rejoindre un jour leur montagne céleste. La montagne et les Grottes Célestes, illuminées d'une lumière intérieure, sont dit-on le territoire fantastique de la quête de l'adepte qui, s'aventurant en ces lieux, pénètre en même temps en lui-même.

— Plusieurs penseurs occidentaux ont voulu mêler dans une large synthèse taoïsme, bouddhisme et confucianisme, dans l'espoir d'en noyer les subtilités intrinsèques. Pourtant, il existe encore, dans les montagnes de l'Himalaya, des monastères taoïstes coupés du reste du monde dans lesquels les moines, par des techniques de méditation appropriées, et par des rituels alchimiques dont le but ultime est de se fondre dans le Shen (en se laissant posséder ?), tentent de nouer contact avec les mystérieux immortels en utilisant les voies de l'esprit.

— Les Shen, s'ils existent, ne perçoivent pas les champs magiques de la même manière que nous le faisons. Il existe pour eux six éléments principaux : le bois, la pierre, le feu, l'air, l'eau et la terre. S'agit-il d'une réinterprétation de la réalité telle que nous la percevons, ou d'un système totalement différent du nôtre ? Dans les deux cas, les implications, tant au niveau magique qu'au niveau ésotérique, sont considérables. On sait qu'il existe dans les grandes cités d'Extrême-Orient des Nephilim semblables en tous points à leurs cousins occidentaux, mais l'existence des Shen, dotés d'une puissance et d'une sapience qui dépassent sans doute l'entendement, reste un mystère pour la plupart d'entre nous.

----------LES SELENIM ----------

Cher Scribe,

Comme vous me l'avez demandé au début de l'année, je vous envoie un court dossier sur nos ténébreux voisins. Il a été réalisé à grand-peine, et représente à la fois un travail de compilation de sources existantes, et le produit d'une laborieuse enquête sur le terrain.

Ce texte est le fruit de mes recherches, mais aussi de celles du Djinn Mælio, adopté de la Force, et de l'Ange H's, de la Tempérance. Qu'ils soient remerciés ici ! Nous avons également fait quelques emprunts à l'œuvre d'un occultiste humain, un certain Jacques de Martigny, dont les travaux ont été récemment popularisés (et considérablement déformés) par un autre auteur, moins soucieux de vérité. De Martigny en savait beaucoup sur le peuple de la Lune Noire, sans doute plus qu'il n'était permis à un humain.

Permettez-moi de vous le répéter une dernière fois : je persiste à penser que ce document ne devrait pas être inséré dans l'ouvrage que vous préparez. Le monde des Maudits est à la fois séduisant et ténébreux, et je redoute qu'il exerce une fascination disproportionnée sur l'esprit des plus jeunes membres de notre race. De plus, les Selenim eux-mêmes ont, à de très nombreuses reprises, fait clairement savoir qu'ils désiraient être laissés en paix, et rester à l'écart de nos luttes. A mon sens, il serait souhaitable de leur rendre ce service. Mais vous êtes seul juge…

Puisse votre tâche apporter un peu de lumière à nos frères du monde entier !

Lucian,

conservateur de l'Herméthèque de Paris.

---------- GÉNÉRALITÉ ----------

Par H's, adoptée de l'Arcane XIV.

Que sont les Selenim ? Nous-mêmes. Certains d'entre nous ont tendance à l'oublier, mais tous sont, à l'origine, des Nephilim. Chez quelques infortunés, le glorieux embrasement des cinq champs magiques cède la place à la terrible obscurité de la Lune Noire, et c'est ainsi que naissent les Selenim. Ce sont de pauvres créatures, faibles, privées de magie, souvent (mais pas toujours) affligées de difformités épouvantables. Les Selenim vivent à la lisière des cultures humaines, parasitant les porteurs de Ka-Soleil d'une manière encore mal connue. Ils se nourrissent de

l'énergie vitale des humains pendant quelques années ou quelques siècles, avant de céder à l'appel du Néant et de se dissoudre dans le vide. Contrairement à nous, ils ne connaissent pas de renaissance.

Il est difficile de généraliser, mais dans l'ensemble, ce sont des créatures pathétiques, des éphémères privés du contact avec les champs magiques. La plupart font l'impossible pour ne faire de mal à personne, et surtout pour rester à distance de leurs anciens frères de race. Ayez pitié d'eux ! Lorsque vous en croisez un, la meilleure chose à faire est de l'ignorer. Ils souffrent de leur solitude, mais rencontrer des Nephilim complets, en pleine possession de leurs pouvoirs, est pour eux une véritable torture, un rappel de leur ancienne forme…

Mælio intervient :

Je tiens, quant à moi, pour établi que ces créatures sont des monstres pires que les plus répugnants des Khaïba, qu'il convient d'exterminer lorsque c'est possible. Le premier que j'ai rencontré, il y aura bientôt dix siècles, n'avait plus grand-chose d'humain, ni d'ailleurs de Nephilim. Son corps avait partiellement fondu, était couvert d'ulcères suppurants et de replis de chair nécrosée. Il avait des cornes de bouc, une sorte de carapace proche de celle d'un insecte, un seul œil sans pupille ni paupières, et une sorte de trompe hérissée de dents en guise de bouche. Il vivait au fond d'une tourbière, dans le nord de l'Irlande, et ne sortait de son repaire que pour traquer et tuer des humains. Lorsque je suis arrivé que je l'ai défié, il a croisé les bras et m'a regardé sans rien dire, jusqu'à ce que je mette un terme à son existence en le décapitant d'un seul coup d'épée. Non content d'être insupportablement laid, ce monstre était couard.

Au cours des siècles qui ont suivi, j'ai continué à m'intéresser à ces créatures. De pauvres anges déchus, tout de douleur et de regrets ? Allons donc ! Ce sont des prédateurs, des tueurs pervers et des manipulateurs sans une once d'humanité. Je suis profondément convaincu qu'en coulisses, ils influencent le sort de l'espèce humaine autant que nous, et dans des directions beaucoup moins bienfaisantes. Aujourd'hui, je sens leur main dans bien des endroits, du chaos russe qui se prépare aux métropoles miséreuses du Tiers Monde. Je suis profondément convaincu qu'ils se préparent à se révéler au grand jour, et à faire de l'humanité leur bétail.

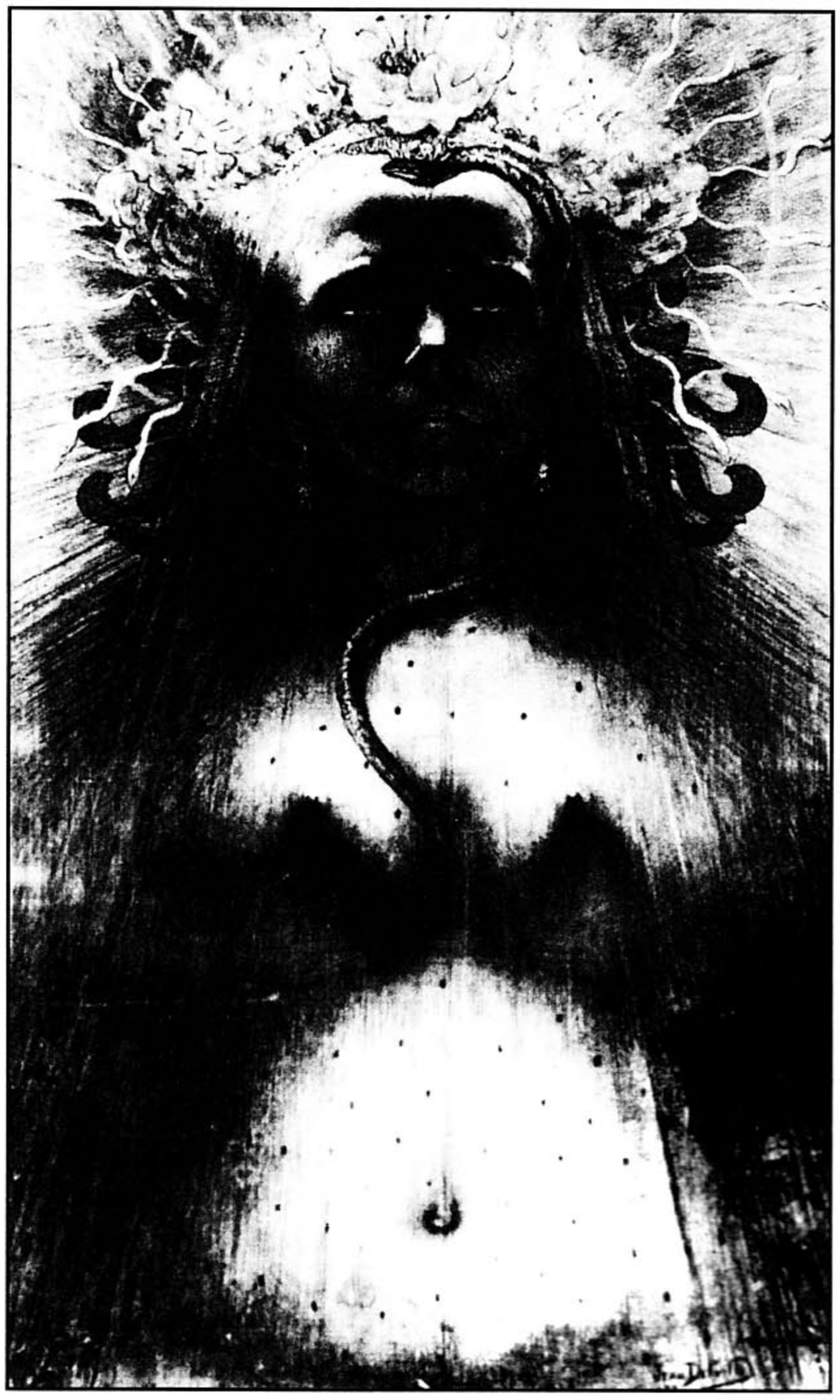
Heureusement, ces abominations sont rares ! Nous sommes dix, cent fois plus nombreux qu'eux, et il suffirait d'une action concertée pour les éliminer tous. Évidemment, les pacifistes bêlants qui peuplent certains Arcanes ne nous laisseront jamais faire, et il finira par être trop tard.

Moi, Mælio, initié de la Force, ai parlé.

Hem… Il me semble qu'il est temps d'intervenir pour redonner aux débats un peu de sérénité. Fidèle à mes principes, je me suis contenté de transcrire le témoignage de mes deux amis sans le modifier en rien. A vous d'en tirer vos conclusions. A titre personnel, j'estime que la vérité se trouve quelque part entre les deux opinions. Individuellement, les Selenim sont sans doute plus pathétiques qu'autre chose, mais il est probable qu'en groupe, ils puissent faire du mal aux humains…

Lucian

✡ ✡
✡



DEVENIR SELENIM

Ce péril nous guette tous, mais les Onirim y sont particulièrement vulnérables. Quelque défaut fatal se dissimule dans notre pentacle, nous rendant sensibles à cette abomination.

Les mécanismes de la transformation sont mal connus. Il est possible qu'il y ait un effet de « contagion », et que le contact d'un Selenim soit suffisant pour faire basculer les Nephilim les plus fragiles. Un mode de vie exclusivement nocturne, une fascination pour la mort, un mépris de l'humanité et des autres Nephilim, sont déjà des symptômes inquiétants. La lente dissolution du pentacle, à laquelle il n'existe pas de remède, est l'étape suivante. Elle s'accompagne de changements psychologiques complexes, et peut s'étendre sur des décennies, voire sur plusieurs vies. La mort du simulacre elle-même n'est pas une solution… mais un Nephilim résolu peut retarder l'échéance pendant très longtemps.

Certaines rumeurs laissent entendre que ce sort n'est pas irréversible mais, pour autant que je le sache, ce ne sont que des rumeurs. Et je n'ai jamais vu de Selenim revenir à son ancienne nature.

H's, de l'Arcane XIV.

Par ailleurs, il est de notoriété publique que certains Selenim connaissent des rituels qui précipitent (ou déclenchent ?) la transformation, et qu'ils n'hésitent pas à les utiliser sur les Déchus qui les gênent… ou qu'ils estiment assez pour vouloir jouir de leur compagnie pour l'éternité. Pour cette seule raison, ils méritent la mort.

Mælio, de l'Arcane XI

----- DE LA LUNE NOIRE -----

Une chose est certaine : les Selenim ont une relation très particulière avec ce champ magique obscur et mal connu. Les théoriciens les plus radicaux de mon Arcane ont émis l'hypothèse que les Selenim étaient, en fait, des concentrations intelligentes de Lune Noire, comme nous sommes des émanations des cinq grands champs magiques. Cette théorie, bien que jamais prouvée, n'est pas sans mérite. Elle explique, notamment, l'invisibilité des Selenim en vision-Ka. En effet, nous ne pouvons percevoir les champs de Lune Noire. L'existence des ces derniers est, d'ailleurs, toujours en discussion. Dans certains lieux, il arrive que les Nephilim les plus sensibles aperçoivent, au milieu du violet, du pourpre, de l'azur, de l'argent et de l'écarlate des champs magiques, des filets d'un noir fuligineux. Selon la tradition, il s'agit des débris de la lune noire avortée des sauriens. Depuis des siècles, nous discutons pour savoir si ces traces représentent la totalité de ses restes, ou juste la partie émergée d'un iceberg que nous sommes incapable de percevoir. Personnellement, je doute qu'ils soient très répandus, mais j'admets qu'il existe des théories en faveur des deux arguments.

Pour en revenir aux Selenim, ils sont pratiquement indétectables en vision-Ka. Un observateur non prévenu distingue sans difficulté le Ka-Soleil de leur simulacre, mais rien d'autre. Et comme ce Ka est impossible à différencier de celui d'un homme normal, ils sont impossibles à distinguer des humains ordinaires. Toutefois, certains Nephilim, très perceptifs ou déjà prévenus, affirment pouvoir « voir » les Selenim. D'après eux, les Selenim ne sont pas organisés en pentacles, contrairement à nous. Les très rares descriptions dont nous disposons parlent de grandes sphères d'énergie noire, centrées sur la tête du simulacre. D'autres témoins, plus imaginatifs, décrivent des sortes « d'armures noires » dans laquelle le simulacre disparaît presque entièrement.

------- TÉMOIGNAGES -------

Une sélection de récits de rencontres avec les Selenim, étalées sur plusieurs siècles, est conservée à l'herméthèque de Paris. En voici deux, qui sont assez représentatifs de l'ensemble du corpus.

• Le tueur du Temple

[Grarran, l'auteur de ce texte, a été capturé par les Templiers au début du XVIe siècle, et conduit dans les cachots de leur forteresse parisienne. Il y a été soumis à de nombreuses tortures, et était condamné à devenir un homoncule, lorsque…]

… Soudain, j'entendis des cris à l'extérieur de la cellule. De terreur, puis de souffrance. Ils se rapprochèrent jusqu'à résonner juste à l'extérieur, dans le couloir. Ils étaient accompagnés d'un cliquetis d'épées et d'ordres hurlés par le bailli. Brutalement, ils furent couverts par un rugissement monstrueux, comme je n'en avais jamais entendu.

La porte de mon cachot éclata dans une tornade d'échardes. Dans l'embrasure se tenait l'entité la plus terrifiante que j'ai rencontrée au cours de mes trois existences. Que le lecteur se figure un géant de huit pieds de haut, à la peau couverte d'écailles vertes et noires, avec un visage vaguement léonin encadré par une hallucinante chevelure de serpents, au milieu duquel brasillaient trois yeux rouges sombres. L'apparition tenait une immense épée, et était couverte de sang. Elle fit un geste, et mes chaînes, pour-

tant forgées de métal interdit, tombèrent soudain en poussière. Le monstre me fit signe de le suivre et, comme dans un rêve, je le rejoignis.

Le couloir était devenu un véritable abattoir. Dix Templiers au moins y avaient trouvé la mort, et celle-ci n'avait pas été douce. A regarder leurs visages, j'en vins presque à avoir pitié d'eux, eux qui avaient été mes tortionnaires. Mon libérateur me fit monter à l'étage, dans une salle de garde où se trouvaient déjà quatre autres Nephilim, anciens prisonniers comme moi. Il nous abandonna là pendant plusieurs minutes. Lorsqu'il revint, il portait le commandeur de la forteresse sur son épaule. Il le jeta au milieu de nous. Le vieillard gémit faiblement. Nous attendîmes, fascinés, qu'il reprenne conscience. En voyant le monstre, il se figea, comme fasciné. Notre sauveur nous tendit alors son épée… L'un de nous, un elfe, s'en saisit. Le commandeur mourut sans une plainte, et sans trop souffrir. Contrairement aux humains, nous ne sommes pas des tortionnaires !

Le géant nous conduisit ensuite par d'interminables couloirs, jusqu'à la rue. Là, ses traits fondirent et sa taille diminua, jusqu'à ce qu'il ne reste plus à sa place qu'un petit homme, qui récupéra des vêtements dissimulés derrière une borne, s'habilla sans un mot puis s'éloigna. Nous n'osâmes point le suivre…

• Les vampires du cimetière

[Les Selenim semblent fascinés par les cimetières, et par la mort en général. Argienn, Nephilim de la Lune, en fit l'expérience au milieu du siècle dernier.]

C'était la pleine lune, et je ressentis le besoin d'aller errer au milieu des tombes. Dites-moi, y a-t-il une expérience plus merveilleuse que de fumer une pipe d'opium en lisant Baudelaire, assis sur une pierre tombale ?

Si j'avais su, je me serais abstenu… Je n'eus aucune difficulté à m'introduire dans le cimetière, ni à trouver une dalle confortable et bien éclairée. L'ennui est que je n'étais pas le seul à l'avoir repérée. D'abord, il y eut des frôlements, puis des pas. En quelques minutes, j'étais entouré d'une demi-douzaine de silhouettes sombres. Ma vision magique m'assurant qu'il s'agissait d'humains, je tentai de les endormir d'un geste. Mon sort se dissipa dans le néant, et la plus grande des formes noires éclata d'un rire bas et sourd. Soudain, je me sentis très las, et me rendis compte que j'étais incapable de bouger. Les nouveaux venus firent quelques pas en avant. Humains, certes, mais avec des visages blafards, des joues creuses et de longues mains terminées par de véritables serres. L'un d'eux tenait un grand sac, d'où il sortit une jeune femme blonde aux traits contractés par la terreur. Il l'étendit à mes côtés sur la sépulture… Celui qui m'avait ensorcelé fit un pas en avant. Il brandissait un couteau, une arme couverte de runes argentées, à la lame recourbée. Riant, ils s'assemblèrent autour de nous. De grosses larmes silencieuses coulaient sur les joues de ma compagne d'infortune. Ils se mirent à chanter, dans une langue barbare, où je jurerai avoir reconnu le mot « Lilith », qui revenait souvent. Je perdis connaissance avant la fin du rite (car c'était un rite, n'en doutez pas). A mon réveil, il faisait grand jour. La pauvre jeune fille était toujours en vie, inconsciente et couverte de fines coupures qui saignaient abondamment. J'étais moi-même très affaibli, et mon simulacre répondait moins bien que de coutume. J'eus quelques difficultés à nous faire sortir du cimetière sans attirer l'attention des gardiens. La pauvre enfant ne retrouva jamais la raison, et je la fis interner à la Salpêtrière, où elle finit ses jours.

Depuis, j'évite les cimetières par les nuits de pleine lune.

--- STRUCTURE SOCIALE ---

Comme les Nephilim, les Selenim sont des entités sociales. Comme nous, ils se sentent mieux en compagnie de leurs semblables. On sait très peu de choses sur leur culture, mais son existence est certaine. Ils possèdent une hiérarchie, des rites... et, contrairement à nous, ils ont développé une religion.

• L'Arcane XIII

La Mort. L'arcane Sans Nom. Celui dont on ne parle qu'à voix basse. Celle que pourtant, Akhénaton a accueilli dans notre fraternité. Je suis historien, tout comme mon simulacre. Mais je suis relativement jeune. Je suis né il y a à peine trois cent ans, à une époque où l'Arcane XIII n'était déjà plus qu'une rumeur. Quant à mon herméthèque, elle renferme des milliers de pages sur les différents Arcanes. Il y en a à peine une dizaine sur la Mort, et elles datent, pour les plus récentes, de cinq siècles. À cette époque, l'Arcane était une puissance à ménager, dont le Prince résidait à Paris. Il s'est passé quelque chose au début du XVième siècle, quelque chose dont nos archives ne parlent pas, et qui s'est traduit dans le monde des mortels par la terrible crise des années 1410 - 1430. Paris n'était plus qu'une coquille vide, ravagé par la famine, la peste et la guerre civile. Des quartiers entiers s'étaient vidés de leur population, et quelques rapports parlent de morts qui marchaient dans les rues parmi les vivants... Après cette période, l'Arcane a coupé les ponts qui la reliaient à nous. Ses représentants ont cessé de se montrer aux conclaves, et on ne sait rien de son évolution ultérieure.

Toutefois, au début des années 1990, les choses ont changé. Des ambassadeurs (humains, pour la plupart) ont contacté les dirigeants des différents Arcanes. La Mort a de nouveau un chef, qui semble résolu à lui faire rejoindre notre conseil... Au moment où j'écris, cet événement relève encore de l'actualité, et il est trop tôt pour savoir s'il s'agit d'un véritable retour, ou si l'inertie prévaudra (1).

(1) Note de Mælio : ou s'il s'agit d'une ruse de guerre. Estimés lecteurs, les mots « cheval de Troie » vous disent-ils quelque chose ?

• Le culte de Lilith

Tous autant que nous sommes, nous donnerions gros pour en connaître davantage sur cette « religion ». Des documents remontant à la période qui suivit immédiatement le déluge indiquent sans contestation possible qu'un Nephilim nommé Lilith créa les Selenim pour combattre les humains porteurs d'orichalque, et il semble que ses enfants l'aient déifié peu après. En dehors de cela, on ne sait presque rien... Les théories de Mælio, qui suivent, m'ont semblé mériter de figurer ici. Toutefois, **je tiens à les faire précéder d'un avertissement. Elles sont sans doute très exagérées, voire complètement fausses.**

Le culte de Lilith ? Pour autant que j'ai pu le découvrir, c'est sans doute l'une des pires horreurs qui menacent l'humanité (et nous, par la même occasion) en cette fin de millénaire. A côté de ces monstres, même le plus violent des Templiers est un ange de douceur.

Lilith incarne tout ce qui est obscur, terrible et meurtrier. Le mal, la souffrance, la soumission aux plus bas instincts... Ils pratiquent tout cela, nos « pauvres cousins maudits », et avec enthousiasme. Pire, ils ont même initié des humains à leur culte. Les prêtres sont toujours Selenim mais les humains forment des fidèles et des disciples enthousiastes.

Il faut bien comprendre qu'il n'existe pas de « laïques » dans la société Selenim. Vous êtes Selenim, vous adorez Lilith, point. Et tant qu'à l'adorer, vous le faites de la manière la plus sale possible. Vous sacrifiez des humains et des Nephilim dans des catacombes décorées d'ossements, vous dansez nu dans les cimetières à chaque nouvelle lune, vous arrachez des cœurs et vous vous barbouillez de sang en poussant des grognements d'extase... L'Arcane ? Contrairement à mes collègues, je suis persuadé que c'est un décor plaqué sur le culte afin de nous le rendre sympathique. L'un comme l'autre sont contrôlés par les mêmes Selenim, des monstres fabuleusement anciens, qui se sont créés des Royaumes, des territoires fermés aux Selenim plus jeunes. Ils y vivent comme d'énormes araignées au milieu de leurs toiles, se livrant à d'incompréhensibles jeux avec des pions humains et propageant, comme un cancer, le culte de leur déesse impie. Tombez entre leurs griffes, et une mort rapide est ce que vous pourrez espérer de mieux...

Mælio, adopté de l'Arcane XI

Le mot de la fin

Il y a bien des choses que nous ne comprenons pas. Ainsi, nous savons que les Selenim dépendent du Ka-Soleil qu'ils prélèvent aux humains. Sans lui, ils mourraient. Nous ne savons pas comment ils le récoltent, et nous n'avons aucune idée de la manière dont ils l'utilisent. De même, nous sommes pratiquement certains qu'ils sont immortels. Ou, plus exactement, que leurs simulacres sont immortels. Pourquoi ? Comment ? Mystère. Et l'on pourrait multiplier à l'infini les petites énigmes de ce genre. Toutefois, cela risquerait de perturber inutilement les lecteurs de cette compilation.

Pour conclure, répétons le conseil que nous vous avons donné à plusieurs reprises dans les pages qui précèdent : si vous rencontrez un Selenim, faites de votre mieux pour le fuir. Que ce soit par sympathie pour lui, par crainte de la contagion, ou pour éviter de servir de proie au culte de Lilith, il est de toute façon préférable de garder ses distances…

Lucian

------- LES BOHÉMIENS -------

Quel étrange destin m'a amené vers les Errants, ceux qui, rejetés de tous, ont su m'accueillir et me choyer ? Là n'est pas mon propos. Vous autres, mes frères de Ka, n'imaginez pas la richesse de ce peuple. Oh bien sûr pas leur richesse matérielle, que l'on s'est appliqué à détruire au fil des siècles, mais leur richesse intérieure. Ils sont nos frères et chacun d'entre vous porte la lourde responsabilité de leur isolement et de leur déconsidération.

Lorsque vous les croisez, vous ne voyez en eux que de simples humains qui, par leur ferveur et leur dévotion sont à même de servir vos intérêts lorsque vous n'avez plus d'autre choix que de vous tourner vers eux. Votre attitude a causé la perte de millions d'entre eux. Vous avez laissé détruire le plus beau trésor de votre espèce.

Car derrière leur Ka-Soleil se cache la brume qui masque l'essence du Sentier d'Or. Vous seuls avez les moyens de réparer ce que vous avez brisé. Laissez-moi, Esmeralda, la va-nu-pieds, la fille aux yeux de braise, l'initiatrice de cette science que vous maniez sans réflexion qu'est l'Alchimie, vous mettre en face de vos terribles responsabilités.

Lorsqu'Akhénaton fut détruit, son œuvre perdura. Il avait fabriqué les Lames. Dans sa grande clairvoyance, il les confia à ceux qui seraient dignes de les cacher, de les porter et de les faire vivre. Ces vingt-deux porteurs et leurs suivants partirent sur les routes du monde, divisés en cinq tribus. Ils parcoururent le monde, nu-pieds sous les étoiles, et abritèrent nos frères en perdition.

Les secrets qu'ils cachent à la vue de tous, y compris nous mêmes, sont terribles. Je suis désormais convaincue qu'ils sont amenés à jouer un rôle capital dans les bouleversements du monde occulte.

Seules quatre tribus restent aujourd'hui sur la Terre, la cinquième est oubliée de tous. Elle transportait la Lame du Monde. Certains pensent que ses membres font aujourd'hui partie de l'Arcane XXI et que le Nephilim qui la dirige est le vrai Roi du Monde.

Les quatre tribus qui nous sont connues (les Rôms, les Manouches, les Gitans et les Gypsies) continuent de rassembler pour nous un grand nombre d'informations occultes. Elles sont aujourd'hui redevenues le refuge égyptien, mais préparent la venue du Vrai Refuge Égyptien.

Au sein de ces tribus, on trouve de nombreuses caravanes. Dans certaines d'entre elles, j'ai pu rencontrer de grands sages, qu'ils nomment Patriarches. Ces hommes sont d'une incomparable richesse d'âme. Ils sont capables de faire ce que nul autre humain ne pourrait faire : ils nous accompagnent dans les Akasha, nous guident parmi les myriades de mondes, qu'ils semblent connaître parfaitement. Ils ont fait ce que nous n'avons osé faire, une exploration méthodique des Plans Subtils. Leur sommeil les transporte dans des rêves qui nous font perdre la notion de réalité. Grâce à leurs Lames, que d'aucuns pourraient prendre pour de simples jeux de cartes, ils choisissent leur destination et en tirent de grands enseignements.

Les Bohémiens sont en quête. Ils cherchent leur père, celui qui leur a donné une raison d'être, leur Dieu, Akhénaton. Ils pensent qu'il est toujours au sein des champs magiques, prêt à s'incarner. Ils l'attendent avec tristesse et espoir. Nous qui cherchons l'Agartha devrions les comprendre. Ils croient que sa nouvelle venue sera l'avènement d'un nouveau monde, dans lequel le Sentier d'Or pourra renaître et qui verra enfin l'union des humains et des Nephilim.

Bien sûr, cette quête est silencieuse. Personne ne leur accorde une quelconque importance. Ils sont rejetés, chassés, craints, non seulement par les humains, mais aussi par les Nephilim. Ce sont nos frères ! Lorsque leurs quêtes prendront fin, nous serons obligés de les écouter. Écoutons-les aujourd'hui, prenons leur parti, lions des liens indéfectibles avec eux. Écoutez ma supplique, frères de Ka, car je sais que nous allons devoir les accueillir bientôt à nos côtés.

Vous êtes mes frères, mes compagnons de route. Ensemble, nous marchons sur le Sentier d'Or, le bâton ophidien planté dans la Terre, la huitième coiffe dans les étoiles. Nos pas sont les mots de notre Quête.

DE OCCULTA PHILOSOPHIA LIBRI TRES

PARTIE 3 - LIVRE TROISIEME

Déchus de notre puissance élémentaire et magique lors de la chute de notre bien aimée Atlantide, nous avons dérivé tels des naufragés avant de retrouver la force et le courage de manipuler les champs magiques. L'Agartha passe par cette épreuve consistant à refaire le chemin qui nous ouvrait la maîtrise du monde magique.

Notre histoire est jalonnée de glorieux découvreurs et explorateurs qui risquèrent leur essence à défricher de nouvelles voies d'illuminations dont les pratiques magiques devaient devenir les bornes d'une illumination progressive. Aujourd'hui, la dimension magique du monde nous apparaît à travers trois sciences occultes. Chacune d'entre elles nous est accessible mais la maîtrise d'une seule est nécessaire pour prétendre à la Révélation finale. Ce choix implique un véritable sacerdoce afin de parfaitement intégrer une vision du monde et une éthique correspondante.

Les sciences occultes sont notre force. Leurs enseignements sont hors de portée des sociétés secrètes qui ne peuvent que les singer ; nous n'avons jamais cessé d'affûter leurs effets sans jamais perdre de vue qu'elles sont les voies royales de l'Agartha.

Véritables labyrinthes de sapience dans lesquels se perdent les moins expérimentés d'entre nous ; la Magie, la Kabbale et l'Alchimie doivent être éprouvées une à une pour finalement défricher le chemin qui mène au secret des secrets. Nombreux sont les ouvrages et les grimoires à notre disposition. L'herméthèque de mes maîtres Invisibles en regorge mais ils ne constituent au final qu'une masse invraisemblable d'études absconses qui égarent plus qu'elles ne guident. A mon humble avis, seul un ouvrage présente une synthèse abordable de notre cheminement magique depuis la Chute. De Occulta Philosophorum Libri Tres a été écrit par le célèbre Agrippa dont la renommée a même marqué le milieu occultiste humain. Tentative avortée d'une synthèse des trois sciences, ce grimoire daté du XVIe siècle a été compilé par un frère Adopté de la Papesse, comme votre serviteur. Si l'objectif final d'Agrippa devait rester utopique, l'ensemble de son travail n'en reste pas moins inégalé.

Admirateur inconditionnel de ce bourreau de travail, j'ai pensé intégrer dans mon œuvre certains extraits du De Occulta. Espérons que cette véritable bible saura éclairer le chemin de quelque uns d'entre vous se trouvant encore à la croisée des chemins de la sapience.

ÉTUDE LIMINAIRE

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

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

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

Ce livre se veut l'étude et l'exposition la plus complète des sciences occultes Nephilim qui sont au nombre de trois : la Magie, la Kabbale et l'Alchimie. Des secrets importants sont révélés pour la première fois. Des livres depuis longtemps oubliés ou bien cachés sont de nouveau cités et décrits. Seule, la nécessité et l'approche des grands bouleversements du début du troisième millénaire nous a poussé à présenter au public le résultat de ces enquêtes ésotériques.

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

En ces temps immémoriaux, les Nephilim encore jeunes, qui s'appelaient encore des Kaïm exploraient avec une joie infinie tous les mystères des champs magiques. Ils découvraient les fabuleuses énergies élémentaires qui composent l'ensemble des éléments de notre planète et modelaient avec soin le monde. Mais très vite, ils se rendirent compte que l'instrument seul, ce pouvoir fabuleux qu'ils possédaient en eux, exerçaient un pouvoir de changement sur eux mêmes. C'est ainsi qu'ils perçurent petit à petit leur pentacle liant les cinq énergies élémentaires primaires issues des éthers des cinq corps célestes les plus proches du creuset que constituent la Terre. Les Nephilim notèrent ainsi que leur nature se voyait « augmentée », élargie chaque fois qu'ils cherchaient à utiliser leur pentacle pour modifier et changer les champs magiques. Ils comprirent

alors que ces changements amenaient un accord plus profond avec le monde, avec ces énergies si mystérieuses, si subtiles. La quête de la Sapience avait commencé. Le Nephilim, par l'évocation de son pentacle, pouvait atteindre des états supérieurs, appréhender les couches les plus profondes de notre univers. De manière parallèle, une première codification de ces découvertes se fit par un conclave de cinq Kaïm qui inventèrent l'énochéen, ce langage symbolique et magique qui reste si hermétique à l'esprit humain. Ces Kaïm sont connus sous le nom des Cinq Nommeurs. Ceci se déroula durant approximativement quarante éons, période de temps appelée aussi « deuxième ère d'or ». Ils donnèrent le vrai nom de la première des sciences occulte : He-Ka que l'on peut traduire maladroitement par « Toi, enchanteresse sapience qui sublime mon moi intérieur et me fait vibrer avec Cosmos ». Les Kaïm, suivant les enseignements des Cinq Nommeurs, apprirent que He-Ka connaissait aussi des principes, des lois qu'il fallait étudier. La sapience de chacun s'en trouva augmentée. Chacun de ces êtres spirituels put alors se lancer vers la quête de cet absolu avec plus de force et plus de rigueur.

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

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

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

LA MAGIE

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

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

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

L'ÉLÉVATION SPIRITUELLE

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

LES CERCLES INITIATIQUES

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

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

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

La Basse Magie

Première étape vers l'Agartha, la Basse Magie est universellement partagée par les Nephilim.

• L'Apprenti

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

Les Couleurs de la Basse Magie sont le Pourpre et le Sable. L'Attribut est le Bâton.

• L''Enseignement : les Formes.

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

L'Apprenti n'a de regard pour les choses que dans les courants magiques qui les composent. Tout n'est que rapport aux éléments, qui définissent toute chose et forment les piliers de voûte de l'existen-

ce. Sans ces courants, rien ne saurait exister. Malheureusement, il ne comprend pas encore ces flux et reflux élémentaires, et ne peut qu'assister à leur valse infinie. Il aimerait pouvoir saisir l'immensité de cette mosaïque magique dans ses mains, mais ne peut dans l'immédiat que manipuler des bribes de ce Tout.

La Haute Magie

• Le Sorcier

Tel est en effet l'appellation de celui qui est parvenu à atteindre les sphères de la Haute Magie.

A présent, il sait. Son expérience et les épreuves qu'il a dû braver lui ont appris à pénétrer les choses et à dépasser le stade illusoire de leur matérialité la plus basse, la plus rétrograde. La Haute Magie va lui apprendre à prendre conscience de la place des choses dans le monde et à les situer à nouveau par rapport à l'Axis Mundi, le Graal. Le Sorcier est celui qui a assimilé l'énergie qui sous-tend les champs magiques. Il peut à présent les manipuler dans leur nature la plus profonde. Il va jouer avec des forces qui le dépassent bien souvent, au risque de s'égarer sur des impasses inextricables. Le plus grand risque pour lui sera de se laisser aller à une facilité salvatrice. Dans ce cas, il y perdra son âme et son identité. Parce que, métaphoriquement, il joue avec le diable, il se voit attribuer le titre de Sorcier.

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

• L'Enseignement : les Noms.

Maintenant qu'il sait, le Sorcier modifie en substance sa perception du monde. Il réalise l'importance des Noms. Tout son périple au sein de la Haute Magie n'est destiné qu'à lui permettre de nommer à nouveau toutes ces choses dont il n'a perçu jusqu'à présent que la superficialité. Pour les Nephilim, le Nom est l'équivalent du Ren égyptien, le Vrai Nom dont la connaissance permet de maîtriser toute matière et tout organisme. Le Ren forme les fondations de l'He-Ka, la magie des Noms égyptienne, et par extension de la Magie Nephilim. Connaître le Nom de quelque chose entend une domination totale sur cette chose et ouvre la Voie à des manipulations presque infinies.

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

• Les Labyrinthes de Sapience

Les labyrinthes constituent pour le Nephilim une manière de vivre, d'approcher la réalité dans une perception guidée par une Voie précise.

Dès son entrée dans le second cercle, le Sorcier devra faire un choix primordial, celui de la Voie et par conséquent du Labyrinthe qui le mènera au Grand Secret.

Ce choix est décisif car il déterminera l'orientation mystique du Déchu tout au long de sa quête de l'Agartha. Il s'agit pour le personnage de prendre cette décision en accord avec ses aspirations, ses désirs et ses ambitions.

Voici les cinq Voies, les cinq Labyrinthes parmi lesquels le Nephilim devra choisir une voie.

• *La Voie du Dédale de l'Âme*

Cette Voie est celle du « moi », de l'introspection et de la recherche de la sapience dans l'exploration de son intimité. Elle consiste essentiellement à appréhender et maîtriser des potentialités, à se découvrir. Ceux qui l'ont choisie répondent à l'adage « Connais-toi toi-même avant de chercher à comprendre les autres. »

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

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

• *La Voie Naturelle des Sentiers Sinueux*

Cette Voie, au contraire de la précédente, consiste en la quête de l'Agartha à travers la compréhension de la nature et de son fonctionnement. Celui qui emprunte les Sentiers Sinueux est intimement persuadé qu'il se doit d'étudier les courants dont sa race est issue afin de comprendre pourquoi les Nephilim existent et pourquoi ils sont là.

Les sortilèges affiliés à cette Voie sont bien sûr de nature à manipuler les champs magiques pour altérer l'environnement, souvent irréversiblement.

Ce sont les Faerim qui en majorité composent ce Labyrinthe, bien que l'état de fait ne fasse pas règle.

• *La Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique*

C'est peut-être là l'une des voies les plus ardues dans ses ambitions. En effet, elle repose sur la parfaite compréhension des schémas cosmiques sur lesquelles repose le monde. Somme toute, on pourrait résumer cette quête à la recherche du « pourquoi ? » et du « comment ? ».

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

• *La Voie Axiale des Principes Égarants*

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

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

• *La Voie Primitive de la Spirale d'Élévation*

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

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

Les Étapes Labyrinthiques

Chacun des dédales présentés ci-dessus est traditionnellement lui-même subdivisé en cinq étapes déterminantes qui sont autant de passes difficiles dans le cheminement du Nephilim vers le Grand Secret. Bien sûr, rien ne distingue matériellement ces étapes ; il s'agit simplement de conventions chez les mages pour se repérer dans une sorte de micro-hiérarchie de la Haute Magie.

Voici la description des cinq étapes propres à tous les Labyrinthes.

• *Le Porche*

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

• *Le Carrefour*

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

• *Le Cœur*

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

• *Le Fil*

Le questeur a découvert à présent le chemin qui le mènera à la sortie du Labyrinthe. C'est un fil qui va le guider dans les méandres de ces couloirs

vides et froids. Mais ce fil d'Ariane est mince et fragile, tout comme la flamme vacillante de sapience qui brûle dans le pentacle du Déchu. Il devra faire preuve de grande détermination pour se protéger contre tous les périls qui peuvent le guetter.

• *L'Épreuve*

c'est la dernière embûche qui sépare le Nephilim de la sortie. C'est un moment déterminant dans sa quête de l'Agartha, car il devra abattre ses cartes pour vaincre ce danger. Devant lui se tiendra le Minotaure, qui prendra la forme de la tentation. Nombre de Déchus rebroussent ici chemin, terrifiés par ce monstre qui se terre dans leur pentacle et cet affrontement intérieur. Ils fuient alors, s'égarant à tout jamais dans le dédale, couvant le fol espoir de pouvoir un jour vaincre la créature.

Le Grand Secret

• Le Magistère

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

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

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

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

• L'Enseignement : l'Essence.

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

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

L'Essence des choses et des êtres est ce qui relie

les Formes et les Noms, qui conjugués créent cette partie de la réalité. Indissociables l'un de l'autre, c'est en ouvrant ses yeux à l'amalgame de ces deux éléments que l'on peut aspirer aux Suprêmes Manipulations. Les matières et les organismes n'ont guère plus de secrets pour le mage à présent, car il saisit les Essences qui lui donnent tout pouvoir sur elles.

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

• L'Atlantide céleste

Car tel est le nom qu'ont donné les Mages à cet ouvrage occulte, qui dans une certaine mesure représente une mise à l'épreuve pour le Magistère, afin qu'il se montre digne de franchir le Seuil. Maintenant, le Nephilim sait qu'il devra participer à l'ouvrage laborieux qu'ont entamé ses Frères depuis la Chute de la Belle. L'élévation de l'Atlantide céleste. Il s'agit de recréer une Atlantide « parallèle » à ce monde que l'homme a violé et meurtri, un havre de paix où les Déchus pourront redevenir Kaïm et voguer au gré des effluves élémentaires. Ainsi, leurs efforts conjugués, une Terre de pureté astrale se tissera au-dessus de la Terre et s'étendra pour accueillir les Agarthiens et faire revivre ce qui jadis a été perdu. A la manière d'un immense Akasha, l'Atlantide Céleste sera un lieu à la géographie vague, à la matérialité magique, composé de courants élémentaires vierges des meurtrissures de la Lune Noire ou de l'orichalque. Le Grand Réveil est là, et l'Atlantide doit être bâtie pour accueillir le futur Agarthien.

• Le Bâtisseur Céleste

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

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

• *La Voie du Dédale de l'Âme* conduit aux Palais d'Or et de Jade, Sanctuaire Lumineux des Accomplis. Il va chercher à élever un palais de merveilles, où il pourra accueillir ses Frères, et leur offrir le calme dont ils ont besoin.

• *Les Sinueux Sentiers Naturels* conduisent aux Paysages Élémentaires, Plaines des Merveilles et des Splendeurs Ressuscitées. Après avoir parcouru les Sinueux Sentiers Naturels, le Nephilim comprend le besoin de lieux baignés d'une pureté élémentaire immaculée, vierges des ravages de l'orichalque. Il pourra peupler son paysage idyllique d'effets-Dragon, et nager dans ces immenses étendues magiques. Pour avoir manipulé les courants magiques dans leurs formes les plus brutes, le Nephilim peut se faire sculpteur et jardinier de cette toile élémentaire qu'il souhaite tisser.

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

• *La Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique* fait découvrir les Scriptarii d'Ébène, Puits Infinis de l'Éternelle Sapience. Pour celui qui a connu la Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique sonne l'heure de faire partager tout le savoir accumulé tout au long de son périple. Il va se mettre au labeur afin d'ériger une bibliothèque infinie où mystiquement seront consignées toutes ses connaissances, qu'il mettra à la disposition de ses Frères questeurs.

• *La Voie Axiale des Principes Égarants* amène aux Tours d'Ivoire, Titans Androcéphales des Châtiments. En quelque lieu que ce soit, là où repose la sagesse doit se poser un œil impartial, inquisiteur, qui entrevoit fautes et erreurs ; et qui par sa voix, forte et imparable, retrace les chemins de sapience. Telle est la tâche de celui qui a suivi la Voie Axiale des Principes Égarants. Pour avoir contemplé la Vérité, s'être mutilé par le mensonge, le Magistère de ce Labyrinthe peut aspirer à devenir le juge des actions de ses Frères, celui qui fait revenir les brebis égarées

dans le troupeau. Il est l'œil maternel, paisible spectateur d'une éternité de plénitude, mais aussi le bras puissant qui corrige et qui redresse.

• *La Voie Primitive de la Spirale d'Élévation* conduit aux Cyclopes de Basalte, Confins Inaccessibles des Louanges. En ces temps s'élèveront à nouveau ces immenses murailles, titanesques gardiennes de ces terres fertiles de magie et de paix. Ces murs sont nécessaires pour protéger l'Atlantide des intrusions menaçantes que seront ces envieux qui se presseront à ses portes.

Pour avoir connu l'Altération et la Métamorphose, tant sienne qu'extérieure, le Nephilim ayant parcouru la Voie Primitive de la Spirale d'Élévation saura adapter ces remparts à ses adversaires, pour contrecarrer leurs desseins.

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

LES SEUILS

Le mage au cours de son élévation spirituelle progresse au travers des trois cercles initiatiques de la Magie. L'augmentation de la sapience du Nephilim en chacun de ses cercles lui permettra de pouvoir comprendre et lancer les sortilèges requérant au minimum le même degré d'avancement dans le cercle. Ce degré d'avancement est appelé un seuil. Ainsi, un Nephilim voguant dans les mers profondes du deuxième cercle la Haute Magie, arrivant au milieu de son parcours ne pourra lancer que des sortilèges dont le seuil est inférieur ou égal à l'avancée de sa progression. Les sorts situés en aval de sa progression sont en dehors de sa compréhension magique. Il pourra les déchiffrer, les lire mais pas les lancer.

Les Sources de Sapience

Depuis la Chute de l'Atlantide, l'ensemble du savoir ésotérique Nephilim est devenu volatil. Les champs magiques, désorganisés, vidés en partie de leur puissance ; la faiblesse des Nephilim incarnés dans des êtres de chair conduisaient irrémédiablement à la disparition et à la destruction les constructions magiques extraordinaires de l'Avant-Déluge. Il était vital pour la Race des Déchus d'arrêter l'hémorragie. Les focus furent donc créés dès l'engloutissement de l'Atlantide. Inscrits sur une surface physique, lisibles par les sens humains, les sortilèges contenus dans les focus pouvaient de nouveaux être lancés par les pentacles Nephilim et transmis de siècle en siècle. Le désavantage permanent des focus devint leur accessibilité pour les humains. Bien que dépourvus de pentacle, ils pouvaient désormais, s'emparer de focus, les déchiffrer et en lire les rituels puissants. Cette possibilité liée à la fabrication des terribles homoncules se révéla une catastrophe pour les Nephilim. Mais néanmoins, ils purent continuer leur quête de la Sapience.

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

L'obligation de fixer dans une matière physique les sortilèges est quasiment universelle. Elle ne connaît qu'une seule exception. C'est le rituel de tatouage dont le Nephilim pourra trouver les subtiles opérations ci-dessous.

Ce rituel permet au Nephilim d'inscrire en lui un sortilège qu'il peut lancer. Cela lui permet, une fois éveillé, de pouvoir utiliser les champs magiques sans à devoir retrouver d'improbables manuscrits.

• Les sortilèges

Prolongements de la sapience, de la quête de l'Agartha, les sortilèges sont comme la voix de l'humain. Ils constituent le langage primordial du monde, son expression la plus pure. Il est clair que le choix et l'apprentissage des différents sortilèges sont un moyen pour le Nephilim d'affirmer ce qu'il est dans le monde secret.

Les sortilèges du premier cercle

Les sortilèges qui composent la Basse Magie sont bien souvent des sortilèges simples, aux conséquences directes et temporaires. Ils agissent sur l'instant pré-

sent, et l'Apprenti ne se soucie guère des conséquences ultérieures de l'utilisation de ses pratiques.

Ils affectent les choses dans leur aspect, se contentant de les modifier dans de faibles proportions pour un laps de temps précis. Si leurs effets vont à l'encontre des lois naturelles, ils ne les enfreignent que partiellement, et un esprit pragmatique n'aurait aucun mal à les expliquer rationnellement. Ils sont utiles aux mages pour outrepasser les capacités de son simulacre, ou pour pallier ses imperfections.

Les sortilèges du second cercle

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

Les sortilèges du troisième cercle

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

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

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

Une liste détaillée de sortilèges est donnée. Y sont présentés les effets les plus directs, les temps de durées, les distances. Ces sortilèges sont dégagés des focus d'où ils sont tirés. Le lecteur averti pourra se reporter aux trois tomes des « Sciences occultes » publiés chez MultiSim.

LES RITUELS

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

La magie consiste à percevoir cette mosaïque et à l'utiliser pour qu'elle serve ses desseins. En effet, chaque sortilège est lié à un des cinq champs magiques. Pour cela le Nephilim aura recours à ses « outils », à ses « mains » : les rituels. Ces opérations magiques sont primordiales pour le Nephilim et sans elles, il ne pourrait pas s'élever spirituellement.

LES SEPT RITUELS DE LA MAGIE

LE PRIME RITUEL : LE RITUEL DE CONJONCTION

Rituel le plus pratiqué parmi la gent occulte, il est celui qui permet de réaliser un sortilège de Magie de manière traditionnelle. Il se décompose en deux opérations.

• LA PRIME OPÉRATION

Dans un premier temps, le Nephilim devra chercher le moment propice pour lancer son sortilège, en accord avec la conjoncture élémentaire. Il doit s'accorder avec son environnement, rentrer en osmose avec lui afin de sentir ses vibrations et de réguler son être avec le champ magique nécessaire au lancer du sortilège. Cette mise en condition propice au travail magique s'effectue grâce au focus lu, aux gestes effectués. Le Nephilim alors doit utiliser correctement le cercle de Magie nécessaire au sortilège désiré.

S'il échoue à cette étape, il pourra recommencer mais devra de nouveau parcourir l'ensemble de la première partie du rituel et cela autant de fois qu'il voudra pour réussir cette partie.

• LA SECONDE OPÉRATION

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

S'il échoue, il pourra recommencer à nouer son Ka-élément avec le champ magique mais l'opération sera plus difficile. S'il échoue à nouveau, il aura droit à une troisième chance encore plus difficile. Si c'est de nouveau un échec, il devra alors atteindre après minuit pour relancer le même sortilège.

Ceci n'est pas aussi aisé qu'il le semble. Il faut beaucoup de pratique pour obtenir des effets impressionnants en Magie. D'abord, le Nephilim aura à s'instruire et développer ses compétences afin de pouvoir se mettre en accord avec les champs, ensuite son Ka devra être suffisamment important pour stimuler considérablement les courants. C'est seulement à ce prix que le Déchu pourra faire des prouesses magiques.

LE SECOND RITUEL : LE RITUEL DE LA STASE

La stase est plus qu'un réceptacle qui contient le Nephilim désincarné. Elle est un réservoir d'énergie et un soutien pour toute opération magique particulièrement difficile. Ainsi, lorsque le Nephilim souhaite augmenter ses chances de réussites lors de la seconde opération du rituel de conjonction, il peut mettre en accord son pentacle avec une partie choisie de l'énergie magique contenue dans la stase. Cette énergie dépensée s'ajoute à celle de son pentacle. La seconde opération devient alors plus facile.

LE TIERCE RITUEL : LE RITUEL DE SACRIFICE

C'est le rituel des cas désespérés. Le Nephilim peut toujours utiliser son Ka-élément comme potentiel pour déclencher le sort qu'il souhaite lancer. Ce rituel est douloureux pour le Nephilim car il lui faut consommer sa propre énergie, son Ka, c'est à dire son âme. Pour cela le Nephilim doit mettre en contact le sang du simulacre qui véhicule ses Ka-éléments et l'extérieur. Pour pouvoir utiliser son Ka-élément de Terre, le Nephilim doit mettre en contact un peu de son sang avec de la terre ; pour son Ka-élément d'Air, le sang doit être en contact avec l'atmosphère ; pour son Ka-élément d'Eau, le sang doit se mélanger avec de l'eau et pour son Ka-élément de Feu, le sang doit être brûlé par une flamme. Les Nephilim de la Lune ne peuvent pas se livrer à ce type de rituel car il est le début de la transformation en Selenim.

Cette partie sacrifiée du Ka-élément remplace la seconde opération et fait réussir automatiquement le sortilège. Ce rituel s'applique aussi pour la Kabbale et l'Alchimie.

Le quarte rituel : le rituel de tatouage

Lorsque le Nephilim quitte sa stase, poussé par les champs magiques, il est capable d'utiliser des sortilèges qu'il a pu inscrire dans le Ka-élément correspondant au sortilège. Cette inscription répond à un rituel particulier appelé le rituel de tatouage. Le Nephilim doit sacrifier la Ka-élément correspondant dans une proportion équivalente au cercle du sortilège. Celui-ci, s'inscrit dans le pentacle du Nephilim qui sert de focus. Ce rituel s'applique aussi pour la Kabbale et l'Alchimie.

Le quinte rituel : le rituel de déchiffrement

Le Nephilim doit suivre un rituel spécifique lorsqu'il découvre un sortilège pour la première fois et qu'il souhaite le lancer. Il doit le déchiffrer, parcourir l'ensemble du focus, le traduire correctement dans une langue qu'il sait lire et écrire. Ensuite il doit réaliser positivement la prime opération puis faire de même avec la seconde opération.

Le sixte rituel : le rituel de l'enseignement

Les Nephilim peuvent copier et apprendre de nouveaux sortilèges par ce rituel. L'échange d'information et sortilège est primordial pour la race des Déchus.

Le septime rituel : le rituel de résistance

Les Nephilim peuvent résister naturellement aux effets magiques des sortilèges. Ils utilisent au choix le Ka-élément identique à celui utilisé pour lancer le sort ou bien l'un des deux Ka-éléments opposés. Chaque Nephilim ne peut que faire résister une seule fois par jour astrologique un de ses Ka-éléments. Donc, il est clair qu'un Nephilim ne peut que contrer que cinq sortilèges. S'il veut résister à des sortilèges supplémentaires, il devra sacrifier du même Ka-élément que celui utilisé pour lancer le sortilège. Les humains peuvent aussi résister à la Magie. Ils utilisent pour cela leur Ka-soleil.

LA PRATIQUE DE LA MAGIE

• L'ÉLÉVATION SPIRITUELLE

Cercles initiatiques

La première science occulte se découpe en trois compétences classées par ordre croissant d'élévation spirituelle, chacune notée de 0 % à 90 %. Il est possible de dépasser 100 % dans une de ces compétences. Pour commencer une nouvelle compétence, il faut avoir développé la compétence inférieure à au moins 90 %. Lorsque le Nephilim commence une nouvelle compétence de Magie, celle-ci commence automatiquement à 10 % + 1D6

Les seuils

Le Nephilim qui accède à une nouvelle voie ne peut cependant lancer tous les sorts de ce nouveau cercle. Chaque sort a un « seuil ». Il définit la complexité du sort à l'intérieur de ce cercle, la somme de connaissances requises pour le lancer. Ainsi il ne pourra lancer que les sorts qui ont un seuil inférieur ou égal à sa compétence. Ces seuils peuvent varier de focus en focus en fonction de la manière dont le sort a été recopié, transmis, enrichi ou bien rendu occulte etc.

• Exemple : Anabaseth est finalement arrivé à 90 % en Basse Magie. Il a aussi 13 % en Haute Magie. Il trouve un parchemin de Haute Magie. Celui-ci contient un sort de Magie qui a un seuil de 10 %. Il peut maintenant chercher à le comprendre et l'utiliser. Dans le même parchemin il y a un sort avec un seuil de 20 %. Anabaseth doit attendre que sa compétence en Haute Magie monte à 20 % pour pouvoir utiliser ce sort.

La Basse Magie

La première compétence Basse Magie commence automatiquement à 20 % pour tous les Nephilim. Les Nephilim ayant développé des cycles basaltiques peuvent la commencer à un niveau supérieur.

La Haute Magie

Ludiquement, les étapes des labyrinthes ont une grande importance car elles déterminent clairement le « niveau » de savoir qu'a atteint le Nephilim dans le cercle. Ainsi, dans la Haute Magie, les sortilèges seront classés selon deux paramètres. Le premier sera la Voie à laquelle le sortilège s'apparente généralement. Cela n'implique néanmoins nullement qu'un personnage ne pourra pas apprendre des sortilèges n'appartenant pas à sa Voie, mais cela lui sera plus difficile de par le décalage entre l'enseignement qu'il suit et les effets de ce sortilège (techniquement, tous les sortilèges extérieurs à la Voie choisie voient leur seuil majoré de 20 %).

Le deuxième paramètre sera l'étape à laquelle correspond ce sortilège. Pour chaque étape, il existe au moins 2 sortilèges. Il est impossible pour le Sorcier d'apprendre des sortilèges d'une étape qu'il n'a pas encore atteinte, et cela même s'il dispose de la compétence de Haute Magie suffisante s'il ne connaît pas au moins deux sortilèges de la même étape. Ainsi, il est important de noter que pour posséder un sortilège de Haute Magie, il est à la fois nécessaire de posséder un pourcentage égal ou supérieur au seuil du sortilège et d'avoir franchi entièrement (c'est-à-dire avoir appris les deux sortilèges correspondants) les étapes préliminaires. Libre au maître de jeu de faire découvrir ces sorts marchant par couple dans une grande quête de la Sapience.

Les cinq labyrinthes de la Sapience

La Voie du Dédale de l'Âme

La Voie Naturelle des Sentiers Sinueux

La Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique

La Voie Axiale des Principes Égarants

La Voie Primitive de la Spirale d'Élévation

Les étapes du labyrinthe

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

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

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

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

L'Épreuve : Cette étape rassemble les sortilèges ayant un seuil compris entre 81 % et 100 %.

Le Grand Secret

Les règles très complexes de l'élaboration du Grand Secret pourront être découvertes dans le tome 1 des Sciences occultes parues chez MultiSim en 1995.

• LES SOURCES DE LA SAPIENCE

Les focus

Ces livres ou ces objets contenant les sortilèges de Magie sont très importants pour les Nephilim. Quêtes permanentes de la Sapience, ils sont sources d'aventures et de guerres occultes sans merci. Ils sont présentés sous le format suivant :

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

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

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

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

• ***POT de lisibilité :*** ce chiffre indique la difficulté et le temps nécessaire pour déchiffrer le focus. Une fois cette difficulté résolue, on applique la règle générale de déchiffrement décrite dans le livre de base au chapitre sur l'Information occulte p. 133.

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

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

Les sortilèges

Tous les sortilèges sont présentés selon le format suivant :

• ***Nom :*** c'est la dénomination la plus courante du sortilège, bien qu'il existe pour chacun d'eux de multiples variations.

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

• ***Ka-élément :*** l'élément sur lequel agit le sortilège et que le Nephilim doit utiliser pour le lancer.

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

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

• ***Description :*** les effets du sortilège.

• ***Focus :*** il s'agit de la partie du focus dans laquelle le Nephilim pourra retrouver le sortilège. Les sortilèges donnés ne sont pas classés par focus car la plupart des sorts choisis par le Nephilim sont des sorts tatoués dans ses Ka-éléments.

• LES RITUELS

1) Le rituel de conjonction

Résumé de la procédure magique

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

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

Prime opération

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

Quatre cas de figure :

— **Réussite :** passez à l'étape suivante.

— **Échec :** le Nephilim pourra recommencer s'il le désire la procédure la Passe d'arme suivante.

— **Réussite critique :** le personnage aura immédiatement droit à un jet d'expérience dans le cercle de magie utilisé, en plus du jet d'expérience en fin de scénario.

— **Échec critique :** ce n'est que le rituel, aucune conséquence.

Seconde opération

Jet de Ka-élément : le Nephilim procède à un jet de Ka-élément, toujours en accord avec l'élément du sortilège. Ce jet se fera à Ka x 3 pour la Basse Magie, Ka x 2 pour la Haute Magie et Ka x 1 pour la Grand Secret. A nouveau quatre cas de figure :

— **Réussite :** les effets désirés sont obtenus.

— **Échec :** le personnage aura droit à un deuxième jet avec un modificateur inférieur, soit Ka x 2 pour la Basse Magie, Ka x 1 pour la Haute Magie. Dans le cas du Grand Secret, il n'aura pas le droit à une seconde tentative. Si ce second jet échoue, et seulement pour la Basse Magie, un dernier jet à Ka x 1 pourra être tenté.

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

— **Réussite critique :** le Nephilim aura le droit d'effectuer un jet d'expérience en Ka à la fin du scénario.

— **Échec critique :** le Nephilim devra faire un jet sur la table des maladresses et gagnera de plus 1 % en Khaïba.

• *Maladresses de Magie*

%	Conséquences des maladresses
01/20	Dispersion
21/40	Mauvais ciblages
41/50	Erreur d'incarnation
51/60	Sortilège incontrôlable
61/70	Effets contraires
71/80	Apparition
81/90	Inconscience
91/00	Libération du Ka
00+	Entropie

Maladresse lors du lancer d'un sortilège

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

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

Description

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

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

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

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

• ***Effets contraires :*** les effets du sortilège sont à l'inverse de ceux escomptés. Ainsi un sortilège de Soins infligera des niveaux de blessure plutôt que d'en restaurer, un sortilège de Force fera perdre 1D10 points dans la caractéristique, etc.

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

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

• ***Libération du Ka :*** le Ka-élément utilisé par le Nephilim s'échappe de son pentacle et provoque une émulation des courants magiques alentours. Ainsi, si le Ka-élément est l'Eau, les liquides environnants pourraient s'échapper de leurs récipients et se répandre comme des torrents sur le sol ; dans le cas de l'Air, c'est une micro-tempête qui pourrait se déclencher. Les conséquences exactes sont laissées à l'appréciation du MJ. Le Ka-élément réintégrera le pentacle du Nephilim au bout d'1D6 minutes, et les courants magiques reviendront à leur état normal.

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

Temps de lancer d'un sortilège

Un sortilège a une durée incantatoire égale au dixième du seuil du sortilège. Ce nombre s'exprime en Passes pour la Basse Magie ; en minutes pour la Haute Magie (rappelons qu'une minute est égale à 10 tours) et en heures pour le Grand Secret.

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

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

2) Le rituel de la stase

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

Le temps de lancer de ce rituel est égal à la somme des points de stase dépensés, plus le temps normal de lancer du rituel en Passes.

Exemple : Anabaseth se trouve sous une mauvaise conjonction qui le handicape d'un malus de -2 en Ka-feu. Il veut à réussir à tout prix son sortilège « Anticipation souveraine ». C'est un sortilège de deuxième cercle. Anabaseth a 18 en Ka-feu. Normalement, ses chances de réussite s'élèvent à (18-2) x2 = 32 %. Cela ne lui convient pas. Il décide de sacrifier 10 points du champ magique Feu de sa stase. Cela fait passer son Ka-élément à 28 moins 2 du malus astrologique, ce qui donne 52 % de chance de réussir son sort.

3) Le rituel de sacrifice

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

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

4) Le rituel de tatouage

Le Nephilim qui veut tatouer un sort dans son Ka doit entreprendre un rituel. Il passe une heure en vision-Ka. Avec le sort devant lui, au travers une concentration intense, il grave le sort dans son propre Ka en réussissant à la prime et la seconde opération du rituel de

conjonction. A la fin de cette heure il sacrifie un point de Ka définitivement, opération qui n'est pas sans douleur. Le sort est maintenant tatoué. Tous les Nephilim sont capables d'entreprendre ce rituel.

Si le Nephilim cherche à retranscrire un sort qu'il a mémorisé, il le fait automatiquement sans malus dans une langue qu'il maîtrise à plus de 50 %. Le temps est de 5 à 10 minutes.

5) Le rituel de déchiffrement

Ce rituel s'applique quand le Nephilim trouve un nouveau focus et qu'il souhaite comprendre les sortilèges qui se trouvent dedans.

Pour savoir si un Nephilim peut découvrir des sorts dans un ouvrage, on pourra utiliser les règles de recherche de l'information dans le chapitre correspondant p.. 133. Les compétences alors utilisées sont celles des différents cercles de sciences occultes.

Si le Nephilim connaît la langue et maîtrise le cercle auquel appartient le sort, il peut déterminer en un rapide coup d'œil le cercle, le seuil, le Ka-élément et très sommairement les effets du sort.

Si le Nephilim a la compétence de Magie nécessaire pour utiliser ce sort et connaît la langue dans laquelle il est rédigé, il peut essayer de le déchiffrer. La durée de l'étude dépend de la valeur du seuil.

Pour chaque tranche de 10 % en seuil il doit étudier une heure. A la fin de ce temps, le Nephilim fait un jet sous la langue dans laquelle est rédigée le sort. S'il réussit il peut dorénavant l'utiliser. Si son jet est un échec, il doit maintenant l'étudier pendant une durée égale à la valeur du seuil en heures. Le Nephilim n'a pas compris certaines subtilités dans les formulations, ou a fait des contresens sur le texte. Il doit alors l'étudier plus longuement, aplanir les difficultés et s'aider de dictionnaires.

Exemple : Anabaseth trouve un sort du premier cercle qui est rédigé en latin. Anabaseth a 54 % en latin. Le sort a 30 % en seuil. Il l'étudie donc pendant 3 heures (30/10). A la fin de ce temps il fait 78 % dans son jet de latin. C'est un échec. Anabaseth doit maintenant étudier ce sort pendant 30 heures. A la fin de ce temps, il aura compris définitivement le sort.

6) Le rituel de l'enseignement

Les copies et les traductions

Nous avons vu tous les sortilèges, hormis ceux qui requièrent un focus pour leur lancement. La raison en est simple : La source écrite du sort, par l'habile disposition des symboles et des caractères, par la mise en place des dessins, agit comme une loupe qui concentre les faisceaux de Ka nécessaires à son lancement. Le titre de l'ouvrage qui est désigné dans la description du sort est toujours le focus qui a le seuil optimal.

Cependant des traductions ultérieures faites par des personnes non éclairées, des copies entachées d'erreurs ou l'impression d'un ouvrage jadis manuscrit peuvent l'altérer et ainsi augmenter la difficulté du seuil. Le Nephilim peut d'autre part chercher à reproduire le sort dans un support moins fragile ou moins encombrant.

Si le Nephilim cherche à retranscrire un sort d'un support à un autre, il doit faire un jet sous le cercle de magie approprié. En cas de réussite, le manuscrit n'a pas de fautes. Le modificateur est de 0 %. Si c'est un échec, le manuscrit a un malus de 5 % au seuil. En cas d'échec total, le parchemin est inutilisable.

Si le Nephilim cherche à traduire un sort d'un support à un autre, il doit faire un jet sous le cercle de Magie et la langue appropriés. En cas de réussite le manuscrit n'a pas de fautes. Le modificateur est 0 %. Si c'est un échec, le manuscrit a un malus de 5 % au seuil pour chaque jet raté. En cas d'échec total, le parchemin est inutilisable.

7) Le rituel de résistance

Lorsqu'un Nephilim est victime d'un sortilège de Magie, il peut résister s'il le veut à ce sortilège. Pour cela, il a le choix. Il peut décider de résister avec le même Ka-élément que celui du sort. Il doit alors réussir un Ka-élément x3 pour réussir à résister. Il peut aussi décider de s'opposer et utiliser un des Ka-éléments opposé à l'élément utilisé par le lanceur du sortilège. Le Nephilim ne peut pas faire plus d'un rituel de résistance par Ka-élément par jour astrologique. Au-delà, il peut résister mais pour cela il doit sacrifier un point du Ka-élément identique à celui du sortilège. Dans ce cas, la résistance est automatique.

Les humains inutilisés comme simulacres peuvent résister naturellement avec leur Ka-soleil. Pour résister, ils doivent réussir un jet de la valeur suivante : (Ka-soleil-Ka-élément utilisé pour le sort) x3

PREMIER CERCLE

ADRESSE DU JUSTE

Seuil : 30 %

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : 1 mn

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

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

ALTÉRATION DE LA CROÛTE TERRESTRE

Seuil : 20 %

Ka-élément : Terre

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

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

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

ALTÉRATION DE LA SURFACE MARINE

Seuil : 40 %

Ka-élément : Eau

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

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

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

ATTIRANCE CHARISMATIQUE

Seuil : 20 %

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 10 mn

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

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

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

BOUILLIR & CHAUFFER

Seuil : 20 %

Ka-élément : Feu

Portée : 10 m

Durée : -

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

CANTIQUE DES VENTS

Seuil : 20 %

Ka-élément : Air

Portée : 10 m

Durée : 10 mn

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

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

CHARIOT DES VENTS

Seuil : 50 %

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet d'agir une seconde fois après la résolution d'une Passe pendant toute sa durée. De plus, la vitesse de course de la cible est doublée.

CICATRISATION DES PLAIES

Seuil : 20 %

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet de restaurer 1 niveau de blessure à tout être vivant touché. Cicatrisation des Plaies n'affecte pas les dommages internes comme les empoisonnements. Considérez que pour être soignée, une plaie doit être visible en surface. De plus, une période d'une minute est nécessaire entre chaque apport de soins. Par contre, ce sortilège empêche qu'une blessure ouverte ne s'aggrave.

COMPRÉHENSION INFUSE

Seuil : 70 %

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 10 mn

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

CROISSANT LUMINEUX

Seuil : 20 %

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 heure

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

DIALOGUE VÉGÉTAL

Seuil : 40 %

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : 5 mn

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

DUPERIE DE LA FOI

Seuil : 60 %

Ka-élément : Lune

Portée : 5 m.

Durée : 10 mn

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

EAU & VAPEUR

Seuil : 20 %

Ka-élément : Eau

Portée : 10 m

Durée : -

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

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

FLOCONS DE FEU

Seuil : 60 %

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 15 mn

Ce sortilège permet d'entourer le Nephilim de paillettes voletant autour de lui, ressemblant à de minuscules copeaux de fer chauffés à blanc. Elles nimbent le Nephilim d'une lueur rouge brillante, qui éclaire jusqu'à 10 m de distance. Toute personne se trouvant à proximité du personnage ainsi vêtu (à moins de 50 cm) risque de se blesser avec ces flocons de feu. Chaque Passe, elle aura 30 % de chance de subir une attaque avec un POT de 5 pour un dommage de base de 1.

FURIE DES FLAMMES

Seuil : 80 %

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

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

Techniquement, le Nephilim pourra augmenter ses compétences de combat de 10 %, il n'aura temporairement pas à subir la fatigue ni les handicaps dûs aux blessures. De même, si la cible du sortilège est mortellement blessée, elle continuera de se battre. Si durant le sortilège la cible venait à subir des dommages dans son Ka (par l'orichalque entre autres), les bonus et les effets de celui-ci s'arrêteront brutalement.

LIQUÉFACTION DE LA MATIÈRE

Seuil : 70 %

Ka-élément : Eau

Portée : Toucher

Durée : 1 mn.

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

LOCALISATION DU NOYAU AÉRIEN

Seuil : 50 %

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : -

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

LOCALISATION DU NOYAU INFERNAL

Seuil : 50 %

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : -

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

LOCALISATION DU NOYAU LUNAIRE

Seuil : 50 %

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : -

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

LOCALISATION DU NOYAU MARIN

Seuil : 50 %

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : -

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

LOCALISATION DU NOYAU TERRESTRE

Seuil : 50 %

Ka-élément : Terre

Portée : -

Durée : -

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

MANGE MÉMOIRE

Seuil : 70 %

Ka-élément : Lune

Portée : 10 m

Durée : -

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

MURMURES AÉRIENS

Seuil : 20 %

Ka-élément : Air

Portée : 1 km

Durée : 1 mn

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

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

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

NUAGES ÉTOUFFANTS

Seuil : 40 %

Ka-élément : Feu

Portée : 50 m

Durée : 2 mn

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

PAUME PYRÉTIQUE

Seuil : 20 %

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 heure

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

Elle peut brûler toute matière inflammable (dans ce cas considérez qu'elle a un POT de 5 pour toute confrontation avec une matière quelconque) mais ne blessera ni ne dérangera le mage en aucune manière que ce soit.

La flamme est aisément étouffable, il suffirait que le lanceur ferme sa main pour qu'elle disparaisse.

PUISSANCE FURIEUSE

Seuil : 30 %

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège lancé, une formidable vague de puissance gagnera le Nephilim. Durant la durée d'effet, ses capacités physiques seront décuplées, lui permettant d'effectuer des prouesses qui lui seraient autrement inaccessibles.

Sa Force augmentera de 1D10 points, modifiant le POT lors des combats à mains nues. La vitesse de course maximale augmentera elle aussi de 10 % par point d'augmentation, ainsi que la masse pouvant être soulevée.

Si durant le sortilège le Nephilim fait trop d'effort, il risque, celui-ci terminé, de ressentir une grande fatigue et d'être essoufflé un court instant.

PURIFICATION AMBIANTE

Seuil : 20 %

Ka-élément : Air

Portée : Cercle de rayon de 10 m

Durée : 5mn

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

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

PURIFICATION DE L'ALIMENT

Seuil : 30 %

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

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

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

RUISSEAU DE MOTS

Seuil : 40 %

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 10 mn

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

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

Le sortilège donne un bonus de 30 % à toutes les compétences de Société qui nécessitent une expression verbale subtile.

SPLEEN

Seuil : 80 %

Ka-élément : Lune

Portée : 10 m

Durée : 1 heure

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

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

SURVIE PÉLAGIQUE

Seuil : 20 %

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : 10 mn

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

TOUCHER PURIFICATEUR

Seuil : 70 %

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

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

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

TORCHE DE CHAIR

Seuil : 70 %

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

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

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

TRANSLUCIDITÉ MATÉRIELLE

Seuil : 30 %

Ka-élément : Air

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

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

VOILE D'ILLUSION

Seuil : 40 %

Ka-élément : Lune

Portée : 50 m

Durée : 5 mn

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

VOIX TROMPEUSE

Seuil : 30 %

Ka-élément : Lune

Portée : 50 m

Durée : 1 mn

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

YEUX DE BRAISE

Seuil : 50 %

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 10 mn

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

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

DEUXIÈME CERCLE

ANTICIPATION SOUVERAINE

Cœur Axial des Principes Égarants

Seuil : 80 %

Ka-élément : Feu

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet de lire dans les yeux de la victime ses intentions immédiates. Comme dans un livre ouvert, le lanceur saura découvrir les desseins de la personne affectée, qui sera inconsciente du sortilège lancé sur elle. Dans un combat, cela fournira au lanceur un indéniable avantage, outre celui de connaître à l'avance, Passe par Passe, les intentions de son adversaire. Par sa connaissance, le Nephilim aura un bonus de 30 % à toute action opposée à celle de la victime. De plus, quelle que soit la situation, il ne pourra être surpris par tout geste brusque de la cible. Le défaut de ce sortilège est que les pupilles de la victime tourneront le temps de l'effet au rouge, dans lequel s'inscriront ses intentions.

COMBUSTION SPONTANÉE

Cœur Primitif de la Spirale d'Élévation

Seuil : 60 %

Ka-élément : Feu

Portée : 10 m

Durée : -

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

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

CROQUE-MÉMOIRE

Fil Tortueux du Labyrinthe Schématique

Seuil : 80 %

Ka-élément : Lune

Portée : Toucher

Durée : -

Ce sortilège permet au lanceur de dérober une partie de la mémoire de la victime. Simplement par le toucher, il lui volera les souvenirs de toute l'année passée. Ce sortilège étant instantané, la victime se sentira dès lors comme extirpée d'une amnésie, déboussolée et perdue. Le Nephilim aura emmagasiné tous les souvenirs de la cible et en l'espace d'un court instant les revivra dans un cheminement mental. Il saura tout ce qu'elle a fait durant un an, et ressentira les émotions qu'elle a ressenties. Il faut prendre beaucoup de précautions avec ce sortilège, car il est fait mention de nombreux Nephilim ayant eu à subir des dédoublements de personnalité après une utilisation trop fréquente de ce sortilège.

DANSE LA PLUIE

Cœur Primitif de la Spirale d'Élévation

Seuil : 50 %

Ka-élément : Eau

Portée : 10 km

Durée : 1 heure au minimum

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

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

DÉPLACEMENT CHTONIEN

Fil Sinueux des Sentiers Naturels

Seuil : 80 %

Ka-élément : Terre

Portée : -

Durée : 30 mn

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

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

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

DOMINATION ANIMALE

Cœur Tortueux du Labyrinthe Schématique

Seuil : 50 %

Ka-élément : Terre

Portée : 10 m

Durée : 1 jour

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

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

DON AILÉ

Fil Primitif de la Spirale d'Élévation

Seuil : 80 %

Ka-élément : Air

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

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

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

ENVELOPPE DE FLAMMES

Fil Primitif de la Spirale d'Élévation

Seuil : 80 %

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège permet au lanceur de transformer temporairement son simulacre en torche vivante. Le POT de ce feu est de 15, et les dommages à main nue infligés par le personnage sont majorés de 2 niveaux.

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

ÉLÉVATION AÉRIENNE

Fil Sinueux des Sentiers Naturels

Seuil : 70 %

Ka-élément : Air

Portée : -

Durée : 1 mn

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

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

EXTENSION ÉLÉMENTAIRE

Épreuve Primitive de la Spirale d'Élévation

Seuil : 90 %

Ka-élément : Même que celui du sortilège affecté.

Portée : -

Durée : 1 mn

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

De plus, lorsque cela est possible, les effets même du sortilège sont amplifiés. Ainsi, un Don Ailé permettra de faire voler à une vitesse de 60 km/h.

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

FASCINANTE TERREUR

Porche du Dédale de l'Âme

Seuil : 20 %

Ka-élément : Lune

Portée : 10 m

Durée : 1 mn

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

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

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

FOURNAISE DE TÉMÉRITÉ

Cœur du Dédale de l'Âme

Seuil : 60 %

Ka-élément : Feu

Portée : 10 m

Durée : 5 mn

Ce sortilège permet, par sa seule présence, d'inspirer une fougue et une fureur sans pareilles à toutes les personnes entourant le Nephilim. Elles voient en lui une sorte d'exemple guerrier devant lequel elles doivent prouver leur valeur et se montrer dignes. Ainsi, elles plongeront dans une sorte d'état berserk tant que leur adversaire n'aura pas rejoint la terre de ses ancêtres. Taureaux furieux, elles se contenteront d'attaquer, oubliant que parfois éviter les coups peut aussi servir.

Techniquement, le sortilège leur octroiera 20 % à toutes leurs compétences d'attaques, et elles seront invulnérables à tout sortilège influant sur leur courage.

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

GLAIVE ÉLÉMENTAIRE
Porche Sinueux des Sentiers Naturels

Seuil : 20 %

Ka-élément : Au choix du Nephilim.

Portée : -

Durée : 1 h

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

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

Elle affectera aussi bien la matière inerte que les créatures magiques. Dans ce cas, elle fera 2 niveaux de dommages avec le Ka-élément du lanceur comme POT de gravité à son élément. Ce qui veut dire qu'elle n'affectera pas les effets-Dragon uni-élémentaux qui ne seront pas des mêmes courants magiques qu'elle.

GLÂM DICINN
Épreuve Axiale des Principes Égarants

Seuil : 90 %

Ka-élément : Lune

Portée : Toucher

Durée : -

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

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

GRAVURE SPIRITUELLE
Cœur du Dédale de l'Âme

Seuil : 60 %

Ka-élément : Air

Portée : Vue

Durée : -

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

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

LECTURE DU SAVOIR

Carrefour Tortueux du Labyrinthe Schématique

Seuil : 40 %

Ka-élément : Air

Portée : 10 m

Durée : -

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

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

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

LANGAGE UNIVERSEL

Carrefour Tortueux du Labyrinthe Schématique

Seuil : 30 %

Ka-élément : Air

Portée : Vue

Durée : 10 mn

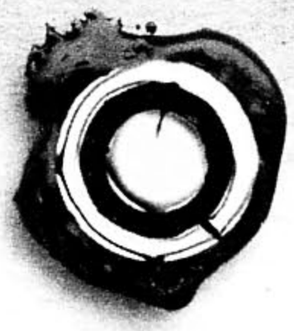
Ce sortilège permet de comprendre le sens de tout langage reposant sur un support écrit.

Instantanément, le texte se traduira dans son esprit en énochéen. Toutes les finesses de la langue originelle seront respectées, grâce à la grande diversité de la langue des Déchus.

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

MANTEAU ÉLÉMENTAIRE

Porche Sinueux des Sentiers Naturels



Seuil : 10 %

Ka-élément : Au choix du Nephilim.

Portée : -

Durée : 1 mn

Ce sortilège fait apparaître autour du lanceur une armure constituée de l'élément choisi. En effet, avant de procéder au rituel d'incantation, le personnage devra avoir choisi un élément, dont l'armure sera constituée. Cette armure apparaît matériellement, et prendra une forme déterminée par son élément. Pour le feu, elle sera de flammes ; pour l'air, elle sera faite d'un tourbillon ; pour l'eau, elle semblera être un torrent figé ; pour la terre, elle sera constituée de racines entrelacées et pour la lune elle sera faite d'une poudre argentée scintillante. Elle protégera le lanceur de 3 niveaux contre les dommages physiques et du même nombre pour les dommages magiques. Néanmoins, dans ce cas elle ne protégera que des attaques contre l'élément qui lui est associé, et sera inefficace contre les autres éléments.

MIROIR RÉVERBÉRANT

Carrefour Sinueux des Sentiers Naturels

Seuil : 30 %

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 mn

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

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

NÉGATION DE LA GRAVITÉ

Carrefour du dédale de l'Âme

Seuil : 40 %

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 h

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

PRÉSENCE INVISIBLE

Carrefour du Dédale de l'Âme

Seuil : 30 %

Ka-élément : Eau

Portée : -

Durée : 1 h

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

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

PEAU DE CAMÉLÉON

Fil du Dédale de l'Âme

Seuil : 70 %

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 h

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

POUVOIR DE DIEU

Épreuve Tortueuse du Labyrinthe Schématique

Seuil : 90 %

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

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

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

PURETÉ DU PENTACLE

Fil Tortueux du Labyrinthe Schématique

Seuil : 80 %

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 jour

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

SUPRÊME BÉNÉDICTION MORALE

Cœur de la Voie Axiale des Principes Égarants

Seuil : 50 %

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : -

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

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

SCULPTURE FACIALE

Épreuve du Dédale de l'Âme

Seuil : 90 %

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 1 jour

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

SOURCE JAILLISSANTE

Porche Primitif de la Spirale d'Élévation

Seuil : 20 %

Ka-élément : Eau

Portée : Toucher

Durée : -

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

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

TROMPERIE INFÂME

Carrefour Axial des Principes Égarants

Seuil : 40 %

Ka-élément : Lune

Portée : -

Durée : 10 mn

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

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

VERBIAGE ANIMAL

Porche Tortueux du Labyrinthe Schématique

Seuil : 10 %

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : 1 mn

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

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

VERDICT LOYAL

Cœur Axial des Principes Égarants

Seuil : 50 %

Ka-élément : Feu

Portée : -

Durée : -

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

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

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

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

VISION DÉCALÉE
Épreuve Tortueuse du Labyrinthe Schématique

Seuil : 90 %

Ka-élément : Terre

Portée : Toucher

Durée : 10 mn

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

VOLCAN VOCAL
Carrefour Sinueux des Sentiers Naturels

Seuil : 30 %

Ka-élément : Feu

Portée : 20 m

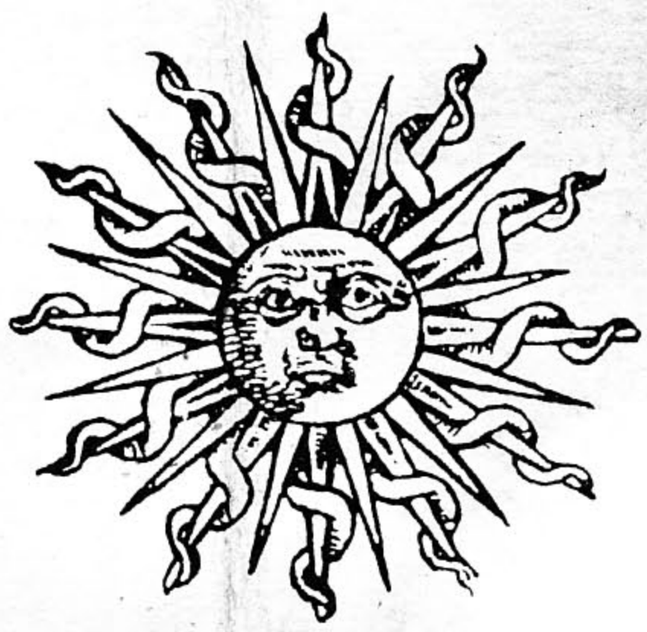
Durée : 2 Passes

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

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

TROISIÈME CERCLE

Les sortilèges du troisième cercle répondent à une toute autre logique que celle des deux cercles précédents. Le chercheur de l'Agartha pourra trouver les descriptions complètes de ces puissances dans le tome des Sciences occultes la Magie.



LA KABBALE

La Kabbale est le seconde science que nous ayons développée dans notre quête ininterrompue pour atteindre l'Agartha. Plus qu'une création, elle a été une révélation dont nos plus glorieux frères ont été les hérauts. Contrairement à la Magie que certains considèrent comme un art, la Kabbale est un sacerdoce dont les enseignements spirituels demandent une adhésion totale.

Disciple, si tu marches dans mes pas, sache que ta vision de l'Univers ne sera plus la même. Apprends à écarter les branches de l'Arbre de Vie pour déjà entrevoir la Lumière de l'Unique. Ce chemin que tu vas accomplir est le fruit de recherches et de sacrifices millénaires. Tu devras l'aborder comme un véritable pèlerinage qui te mènera jusqu'au cœur du Monde. Alors, seulement, tu pourras tracer ton propre chemin pour venir enseigner ta Sapience à ceux qui sont toujours dans l'ignorance de l'Unique.

HISTOIRE DE LA KABBALE

Melkisedek est notre premier Guide. Alors que les Guerres Élémentaires s'achevaient, le Premier reçut la révélation et quitta ses frères pour parcourir le monde en quête de pureté. Écoute sa voix...

«Trop d'errances. Trop d'erreurs. La chute de l'Atlantide orgueilleuse, la malédiction du Métal de Ténèbres, et maintenant ces Guerres... Nephilim, vous portez bien votre nom. Notre destin est marqué par la Faute et ce chemin de souffrance, vous l'avez mérité. Cessez d'écouter les vibrations de vos pentacles pour entendre enfin le chœur de la Musique Céleste ! Le chemin de la Rédemption s'ouvre à vous ! »

Durant sa quête, Melkisedek a été touché par le message de l'Unique. Nous avions pêché et nous devions désormais rendre grâce à l'immanence des champs magiques qui sont le fruit de l'Unique. Ce que nous avions pris pour un simple outil fait partie de la création et nous devons respecter Son œuvre. Rejeté par les siens qui n'étaient pas encore prêts, le Premier s'est donc retiré du monde occulte pour lier son destin à un peuple avec lequel il partagea ses croyances. De ce compromis devait naître l'Arche d'Alliance dont le peuple hébreu est l'héritier.

Salomon contribua à la révélation mais il ne fait partie des Guides. Ayant suivi les enseignements du Premier dans la Rota, il entreprit d'accorder le message de son glorieux prédécesseur avec la pratique magique. Ses recherches lui firent entrevoir la complexité de l'Arbre de Vie et la multitude des expressions de l'Unique qui se manifestent à travers les créatures qui le peuplent. Lui non plus n'était pas prêt et il interdit à ses frères de continuer leur recherche dans le sens de la révélation. Seul un petit groupe d'adeptes de la ROTA décida malgré tout de continuer leur quête. Hors-la-loi et fugitifs, ils devinrent les gardiens du Message. Rappelle-toi le nom de ces sages : la Fraternité Spirituel d'Essenie, les Esseniens.

Pourchassés, les Esseniens durent continuer à œuvrer dans l'ombre. Grâce aux humains initiés par Melkisedek, ils trouvèrent un refuge et une fois de plus durent transmettre leur message pour qu'il ne soit pas perdu. Le peuple hébreu accueillit leur parole et proposa son aide. De cette collaboration étonnante devait naître la langue hébraïque qui a été pensée et conçue comme un vecteur le plus parfait possible des résonances magiques de l'énochéen. Grâce à cet outil, la parole pouvait être diffusée et les premiers rituels enseignés. C'est durant cette période que l'idée de l'Arbre de Vie fut affinée et que les initiés hébreux et les Esseniens mûrirent l'idée d'un Sauveur commun aux deux races ; un hybride qui guiderait Nephilim et humains vers l'Inconnaissable.

Jésus fut tel une comète dans le monde ésotérique. Brillant des feux du Ka-Soleil et des autres éléments confondus, il gravit les branches de l'Arbre de Vie pour atteindre le premier la Couronne et contempler l'Unique. De ses voyages, il ramena la Sagesse qu'il enseigna à ses Disciples. La Kabbale devait alors connaître un essor incommensurable sur lequel les initiateurs du projet Jésus n'avaient aucune prise. Tu connais immanquablement l'issue de l'Incident Jésus. Le serviteur des champs magiques était trop éblouissant pour qu'on le laisse porter la parole. Son sacrifice n'a pas été vain et ses Disciples ont pu continuer son œuvre.

La Kabbale telle que tu la connais aujourd'hui est le fruit du travail de compilation et d'agencement du sage Siméon bar Yokkaï. Loue son nom lorsque tu accomplis les rituels du Zohar, son grand œuvre. Grâce à lui, ils furent et sont toujours plus nombreux à gravir les branches de l'Arbre de Vie pour accomplir son dessein en bâtissant le Temple de la Sagesse Intérieure.

LES ENSEIGNEMENTS

La première révélation donnée à l'apprenti Kabbaliste est que les champs ne sont pas inertes. Bien au contraire, ils véhiculent des consciences qui sont autant d'aspects de la création et qui peuvent nous apparaître sous les traits de créatures. Par la biais de la Kabbale invocatoire, ces êtres magiques peuvent être appelés dans la réalité physique où ils nous peuvent nous servir temporairement.

Plus que cet aspect utilitaire, la kabbale est une véritable philosophie spirituelle dont le concept fondateur est la métaphore de l'Arbre de Vie qui peut être compris comme notre cheminement vers l'Agartha. Symbole essentiel de notre science occulte, il est l'outil parfait de la connaissance et de la compréhension de notre place au sein de l'Univers. Organisé en 22 sentiers d'initiation reliant dix Sephiroth qui contiennent autant de révélations, l'Arbre de vie s'élève à travers quatre royaumes magiques.

Cet arbre symbolique doit être gravi jusqu'à son sommet pour pouvoir atteindre l'Ain Soph qui permet de voir l'univers dans sa vraie signification. Pour l'heure, Disciple, cette révélation n'est pas à ta portée. Pour prétendre à cette illumination, tu devras maîtriser les Clefs et voyager là où même ton âme de Nephilim n'aurait jamais imaginé pouvoir marcher un jour.

LES SEPHIROTH

Au nombre de 10, les Sephiroth sont les principes directeurs de notre quête ; ils marquent les étapes de notre illumination. Pour progresser, tu devras étudier et méditer chacun d'entre eux comme autant d'émanations de la Voix de l'Unique.

En témoignage de l'Arche d'Alliance fondée par Melkisedek, les noms des Sephiroth sont en hébreu. Chacun d'entre eux porte son message et toute créature de Kabbale peut être associée à l'un d'entre eux. L'appréhension de cette dimension spirituelle étant difficile y compris pour un esprit Nephilim, l'analogie religieuse est notre medium pour partager nos points de vue sur les révélations.

1	Kether	Couronne
2	Chokmah	Sagesse
3	Binah	Intelligence
4	Chesed	Miséricorde
5	Geburah	Rigueur
6	Tiphereth	Beauté
7	Netzach	Victoire
8	Hod	Splendeur
9	Yesod	Fondation
10	Malkuth	Royaume

KETHER

Première d'entre les sephiroth, elle est associée à l'Unique, éternel et inconnaissable. Son accès est réservé à ceux qui sont proches de l'Agartha et ses secrets ne sont pas divulgués.

CHOKMAH

Cette sephirah est celle du grand père protecteur mais aussi parfois dévoreur de ses enfants. Chokmah est le gardien de la tradition.

BINAH

Binah est la sephirah de la contemplation infinie où réside le mystère du monde. Dédiée à l'inspiratrice de l'Illumination, cette sephirah est souvent désignée par les kabbalistes humains comme l'endroit où les hommes ne peuvent séjourner.

CHESED

Cette sephirah est celle de Jupiter, le roi miséricordieux et législateur. Les pouvoirs divins invoqués lors des rituels sont liés à Chesed.

GEBURAH

Sphère de Mars, le dieu guerrier, cette sephirah représente la justice divine. L'acier inflexible est le symbole de Geburah ainsi que tout ce qui évoque l'austérité et la discipline.

TIPHERET

Sephirah du soleil, Tipheret est la sphère des transmutations et des transformations. Cœur de l'arbre de vie, cette sphère est le lieu de convergence des énergies cosmiques.

NETZAH

Cette sephirah est la sphère des divinités donneuses de vie et d'amour. Là se règlent les grands cycles de la vie, de la mort et de la renaissance.

L'INITIATION KABBALISTIQUE

Pour mieux saisir quel degré de compréhension a atteint votre personnage : chaque sephirah est associée à un certain score dans les compétences de Kabbale : Sceaux (1er cercle), Pentacles (2ème cercle) et Clefs (3ème cercle).

• ***Premier cercle de Kabbale : les Sceaux***

NOM	NIVEAU
Malkut	10-30 % Sceaux
Yesod	40-60 % Sceaux
Hod	70-90 % Sceaux

• ***Deuxième cercle de Kabbale : les Pentacles***

NOM	NIVEAU
Netzah	10-30 % Pentacles
Tipheret	40-60 % Pentacles
Geburah	70-90 % Pentacles

• ***Troisième cercle de Kabbale : les Clefs***

NOM	NIVEAU
Chesed	10-30 % Clefs
Binah	40-60 % Clefs
Chokmah	70-90 % Clefs

Kether quant à elle n'est accessible qu'à celui qui peut prétendre à l'Agartha.

HOD

Hod est la sephirah de la Création et de la toute puissance des champs magiques. Celui qui contemple Hod voit ses pensées structurées et son inspiration prendre l'envol.

YESOD

Cette sephirah est le lieu par excellence des émotions, de la conjonction entre l'instinct et l'esprit. Yesod est la première grande porte qui permet de gravir le tronc de l'Arbre de Vie.

MALKUT

Sephirah du monde matériel, Malkut offre généreusement l'accès à d'autres royaumes. C'est aussi par cette sephirah que les kabbalistes viennent offrir au monde les enseignements de leurs voyages.

LE ZOHAR

Le Zohar est le pilier de notre sagesse. Véritable compilation des enseignements de la Kabbale depuis Melkisedek jusqu'à Jésus, il permet de mieux appréhender la complexe structure de l'Univers créé par l'Unique. Cet ouvrage est un puits de sapience, quiconque en possède un exemplaire - ils sont rares - détient un grand pouvoir.

Grâce à Siméon bar YokkaÎ, il est donc plus facile de concevoir le monde des champs magiques. Ainsi l'un des principaux enseignements du Zohar est que l'Arbre de Vie a donné naissance à quatre royaumes et cinq mondes. Chaque monde représente un aspect de la quête de l'Unique et l'influence des quatre royaume s'y fait sentir. Chaque créature que tu invoqueras viendra d'un de ces mondes et répondra d'un royaume en particulier. Prends garde à ce que tu pourrais appeler et ne pas contrôler. Certaines entités gouvernent un royaume entier et moi-même, je ne peux que m'agenouiller devant leur pouvoir. Pour l'instant, il vaut mieux que tu n'en saches pas plus ; le moment viendra bien assez vite où tu pourras commencer à entrevoir les portes.

Les royaumes

• Assiah est le royaume matériel dont dépendent les créatures de faible pouvoir.

• Yetzirah est le royaume astral où vivent les créatures qui servent d'exécutants aux puissances supérieures.

• Briah est le royaume des anges qui gouvernent certains des aspects des champs magiques. Ces puissantes entités sont uniques et sont entourées de nombreux serviteurs.

• Atziluth est le royaume des dominants. Ces créatures sont extrêmement puissante et incarnant leur champ magique dans toute sa complexité. Seuls les meilleurs et les plus sages sont capables de faire face aux dominants mais bien souvent au prix de pactes exigeants et retors.

Les mondes

Le tronc de l'Arbre de Vie s'élargit en plusieurs branches dont les mondes de Kabbale sont les plus solides. Bientôt l'existence de ces mondes s'imposera à toi sans que tu puisses les discerner. Par contre, les créatures que tu invoqueras viendront de ces contrées magiques et tu pourras en esquisser la richesse à travers leurs témoignages toujours frustes mais souvent enrichissants. Puis un jour, les mondes prendront corps devant tes yeux émerveillés. Alors viendra le moment de choisir ta voie ; celle qui mènera jusqu'aux gardiens des royaumes. Il existe autant de chemins qu'il y a de monde et seul celui qui se sera rendu digne de marcher au delà pourra accomplir sa quête. Mais cela est encore bien loin pour toi, mon pauvre disciple...

Je te livrerai pourtant quelques pistes aujourd'hui car elles pourront, un jour, t'assister dans des choix cruciaux pour ta recherche de l'Agartha.

Il existe donc cinq mondes... Sohar a été le premier découvert, puis ont suivi Aresh, Meborack, Zakaï et Pachad, chacun étant l'expression d'un mystère et d'une réponse du Grand Tout.

LES MONDES DE KABBALE

Un kabbaliste du premier cercle connaît l'existence des mondes.
Un kabbaliste du second cercle peut choisir la voie propre à un monde.
Lorsqu'un kabbaliste atteint le degré de connaissance nécessaire aux Clefs, il peut commencer à explorer les mondes et notamment celui dont il a fait sa voie d'Illumination.

Sohar le monde parfait

Étant le premier à être exploré par tes aînés en sapience, il est le mieux connu et le plus parcouru. Les contrées qui le forment sont civilisées et riches de traditions et de codes qu'il te faudra apprendre si tu ne veux pas encourir la colère de ses habitants. Si Sohar s'ouvre à toi pour te mener vers Kether, tu devras suivre sa voie et devenir un Initié porteur du sceau de Melkisedek. En prêtant ce serment, la méditation et l'extase seront les outils qui aiguiseront ta sapience.

Zakaï le monde pur

Dans de monde, la nature majestueuse, tel un grimoire, est porteuse de messages initiatiques. Les compagnons du Graal menés par Arimatheos ont été les premiers à l'explorer et il est dit que le fameux roi pêcheur séjournerait en Kether. Ceux qui choisirent Zakaï comme voie vers l'Agartha sont les Chevaliers Errants de l'Arbre de Vie. Gardiens des traditions, ils cultivent des codes d'honneur complexes qu'ils mettent à l'épreuve lors de leurs voyages initiatiques.

Pachad le monde de l'Apocalypse

Incarnation de la création folle qui peut engendrer le meilleur comme le pire, les plus belles merveilles peuvent y côtoyer des cauchemars inoubliables. Chaque pouce de terrain de Pachad grouille de vie et peut recéler des pièges insoupçonnés. Les kabbalistes qui font de Pachad leur terrain d'illumination sont difficiles à saisir. Ils aiment à tourner en dérision la Création et semblent se délecter de choquer leurs frères. Persuadés de former une avant-garde qui se jouera de l'Apocalypse, ils se nomment entre eux les Gueux de Fer.

Meborack le monde de l'équilibre

Quiconque s'y rend ne peut qu'être saisi par sa splendeur. Même les lieux les plus dangereux irradient une aura qui saisit le voyageur imprudent. Certains disent que Meborack est le reflet d'un Âge d'or que nous aurions pu construire si nous ne nous étions pas fourvoyés dans certaines impasses. Si Meborack se révèle être ta destination, tu deviendras un champion de l'Axe et tu parcoureras les mondes en quête d'équilibre et de justice.

ARESH LE MONDE DE LA FUREUR

Ce monde est celui de la violence, du déchaînement des éléments qui s'affrontent lors de chocs titanesques. Là-bas, tout est en mouvement alors que des combats incessants bouleversent constamment la structure d'Aresh. En suivant cette voie, tu choisis le dépassement de toi et la mise à l'épreuve de ton corps et de ta volonté. Véritable croisé de l'Agartha, tu reviendras parmi nous trempé dans l'acier et porteur des Lauriers d'Airain. Alors tes adversaires pourront trembler.

LA PRATIQUE

« Le moment était venu de procéder à l'invocation des Ailes de la Folie couvertes de Givre. La conjonction astrale était propice alors que Mercure s'était aligné dans la Maison VI en conjonction avec la Lune. Le temps pressait et mon compagnon de l'Arcane de la Justice piaffait d'impatience. Mais un kabbaliste sait qu'il ne faut pas hâter une invocation et que chaque phase nécessite une bonne préparation si on en a l'occasion. Or, c'était le cas...

Tout d'abord, j'ouvrai la fenêtre pour que les rayons de Lune puissent venir frapper le pentacle que j'avais tracé sur le plancher de notre chambre au préalable. Puis à chaque des cinq pointes de l'étoile, je disposai une matière dédiée à chacun des éléments. Vers la fenêtre, un cristal décomposait la lumière lunaire puis dans le sens de la course du soleil, je versai de l'humus dans une coupelle. Ensuite, toujours sous le regard de plus en plus courroucé de mon compagnon, je pris tout mon temps pour attiser des braises dans un deuxième récipient. Cela fait, j'attachai des filaments d'un voile diaphane tout de suite soulevés par les courants d'air de la fenêtre ouverte avant de remplir d'eau la dernière coupe.

Chassant les mauvaises ondes dégagées par le Pyrim qui se tenait à mes côtés, je me concentrai finalement sur l'Arbre de Vie pour entonner les prières qui ont traversé les siècles. Tandis que je me balançais d'avant en arrière, je sentais monter en moi la puissance des champs magiques qui me permettrait d'ouvrir les portes entre les mondes... Après un quart d'heure, je relevai finalement la tête en extase, les bras en croix pour accueillir la créature de l'Unique qui nous prêterait assistance ce soir.

Le temps sembla alors se suspendre puis une brume légère et irisée développa ses volutes dans l'encadrement de la fenêtre. Il arrivait ! L'Aile de Folie avait répondu à l'appel du fidèle adorateur des champs magiques. Bientôt, sa forme devint cohérente et les petits cris de la bête m'avertirent que le moment était venu de négocier le contrat. Inspirant profondément, je lançai quelques mots en énochéen qui firent sauter la créature de son perchoir pour avancer vers le pentacle. Ignorant son air menaçant, j'entonnai les formules rituelles d'ouverture du contrat. Ce genre de créatures ne doit pas être laissée libre trop longtemps aussi mettais-je une intonation impérieuse destinée à lui montrer qui était le maître ici-bas. Alors une fois de plus, le miracle s'accomplit et cette formidable créature s'inclina devant moi.

— Va, Aile de Folie ! Vole sur les rayons de l'Astre de Nuit. Ramène moi celui que l'on nomme Hubert Montignac. Même s'il est notre ennemi, à la solde du Bâton, je le veux ici même avant l'aube et capable de répondre à nos questions. Si tu remplis cette mission, tu pourras rejoindre ton monde en ayant joué un peu auparavant avec ta proie. »

LE BANNISSEMENT

Il est possible pour nous autres kabbalistes de bannir des créatures auxquelles nous sommes confrontés ou dont nous n'avons plus besoin des services. Pour cela, il te faudra connaître la créature en question et l'avoir invoquée au moins une fois. Alors, il te suffit de lui imposer un nouveau contrat dont l'objet n'est autre que son retour dans les champs magiques.

Par contre si tu ne connais pas cette créature mais que ta connaissance des Sephiroth est suffisante, tu peux imposer un Ordre à cette inquiétante rencontre. Si tu manipules bien ton art occulte, la créature s'immobilisera ; après quoi, tu pourras négocier son retour.

Outre ces situations qui ne peuvent être que l'œuvre malfaisante d'autres kabbalistes ou d'humains manipulant des homoncules, toute créature que tu auras invoquée peut être bannie sans problème. A moins que ce que tu as fait entrer dans cette réalité ne soit particulièrement retors. N'oublie jamais : n'invoque pas ce que tu risques de ne pouvoir contrôler !

LES TALISMANS

La création d'artefacts magiques aux propriétés extraordinaires ne fait pas partie à proprement parler des pratiques de la Kabbale. Par contre, un Nephilim qui voyagerait dans les mondes de Kabbale a l'occasion de découvrir au fil de ses errances des objets de pouvoir intéressants. Malheureusement, une telle découverte n'existe pas physiquement dans le monde réel et le kabbaliste doit procéder à un long rituel s'il veut matérialiser l'objet.

Voici quelques exemples de découvertes issues des mondes de Kabbale.

• *Les clés de mercure de Pharphar*

Les kabbalistes qui connaissent bien le monde Sohar ont souvent eu l'occasion de visiter la fameuse cité de Pharphar et n'en finissent pas d'en décrire les merveilles et les dangers. Cette cité très policée est extrêmement protégée et les Portes d'Adamante aux Pieds de métal qui en gardent les issues sont célèbres bien au delà des cercles des initiés de Sohar. On dit cependant que certains gardes haut placés dans la hiérarchie militaire de la ville détiendraient des clés constituées d'un métal presque liquide qui permettrait de desceller une porte d'Adamante. Un kabbaliste qui pourrait s'emparer d'une de ces clés dans Sohar et qui la matérialiserait dans le monde réel pourrait forcer une ouverture gardée par une de ces créatures en battant simplement son contrat.

• *La Flûte stridente de Celui qui libère les Anciens*

Le monde d'Aresh est connu pour les incessants conflits qui le déchirent. Pourtant, certaines des régions qui le composent échappent à l'atmosphère de désolation habituelle. Ainsi le mythique jardin des glaces est-il plutôt emprunt de mélancolie alors que nombre des arbres qui s'y trouvent renferment des créatures et même des Nephilim emprisonnés à jamais dans leurs geôles cristallines. Certaines légendes parlent d'un mystérieux musicien errant qui aurait jadis tenté de faire cesser toutes ces guerres et qui avait pour objectif de libérer les prisonniers du jardin des Glaces en leur arrachant le serment d'œuvrer pour la paix en Aresh.

Celui qui trouverait cette flûte et qui la transformerait en talisman pourrait s'en servir pour briser un Arbre de Cristal de la forêt des Glaces.

De plus, un tel talisman pourrait produire un son tellement puissant que toutes les personnes situées dans un rayon de 10 mètres échouant un jet sous Ka x2 seraient paralysées pour 1d6 Passes.

LES INVOCATIONS

Un kabbaliste ne peut contrôler une créature que s'il possède la compétence de Kabbale du cercle approprié avec un score supérieur ou égal au seuil indiqué. Par exemple, un Nephilim avec 30 % en Pentacles (deuxième cercle) pourra invoquer toutes les créatures de premier cercle dont il connaît le rituel. Par contre, il ne pourra pas tenter de contrôler des créatures de second cercle dont le seuil est supérieur à 30 %

1. LA CONCENTRATION

Pendant toute la durée du rituel d'invocation, le kabbaliste doit canaliser de son pentacle en réussissant un jet de Kax5. En cas d'échec, le rituel doit être repris depuis le début. Si l'invocateur se trouve dans un milieu hostile ou s'il est blessé, la concentration du pentacle s'effectue avec un jet de Kax3.

2. DURÉE DE L'INVOCATION

Faire apparaître une créature de Kabbale demande autant de Passes d'armes que son seuil divisé par 10. Ainsi une invocation de seuil 80 % demandera 8 Passes d'armes.

3. L'APPARITION

La créature apparaît dans le pentacle si le kabbaliste réussit un jet dans la compétence du cercle auquel appartient l'invocation. En cas d'échec, le rituel peut être recommencé depuis le début.

Toutes ces étapes n'ont pas besoin d'être testées si le kabbaliste prend son temps et qu'il accomplit son rituel dans un lieu approprié, c'est-à-dire consacré aux cinq éléments selon le rite. Dans ce cas, seule l'issue du contrat doit être testée. Si le meneur de jeu a besoin d'estimer le temps d'un tel rituel, il peut compter environ une heure.

4. LE CONTRAT

Une fois la créature apparue, l'invocateur doit réussir un jet d'opposition sur la Table Universelle en prenant son Ka comme caractéristique active et le Contrat de la créature comme caractéristique passive. En cas d'échec, la rupture du contrat décrite dans l'invocation prend effet. Sinon, la créature se soumet à la volonté du kabbaliste et répondra à ses ordres en fonction de son Autonomie.

LES ORDRES

Pour réussir un ordre, un Nephilim doit réussir un jet de Ka x3 pour une créature du premier cercle, x2 pour une créature du deuxième cercle et x1 pour une créature du troisième cercle. Si l'Ordre est un échec, il ne peut pas recommencer la procédure de bannissement. Ensuite, il doit vaincre le contrat sur la table de résistance pour bannir une créature

Si c'est une réussite critique, le bannisseur apprend la nature de l'invocateur ainsi que sa position géographique vague.

FORMAT DES INVOCATIONS

Chaque invocation de Kabbale est associée à un cercle de Kabbale, à un monde dont elle originaire et à une Sephirah en particulier. D'autres renseignements techniques devant être précisés, les invocations sont présentées selon le format suivant.

• ***Nom*** : Le joueur est invité à prononcer ce nom lorsque son Nephilim souhaite tracer le pentacle.

• ***Cercle*** : Il désigne le degré d'initiation nécessaire au Nephilim pour invoquer une créature.

• ***Ka-élément*** : Il indique de quel champ magique est issue la créature et quel Ka-élément doit utiliser le kabbaliste pour la contrôler.

• ***Monde*** : Nom du monde de Kabbale auquel est rattachée la créature.

• ***Seuil*** : C'est le niveau que doit avoir le Nephilim dans la compétence du cercle pour pouvoir faire son invocation.

• ***Contrat*** : C'est la valeur du Ka-élément de la créature contre laquelle le Nephilim doit vaincre sur la table universelle pour contrôler l'invocation.

• ***Rupture*** : Ce sont les réactions de l'entité invoquée si le Nephilim rate son jet de contrôle (s'il ne remplit pas son contrat).

— **Disparition** : l'entité invoquée disparaît. Elle retourne à son champ magique.

— **Immobilité** : l'entité invoquée reste immobile dans le pentacle dessiné jusqu'à la fin de la durée de l'invocation. Effacer le pentacle ne chassera pas la créature.

— **Fuite** : l'entité invoquée sort du pentacle et s'enfuit le plus loin possible du pentacle et du kabbaliste. Elle reste matérialisée jusqu'à la fin de l'invocation.

— **Incompréhension** : l'entité invoquée exécute de travers les ordres données par le Nephilim. Les créatures les plus malicieuses chercheront à faire exactement le contraire de ce que désire le Nephilim.

— **Capture** : l'entité retourne ses pouvoirs contre le Nephilim. Elle cherche à le capturer et lutte Ka-élément contre Ka-élément sur la table universelle. Si elle réussit, le Nephilim subit les effets de la capture.

— **Possession** : L'entité cherche à posséder son invocateur. Pour cela, elle doit réussir un jet de lutte Ka-élément contre Ka-élément sur la table. Si elle réussit, elle remplace le Nephilim dans le simulacre qui n'a plus comme solution que de chercher une nouvelle incarnation. Ces créatures sont souvent les plus dangereuses, car elles poursuivent des buts personnels dans le monde.

• **Durée :** C'est la durée maximum de la matérialisation de l'entité invoquée. Le Nephilim peut cependant bannir la créature du monde à tout instant si elle est sous son contrôle.

• ***Portée*** : Elle correspond à la distance maximum séparant l'entité du pentacle tracé par le kabbaliste. Certaines créatures se lient à leur invocateur l'accompagnant partout. Dans ce cas la portée s'étend sur le kabbaliste lui même.

Autonomie : C'est l'autonomie de l'entité par rapport au kabbaliste.

— **guidée** : le kabbaliste est obligé de se concentrer tout le temps sur l'entité pour la diriger. Il ne peut rien faire d'autre.

— **limitée** : l'entité obéit à une phrase. Elle exécutera sa tâche jusqu'à son accomplissement ou jusqu'à un contre ordre de la part du kabbaliste. Tout problème particulier exigera la concentration du kabbaliste.

— **partielle** : l'entité invoquée dispose d'une conscience limitée. Elle peut suivre des instructions étendues du kabbaliste, mais s'il y a un problème, le kabbaliste est obligé de reformuler ses instructions.

— **totale** : l'entité dispose d'une sagesse au moins égale à celle du Nephilim, elle exécute les ordres du kabbaliste de son mieux et peut faire preuve d'initiatives face aux problèmes.

• ***Visibilité*** :

« **Oui** » veut dire que la créature est visible aux yeux de tous.

« **Non** » signifie que la créature n'est visible que par la vision-Ka. Généralement une créature visible peut être combattue par des armes normales tandis qu'une créature « invisible » ne peut l'être que par la magie ou par des armes magiques. Pour ces créatures, l'humain peut avoir quand même une chance de les percevoir. Il doit pour cela réaliser un jet de Kax1 pour connaître la visibilité, (idem pour les animaux). S'il voit la créature, et si elle lui inflige des dommages, il peut résister avec son Ka-Soleil comme à un sort ou bien sur la table de résistance.

• ***Description*** : Elle concerne des pouvoirs précis et l'apparence de l'entité invoquée. La plupart des créatures sont invulnérables aux dommages physiques et aux armes non magiques (voir « visibilité » plus haut). Les dommages infligés par la magie ou par les armes magiques les blessent toujours. Les créatures de la Kabbale n'ont pas réellement de niveaux de blessure ; quand elles subissent des dommages, leur Ka s'affaiblit jusqu'à ce qu'il arrive à zéro et la créature s'évanouit. (Rappel : Le Ka d'une créature est le nombre qui désigne la valeur du contrat). Si une invocation fait apparaître plusieurs créatures du même type, le montant de Ka figurant dans le contrat est divisé équitablement par le nombre de créatures présentes.

PREMIER CERCLE

LES FLEURS DE JADE, MYSTÈRES DES FORÊTS SOMBRES

Cercle : 1er

Ka-élément : Lune

Monde : Zakai

Seuil : 20 % (Malkut)

Contrat : 14

Rupture : immobilité

Durée : jusqu'à la fin de la vision

Portée : pentacle

Autonomie : guidée

Visibilité : oui

Des fleurs d'un vert lumineux naissent du pentacle. Leur parfum capiteux trouble les sens du Nephilim qui sombre alors dans un état second. Il peut ainsi voir dans le passé et ceci dans un rayon de vingt mètres autour du centre du pentacle. La transe durera une demi-heure par jour visité dans le passé. Certains Nephilim aiment à cueillir les restes des fleurs desséchées pour les inhaler afin de retrouver la même béatitude ressentie au cours du rituel. Nous ne saurions que trop vivement déconseiller cette pratique propre aux Nephilim décadents.

LES PETITS ESPRITS DU SILENCE

Cercle : 1er

Ka-élément : Lune

Monde : Pachad

Seuil : 20 % (Malkut)

Contrat : 7

Rupture : l'insecte essayera de se faire avaler par le kabbaliste

Durée : jusqu'au prochain lundi

Portée : 500 m

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

Le Petit Esprit du Silence se présente comme un insecte vert métallisé. Le Nephilim peut lui ordonner de se loger dans une cible. L'esprit essayera alors soit de se cacher dans la nourriture (il ne craint pas les morsures), soit d'attendre que la victime ait la bouche ouverte. Une fois l'insecte avalé, chaque fois que la cible ouvrira la bouche pour parler, elle vomira plusieurs kilos de vers blancs jusqu'à la fin de l'incantation.

LES ASHIM PORTES D'ADAMANTE AUX PIEDS DE MÉTAL

Cercle : 1er

Ka-élément : Terre

Monde : Sohar

Seuil : 10 % (Malkut)

Contrat : 7

Rupture : immobilité

Durée : jusqu'au prochain mercredi

Portée : 100 mètres

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

Des créatures diaphanes se fondent dans la porte ou l'ouverture. La porte est scellée magiquement et devient résistante à tous les dommages physiques. Si quelqu'un essaye de forcer l'ouverture, les Ashim profèrent des murmures de protestation et des mises en garde. Le lanceur du sort est automatiquement prévenu d'une tentative d'intrusion, ceci, où qu'il soit. Pour chasser les Ashim, il faut leur infliger l'équivalent de leur contrat en dommages magiques.

CEUX QUI RAMPENT ET QUI GRIGNOTENT

Cercle : 1er

Ka-élément : Terre

Monde : Pachad

Seuil : 20 % (Malkut)

Contrat : 9

Rupture : incompréhension

Durée : jusqu'au prochain vendredi

Portée : 500 m

Autonomie : partielle

Visibilité : oui

Ce sont une demi-douzaine de créatures de la taille d'un lutin, munies de griffes acérées leur permettant de grimper n'importe où. Leur mâchoire et leurs dents sont anormalement développées par rapport à leur taille. Elles ne s'attaquent qu'à la matière inanimée qu'elles dévorent avec satisfaction au rythme d'un kilo par Passe. Le seul inconvénient qu'ont ces petits êtres est le bruit de succion, de mastication, les gargouillements et les éventuelles disputes qui ponctuent leur festin et les rendent peu discrets.

LES LUMIÈRES DES FORÊTS DE FEU DE PHARPHAR

Cercle : 1er

Ka-élément : Feu

Monde : Sohar

Seuil : 10 % (Malkut)

Contrat : 7

Rupture : fuite

Durée : jusqu'au prochain mardi

Portée : 100m autour du Kabbaliste

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

Sept sphères de feu se déplacent dans l'air très rapidement, décrivant des ellipses autour du Kabbaliste. Le kabbaliste peut choisir d'en contrôler une à la fois en maintenant sa concentration. Sa vision sera remplacée par celle de la sphère. Cependant, sa perception du monde sera différente. Il ne percevra pas les formes et les couleurs des objets mais les verra comme des sources de chaleur. Des traces de pas sur du bitume seront par exemple perçues comme des tâches jaunes tournant au vert au fur et à mesure que la personne s'éloigne. Si la sphère est projetée contre quelqu'un, résolvez une attaque avec un niveau de dommages de base et le contrat comme POT de Gravité. Utilisées comme projectiles, les Lumières ne sont utilisables que pour une seul attaque. D'autre part, les sphères éclairent brillamment les environs autour d'elles et ne peuvent pas être éteintes par des moyens physiques.

LES VÉLOCES DES PORTAILS DE FLAMME

Cercle : 1er

Ka-élément : Feu

Monde : Méborack

Seuil : 30 % (Malkut)

Contrat : 14

Rupture : fuite

Durée : jusqu'au prochain jeudi

Portée : sur l'invocateur

Autonomie : guidée

Visibilité : Oui

Cette invocation crée un élémentaire de feu qui enveloppe le Nephilim. Celui-ci ressemblera à une torche vivante laissant une traînée de feu sur son passage. L'invocation ne fonctionne pas dans une pièce ou tout espace couvert. Le Kabbaliste sera insensible aux dommages du feu (mais non à tout autre type de dommage) et pourra se déplacer jusqu'à la vitesse de 400 Km/h en accélérant ou décélérant de 100 Km par round. L'élémentaire évitera de heurter tout obstacle et refusera de le faire intentionnellement. (Il a une peur irrationnelle de se faire mal). Il a de plus la possibilité d'enflammer toute matière très combustible. Contrairement à ce que pense l'élémentaire il ne subit pas de dommages non magiques. Cependant, il est extrêmement vulnérable à l'eau. Chaque round où il aura été en contact avec l'eau, même pendant un bref instant, il subira des dommages de base de 3 niveaux. Chaque test de dommage s'attaque au contrat et lorsqu'il atteint 0 ; l'élémentaire est détruit. Si tel est le cas, le kabbaliste se trouve projeté à la vitesse que l'élémentaire avait acquise lors de sa destruction et a ainsi une occasion inespérée de tester les lois de l'inertie sur les corps terrestres.

LES KERUBIM DE L'EXASPÉRATION ET DE LA CONFUSION

Cercle : 1er

Ka-élément : Air

Monde : Sohar Guerre des Dieux

Seuil : 20 % (Malkut)

Contrat : 14

Rupture : spécial ; les Kerubim attaqueront tous ceux qui se trouvent dans leur rayon d'action.

Durée : 1 heure

Portée : 100 m

Autonomie : limitée

Visibilité : non

Ces Kerubim sont invisibles sauf par la vision Ka. Ils sèment la confusion et la discorde autour d'eux. Ils soufflent aux gens des ressentiments, des idées malsaines, les obligent à faire des croche-pieds à leurs voisins et bien d'autres choses encore. Leur efficacité est proportionnelle au nombre de gens qui se trouvent à leur portée. Une rame de Métro deviendra vite une foire d'empoigne. Contre des personnes déterminées et concentrées dans une tâche précise, comme des combattants, leur efficacité est moindre. Les victimes auront cependant un malus de 25 % à toutes leurs actions et une chance de faire un échec total augmentée de 15 %. Contre des créatures magiques comme les Nephilim, ils doivent vaincre leur Ka de l'air sur la table de résistance pour attaquer. Si le Kabbaliste ne donne pas d'ordres aux Kerubim, ceux-ci attaqueront tous les individus qui se trouvent à leur portée excepté l'invocateur lui-même. Le Kabbaliste peut cependant spécifier au cours du rituel les cibles qu'il veut attaquer, ou introduire des restrictions à leurs attaques. S'il veut changer le choix des cibles, il doit consacrer une Passe à reformuler ses ordres. Le nombre de Kerubim est déterminé par le meneur de jeu sachant qu'il y en aura sensiblement autant que de personnes présentes dans les 100 mètres autour du pentacle d'invocation.

LES SPECTRES AUX 700 BOUCHES, LES ESCLAVES MESSAGERS DE KAMAEL

Cercle : 1er

Ka-élément : Air

Monde : Aresh

Seuil : 20 % (Malkut)

Contrat : 9

Rupture : immobilité. Le Spectre commence à gémir et à proférer des sons inarticulés.

Durée : jusqu'à la fin de la tâche

Portée : spéciale

Autonomie : partielle

Visibilité : non

Ce sont des spectres revêtus d'un linceul blanc et de chaînes, dont le visage est recouvert entièrement de bouches toutes les unes différentes des autres. À l'intérieur de certaines, ont peut voir des oreilles, des nez et des yeux. Les spectres peuvent porter des messages oraux à un autre Nephilim connu par le Kabbaliste, même si celui-ci ne connaît pas sa localisation car il suffit de savoir son nom. Les spectres se déplacent à la vitesse du son et délivrent un message en Enochéen qui ne doit pas excéder 700 mots. En effet, chaque fois que le Spectre prononce un mot, il perd une bouche. S'il lui reste des bouches, le Nephilim qui reçoit le message peut envoyer une réponse en retour, mais pour chaque mot, le spectre perdra 100 bouches. Chaque perte de bouches s'accompagnera d'une souffrance visible du Spectre. Il est incapable de donner toute indication ou de proférer toute autre parole de sa propre initiative.

LA RUMEUR SOUPIRANTE DES EAUX INFÉRIEURES

Cercle : 1er

Ka-élément : Eau

Monde : Aresh

Seuil : 10 % (Malkut)

Contrat : 5

Rupture : disparition

Durée : jusqu'au prochain mercredi

Portée : 500 m

Autonomie : guidée

Visibilité : non

Les rumeurs sont immatérielles. Elles sont la mémoire des sons produits sur terre qui se sont cristallisés dans les courants de Ka. Si le Nephilim ne les contrôle pas, elles répercutent dans un rayon de 500m des échos de voix, des bruits d'animaux, des sons naturels ou artificiels qu'elles ont entendues. En se concentrant, le Nephilim peut projeter dans la limite de leur portée tous les sons qu'il a déjà entendu au moins une fois au cours de son existence même dans des incarnations précédentes. Il ne peut pas modifier ou altérer le volume du son. Cependant, il peut projeter sa propre voix qui sera entendue avec une seconde de décalage.

LES KERUBIM,
HABITANTS AGILES DES DEMEURES DE CRÉPUSCULE

Cercle : 1er

Ka-élément : Eau

Monde : Sohar

Seuil : 30 % (Malkut)

Contrat : 12

Rupture : disparition

Durée : 1 heure

Portée : 500 m

Autonomie : totale

Visibilité : non

Ces Kerubim sont invisibles sauf par la vision Ka. Ils agissent en véritables conseillers techniques pour le Kabbaliste qui les invoque et lui donne alors un bonus de 30 % pour les actions qui demandent qui mettent en jeu la Dextérité. Les Kerubim soufflent des conseils avisés et inspirent les actions d'éclat que veut entreprendre le Nephilim. Le bonus de 30 % s'applique aussi aux jets d'Agilité. Les Kerubim apparaissent par trois. Ils peuvent être blessés uniquement par la magie et ont chacun 4 points de Ka. Pour chaque Kerubim détruit, le bonus baissera de 10 %. On ne peut invoquer plusieurs trios de Kerubim et cumuler leurs bonus. En effet, ils sont extraordinairement jaloux, susceptibles et chercheront tous ensembles à nuire au Kabbaliste lui donnant un malus de 60 % à ses actions.

LES ÉCAILLES D'ARGENT DES PRAIRIES MARINES

Cercle : 1er

Ka-élément : Eau

Monde : Zakai

Seuil : 40 % Yesod

Contrat : 18

Rupture : disparition

Durée : jusqu'au prochain mardi

Portée : sur le Kabbaliste

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

Les écailles d'argent des prairies marines se présentent comme une armure luisante d'écailles argentées aux reflets verts. Quand le Kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à sa taille et l'enveloppe. Il peut ensuite la dévêtir et la remettre, ces deux opérations prenant cinq minutes à chaque fois. L'armure est exceptionnellement résistante aux dommages physiques même face à des armes à feu modernes tout en étant aussi légère que des vêtements d'hiver (3 niveaux de protection). Cependant sa caractéristique la plus précieuse est d'avoir aussi 3 niveaux de protection contre les dommages magiques et de rajouter 5 points au Ka du Nephilim quand il se défend sur la table de résistance contre une attaque magique sous les deux Ka-éléments opposés à l'eau.

LES CAVALIERS ARMÉS DE PIED EN CAP, DE LA RIVIÈRE DES RÊVES

Cercle : 1er

Ka-élément : Eau

Monde : Aresh

Seuil : 50 %

Contrat : 16

Rupture : fuite

Durée : jusqu'à la prochaine aube.

Portée : 1 000 m

Visibilité : non

Autonomie : partielle

A l'intérieur du pentacle se discernent brièvement de sinistres chevaliers masqués, dont les chevaux s'ébrouent et hennissent. Rapidement, chevaliers et montures deviennent un ectoplasme à peine visible (sauf en vision Ka) qui se précipite vers la victime. Le Kabbaliste a alors la possibilité d'imposer le rêve de son choix à sa cible. Le rêve peut avoir un haut degré de réalisme, laissant la victime dans le doute. Au plus tard à l'aube, le rêve prendra fin.

LES PUISSANTES CUIRASSES DE FEU

Cercle : 1er

Ka-élément : Feu

Monde : Zakai

Seuil : 40 % Yesod

Contrat : 18

Rupture : disparition

Durée : jusqu'au prochain mardi

Portée : sur le Kabbaliste

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

L'invocation ressemble à une armure formée de plaques ajustées aux articulations. La matière qui la compose paraît organique ou même chitineuse et teintée d'un rouge terne. Quand le Kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à sa taille et l'enveloppe. Il peut ensuite la dévêtir et la remettre, ces deux opérations prenant cinq minutes à chaque fois. L'armure est exceptionnellement résistante aux dommages physiques même face à des armes à feu modernes tout en étant aussi légère que des vêtements d'hiver (3 niveaux de protection quelque soit l'arme). Cependant sa caractéristique la plus précieuse est d'avoir aussi 3 niveaux de protection contre les dommages magiques et de rajouter 5 points au Ka du Nephilim quand il se défend sur la table de résistance contre une attaque magique sous les deux Ka-éléments opposés au feu.

LES PROCUREURS DONT LES YEUX SONT DES BASILICS DE RUBIS

Cercle : 1er

Ka-élément : Feu

Monde : Aresh

Seuil : 60 %

Contrat : 14

Rupture : capture ; Si le Nephilim a l'intention de nuire à quelqu'un, il en fera une confession détaillée.

Durée : jusqu'à la fin de l'interrogatoire

Portée : 20 m

Autonomie : guidée

Visibilité : non

Cette invocation est un des instruments les plus utilisé par les Nephilim du feu qui jouent le rôle de juges. Après le rituel, le Kabbaliste est possédé par son invocation. Ses yeux deviennent comme des rubis d'un rouge flamboyant. Le Nephilim doit alors regarder dans les yeux la personne qu'il interroge qui doit être en face de lui et relativement immobile. Ses yeux ont un haut pouvoir hypnotique et à la fin du deuxième round la victime est complètement paralysée. Le Kabbaliste pourra alors commencer son interrogatoire. La personne interrogée se sentira obligée de répondre en disant la stricte vérité. Ce sort s'applique aussi aux Nephilim. Ceux-ci peuvent, s'il le désirent, résister à l'interrogatoire. A chaque question il faudra opposer le Ka-feu de l'interrogateur plus 14 (Ka de l'invocation) plus les éventuels modificateurs contre le Ka dominant du Nephilim interrogé avec ses éventuels modificateurs. Le Kabbaliste saura que le Nephilim résiste mais ne saura pas s'il a pu le faire efficacement. Si le Nephilim interrogé réussit à mentir et que la même question est reformulée (ou une question similaire qui porte sur la même information), le Nephilim peut garder la même version des faits même s'il ne résiste pas à nouveau. Dans les cas litigieux l'avis du meneur de jeu tiendra lieu de jurisprudence.

LES BOUCLIERS CÉLESTES, LES AILES REVÊTUES DE MAILLES

Cercle : 1er

Ka-élément : Air

Monde : Zakai

Seuil : 40 % Yesod

Contrat : 18

Rupture : disparition

Durée : jusqu'au prochain mardi

Portée : sur le Kabbaliste

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

L'invocation ressemble à une étincelante cotte de mailles qui est renforcée de métal aux articulations et à la poitrine. Observée de très près elle semble être constituée de petites plumes métalliques rivetées par des petits saphirs. Quand le Kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à sa taille et l'enveloppe. Il peut ensuite la dévêtir et la remettre, ces deux opérations prenant cinq minutes à chaque fois. L'armure est exceptionnellement résistante aux dommages physiques même face à des armes à feu modernes tout en étant aussi légère que des vêtements d'hiver (3 niveaux de protection quelque soit l'arme). Cependant sa caractéristique la plus précieuse est d'avoir aussi 3 niveaux de protection contre les dégâts magiques et de rajouter 5 points au Ka du Nephilim quand il se défend sur la table de résistance contre une attaque magique sous les deux Ka-éléments opposés à l'air.

LES CLAIRONS D'ORICHALQUE, MINISTRES DES DISSENSIONS

Cercle : 1er

Ka-élément : Air

Monde : Aresh

Seuil : 60 %

Contrat : 21

Rupture : capture ; la créature retournera ses pouvoirs contre le Nephilim.

Durée : jusqu'au prochain lundi

Portée : 1 000 m

Autonomie : limitée

Visibilité : non

L'invocation fera apparaître un tourbillon longiligne visible uniquement par la vision Ka. Ce cauchemar des Nephilim attaquera immédiatement celui qui est désigné comme cible par l'invocateur. L'attaque se joue sur la table de résistance entre le Ka du Clairon et le Ka le plus faible du Nephilim ou de la créature magique visée. Si la créature subit un échec elle renouvellera sa tentative jusqu'à une réussite ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou bannie par son invocateur. Si la créature réussit son attaque, elle dissocie temporairement le Nephilim de son Ka-élément le plus faible. En termes de jeu, le Nephilim sera temporairement à zéro dans son Ka-élément le plus faible. De plus, il doit soustraire la valeur du Ka-élément le plus faible à tous les autres Ka-éléments.

Exemple : Sif, Nephilim de l'eau, subit une attaque d'un Clairon d'Orichalque. Le Clairon s'oppose donc sur la table de résistance au Ka-élément le plus faible de Sif qui est le feu. Le clairon a 21 en Ka et Sif a 7 en feu. La créature fait 32 % et réussit son attaque. Sif se retrouve temporairement à zéro en Ka-feu et a de plus un malus de -7 (car il a sept en feu) dans tous ses autres Ka-éléments. Le clairon cessera automatiquement son attaque quand le Nephilim sera sorti de son rayon d'action. L'invocateur pourra alors lui faire attaquer une autre cible.

LES TISSUS IMPÉRISSABLES DU TEMPS, VÊTEMENTS ANIMÉS D'ARGENT

Cercle : 1er

Ka-élément : Lune

Monde : Zakai

Seuil : 40 % Yesod

Contrat : 18

Rupture : disparition

Durée : jusqu'au prochain mardi

Portée : sur le Kabbaliste

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

L'invocation revêt l'aspect d'une cotte de mailles très fine à l'aspect proche d'un tissu argenté. Quand le Kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à sa taille et l'enveloppe. Il peut ensuite la dévêtir et la remettre, ces deux opérations prenant cinq minutes à chaque fois. L'armure est exceptionnellement résistante aux dommages physiques même face à des armes à feu modernes tout en étant aussi légère que des vêtements d'hiver (3 niveaux de protection quelque soit l'arme). Cependant sa caractéristique la plus précieuse est d'avoir aussi 3 niveaux de protection contre les dommages magiques et de rajouter 5 points au Ka du Nephilim quand il se défend sur la table de résistance contre une attaque magique sous les deux Ka-éléments opposés à la lune.

LES MIROIRS DE VIF-ARGENT, MINISTRES DES RESSEMBLANCES

Cercle : 1er

Ka-élément : Lune

Monde : Meborack

Seuil : 50 % (Yesod)

Contrat : 14

Rupture : capture ; la créature se fond dans le corps du Kabbaliste et libère le simulacre du contrôle du Nephilim pendant la période d'invocation comme si celui-ci tombait en Ombre.

Durée : 1 heure

Portée : 5 000 m

Autonomie : limitée

Visibilité : Oui

Cette invocation crée une image parfaitement identique au Kabbaliste ou à toute autre personne qu'il peut apercevoir pendant l'invocation. Cette réplique, en plus de son Ka, possède les mêmes caractéristiques et compétences que l'original, exceptée l'Intelligence. Le magicien ne peut pas connaître les motivations, les informations ou les intentions de l'original à travers sa copie. Celle-ci ne peut exécuter que des actions physiques (ex. conduire une voiture, grimper, sauter). Elle ne peut pas accomplir d'activités intellectuelles. Le Nephilim peut contrôler le double de deux façons : il peut lui donner une série de tâches à accomplir que la copie exécutera comme un automate programmé ; Si un imprévu survient et l'empêche d'exécuter l'ordre, il se paralyse sur place. Le Nephilim peut aussi se concentrer et guider la créature. Le kabbaliste ne pourra alors rien faire d'autre. Il pourra cependant voir, entendre, sentir... à travers la créature, la faire parler et entreprendre à travers elle toute action par le seul biais de sa pensée. La copie peut subir des dommages physiques. Elle aura bien entendu les mêmes niveaux de santé que son original.

L'ARMURE DE CEUX QUI NAISSENT DES DENTS SEMÉES

Cercle : 1er

Ka-élément : Terre

Monde : Zakai

Seuil : 40 % Yesod

Contrat : 18

Rupture : disparition

Durée : jusqu'au prochain jeudi

Portée : sur le Kabbaliste

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

L'invocation se présente comme une cuirasse noire. Vue de loin elle a un aspect proche d'un cuir rigide. Cependant quand on l'observe plus attentivement ou quand on la heurte, on se rend compte qu'elle est plus proche d'une pierre noire comme l'onyx. Quand le Kabbaliste l'invoque elle s'ajuste à sa taille et l'enveloppe. Il peut ensuite la dévêtir et la remettre, ces deux opérations prenant cinq minutes à chaque fois. L'armure est exceptionnellement résistante aux dommages physiques même face à des armes à feu modernes tout en étant aussi légère que des vêtements d'hiver (3 niveaux de protection quelque soit l'arme). Cependant sa caractéristique la plus précieuse est d'avoir aussi 3 niveaux de protection contre les dommages magiques et de rajouter 5 points au Ka du Nephilim quand il se défend sur la table de résistance contre une attaque magique sous les deux Ka-éléments opposés à la terre.

CEUX QUI FRAPPENT LES SCORPIONS

Cercle : 1er

Ka-élément : Terre

Monde : Pachad

Seuil : 50 % (Yesod)

Contrat : 16

Rupture : incompréhension

Durée : jusqu'au prochain vendredi

Portée : illimitée

Autonomie : totale

Visibilité : non

L'invocation fait apparaître une créature bleuâtre et trapue, vaguement humanoïde qui communique par de petits sons stridents. Elle a des yeux félins, un bec recourbé et est armée d'un magnifique bâton ouvragé qui se termine par un crochet barbé d'où suinte un liquide noir. Cette arme est magique et disparaîtra avec la créature. Celle-ci comprendra tous les ordres du Kabbaliste et essayera de les exécuter de son mieux. Elle possède 2 niveaux de protection dûs à des hardes de cuir. Les caractéristiques de son arme sont les suivantes : Crochet 48 % ; dommages 2 niveaux de base (POT Gravité 8) + venin Pot 15 (3 niveaux de dommages). Si le crochet fait au moins deux niveaux de dommage, le venin attaque sur la table de résistance la constitution de la victime. Le venin n'attaque que des créatures ayant de la constitution. Comme la créature est autonome et peut entreprendre toutes les actions physiques qu'elle juge nécessaires pour accomplir sa mission, elle peut être amenée à utiliser sa force ou son agilité. On considère que la valeur Ka (ici 16) détermine en même temps la valeur de toutes ses caractéristiques FOR, CONS... et les jets d'idée, agilité, effort... Grâce à ces valeurs, le Kabbaliste peut résoudre toutes les actions que la créature entreprend.

LES SAGES AUX MANTEAUX D'OMBRES, DE LA MONTAGNE BLANCHE D'AU DELÀ LES RIVAGES DE BRUMES

Cercle : 1er

Ka-élément : Air

Monde : Zakai

Seuil : 90 % (Hod)

Contrat : 25

Rupture : spécial ; Le Nephilim ne pourra tenter à nouveau l'invocation qu'à partir du prochain jeudi.

Durée : le temps d'une question

Portée : sur le pentacle

Autonomie : totale

Visibilité : non

Ces sages sont la mémoire des affaires terrestres des Nephilim. Ils détiennent la somme de toutes les connaissances acquises lors des réincarnations successives des Nephilim qui sont actuellement en stase. Ils ne peuvent pas accéder au savoir détenu par un Nephilim qui n'est pas dans une stase au moment de l'invocation. Même si ces connaissances concernent l'incarnation actuelle ou les précédentes, il ne pourront pas retranscrire un sort. Le sage ne révélera aucune information pouvant nuire à d'autres Nephilim. Après une invocation, les sages ne pourront être invoqués par le même Nephilim qu'à partir du prochain jeudi.

LES SOMBRES GOUVERNEURS DES POUVOIRS DE PESTILENCE

Cercle : 1er

Ka-élément : Eau

Monde : Pachad

Seuil : 80 % (Hod)

Contrat : 14

Rupture : capture ; seul le Kabbaliste subira l'attaque.

Durée : 14 minutes

Portée : 500 m

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

Un nuage gazeux apparaît dans le pentacle et se dissipe dans l'atmosphère. Tous ceux qui se trouvent à portée du rayon d'action de l'invocation sauf le Kabbaliste sentiront la plus formidable puanteur, l'odeur la plus immonde, les effluves les plus abjects qui aient jamais frappé les narines de tout animal terrestre. Tous seront saisis de nausées, convulsions et vomissements. Toute créature possédant un odorat devra effectuer une série de jets de Résistance tant qu'elle se trouve à portée de l'odeur à chaque Passe. Au premier jet raté, la seule action qu'elle peut faire est de s'enfuir. Au deuxième jet raté elle s'écroule évanouie. À la première Passe, le joueur doit réussir un jet de constitution x 3. La Passe suivante, un jet de constitution x 2 et le suivant x 1. À la quatrième Passe, il est humainement impossible de résister, et les survivants tombent... comme des mouches. Les victimes qui tombent évanouies restent 10 + 1d6 minutes dans cet état. Il est possible de résister pendant quelques Passes sans faire de jet de CONStitution si des personnes prévenues à l'avance retiennent leur respiration avant que l'invocation soit terminée. L'invocation agit comme un gaz. Elle ne peut donc subir des dommages physiques ou magiques. Personne ne peut résister magiquement à l'odeur.

LES ESPRITS INDUSTRIEUX, CEUX QUI HABITENT LA TOUR AUX MILLE LANGAGES

Cercle : 1er
Ka-élément : Terre
Monde : Zakai
Seuil : 80 %
Contrat : 20
Rupture : incompréhension
Durée : le temps d'une tâche/jusqu'au lever du soleil
Portée : objet de leur travail
Visibilité : non
Autonomie : totale
Visibilité : oui

Cette invocation ne peut être accomplie qu'au coucher du soleil. Le pentacle doit être tracé sur l'endroit de la tâche et pendant le contrat, le Nephilim doit préciser la nature de celle-ci. Les esprits industrieux sont de petites créatures de 25 cm de haut. Elles ont une apparence humanoïde mais ont des mains et des bras disproportionnés. Leur peau épaisse a l'apparence du cuir tanné. Les esprits Industrieux sont des travailleurs acharnés. Ils peuvent réparer tout objet, voiture, ordinateur, bâtiment, toiture, ou coudre, rapiécer, coller, réparer un objet en métal, une maison délabrée... Dans ce cas l'objet de leurs soins sera comme neuf. Ils peuvent aussi mettre en marche un mécanisme, une serrure électronique, accéder à un fichier informatique... Enfin ils sont capables d'améliorer les performances d'un mécanisme, d'une voiture d'un appareil ou objet quelconque. Le niveau de l'amélioration est laissé au jugement du maître mais généralement les performances devraient doubler ; (une épée cependant ne pourra pas infliger deux fois plus de dommages : elle sera un peu plus maniable, un peu plus tranchante et deux fois plus solide par exemple). Les Esprits Industrieux arrivent toujours en surnombre par rapport à la tâche qu'ils doivent accomplir et sont toujours munis d'outils complexes qui ont l'apparence du bois. Ils ont toujours un porte parole qui est désigné au cours d'un long conciliabule. Tant qu'ils ne l'ont pas choisi, ils n'adresseront pas la parole au Nephilim. Ensuite, ils commenceront à discuter avec lui de la nature de la tâche à accomplir puis ils chercheront à le convaincre de l'inutilité de sa demande. Si le Nephilim insiste ils se plieront à ses exigences. Quelque soit la nature de la tâche, elle sera terminée exactement au lever du soleil.

Note sur le contrat : le jet qui détermine la réussite du contrat doit être effectué en secret par le Maître. Si c'est une réussite, les Esprits feront ce qui leur est demandé. Sinon, ils feront exactement le contraire (généralement avec un peu d'humour) et le Nephilim ne s'en rendra compte qu'au lever du soleil.

LES MINISTRES DES APPARENCES, LES MIROIRS FAUSSÉS

Cercle : 1er

Ka-élément : Lune

Monde : Pachad

Seuil : 80 %

Contrat : 22

Rupture : la créature s'attaque au Nephilim

Durée : jusqu'au prochain lundi

Portée : 10km

Autonomie : partielle

Visibilité : oui

Cette invocation fait apparaître une ombre jaunâtre. Quand elle se voit désigner une victime, elle prend l'apparence de celle-ci mais affligée des pires infirmités et afflictions : déformations, goitre, bosses, mains crochues, verrues, etc. Ce double monstrueux imite les moindres faits et gestes de sa victime. En une minute celle-ci devient identique à la créature, tandis que les difformités de celle-ci disparaissent.

LES MINISTRES IMPLACABLES, LAMPES VIVANTES DE L'AUTEL DISSIMULÉ

Cercle : 1er

Ka-élément : Feu

Monde : Aresh

Seuil : 90 % (Hod)

Contrat : 21

Rupture : incompréhension

Durée : jusqu'au prochain mardi

Portée : illimitée

Autonomie : totale

Visibilité : oui

Thifur de Venise affirme dans « La cour des Arcanes » avoir entr'aperçu ces créatures qui gardaient un terrifiant monolithe de basalte. Il est certain que l'apparition d'une lampe vivante est une épreuve pour l'équilibre mental de l'humain le plus solide. Une lampe vivante a le corps et la stature d'un homme de grande taille. La créature est drapée dans une large cape ou bure à capuchon qui la recouvre entièrement laissant juste apparaître par les larges manches les mains et les avant-bras noircis et décharnés. Ce qui terrifie le plus dans son apparence n'est ni l'odeur infernale de souffre qu'elle dégage ni la longue épée à deux mains qu'elle porte, mais la découverte sous le capuchon à la place du visage du vide avec au centre une large flamme bleutée comme celle d'une bougie. Ces créatures ne peuvent être blessées que par des armes blanches dont le fil est enduit de sang ou par des armes magiques. Actions : les Lampes vivantes peuvent agir une seconde fois lorsque toutes les actions ont été résolues. Épée à deux mains : 63 %Dommages : 3 niveaux de base (POT Gravité : 18) L'arme est magique, elle disparaît avec la créature. Comme pour l'invocation « Ceux qui frappent les scorpions » (1er cercle Yesod), si la créature résout des actions, on considère que ses caractéristiques (FOR, CONS...) sont égales à son Ka (ici 21) et qu'elle utilise les jets qui y sont associés (idée, effort...) comme compétences pour les résoudre.

DEUXIÈME CERCLE

LES SERVITEURS DU PALAIS DES DÉLICES

Cercle : 2ème

Ka-élément : Terre

Monde : Pachad

Seuil : 20 % (Netzah)

Contrat : 24

Rupture : incompréhension

Durée : jusqu'au prochain vendredi

Portée : sur le pentacle

Autonomie : partielle

Visibilité : non

Les serviteurs du palais des délices sont des créatures humanoïdes avec des têtes de dauphin. Elles ont la possibilité de transformer tout ou partie du corps du Kabbaliste en un animal. Ainsi il peut se faire pousser des ailes, des griffes, un bec ou se transformer en rat. Il gardera cependant toujours la même taille. Cette transformation dure jusqu'au prochain vendredi si le kabbaliste le souhaite mais, chaque jour passé en transformation demande la réussite d'un nouveau contrat. En cas d'échec, la modification est irréversible jusqu'à la prochaine conjonction en faveur du Nephilim.

LES SEIGNEURS DES TOURMENTS AUX CASQUES DE DIAMANTS

Cercle : 2ème

Ka-élément : Feu

Monde : Meborack

Seuil : 10 % (Netzah)

Contrat : 21

Rupture : possession (Le Nephilim reste dans le simulacre mais subit les effets décrits de la possession)

Durée : un jour

Portée : illimitée

Autonomie : totale

Visibilité : non

Les Seigneurs se présentent comme des guerriers dans une armure chauffée à blanc et sont coiffés d'un casque grec de diamant taillé dans une seule pièce. Ces terribles esprits possèdent la victime et la torturent jusqu'à ce qu'elle dépérisse. Le seigneur invoqué suivra le Nephilim jusqu'à ce qu'il lui désigne une victime. Le Nephilim doit voir sa cible pour commander la possession. Celle-ci doit faire un jet sur la table de résistance INT contre le Ka du seigneur. Si elle réussit, la créature disparaît. Si elle ne résiste pas à l'attaque du seigneur, celui-ci la possède. Dans un premier temps rien ne se passe. Cependant, à partir du premier soir suivant la possession, la victime aura du mal à s'endormir. Elle sera horriblement angoissée et tendue. Quand elle arrivera à s'assoupir, elle se réveillera en sueur le cœur battant. Elle aura l'impression qu'un feu est en train de la dévorer de l'intérieur et cependant elle aura toujours froid. Chaque jour, elle perdra un point de constitution de manière permanente et aura un malus de 5 % à toutes ses compétences qui se cumulera de jour en jour. Quand sa constitution arrivera à zéro elle mourra. Les Nephilim attaqués se défendront avec leur Ka-élément feu. Certaines invocations comme les Princes du Sel de sagesse ont le pouvoir de chasser les Seigneurs.

LES MINISTRES DE PAIX VÊTUS DE BÉRYL

Cercle : : 2ème

Ka-élément : Air

Monde : Zakaï

Seuil : 30 %

Contrat : 23

Rupture : capture ; le Kabbaliste sera le seul à subir l'effet du sort.

Durée : jusqu'à la fin du sermon

Portée : 100 m

Autonomie : Totale

Visibilité : Non

L'invocation doit être lancée en pleine dispute, bagarre ou fusillade. Elle fait surgir un homme translucide à l'aspect majestueux, à la voix douce et aux modulations riches et profondes. Dès qu'il arrive il est impossible de se battre ou de se quereller. Si des Kerubim de l'exaspération et de la confusion sont présents, il les chassera d'un mouvement impérieux de son bâton ailé. Il fera disparaître de même toute autre créature de Kabbale, sort de Sorcellerie ou préparation alchimique qui influence les esprits afin de troubler la paix et la bonne entente entre les êtres. Tous ceux qui sont à portée de son rayon d'action, en incluant le Kabbaliste lui-même se sentiront transportés par un amour irraisonné pour leur prochain, une conscience profonde de leur place dans l'univers. Après un sermon, l'invocation se dissipera. Pendant 15 minutes environ, personne ne peut tenter le moindre geste agressif. Les personnes présentes auront tendance soit à discuter et à s'expliquer soit à partir chacune de leur côté.

LES GARDIENS DES PUITS DE PHARPHAR

Cercle : 2ème

Ka-élément : Eau

Monde : Sohar

Seuil : 30 % (Netzah)

Contrat : 21

Rupture : capture. La créature attaquera la mémoire du simulacre qui perdra 20 % dans une compétence tirée aléatoirement par le maître.

Durée : Jusqu'au lever du soleil

Portée : 10km

Autonomie : limitée

Visibilité : non

Ces esprits sont invisibles sauf par la vision Ka. L'invocation fait apparaître un triton bleuté aux orbites vides. Le Kabbaliste le dirige alors vers une personne qui doit être soit endormie, soit inconsciente. Il peut alors ordonner à la créature d'effacer de la mémoire de la victime n'importe quel souvenir ou période de sa vie. Le Kabbaliste peut effacer s'il le désire tout le souvenir d'une année. Le gardien prend une minute pour accomplir la tâche. Ce sort ne fonctionne pas sur les Nephilim.

LES AILES DE LA FOLIE COUVERTES DE GIVRE, LES CHASSEURS LUNAIRES

Cercle : 2ème

Ka-élément : Lune

Monde : Aresh

Seuil : 20 % (Netzah)

Contrat : 25

Rupture : incompréhension

Durée : jusqu'au prochain vendredi

Portée : illimitée

Autonomie : partielle

Visibilité : oui

Ce sont des êtres volants aux ailes membraneuses desquelles émane un froid intense. Leurs yeux sont globuleux et leur corps noir et recroquevillé est muni de longues pattes terminées par d'impressionnantes griffes qui sont repliées pour voler. Le Kabbaliste peut leur ordonner d'enlever quelqu'un et de l'amener à un endroit précis. La créature cherchera à immobiliser sa victime, puis avec sa langue munie d'un aiguillon pointu, elle lui transpercera le crâne et lui inoculera un narcotique violent qui lui procurera de terrifiantes hallucinations le plongeant dans un état catatonique. Elle offrira alors sa victime au Kabbaliste. La victime récupérera ses esprits après 1d6 heures mais gardera une peur irraisonnée pour quelque chose, généralement pour la lune, le froid ou les grandes hauteurs. Pour que la créature se mette en chasse, le Kabbaliste doit lui faire renifler un objet ayant appartenu ou ayant été touché par la victime.

Capturer : 90 % (la victime peut tenter une Esquive pour éviter la capture comme dans un combat normal). En cas de capture elle peut consacrer deux Passes à essayer de se dégager en opposant sur la table de résistance sa force contre le contrat de la créature.

Griffes : 40 % Dommages de base : 1 POT Gravité : Contrat

LES ESPRITS AUX MILLE BRAS DE LA FORÊT DES OMBRES

Cercle : 2ème

Ka-élément : Terre

Monde : Zakaï

Seuil : 60 % (Tipheret)

Contrat : 32

Rupture : L'esprit surgit sous les pieds du Kabbaliste

Durée : le temps du bannissement

Portée : sur cible à vue

Autonomie : limitée

Visibilité : oui

Le Kabbaliste doit indiquer une personne qui est à portée de vue et qu'il peut voir complètement. Autour de celle-ci, un chêne sortira de la terre et engluera sa victime. Celle-ci aura juste droit à une tentative pour se dégager. Elle doit pour cela opposer sa force contre le contrat de la créature sur la table de résistance. Si elle y parvient, le chêne se matérialisera quand même mais la victime sera hors de portée. Si la victime n'arrive pas à échapper à l'emprise du chêne, celui-ci l'enveloppera complètement. Elle se trouvera en animation suspendue à l'intérieur de l'arbre jusqu'à ce que le Kabbaliste la bannisse. Pour extraire un individu de l'arbre par des moyens physiques, il faudrait procéder exactement comme s'il était pris dans un bloc de bois dur. Le chêne fait sept mètres de hauteur et deux de diamètre. S'il surgit à l'intérieur d'un bâtiment il percevra tous les obstacles moins résistants que l'acier.

LES AMÉTHYSTES REVÊTUES DE FLAMMES QUI ARMENT LE NORD

Cercle : 2ème

Ka-élément : Feu

Monde : Sohar

Seuil : 50 % (Tipheret)

Contrat : 32

Rupture : fuite

Durée : jusqu'à la fin du prochain combat

Portée : sur le kabbaliste

Autonomie : totale

Visibilité : non

Les améthystes sont aussi appelées les Ombres du guerrier parfait. Ces créatures se présentent sous la forme d'une femme aux yeux verts avec une améthyste incrustée dans le front. Elle possède le Nephilim qui devient alors un guerrier parfait pour son prochain combat : celui-ci ne peut toutefois utiliser que des armes de mêlée et jamais de projectiles. Les talents de combat du Nephilim sont doublés jusqu'à la hauteur maximum de 90 %. Son corps qui luit d'une lumière bleutée a naturellement deux points d'armure et se révèle invulnérable aux dommages des projectiles. Sa vitesse est augmentée de 50 % (arrondi à l'inférieur).

LES RÉGISSEURS DE FUREUR, LES PRINCES DE RAGE COURONNÉS DE JASPE

Cercle : 2ème

Ka-élément : celui du Kabbaliste

Monde : Aresh

Seuil : 50 % (Tipheret)

Contrat : 35

Rupture : possession

Durée : jusqu'à la fin du prochain combat

Portée : sur le Kabbaliste

Autonomie : non applicable

Visibilité : non

Le Kabbaliste a la possibilité d'invoquer son Régisseur de Fureur. Il se présente sous l'aspect du métamorphe du Nephilim entièrement accompli, mais il est d'un vert translucide. Le Régisseur possédera le Nephilim qui acquerra l'apparence de son métamorphe complètement achevé. Le Nephilim sera saisi d'une fureur atavique qui le rendra berserk. Ses niveaux de santé seront doublés, il sera insensible à la douleur et aux dommages dus aux manifestations élémentaires. Il pourra attaquer uniquement à l'arme blanche ou avec les armes naturelles de son métamorphe, ses compétences physiques et de combat seront multipliées par 1,5 mais toute parade et esquive sera divisée de moitié. Le Nephilim sera aussi insensible à tous les dommages engendrés par les éléments (feu, noyade, etc.). Il devra cependant se comporter comme si tous les traits de caractère et comportementaux propres à son métamorphes étaient poussés à l'extrême. En outre, il ne pourra se désengager d'un affrontement tant que tous ses adversaires ne seront pas hors de combat à moins qu'il ne batte le contrat de son Régisseur avec son Ka. Une fois le régisseur parti, le Nephilim tombera dans un sommeil profond, à raison d'une heure par point de vie perdu.

LES SPHÈRES DU DÉSERT DES HORREURS

Cercle : 2ème

Ka-élément : Eau

Monde : Pachad

Seuil : 50 % (Tipheret)

Contrat : 28

Rupture : disparition

Durée : une heure

Portée : sur le kabbaliste

Autonomie : non applicable

Visibilité : non

Les Sphères du désert des horreurs possèdent le Nephilim et ont alors la possibilité de le transformer en brouillard, en liquide ou elles lui permettent de séparer ses membres qu'il peut contrôler séparément. Ainsi, il peut détacher sa main et la laisser se promener seule. Ces capacités durent pendant une heure après quoi le corps redevient normal sans que le kabbaliste puisse résister d'une quelconque manière. Si tous les membres ne sont pas rassemblés ou si le Nephilim est par exemple dans un tuyau en état gazeux, cela peut-être très fâcheux.

LES PRINCES DU LABYRINTHE ÉCLAIRÉ PAR UNE TORCHE

Cercle : 2ème

Ka-élément : Lune

Monde : Zakaï

Seuil : 60 % (Tipheret)

Contrat : 35

Rupture : disparition

Durée : le temps du bannissement

Portée : 50m

Autonomie : totale

Visibilité : non

Des créatures argentées et ailées très difficilement discernables surgissent autour du pentacle. Elles tiennent à la main des torches qui diffusent une lumière blanche. Le Kabbaliste peut leur demander de cacher une zone qui peut aller jusqu'à cinquante mètres de large et cinquante de haut. Le Kabbaliste doit se mettre d'accord avec les Princes sur une phrase qui sert de clé pour franchir l'illusion. Toute personne qui ne possède pas la clé n'arrivera jamais à pénétrer dans l'endroit désigné. Les Princes utiliseront tous les procédés possibles que peuvent permettre les suggestions et les illusions. Ainsi, quelqu'un qui cherche à se rendre dans un appartement protégé par ces créatures aura l'impression que la porte n'existe pas ou qu'il se trompe d'étage. Quelqu'un qui passera devant une maison protégée par les Princes ne la remarquera pas ou aura l'impression que ce n'est pas la bonne rue et ainsi de suite. Les Princes recourront aux méthodes qui leur sembleront les plus avisées en fonction des circonstances. Ils pourront par exemple faire croire à quelqu'un qu'il est entré effectivement dans la maison en question mais que ce n'était pas la bonne ou qu'elle était vide.

CEUX QUI CHASSENT LA NUIT

Cercle : 2ème

Ka-élément : Air

Monde : Sohar

Seuil : 90 % (Geburah)

Contrat : 40

Rupture : attaque du kabbaliste

Durée : jusqu'au prochain jeudi

Portée : 10Km

Autonomie : totale

Visibilité : oui

Ces créatures se présentent comme des êtres humanoïdes à la peau souvent verte, au visage démoniaque, aux ailes membraneuses et aux pieds crochus ou aux serres d'oiseau. Elles surgissent au nombre de cinq. Ceux qui chassent la nuit sont armés d'un cimeterre et ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou des lames teintées du sang du combattant. Ils sont capables de voler et de suivre à la trace quelqu'un grâce à leur odorat. Ils sont supérieurement intelligents et capables d'initiatives osées. Ces créatures ont causé beaucoup de pertes parmi les Nephilim car les Templiers semblent en disposer un grand nombre grâce à des homoncules spécialisés conçus dans le but de constituer des Cornes d'appel de ceux qui chassent la nuit.

Cimeterre : 60 %, dommages 3 niveaux (POT 20) magiques et physiques, armure 3 niveaux de protection magique et physique, Vigilance 80 %.

MICHAEL, PRINCE DE L'ENTENDEMENT DE CRISTAL, TOUR D'IVOIRE TILFIRIDIENNE

Cercle : 2ème

Ka-élément : Terre

Seuil : 60 % (Tipheret)

Contrat : 35

Rupture : Capture ; le Nephilim perdra alors un point de Ka.

Durée : -

Portée : -

Autonomie : totale

Visibilité : non

Michael est un homme à la carrure puissante, les cheveux et les yeux noirs, portant une épée, un sceptre d'or et d'ivoire et une armure à plaques étincelantes. Michael pourra déchiffrer une invocation de la terre que le Nephilim n'arrive pas à comprendre. Si elle est écrite dans une autre langue, il la traduira dans la langue de son choix et lui remettra le parchemin qui n'aura pas de malus de seuil et donc qui pourra même être mieux écrite que l'original. Si l'invocation appartient à un cercle ou une Sephirah supérieure aux compétences du Nephilim il lui dira en détail quels sont ses effets mais ne lui apprendra pas l'invocation. Le prince sera toujours soucieux de respecter le cheminement initiatique du Nephilim et donc refusera toujours de lui apprendre de nouveaux sorts, (sauf exception plus loin). Ces services coûteront généralement un point de Ka. Le prince peut faire mémoriser définitivement une invocation de Kabbale de la terre au Nephilim comme celles qu'il possède quand il sort de sa stase.

Michael a une vaste compréhension des courants telluriques. Il pourra localiser les Nexus et les Plexus dans l'espace et le temps. Chaque localisation coûtera un point de Ka au Kabbaliste. Il peut aussi transformer la matière en une autre et lui faire prendre les formes souhaitées. Il peut localiser des métaux, des gisements et toutes les ressources du sol. Il peut en outre guérir toute blessure, maladie et affliction. Si la demande reste raisonnable, il demandera un point de Ka pour ses services. Il peut aussi déchaîner des secousses sismiques mais cela lui coûtera nettement plus cher. Michael peut faire d'autres choses liées à la terre, comme guérir une malédiction liée à cet élément, à la discrétion du meneur de jeu, qui fixera le prix de l'intervention de l'Ange.

Michael sera toujours réticent à entreprendre personnellement une action offensive contre quelqu'un.

ELOHIM GIBOR

Cercle : 2ème

Ka-élément : Terre, Air, Lune, Feu, Eau

Seuil : 90 %

Contrat : 80

Rupture : Elohim Gibor peut obliger le Nephilim à signer un pacte de servitude ou à sacrifier un certain montant de points de Ka. Il peut aussi dans un accès de fureur le réduire en une bouillie de champs magiques ou lui envoyer un champion à affronter en combat singulier s'il veut lui donner une chance de s'en sortir.

Durée : -

Portée : -

Autonomie : totale

Visibilité : non

Elohim Gibor se présente sous l'apparence d'un guerrier dont le visage est dissimulé sous un casque à cornes. Il porte une ceinture de pierreries qui luit de milles feux et irradie une immense puissance ou tous les champs magiques sont présents. Il tient une épée immense couverte de signes kabbalistiques à la main. Souvent une escorte de seraphim l'accompagne, ainsi que de nombreuses créatures guerrières portant sa bannière. Les Kabbalistes l'appellent souvent respectueusement Pechad (crainte). Si Tetragrammaton Sabaoth est un grand stratège, l'artisan de la victoire, Elohim Gibor est la puissance militaire, il incarne la force, la guerre, la pureté la vengeance et le châtiment de la justice. Si l'arcane de La Justice suit un comportement irréprochable, c'est certainement aussi parce que Elohim Gibor punit avec enthousiasme et sans demander de contrepartie ceux de cet arcane qui se livrent à des crimes et à des abus de pouvoir. Elohim Gibor est une puissance terrifiante et il est dangereux d'avoir à faire à lui. Il est celui qui porte la guerre et la destruction. Il n'hésite pas à engager même dans le monde matériel ses légions dans une bataille. Il peut déclencher des guerres et des conflits, apporter toute forme de destruction sur le monde. Il a le pouvoir, en plus de prêter des armées et d'œuvrer pour la guerre, d'envoyer toutes sortes de fléaux vengeurs comme la famine, les maladies et plus récemment les catastrophes financières, les black-out d'électricité, les fuites de centrales nucléaires et tous les fléaux du monde moderne. Elohim Gibor peut donner force et puissance à quelqu'un qu'il juge digne d'en faire son champion. Il peut lui aussi bénir l'arme d'un Nephilim mais toujours en privilégiant la puissance au détriment de l'habileté à s'en servir. Il peut prendre en charge tout châtiment vis à vis d'un Nephilim qui nuit à son espèce. Il est l'entité privilégiée à invoquer en cas d'affrontement vu les moyens dont il dispose. Il a en outre le pouvoir de manipuler les champs magiques et à travers eux il peut créer des phénomènes naturels et surnaturels impressionnants.

LES MINISTRES DE LA JUSTICE, CEUX QUI SÉPARENT LA VÉRITÉ DU MENSONGE

Cercle : 2ème

Ka-élément : Feu

Monde : Aresh

Seuil : 70 %

Contrat : 37

Rupture : disparition

Durée : le temps de l'exécution de la sentence

Portée : illimitée

Autonomie : totale

Visibilité : oui

Le Kabbaliste qui procède à cette invocation doit appartenir à l'Arcane de la Justice. Cette invocation est utilisée lors d'un jugement où le crime commis est la mort d'un autre. Le Ministre se présente comme un homme de haute stature, le torse nu, le visage caché par une cagoule. Il est armé d'une longue épée à deux mains. Le Kabbaliste doit exposer tous les faits et annoncer au ministre le crime qui est imputé à l'accusé. Le ministre a le pouvoir de savoir si le Nephilim accusé a réellement assassiné quelqu'un et le mobile de son geste. Si l'accusé n'a pas tué en légitime défense, pour défendre l'intérêt des Nephilim ou dans des circonstances atténuantes suffisamment fortes au jugé du Maître, le Ministre l'exécutera du tranchant de sa lame.

CEUX QUI FERMENT LA MARCHE DES ESPRITS

Cercle : 2ème

Ka-élément : Eau

Monde : Pachad

Seuil : 80 % (Geburah)

Contrat : 38

Rupture : la créature s'attaque au kabbaliste

Durée : jusqu'au prochain mercredi

Portée : illimitée

Autonomie : totale

Visibilité : non

Ces créatures sont des ombres aux contours extrêmement imprécis. Si elles battent le Ka de leur victime désignée avec leur contrat, elles la possèdent et ont le pouvoir de la faire vieillir de cent ans. Celle-ci ne mourra pas mais aura une condition physique et l'apparence d'une personne de cet âge. Le kabbaliste peut sacrifier un point de Ka pour que les créatures ne quittent pas le corps de leur victime à la fin de leur contrat, donnant donc à la transformation un caractère irréversible.

TROISIÈME CERCLE

LA VIERGE QUI GARDE LA SOURCE DE VIE

Cercle : 3ème

Ka-élément : Terre

Monde : Pachad

Contrat : 80

Rupture : disparition

Durée : fin du rituel

Portée : illimitée

Autonomie : totale

Visibilité : oui

Cette incantation fait apparaître une femme d'une incroyable beauté tenant une coupe à la main. Elle la tendra à celui que le Kabbaliste désignera. Celui qui boira de cette coupe verra toutes ses maladies, afflictions ou blessures disparaître et rajeunira jusqu'à l'âge que souhaite le kabbaliste.

LES INFORTUNÉS DE L'HYSOPE, DE LA LUNE ET DE L'ABSINTHE

Cercle : 3ème

Ka-élément : Lune

Monde : Pachad

Seuil : 10 % (Chesed)

Contrat : 40

Rupture : fuite

Durée : accomplissement du rituel/prochain lundi

Portée : illimitée

Autonomie : totale

Visibilité : oui

Cette créature se présente comme une surface blanche, de forme carrée et aussi mince qu'une feuille de papier pouvant se déplacer à la vitesse d'un homme. Sous le commandement du Kabbaliste, elle se dirige vers sa victime qu'elle tentera de toucher. Cela fait, la créature peut capturer sa victime à l'intérieur de sa surface de papier lors d'une lutte Ka/Ka. Le résultat a l'apparence d'un tableau fidèle de la personne. Le kabbaliste doit alors accomplir un rapide rituel qui détermine le format de la peinture, un paysage de fond et un mot clé qui libère la personne emprisonnée à l'intérieur de la toile. La légende veut qu'Ardan, un Nephilim particulièrement facétieux rendit populaire cette invocation en exhibant sa superbe galerie de portraits de Templiers plus vrais que nature.

LES VOIX RAUQUES,
LES SŒURS DE VENGEANCE VÊTUES D'ÉPINES

Cercle : 3ème

Ka-élément : Feu

Monde : Zakaï

Seuil : 30 % (Chesed)

Contrat : 39

Rupture : Le meurtrier visé par le kabbaliste a un moral d'acier pendant la nuit. Il aura l'impression que pendant son sommeil des femmes d'une beauté à couper le souffle veillent sur lui et sur ses rêves. Son sommeil sera particulièrement réparateur. Il n'aura besoin de dormir que la moitié du temps qui lui est habituellement nécessaire pour récupérer et verra son état de santé amélioré d'un niveau.

Durée : jusqu'à ce que la vengeance soit assouvie

Portée : illimitée

Autonomie : Totale

Visibilité : Non

Cette invocation libère des créatures semblables à des femmes aux traits ravagés par la douleur. Leurs vêtements sont déchirés, leurs cheveux hérissés et à moitié arrachés. Elles ont des ongles noirs et extrêmement longs avec lesquelles elles se lacèrent et des branches d'orties et de chardons avec lesquelles elles se fouettent continuellement. Cette invocation doit être lancée à l'occasion de la mort violente d'un Nephilim proche du Kabbaliste et qui n'a pas encore réintégré sa stase ou qui est définitivement perdu. Il peut alors diriger les Voix rauques sur le meurtrier qui a attaqué le Nephilim où qu'il se trouve.

Le soir qui suit l'invocation, le meurtrier verra distinctement les Sœurs arriver et commencer à le tourmenter. Un Nephilim pourra évidemment les voir aussi mais un humain pensera que la victime est devenue folle. Effectivement c'est ce qui se passera à la fin du premier soir. Où qu'il se trouve, le meurtrier verra ainsi constamment les sœurs autour de lui, lui arrachant les couvertures la nuit, le fouettant avec leurs branches d'orties et le torturant sans cesse avec leurs lamentations. La victime deviendra vite délabrée physiquement et mentalement. Elle sera incapable de communiquer avec qui que ce soit. Les Sœurs tourmenteront le meurtrier jusqu'à ce que le Nephilim qu'elles vengent soit réintégré dans sa stase. Si par contre le Nephilim est définitivement détruit, le tourment ne s'arrêtera jamais. Si la victime est libérée de sa malédiction après plus d'un mois, elle gardera des séquelles irréversibles de son expérience. Cette invocation est utilisée par l'Arcane de la Justice, surtout pour punir des meurtres entre Nephilim.

L'ARBRE DE CRISTAL VIVANT DU JARDIN DES GLACES

Cercle : 3ème

Ka-élément : Eau

Monde : Aresh

Seuil : 20 % (Chesed)

Contrat : 40

Rupture : disparition

Durée : déterminée par le Kabbaliste

Portée : cible

Autonomie : limitée

Visibilité : oui/non

Cette invocation fait surgir un arbre de cristal translucide. Si le Kabbaliste rentre dedans ou oblige quelqu'un à le faire, celui-ci reste emprisonné pour la durée (qui peut être illimitée), déterminée par le Kabbaliste. La personne à l'intérieur reste consciente et prisonnière. Un Nephilim ne peut pas réintégrer sa stase et ne peut pas tenter de se libérer par ses propres moyens. L'arbre et son contenu disparaissent des yeux de tous quelques minutes après l'emprisonnement et ne peuvent être localisés par la vision Ka. Déterminer le lieu de l'emprisonnement et libérer une victime de son arbre est une tache aussi ardue que de trouver la tombe de Merlin et de le réveiller. Ceux qui ont déjà visité Aresh savent qu'un reflet de chaque Arbre de Cristal se trouve dans le fameux Jardin des Glaces.

LES GARDIENS VÊTUS D'ARC-EN-CIEL, DU VAISSEAU À DISTILLER LE SANG

Cercle : 3ème

Ka-élément : Air

Monde : Meborack

Seuil : 10 % (Chesed)

Contrat : 45

Rupture : destruction de l'objet

Durée : accomplissement de la tâche

Portée : pentacle

Autonomie : totale

Visibilité : non

Les gardiens vêtus d'arc-en-ciel sont des créatures à taille humaine aux têtes d'animaux vêtus de couleurs chatoyantes et changeantes. Ils ont le pouvoir de rendre vivant tout objet. Celui-ci pourra sentir, parler en énochéen et se comporter comme une créature intelligente. Petit à petit il pourra acquérir une certaine mobilité et même des compétences. Ainsi un arbre pourra se servir de ses branches et une table marcher. Une épée pourra acquérir de l'expérience comme si elle-même combattait et procurera ainsi un bonus au combat et ainsi de suite. Ces objets développeront des personnalités propres et liées à leur nature et fonction.

Les Gardiens demandent un sacrifice de points de Ka qui est transféré dans l'objet le rendant ainsi de nature magique. Les points de Ka donnent une échelle du degré d'éveil de l'objet. Un objet ayant un point de Ka progressera très difficilement et ne sera capable que de réactions triviales et instinctives tout en étant relativement sourd vis à vis de son environnement. Un objet avec dix points de Ka aura l'intelligence d'un homme moyen tandis qu'un objet de vingt sera suprêmement intelligent et alerte et pourra acquérir des pouvoirs imprévisibles. De très vieux objets animés par les Gardiens sont des artefacts légendaires parmi les Nephilim. Pour savoir si un objet a appris quelque chose en étant utilisé (comme pour l'expérience), suivez la procédure d'expérience normale, puis faites un jet sous le Ka x 3 de l'objet. EN cas de réussite, l'objet s'éveille et progresse dans son talent. L'évolution de l'objet, ses réactions et son pouvoir sont gérés par le meneur de jeu qui est libre de prendre les décisions qu'il juge les plus pertinentes. Rapellez-vous cependant que le processus qui conduit au plein éveil d'un objet est particulièrement lent.

L'ALCHIMIE

L'Alchimie est la troisième science occulte. Bien que les indices des travaux préparatoires à son invention remontent à l'Antiquité, elle est apparue au XIième siècle, sous les auspices de l'An Mil. Cette date relativement récente au regard de la Magie immémoriale, et de la Kabbale deux fois millénaire, rend l'Alchimie encore fort méconnue : ses pratiques et ses buts énigmatiques exercent encore fascination et réticence. Comme chacun de mes frères, je dus m'immiscer dans la clandestinité des alchimistes pour découvrir les origines et les fins de la plus jeune de nos sciences. Voici ce que j'en appris et veux bien t'en livrer.

HISTOIRE DE L'ALCHIMIE

L'Alchimie fut inventée en l'An Mil par une assemblée de Kaïm, nés aux temps atlantes dans des Nexus à l'intérieur du sol, dans des cocons minéraux. Ces creusets naturels contenaient également une substance unique, la Materia Prima, intimement liée au Kaïm né avec elle. En contrepartie des pouvoirs latents de ces substances, les Kaïm étaient affligés d'une tare. Il leur fallait accomplir une quête et percer le secret de la matière pour s'en libérer. On les appela les Kaïm de l'Alliage. Ils ont pour nom l'Atalante Fugitive, le Lion Vert, Rebis, Esmeralda et Hermès Trismégiste.

En l'An Mil, les cinq se réunirent. Leur groupe prit le nom de Glorieux Alliage, et créa une Assemblée (la « Turba philosophorum »). Ils comprirent qu'ils étaient les exemples vivants de la transmutation de la matière. Ils inventèrent un objet pour réitérer leur naissance, une réplique instrumentale du cocon-Nexus : l'athanor. Le Glorieux Alliage venait de fonder l'Alchimie et rédigeait les premiers traités du Grand Œuvre. L'Agartha avait un nouvel accès.

D'autre part, en tant que figures emblématiques de l'Alchimie, les cinq de l'Alliage, aussi nommés Adeptes, décidèrent que le disciple devrait chercher auprès d'eux les ultimes secrets du Grand Œuvre. Eux seuls peuvent en révéler les formules. Les traités des Adeptes furent répandus, codés et décodés, des grandes villes devinrent capitales alchimiques (Paris, Prague, Fès, Le Caire...). Et à leur suite, certains d'entre nous s'engagèrent sur la voie du Grand Art. Je suis des leurs. J'ai rencontré de vrais alchimistes, mon jeune apprenti, qui guettaient dans leur cave les lueurs de l'Agartha ; j'ai ri des souffleurs, ces humains qui croient à la transmutation en or ; j'ai frémis en apercevant le Lion Vert au seuil de l'Assemblée. Mais le chemin de l'Œuvre prend des siècles. Ses étapes ? Voici.

LE SENS DU GRAND ŒUVRE

L'Alchimie permet de transmuter la matière à l'aide de Substances, dont l'emploi est codifié dans des formules alchimiques. Les Substances sont produites en laboratoire, grâce à des instruments (athanor, alambic, creuset) où est placée la stase, et doivent être projetées sur la cible que l'on veut affecter.

Sur le plan théorique, l'objectif de l'alchimie est la maîtrise de la matière, et par ce biais, la recréation d'une Atlantide matérielle où les Nephilim obtiendraient la symbiose avec le Ka Soleil. Les Alchimistes procèdent au réveil du Ka qui dort dans les choses. Car la moindre parcelle élémentaire contient inconsciemment des énergies telluriques latentes. Mais la perte du contrôle sur elles serait désastreuse, comme pour le nucléaire. D'où d'infinies précautions techniques et sociales que nous nous devons d'observer. Nous nous sommes cachés pour accomplir nos expériences, laboureurs de l'obscur. Le réveil du Ka est symbolisé par un vocabulaire funèbre : charbon, tombeau, linceul, dragon noir, lèpre etc.

Ensuite, il faut transmuter la matière, la traiter avec le Ka réactivé et la purifier. Cette opération équivaut au vaste projet de reconstruction d'une Atlantide pure et sauvée de l'Orichalque. Cette entreprise est un très long labeur, et s'appelle l'Œuvre, la résurrection, le phénix, le dragon blanc, le lait de la vierge, la sublimation...

Au bout du compte, l'Alchimie vise à restaurer la qualité magique du monde pour reconstruire l'Atlantide, mais elle cherche en même temps à transmuter le Nephilim lui-même pour qu'il devienne un Agarthien.

LES TROIS VOIES DU GRAND ART

L'alchimiste utilise des Substances, qui sont un aspect diminué des cinq espèces de la Matière Première qui furent retrouvées dans les cocons des Kaïm de l'Alliage. Ces espèces sont la Pierre Philosophale d'Atalante, l'Élixir de Longue Vie d'Esmeralda, le Spiritus Mundi d'Hermès, le Mercure des Philosophes du Lion Vert, et l'Œuf Alchimique de Rebis. Les Substances sont leurs petits représentants, produits en laboratoire.

Les Voies sont les trois manières de produire des Substances alchimiques : Voie brève, sèche et humide.

Les Substances sont les cinq produits fabriqués par l'alchimiste, avec lesquels il réalise les formules : poudre, métal, ambre, liqueur et vapeur.

Ces Substances sont réalisées à l'aide des constructs substantiels, c'est-à-dire les trois appareils employés par le Nephilim en son laboratoire : l'athanor, le creuset et l'alambic.

- ***La Voie brève emploie l'athanor***
  pour produire les poudres.

- ***La Voie sèche emploie le creuset***
  pour produire les métaux et les ambres.

- ***La Voie humide emploie l'alambic***
  pour produire les liqueurs et les vapeurs.

Chaque Substance sert à l'étude et la manipulation d'un processus, d'une façon d'utiliser le pouvoir de la matière.

La poudre a pour processus l'Escarboucle et provoque la destruction, la décomposition, de la calcination etc.

La liqueur a pour processus le Cinabre et provoque le changement, les transformations incessantes de la matière dans sa forme et son contenu.

La vapeur a pour processus l'Alkaest et provoque l'intelligence des choses, de la compréhension des lois.

Le métal a pour processus la Chrysoppée et provoque la maîtrise, le contrôle et la rectitude.

L'ambre a pour processus l'Androgyne et provoque la création, la génération, la fertilité et l'invention.

Les alchimistes emploient ces Substances pour purifier la matière et la rapprocher de la Matière Première grâce au processus que provoque la Substance. Par exemple, nous utilisons les poudres pour provoquer un phénomène d'Escarboucle, c'est-à-dire de décomposition, afin d'obtenir un jour la Pierre Philosophale.

Une Substance adopte l'aspect de son élément. Feu : couleurs rouges et orangées chatoyantes, odeur de soufre ou de brûlé. Air : blanches et bleutées, très légères, odeur d'ozone. Terre : vert pomme ou marron en passant par des tonalités safran, ocre ou grisâtres, odeur d'humus. Eau : teintes changeantes avec la lumière du soleil, du bleu cyan au vert émeraude, odeur de sel marin. Lune : noires ou argentées, glaciales comme de l'azote liquide, odeur de moisi, de sang ou de pavot.

En général visibles à l'œil humain, les poudres ressemblent à de la farine, à de la terre ou à des caillots agglomérés. Les vapeurs peuvent être plus ou moins opaques, allant du gaz très subtil à la fumée épaisse. Les liqueurs sont souvent de la densité de l'huile, ou fluides comme l'eau, ou encore franchement visqueuses. Les métaux sont solides ou fondus, voire entre les deux, suffisamment mous pour être modelés comme de la pâte. Les ambres, enfin, sont des sphères de la taille d'une bille, fragiles comme du verre pour être brisées, ou dures comme une bille d'acier.

TABLE DE L'ADEPTE

VOIE	CONSTRUCT	SUBSTANCE	PROCESSUS	ŒUVRE	ALLIAGE
Brève	Athanor	Poudre	Escarboucle	Pierre Philosophale	Atalante
Sèche	Creuset	Métal	Chrysoppée	Mercure des Philosophes	Lion vert
Sèche	Creuset	Ambre	Androgyne	Œuf Alchimique	Rebis
Humide	Alambic	Liqueur	Cinabre	Elixir de longue vie	Esmeralda
Humide	Alambic	Vapeur	Alkaest	Spiritus Mundi	Hermès

LES CERCLES

• Premier cercle : l'Œuvre au noir

L'alchimiste qui débute dedans est appelé Apprenti Melanosis ou Apprenti Nigrido. Il est exclusivement voué à la Voie brève, et contient les formules de poudre du processus de l'Escarboucle. Elles enseignent la désintégration de la matière, son exploration intime jusqu'au secret de ses puissances destructrices. La décomposition n'a pas qu'un sens néfaste. Ce cercle permet en outre d'expérimenter indirectement les autres processus. C'est une phase de découvertes et de tâtonnements qui déroute le néophyte. Elle peut se concrétiser par un contrôle, une transformation, une illumination ou même une création. Partant, l'alchimiste pourra aborder l'Œuvre au Blanc avec quelques indices en poche.

Le Nephilim qui traverse ce cercle apprécie les références sombres, morbides et funèbres. Par exemple, les vêtements gris, bruns et noirs, les lieux obscurs, clos, enterrés, et ses symboles favoris sont le corbeau, le crâne et le tombeau.

• Second cercle : l'Œuvre au Blanc

L'alchimiste qui explore ce cercle est nommé Maître Leukossi ou Maître Albedo. Il peut maintenant renaître à la lumière pour transformer son expérience funèbre en promesse de réussite, et parcourir le spectre des cinq processus : création, transformation, révélation, maîtrise et décomposition.

Deux nouvelles Voies se présentent à lui : la Voie sèche et la Voie humide, et il apprend à se servir des nouveaux constructs. Il peut donc produire et utiliser les cinq Substances, mais je conseille de s'appliquer à chacune dans l'ordre pour s'assurer la connaissance et la réussite de ses formules.

Le choix d'une Substance permet à l'alchimiste de personnaliser son usage, de manifester dans son comportement et ses goûts la vision du monde qui correspond au processus qu'il privilégie. L'Œuvre au Blanc dans son ensemble est lié aux teintes claires et lumineuses et aux symboles de la colombe, du cerf, de la licorne et de la pluie d'argent.

De plus, le Cinabre va de pair avec la spirale, les couleurs bigarrées, les hologrammes, les patchworks, le kaléidoscope, les vêtements psychédéliques... L'Alkaest s'allie au bleu clair, à la transparence et à la lumière, à la séparation nette des couleurs et des choses, aux symboles mathématiques, à la légèreté, au voile, à l'œil ouvert... A la Chrysoppée correspondent la balance, la règle, l'escalier, les couleurs et les tenues martiales, la couronne, le sceptre... L'Androgyne évoque la dualité, le soleil et la lune dans l'éclipse, le cercle, l'amour, la fleur épanouie, les teintes poétiques comme le mauve...

Enfin, l'alchimiste s'approche de la révélation du Grand Œuvre, et donc de la personnalité des Adeptes du Glorieux Alliage. Ils se profilent à travers certaines formules. Je t'encourage à te poser des questions sur eux, et à les imaginer.

• Troisième cercle : le Grand Œuvre

Au terme de son voyage au cœur de la matière, le Nephilim alchimiste devient un Adepte à son tour, et rejoint l'Assemblée des fidèles du Glorieux Alliage. Il y découvre la racine des champs magiques et l'origine du Ka : les Éthers. Il assiste dans le secret de son laboratoire au commencement : les Éthers issus du chaos donnant forme aux planètes.

Il doit alors choisir de se soumettre à l'un des cinq de l'Alliage. Grâce à lui, il pourra réaliser des formules d'une puissance incomparable, transmuter son propre métamorphe, et enfin user des énergies cosmiques apparues dans son athanor pour commencer à recréer un monde...

Les formules de ce cercle sont détenues par Atalante et ses frères et sœurs ; il faut les trouver pour les obtenir.

LA CONSÉCRATION DES CONSTRUCTS SUBSTANTIELS

Pour produire les Substances, l'alchimiste doit se fabriquer des constructs substantiels : l'athanor, l'alambic et le creuset. Suis mon exemple.

Pour l'athanor, qui est le plus important, le four alchimique, je procédai de cette manière : il me fallut trouver un récipient de forme et de solidité adéquate à l'usage du construct. L'athanor est un objet occulte très personnel dont la forme doit refléter les goûts de son propriétaire. Les poudres produites seront recueillies à l'intérieur, ou apparaîtront autour de l'athanor. En tout état de cause, l'objet choisi doit pouvoir contenir la stase de son propriétaire. J'optai pour une horloge vidée de ses petits rouages, ne conservant que les cercles métalliques.

L'athanor suffit pour pratiquer l'Œuvre au Noir et les formules de poudre des deux autres. Plus tard, quand je me consacrai à l'Œuvre au Blanc, je m'occupai des deux autres constructs. Pour l'alambic, je pris un vase en cristal, car il doit être creux et comprendre une ou deux ouvertures pour y introduire des ingrédients et recueillir les Substances. Pour le creuset, je choisis un chaudron, assez large pour que l'on puisse se pencher au dessus et opérer des manipulations à l'intérieur.

Ensuite, je plaçai ma stase dans l'athanor et me concentrai, de façon à ce que l'athanor devienne mon double inerte, un reflet instrumental de mon pentacle. Je sentis que les énergies jalousement conservées dans ma stase pénétraient dans les cercles de l'horloge. Ils se mirent à tourner, tandis que l'athanor se chargeait de champs magiques transférés de ma stase au récipient. Quand je décidai que cela suffisait, j'ôtai la stase, que je pouvais utiliser comme avant, puis je consacrai mon athanor aux sources élémentaires. Je plaçai l'horloge au-dessus du feu de mon âtre, la laissai exposée au vent, puis à la pluie, l'enterrai durant cinq jours et enfin la présentai aux rayons de la pleine lune. L'athanor était prêt à fonctionner.

Lorsque je voulus faire fonctionner mes deux autres constructs, alambic et creuset, je dus établir un lien alchimique entre les trois appareils. Je les reliai physiquement avec une étoffe et un collier, puis de façon magique en cédant un peu de mon Ka personnel à chacun des constructs, de façon à être relié moi-même à mon laboratoire naissant.

La Spagyrie

Il s'agit d'une quatrième Voie servant à élaborer des artefacts alchimiques à l'aide de formules, qui appartiennent aux cercles déjà évoqués. Les artefacts sont les constructs, les automatons, les simulacrons et les golems, et sont accessibles à différents cercles.

• Au premier cercle, on peut faire des constructs. Les trois constructs substantiels du laboratoire sont réalisables sans formules, mais d'autres existent, rares et meilleurs, qui en nécessitent une. Ce sont des outils de taille réduite, répliques d'objets normaux, des accessoires qui ne servent qu'à améliorer la pratique de l'Alchimie elle-même.

• Au second cercle, on peut réaliser trois artefacts :

L'automaton est soit un construct doté de pouvoirs plus grands, soit une sorte de petite créature mécanique. Sa taille n'excède pas 1m50. Il peut remplir des tâches élaborées et leur aspect précieux en fait des objets d'apparat très prisés chez les occultistes. Ce sont épées hiéroglyphiques étincelantes, cannes gravées de blasons, ou le familier de l'alchimiste. Ils ressemblent parfois aux animaux qui ornent les emblèmes alchimiques (salamandre, aigle, lion).

Le simulacron est un artefact qui s'adapte parfaitement au corps de l'alchimiste, ou sa réplique. Il s'agit par exemple d'armures, de prothèses qui lui confèrent des pouvoirs alchimiques. Il n'a aucune autonomie d'action et peut être immatériel ou solide.

Le golem est une véritable créature douée de vie, c'est-à-dire la résurrection du Ka « mort » des matériaux qui composent l'humanoïde. Cette opération est si dangereuse qu'elle est considérée comme impie par nombre d'entre nous. Le golem est le miroir, une image inquiétante et étrangère du Nephilim. C'est pourquoi les golems sont rares. La plupart d'entre eux dorment encore au fond des caves où ils furent forgés.

La réalisation des golems exige cinq étapes élémentaires, chacune apportant ses facultés analogiques. L'Air lui donne la logique et la mémoire ; l'Eau, la communication et l'adresse ; le Feu, la force et l'endurance ; la Terre, la résistance et la vitalité ; la Lune, l'imagination. L'assemblage de ces parties est très périlleux, et le contrôle de la créature très hasardeux. Le golem fait environ trois mètres, son allure est massive et ses traits bruts.

LE RITUEL DE TRANSMUTATION

Un alchimiste ne peut réaliser une formule de transmutation que s'il possède la compétence d'Alchimie du cercle approprié avec un score supérieur ou égal au seuil indiqué. Par exemple, un Nephilim avec 30 % en Œuvre au Blanc (second cercle) pourra réaliser toutes les transmutations de premier cercle dont il connaît la formule, et celles de second cercle inférieures ou égales à 30 en seuil. Au-dessus, il ne peut pas les réaliser.

1. LA CONCENTRATION

L'alchimiste doit se concentrer sur sa Substance et sa formule au moment de la projeter. S'il est bousculé à un moment du rituel, il doit réussir un jet sur Ka x 5 pour garder sa concentration, et s'il subit des dommages physiques, sur Ka x 3. En cas d'échec, il doit reprendre un peu de la Substance et recommencer le rituel au début.

2. LA FORMULE

Le Nephilim fait un jet sur sa compétence dans le cercle d'Alchimie de la formule (Œuvre au Noir, Œuvre au Blanc, Grand Œuvre). Cela demande un nombre de Passes égal à ce cercle : 1, 2 ou 3. Si le jet est un échec, le rituel doit être recommencé au début. Sinon l'alchimiste est prêt à lancer la Substance.

La formule doit être prononcée à haute voix par le joueur et le personnage. Il s'agit au minimum du nom de la formule, mais il est bon d'inciter les Nephilim à l'enrichir, afin de personnaliser leur formule et de donner un style à leur pratique de l'Alchimie. On peut par exemple ajouter des gestes, étreindre un objet symbolique correspondant au cercle…

3. LA SUBSTANCE

Son usage change selon les formules : jeter, répandre, absorber…
En général il faut 3 Passes d'armes : saisir le récipient, en tirer la Substance et l'utiliser. Cette durée est variable si le récipient est bouché (+ 1 Passe d'armes), si les gestes sont entravés par des liens (+ 2 à + 5 Passes d'armes), si on vide complètement le récipient au lieu d'y saisir un peu de Substance (-1 Passes d'armes) etc.

Il faut utiliser une dose par cercle. Donc une formule de 1er cercle exige une dose, 2e cercle 2 doses, Grand Œuvre 3 doses. On admet que les 3 doses peuvent être saisies d'un coup dans le récipient, sans compter de Passe supplémentaire.

4. LA TRANSMUTATION

Le Nephilim fait un jet sur le Ka-élément de l'athanor, modifié par les conjonctions astrologiques et multiplié par 3 pour le premier cercle, 2 pour le deuxième et 1 pour le troisième.

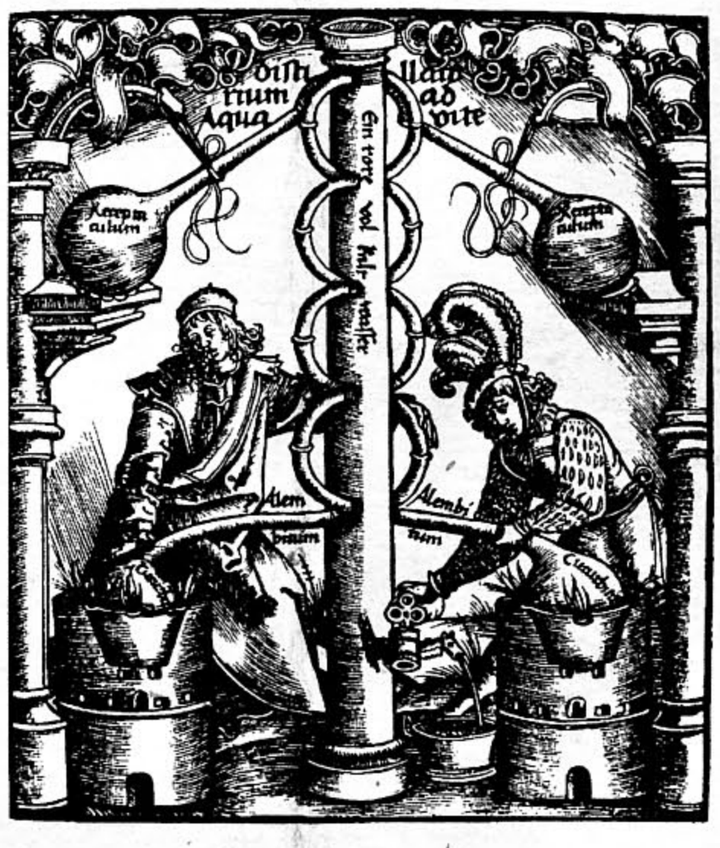
Ce jet doit être accompli au moment précis où la Substance est lancée. Si le jet est réussi, l'effet de la formule se réalise immédiatement, et le rituel peut être répété tout de suite, sans limite. On peut réaliser une même formule avec succès autant de fois que l'on veut.

S'il s'agit d'un échec, l'alchimiste peut tenter un jet sur le même chiffre (Ka-élément modifié) avec un multiplicateur inférieur : Ka x 2 puis, s'il échoue encore à ce stade, Ka x 1. En cas d'échec définitif, il ne pourra pas retenter la formule avant le jour suivant. L'échec définitif signifie la perte de la dose. La baisse du multiplicateur due à un échec (si elle a eu lieu) reste active pour le reste de la journée. Le MJ ou le joueur auront donc soin, s'ils craignent de ne plus s'en rappeler, de noter le multiplicateur en cours sur la formule.

Exemple : le Nephilim alchimiste Anabaseth a tenté une formule de premier cercle et a raté son jet à Ka x 3. Il décide de ne pas tenter le jet sur Ka x 2 et préfère abandonner le rituel pour cette fois. La dose est perdue. Il pourra donc réessayer la formule avec une autre dose au cours du reste de la journée mais avec Ka x 2 comme chiffre de départ pour son jet. S'il réussit, il retrouvera un multiplicateur normal (Ka x 3) pour réitérer la même formule plus tard. Par contre, s'il rate de nouveau sur Ka x 2, le jet à faire sera Ka x 1 jusqu'à la fin du jour. S'il échoue il ne pourra recommencer que le lendemain (c'est-à-dire après minuit, dès que le jour suivant commence).

La durée totale du rituel comprend donc les Passes pour employer la Substance (3 en moyenne), plus celles du cercle : 1, 2 ou 3. Donc au total entre 4 et 6.

L'Alchimie est la seule science occulte où le Nephilim ne peut pas puiser des points dans sa stase pour améliorer ses chances de succès.



FORMAT DE DESCRIPTION DES FORMULES

• ***Cercle*** : le cercle auquel appartient la formule.

• ***Substance*** : la Substance utilisée par la formule, et l'élément auquel elle appartient.

• ***Seuil*** : la difficulté de déchiffrement de la formule. Ce chiffre correspond au niveau de la compétence du cercle requise. Plus un focus est compliqué, codé ou endommagé, plus le seuil augmente.

• ***Support*** : l'objet sur lequel on lance la poudre pour réaliser la formule. Il arrive que le support ne soit pas la cible, mais l'intermédiaire entre le lanceur et ce qu'il désire transmuter. Un objet pour blesser quelqu'un par exemple. Il peut s'agir d'un « objet » (qui peut être le sol) dont la nature est précisée dans les effets, de la « cible » directement, ou de la « zone », comme pour ces formules qu'il faut jeter en l'air.

• ***Cibles*** : il s'agit de la nature des créatures qui peuvent être affectées par la formule. Cela peut être :

« Soi » : l'alchimiste qui accomplit la formule doit la lancer sur lui-même et est le seul à être affecté. Sauf précision contraire, l'alchimiste ne peut lancer sur lui-même que les Substances qu'il a lui-même produites avec son athanor.

« Sim » : les simulacres. Ces formules affectent les Nephilim et les Selenim incarnés, ainsi que les humains, les animaux et les végétaux.

« Nep » : les Nephilim dans leur essence magique, ainsi que les effets-Dragon et les créatures de Kabbale.

« Sel » : les Selenim dans leur essence magique, ainsi que les effets Dragon, les créatures de Kabbale Noire, et tous les êtres possédant du Ka-Lune Noire (comme les Sans Repos, voir à ce sujet le supplément Selenim).

« Objet » : sa nature est précisée dans la description des effets.

• ***Portée*** : la distance entre l'alchimiste et le support doit être bien sûr couverte par la projection de la Substance. En général, cela va du contact direct à 3 mètres maximum, qu'il s'agisse du lancer d'une poudre, d'un métal ou d'une ambre, à plus forte raison de l'absorption d'une liqueur. Toutefois le métal et l'ambre peuvent être lancés plus loin, dans la limite de la visibilité. La transmutation se fait obligatoirement au moment du lancer.

La portée indique en fait l'aire d'effet de la formule : les dimensions de la zone, un nombre d'individus etc. L'indication du diamètre prend l'alchimiste et/ou le support, selon le fonctionnement de la formule, comme centre du cercle. Quand la portée utilise un Ka-élément comme variable (ex : Ka Feu mètres) il s'agit du Ka-élément de l'athanor. Si celui-ci change entre deux opérations alchimiques, alors la portée change en conséquence. En effet, plus un athanor est puissant, plus les Substances qu'il produit sont de qualité.

• ***Durée*** : le temps de persistance de l'effet (et non le temps de mise en œuvre de la formule, qui est instantané ou bien décrit dans les effets). La durée indiquée est permise par la ou les doses de Substance requise par la formule. Il n'est pas possible de cumuler les durées de plusieurs doses en une seule formule. A la fin de la durée prévue, il faudra refaire la formule avec une autre dose. Pour la mention d'un Ka-élément comme variable, il en va de même qu'avec la portée.

ECHEC ET MALADRESSE

Les conséquences d'un échec dans le jet sur le cercle et le jet sur la transmutation ont été mentionnés. En plus de celles-ci, certaines formules réservent des surprises aux alchimistes qui les ratent. Ces inconvénients sont décrits dans les formules. En ce qui concerne les maladresses, l'échec critique d'un jet sur le cercle comporte le risque de gagner des points de Khaïba, selon les règles traditionnelles. Mais une maladresse dans un jet de transmutation peut entraîner des effets pervers que les alchimistes connaissent encore mal. Dans ce cas, le MJ lance un dé de pourcentage et consulte la table suivante.

• ***Incidents de transmutation***

%	Conséquences des Incidents
01/10	Erreur de cible
11/20	Révolte de la matière
21/30	Désintégration des substances
31/40	Transmutation contraire
41/50	Transmutation chaotique
51/60	Perte du lien alchimique
61/70	Effet Dragon
71/80	Dissolution du métamorphe
81/90	Désintégration du focus
91/00	Désintégration du laboratoire

Erreur de cible : la formule n'atteint pas la cible choisie par le lanceur, mais une autre, la plus proche en principe.

Révolte de la matière : la matière n'a pas accepté la tentative d'intervention de l'alchimiste, et le Ka qu'elle contient, au lieu de se réveiller et d'obéir, réagit violemment dans son sommeil. L'alchimiste encaisse un niveau de blessure (1er cercle), deux niveaux (2e cercle) ou trois niveaux (Grand Œuvre).

Désintégration des Substances : les Substances que l'alchimiste porte avec lui sont détruites par répercussion de la mauvaise transmutation de celle de la formule. Il y a 70 % de chances que seules les Substances de type similaire à celle de la formule soient désintégrées, et 30 % que toutes les Substances le soient.

Transmutation contraire : la formule a les effets inverses de ceux qui sont prescrits. Le MJ devra interpréter ce renversement selon la formule.

Transmutation chaotique : la Substance n'a pas su se fixer sur la matière, et répand ses effets dans l'anarchie totale. Tout est possible.

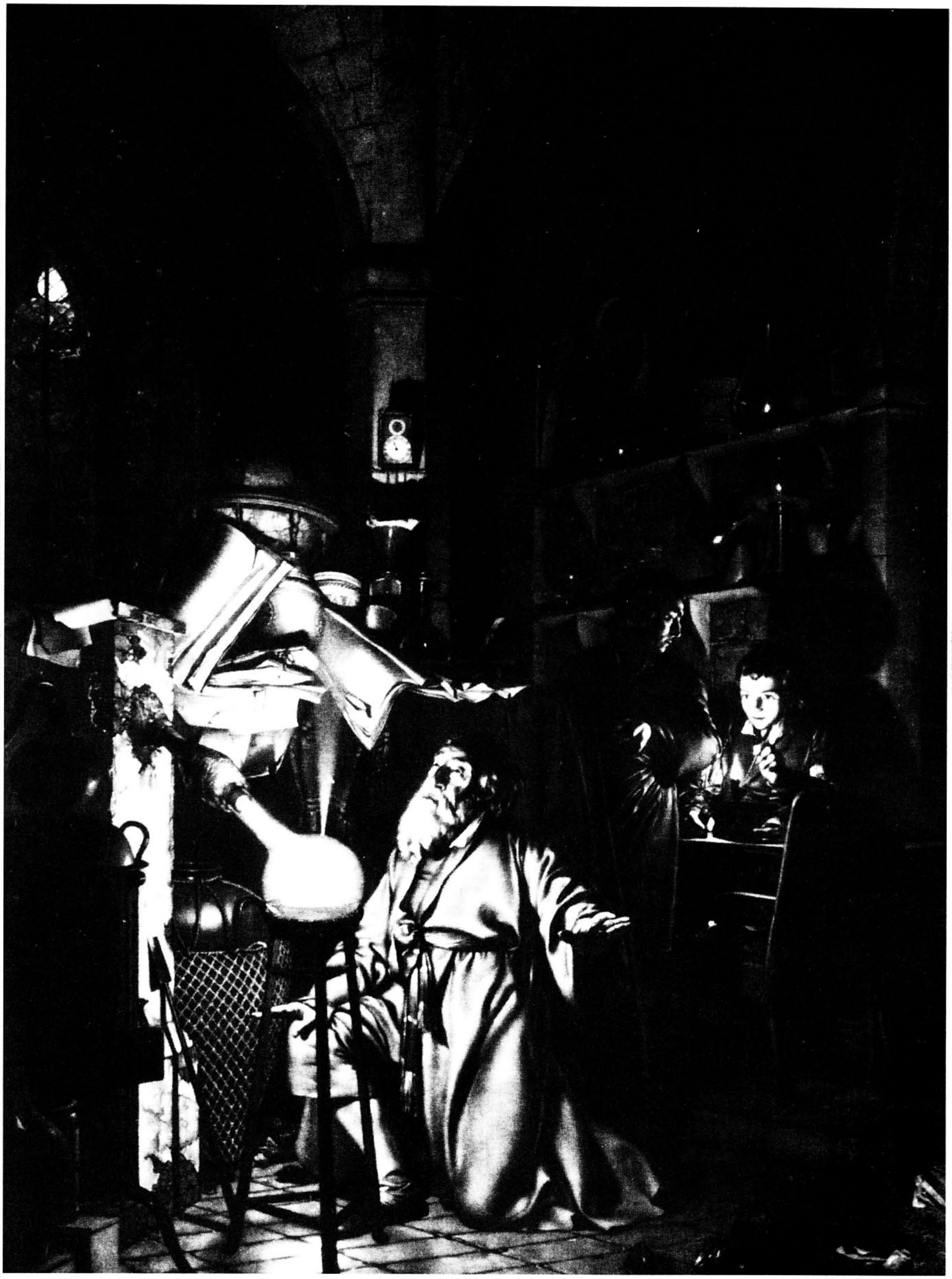
Perte du lien alchimique : le lien alchimique est brisé. En appliquer les conséquences.

Effet Dragon : le Ka de la matière a implosé, provoquant la création d'un effet Dragon de même élément que la formule, qui attaque le lanceur.

Dissolution du métamorphe : la transmutation, au lieu d'affecter la matière, s'est retournée contre l'alchimiste. Son métamorphe en subit les conséquences : perte de 1d10 points.

Désintégration du focus : si la formule était effectuée à partir du focus, celui-ci part en poussière. Si la formule était apprise par cœur, le Nephilim perd 1 point de Ka et l'oublie.

Désintégration du laboratoire : le laboratoire explose. Les constructs sont détruits, sauf l'athanor qui perd quand même 1d10 points dans chaque Ka-élément.



LA CIBATION DES MARCHES DE L'ÉTOILE DE MER

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Seuil : 20

Support : Objet

Cible : Objet, Soi

Portée : 10 mètres

Durée : Ka-Eau Passes

Cette poudre a le pouvoir de diluer la matière pour y pratiquer de petites prises, permettant de gravir une paroi.

Il suffit de la lancer sur un mur pour que sur 10 mètres des marches se forment, que l'alchimiste pourra grimper sans difficulté. Aussitôt que le grimpeur a retiré son pied de la marche, celle-ci disparaît. Mais l'ensemble de l'escalier reste en place jusqu'à expiration de la durée de la formule, tant que l'alchimiste ne l'a pas emprunté.

LA DÉTONATION FOUDROYANTE DES ÉCURIES DE JUPITER

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Seuil : 20

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-Feu mois

Lors de sa production, cette poudre apparaît dans l'athanor au milieu d'une explosion. Elle est orange et très instable : la renverser provoque un bruit de tonnerre. Elle permet de rendre sourd. Il faut pour cela la jeter sur la victime, ce qui provoque une forte détonation, comme l'explosion d'une petite charge. La personne touchée devient immédiatement sourde : elle n'entend plus rien, sauf le son de sa voix, ses pensées et celles qu'on lui enverrait magiquement. Cette surdité n'est pas soignable par des moyens conventionnels, elle est psychique (et magique).

LA MORSURE DES CROCS SOLAIRES

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-Feu heures

La poudre est d'un jaune très clair. Elle doit être jetée sur la peau nue de la victime. Celle-ci ne ressent rien de désagréable sur l'instant, mais au bout d'une heure, le simple rayonnement solaire lui cause des brûlures insupportables sur les parties aspergées de son corps. On voit nettement une légère fumée acre s'élever de la peau attaquée. Pendant la durée du sort, la victime ne peut plus sortir à la lumière du jour, sous peine de subir les dégâts d'un feu de POT 10 par Passe, réduits de moitié par temps couvert ou sous un abri moyen, mais multipliés par deux le dimanche. Les brûlures et les dommages ne s'appliquent que lors de l'exposition : emmitouflée ou dans le noir, la victime est protégée.

LA RÉDUCTION DU PRINCE ENSEVELI

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 individu

Durée : 2d6 Passes

Cette poudre est granuleuse et a la couleur de l'asphalte. Elle permet d'engloutir quelqu'un dans le sol.

Il faut la lancer sur l'individu pour qu'aussitôt un tourbillon se forme sous ses pieds, et ouvre dans le sol une bouche tortueuse. La victime est prise dans ces sables mouvants magiques et s'enfonce en une Passe dans la terre jusqu'au buste. Ses bras, s'ils sont émergés, sont toujours utilisables. La bouche se referme, laissant la victime prisonnière de la terre pendant 2d6 Passes.

LE NOIRCISSEMENT DES SEPT MURS NUANCÉS

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Seuil : 30

Support : Zone

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 30 mètres de rayon

Durée : 1 heure

Cette poudre dégage une dense vapeur. Elle permet de créer une épaisse fumée noire qui bloque la vue de ceux qui se trouvent dedans et derrière.

Ils subissent un malus de 70 % à tous leurs jets de Vigilance. Par contre l'alchimiste est épargné et ne subit pas de problèmes de visibilité.

Il peut également faire bouger lentement la vapeur, au rythme d'un mètre par seconde, sur un maximum de 30 mètres.

La fumée se dissipe naturellement, à une vitesse variable selon les courants d'air.

LA DISSOLUTION DU SEL DOUBLE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Seuil : 30

Support : Zone

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 individu

Durée : Jusqu'à hydratation

Cette poudre grise ressemble à du sel brut en gros cristaux. Elle permet de déshydrater une victime de son choix.

Il suffit de projeter la poudre en direction de l'individu, qui doit se trouver à moins de 100 mètres, pour qu'il soit pris immédiatement d'une soif immodérée. La poudre pénètre instantanément le métabolisme de la personne, et absorbe l'eau de son corps, ce qui la déshydrate très rapidement. La victime doit faire un jet de Résistance si elle ne veut pas s'évanouir. Ce jet doit être refait toutes les Passes jusqu'à ce que la victime trouve à boire.

LA CONGÉLATION DE LA G

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Seuil : 40

Support : Zone

Cible : Sim, Objet

Portée : 5 mètres de diamètre

Durée : 5 minutes

Cette poudre est grise et très légère, comme en suspension au-dessus de la main. Elle a le pouvoir de réduire considérablement l'attraction terrestre dans le cercle d'effet.

Dans cette surface, les objets et les êtres pèsent dix fois moins que la normale. Il sera beaucoup plus facile à quelqu'un de sauter en l'air car son poids est réduit dix fois : sa compétence ne sera utilisée que pour éviter quelque chose, ou passer dans un espace délicat, mais l'effort physique est une réussite automatique.

LE GAZ DE LA COCTION DE L'ŒUF

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Seuil : 50

Support : Zone

Cible : Sim

Portée : 20 mètres de diamètre

Durée : 1 minute

Cette poudre est bleutée et agitée de mouvements circulaires. Elle permet de détruire l'atmosphère respirable aux alentours.

Il suffit de la jeter en l'air pour que les victimes prises dans le cercle soient soumises aux règles de l'asphyxie. Elles peuvent sortir du rayon d'action si elles ont la présence d'esprit de le faire.

L'alchimiste peut déterminer des poches protégées à l'intérieur de la zone d'effet, pour épargner ses compagnons.

LA CALCINATION DU FEU SECRET

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : 1 heure

La poudre est rouge et luisante. Elle permet d'enflammer la matière inerte, quelle que soit sa nature.

Il faut la projeter sur l'objet visé, avec la restriction que seule la matière inanimée est affectée. La formule ne prend pas effet sur la peau, les plantes, mais peut enflammer un vêtement.

La flamme est magique. Elle ne se propage pas hors du cercle d'effet et seuls les objets rentrant à l'intérieur de la portée peuvent être enflammés. Les effets sont ceux d'un petit foyer de POT 10.

LA LARME DE LA LUNE BLEUE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Jusqu'au prochain jeudi

La poudre est composée de minuscules lunes bleues, luisantes et translucides comme des saphirs. Elle provoque des troubles mentaux à partir des rêves de la victime. Il faut la projeter sur un individu pour qu'il voit des morceaux de rêves passés se mêler à ses pensées du moment. Cela a pour effet de perturber complètement ses schémas de raisonnement. Il se met à parler une langue incompréhensible et se retrouve avec une Intelligence égale à 5 durant l'effet de la formule. Pour échapper à ces troubles, la victime a droit à un jet d'Idée par jour, auquel cas elle redevient raisonnable pour le reste de la journée, jusqu'au jour suivant...

LA CALCINATION OCULAIRE DES CENDRES D'ÉMERAUDE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-Lune jours

Cette poudre ressemble à des cendres où se mêlent des éclats d'émeraude. Elle permet de rendre aveugle.

Il suffit de projeter la poudre dans les yeux de la victime. Au moment du contact les Cendres se volatilisent, comme absorbées par la pupille. L'individu ne sent rien sur le moment. Par contre dans les heures qui suivent ses pupilles commencent à devenir vertes et sa vision baisse. En un jour il est aveugle. Cette cécité ne peut être soignée par des moyens médicaux, sauf grâce à la greffe complète d'une autre paire d'yeux.

LA TRANSFORMATION DE LA GRIFFE NOIRE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Soi

Portée : 1 membre

Durée : 1 heure

Cette poudre marron, tel du sable mêlé de charbon, dégage une odeur de fauve. Elle permet de transformer un membre de l'alchimiste en une redoutable patte de fauve. Elle doit être projetée sur un membre, antérieur ou postérieur (mais seul un adepte des arts martiaux saura se battre avec une patte arrière) pour qu'il se change en une patte de monstre aux griffes noires et acérées. Ce membre peut dès lors être utilisé comme une arme, qui occasionne 2 niveaux de dommages avec la FOR de la cible comme POT. Mais elle peut servir aussi pour creuser, déchirer, éventrer une porte. Cette patte griffue est assez visible et fait craquer les manches des vêtements. On peut faire disparaître la Griffe Noire avant le terme de la durée avec un Dissolvant de Lune.

LA RÉDUCTION DE L'ŒUF D'AZOTH

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Soi, Sim

Portée : 1 individu

Durée : Définitif

Il s'agit d'une poudre noirâtre et caustique, fine comme du poivre moulu. Elle utilise le célèbre principe alchimique de la destruction constructive. Cette formule détruit tout corps étranger dans un organisme vivant. Cela permet de soigner un simulacre blessé par un objet qui est resté dans son corps (une balle, un éclat de lame..). La poudre doit être ingérée (dissoute dans un liquide et bue) ou mise en contact avec le sang de la victime. Une fois absorbée, la poudre désintègre le corps étranger, et la personne récupère 3 niveaux de santé. La guérison est immédiate mais il existe des effets secondaires désagréables, comme des vomissements et des rougeurs.

LA CALCINATION DU BLASON PHILOSOPHAL

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 cm carrés

Durée : Définitif

Cette poudre ressemble à de l'encre de chine séchée. Elle permet d'effacer le sens d'une inscription, de la rendre incompréhensible.

La poudre doit être délicatement répandue sur le texte. La transmutation provoque le mélange de la poudre et des lettres de l'inscription, qui se retrouve brouillée. En apparence, les lettres sont toujours en place et il s'agit toujours d'un vrai texte, mais en vérité cela ne veut plus rien dire. La formule peut être employée sur n'importe quelle écriture, quel que soit le support (relief gravé, parchemin, photographie, support informatique...).

LA DOUBLE RÉDUCTION DE L'ÉMERAUDE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu ou 500 kg

Durée : Concentration

Cette poudre est constituée de très fins fragments d'émeraude aux tons mouvants de bleu et de vert. Elle a le pouvoir de réduire la taille d'un objet ou d'un être vivant. Il faut la jeter sur la victime (ou l'objet) pour que sa taille soit instantanément réduite de moitié, ainsi que ses vêtements et tout ce qu'elle avait en main. Un être vivant reste conscient de la situation, et risque de céder à la panique. Un objet excédant la portée ne subit pas la Réduction : il doit être bien délimité par l'alchimiste.

La formule doit être maintenue par le Nephilim en ne cessant de se concentrer dessus, sinon la victime retrouve sa taille normale. Ce maintien exige que l'alchimiste puisse voir ou au moins localiser la cible par la pensée. Aussitôt que celle-ci n'est plus où il le croyait, la formule prend fin.

LA SUBLIMATION DE L'OR POTABLE

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Poudre de feu
Seuil : 10
Support : Objet
Cible : Sim
Portée : 1 individu
Durée : Prochain lundi

La poudre dorée doit être lancée sur un liquide que la cible doit boire immédiatement si elle ne veut pas que la formule perde de sa puissance. Le liquide devient brillant et se met à fumer. Lorsqu'on boit l'Or Potable, tous les niveaux de santé perdus quel que soit le type de blessure reçue (brûlure, fracture...) sont guéris. En effet le breuvage dynamise tous les systèmes de guérison du corps humain.

Mais son utilisation est à double tranchant : il est tellement brûlant qu'il baisse définitivement d'un point la Constitution du simulacre. Enfin il met une minute avant d'agir. Durant cette minute, le buveur semble briller d'une lumière intérieure.

LA FLORAISON DES RONCES DE QUARTZ

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Poudre de terre
Seuil : 20
Support : Objet
Cible : Sim
Portée : 5 mètres de diamètre
Durée : Ka-Terre Passes

Cette poudre est un amas de fragments de quartz noir et translucide. Elle disloque les graines de Ka de la terre pour les transformer en une haie de ronces magiques.

Il suffit de les jeter à terre pour que surgisse un enchevêtrement de ronces aux larges piquants acérés. La haie fait un mètre de haut et attaque toutes les créatures qui passent à sa portée. Les ronces mouvantes touchent à 40 % et causent 1 niveau de dommage avec un POT de 10 par attaque.

LA RÉPANSION DE LA PIERRE MOUSSUE

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Ambre de terre
Seuil : 30
Support : Zone
Cible : Objet
Portée : 20 mètres carrés
Durée : Ka-Terre jours

L'ambre convenant à cette formule est une boulette d'un beau vert sombre, molle comme une balle en caoutchouc mousse. Pourtant, lors de la transmutation, elle devient friable et doit être répandue sur la zone de terrain que l'on veut couvrir de mousse. Cette formule a un effet différé, c'est-à-dire qu'on lance la formule pour répandre et activer la mousse, qui reste en éveil pendant la durée de la formule. Ensuite, toute personne qui pénétrera dans la zone couverte par la mousse sera engluée et se déplacera très lentement. De plus l'alchimiste sera averti par un glougloutement, qu'il sera seul à entendre. Cette alarme ne fonctionne que si le Nephilim se trouve à 1 km maximum du lieu traité.

LA RÉVÉLATION DU LANGAGE DES OISEAUX

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Vapeur d'air
Seuil : 30
Support : Objet
Cible : Objet
Portée : Le document
Durée : 5 minutes la page

Cette vapeur est couleur de papier jauni, avec des petits motifs en suspension, comme des particules de charbon en forme de lettres. L'alchimiste peut utiliser cette formule afin de déchiffrer un texte codé. Il doit pour cela inhaler la vapeur et la souffler ensuite sur le texte énigmatique. Il peut alors, pendant la durée d'effet, entendre mentalement la traduction du langage codé. La cadence de la lecture mentale est celle d'une récitation ou d'un conte pour enfant, posée et pédagogique (environ cinq minutes pour une page). Selon le POT du code, la traduction sera plus difficile. La formule ne permet pas au lecteur de comprendre le principe de codage pour pouvoir le réutiliser, mais seulement de lire cette information codée. Elle ne fonctionne que sur un texte. Il est possible de répéter le texte décodé à une personne présente à mesure qu'il est déchiffré, mais cela ralentit la lecture : compter 20 % d'informations en moins.

LA SÉPARATION SOMMAIRE DU CRUCIFIÉ

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de feu

Seuil : 40

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-Feu mois

Cette poudre est tiède et constituée de petits éclats piquants, comme du verre pilé. Elle permet d'amputer un membre d'une personne désignée.

L'alchimiste projette la poudre sur la victime et lance 1d6 pour savoir quel membre est amputé :

1 main droite ; 2 main gauche ; 3 nez et oreilles ; 4 pied droit ; 5 pied gauche ; 6 organes génitaux.

La partie disparaît aussitôt, comme si elle avait été coupée net. Le moignon saigne à peine. La victime ne subit pas de dommages physiques, ne perd pas de points de vie, mais ne recouvrera son membre que dans plusieurs mois. En effet, dès la durée de la formule écoulée, le membre repousse en quelques secondes.

L'EAU DE VIE DU MÉTAL ENSOMMEILLÉ

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre d'eau

Seuil : 40

Support : Cible

Cible : Soi

Portée : 1 individu

Durée : 1 heure

Cette poudre luisante et translucide permet de transformer les vêtements portés par l'alchimiste en une armure ultra souple et très solide. Elle lui donne un 3 niveaux de protection contre tous types de chocs et de dommages. Chaque fois qu'ils encaissent un choc, les vêtements prennent une apparence brillante comme le vif-argent et le Nephilim semble entouré d'une armure métallique souple. Cette formule ne protège pas des dommages magiques.

LA MUTATION DU CHIEN DE L'ENFER

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de lune

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Animal

Portée : 1 individu

Durée : Prochain jeudi

La poudre grise et soufrée doit être projetée sur un animal mammifère, de préférence un quadrupède. Une deuxième tête poussera sur l'animal. D'apparence terrifiante, elle a les yeux rouges, des dents aiguisées et des oreilles pointues. De la fumée noire sort de ses naseaux. Elle prend la commande de la bête et obéit à un ordre donné par l'alchimiste. Si l'animal est tué, la deuxième tête disparaît immédiatement. La bête transmutée a un niveau Indemne supplémentaire, 60 % à l'attaque. La morsure de la première tête inflige 1 niveau de dommages (POT 12) et la seconde 3 niveaux avec un POT de 15.

LA SUBLIMATION MYSTIQUE DE LA DÉESSE VOILÉE

Cercle : Œuvre au blanc

Substance : Poudre de lune

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg ou 2 mètres de diamètre

Durée : Ka-Lune minutes

Cette poudre argentée scintille de mille feux. Elle permet de rendre un objet invisible.

Il suffit de la projeter sur l'objet ou la surface pour qu'ils disparaissent instantanément : seule la vision-Ka discernera à la place de l'objet apparemment manquant un champ magique lunaire très puissant, comme si l'astre des nuits l'éclairait tout particulièrement. Par contre l'objet est toujours présent et matériel : on peut buter dedans, le faire tomber (ce qui fera du bruit) etc.

Cette formule peut donc être utilisée à dessein par l'alchimiste pour dissimuler une arme ou un grimoire. On considérera que l'invisibilité apporte tout de même un malus à l'usage de l'objet : une épée invisible sera maniée à -30 % mais l'adversaire subit un malus de -50 % à l'esquive ou la parade.

On peut lancer cette formule sur un objet entier, si sa taille n'excède pas la portée, mais pas sur une portion : on considère qu'une porte est un objet distinct de la maison, mais pas le mur, par exemple. Si la taille de l'objet visé excède la portée, il ne se passe rien.

D'autre part, la formule ne fonctionne pas sur un objet ou une matière due à un acte magique : l'alchimiste subira un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément lune durant 2d10 Passes.

L'ABSORPTION DE L'ORAGE NOMADE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de terre

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 5 mètres de diamètre

Durée : Ka-Terre minutes

Cette poudre grésille littéralement d'électricité statique. Elle adhère à tout objet placé à quelques centimètres. Elle sert à stopper et éliminer les flux électriques. Il suffit de la répandre sur la zone que l'on veut débarrasser de l'énergie électrique : celle-ci est aussitôt captée par la poudre, absorbée par le Ka-Terre transmuté. Un appareil en fonctionnement s'arrête, un câble ne transmet plus l'énergie, un poteau électrique est désactivé. Pendant ce temps, la poudre est mortelle : quiconque la touche est électrocuté et risque de mourir sur le coup. Elle contient en effet un POT d'électricité semblable à celui d'un feu de 20.

Un Nephilim peut résister avec son Ka-Feu et un humain avec sa CONS. Au terme de la durée de la formule, l'électricité de la poudre est relâchée brutalement et reprend son cours normal. Cette formule n'a pas d'effet sur l'électricité d'origine magique. Si c'est le cas, l'alchimiste reçoit une décharge causant 2 niveaux de dommages magiques.

LA CONSÉCRATION MARINE DU DAUPHIN

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur d'eau

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-Eau minutes

Cette liqueur d'un beau vert-bleu peut être versée sur tout le corps ou seulement sur la partie visée. Dès la transmutation, la peau de la victime se couvre d'écailles bleutées, en apparence exactement comme celles d'un poisson, mais en vérité porteuses d'un motif alchimique : un dauphin sautant après le symbole astrologique de Mercure entouré de rayons.

Cette transmutation donne des bonus en Nager (+40 %), dans les compétences de Discrétion sous l'eau (+50 %) et deux niveaux de protection naturelle. Par contre la peau devient très glissante, l'individu touché ne peut plus serrer fortement un objet dans sa main (un revolver par exemple) et subit un malus de 30 % dans toutes les compétences requérant des gestes précis (Confrontation, Technique, etc.).

LA PURIFICATION DES DÉMONS MÉTALLIQUES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre d'eau

Seuil : 80

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 1 individu

Durée : Ka-Eau minutes

Cette poudre de couleur mauve sent la lavande. Elle a le pouvoir d'ôter toute dangerosité à une arme.

Il suffit de la projeter sur l'arme pour annihiler ses capacités à blesser et tuer. Un revolver est enrayé, une épée n'a plus de tranchant etc. On peut toujours frapper avec, mais avec des dommages réduits de 3 niveaux.

Cela fonctionne sur n'importe quelle arme pourvu qu'elle soit majoritairement en métal (arme blanche, à feu, fléau...). Une fois la durée expirée, l'arme retrouve ses facultés.

LA FUGUE TRANSMATÉRIELLE DU VOLEUR DE LUNE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de lune

Seuil : 80

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg

Durée : Définitif

Ce métal est bleu foncé, et quel que soit l'angle sous lequel on le regarde, il semble toujours que l'une de ces faces soit éclairée par une forte lumière blanche. Il fait entrer l'alchimiste dans l'univers dangereux des permutations lunaires, dont le Grand Œuvre livre les mystères. Cette formule permet de permuter des objets dans l'espace, d'échanger leurs emplacements.

Pour cela l'alchimiste commence par choisir deux objets qui ne doivent pas excéder chacun 20 kg. Plus leur forme est similaire, plus la permutation sera facile et rapide. Ce critère subjectif est laissé à la décision du MJ, mais il peut retarder l'effet de la formule, la matière résistant plus longtemps à la transmutation.

Puis l'alchimiste touche l'un des deux objets avec le métal de lune et pointe du doigt l'autre objet, qui doit donc être vu. La transmutation fait naître une lumière éblouissante dans le métal, qui se change en une magnifique lune blanche (la lumière est si forte que l'assistance est aveuglée quelques secondes). Immédiatement les deux objets se désintègrent (le phénomène est visible par les humains, à leur grande stupéfaction) et réapparaissent l'un à la place de l'autre. C'est définitif.

LA SUBLIMATION ÉOLIENNE DU MAISTRE ASTRAL

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Poudre d'air
Seuil : 90
Support : Cible
Cible : Objet
Portée : 20 kg ou 2 mètres de diamètre
Durée : Ka-Air minutes

Cette poudre n'est visible que dans le noir : on devine alors seulement sa douce phosphorescence blanche. A la lumière elle est complètement invisible. Elle permet de rendre un objet immatériel.

Il suffit de la projeter sur l'objet ou la surface : leur aspect ne change pas du tout (sauf en vision-Ka où l'on voit clairement que la matière est complètement submergée par le Ka-Air qui s'est réveillé en elle et agite ses particules sans arrêt, comme les électrons d'un atome). Mais il suffit de toucher l'objet de la main pour qu'elle passe au travers. Toutes les créatures peuvent le faire, mais comme l'immatérialité est invisible, ce sera le plus souvent involontaire, à moins de chercher par exemple par quel mystérieux passage secret les Nephilim se sont enfuis...

On peut lancer cette formule sur un objet entier, si sa taille n'excède pas la portée, mais pas sur une portion : on considère qu'une porte est un objet distinct de la maison, mais pas le mur, par exemple.

On peut traverser la matière à n'importe quelle vitesse, et réaliser toutes les opérations magiques désirées. D'autre part, la formule ne fonctionne pas sur un objet ou une matière résultant d'un acte magique : l'alchimiste subira un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément air durant 2d10 Passes.

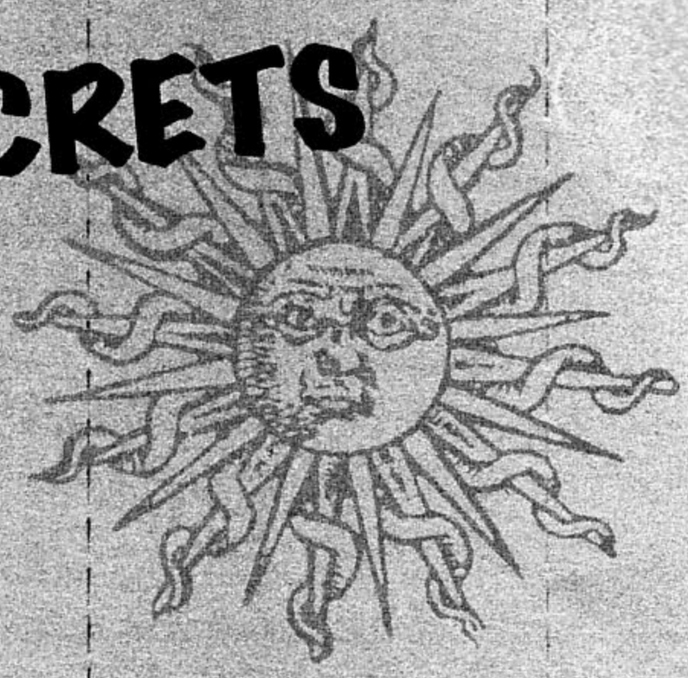
LA SUBLIMATION DE L'ŒIL DE TAR

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Poudre d'air
Seuil : 90
Support : Cible
Cible : Soi
Portée : 500 mètres
Durée : Ka-Air heures

La poudre fine et argentée doit être frottée sur les yeux de l'alchimiste. Dès la fin du rituel un troisième œil apparaît sur son front. Cet œil s'ouvre à la commande et voit à travers tout type de matière comme du verre. Tout ce qui est vu est enregistré et peut être consulté plus tard, pendant la durée d'effet. Après, toutes les « données » sont définitivement effacées.

Apocryphes, livres mystères, livres perdus, papyrii du mensonge, palimpsestes, surfaces animales et végétales mort-vivante, occultes, vous faîtes mes délices, vous êtes mon Agartha.

LE SECRET DES SECRETS



PARTIE 3 - LIVRE QUATRIEME

Je ne l'espérais plus. Je me croyais définitivement abandonné . . .

Pourtant, hier, une subtile modification de la trame des champs magiques me mit la puce à l'oreille. Bravant les interdits, je me suis donc dirigé vers la porte du cabinet dont on m'avait toujours interdit l'accès. Mon intuition semblait motivée alors qu'un rai de lumière aveuglant filtrait sous l'épaisse porte de bois ciselé de mille symboles. L'un des Invisibles était de passage !

Avant même que je puisse esquisser le geste de manifester ma présence et ma volonté d'une entrevue, la porte s'ouvrit d'elle-même tandis que la puissante aura m'éblouissait de mille feux. Le Trois Fois Très Grand se détachait de ce fonds ardent de vibrations magiques et semblait attendre. Les larmes aux yeux, je ne pouvais m'empêcher de tomber à terre frappé par la pesanteur de sa sapience. Prostré dans cette position, j'attendais peut-être quelque châtiment pour avoir eu l'outrecuidance de m'aventurer en ce sanctuaire. Je tressaillais donc lorsque je sentis sa main se poser sur mon épaule mais je fus plutôt envahi par une douce sensation réconfortante suivie d'une injonction dans un énochéen d'une grande pureté me sommant de me relever. L'entretien s'annonçant sous de bons auspices, je me confiais alors à mon visiteur en une logorrhée confuse au cours de laquelle je tentais de faire partager mon besoin d'agir pour tous mes frères.

L'Invisible à tête de serpent me laissa exposer mes projets et m'encouragea à continuer sur cette voie. J'éprouve toujours beaucoup de mal à relater ces trop rares rencontres dont la portée dépasse toute conversation commune, mais nous avons longtemps discouru de l'Agartha. Disons plutôt que je tentais parfois d'intervenir de manière pertinente tandis que je me délectais de ce don de sapience. Galvanisé par cette rencontre inespérée, j'accueillis le soleil levant comme le signe d'un nouveau cycle de mon existence.

Avant d'envisager la suite de mon travail, il me faut toutefois prêter une attention toute particulière au livre qui m'a été confié par l'Invisible qui illumina cette nuit. J'ignorais que certains ouvrages étaient conservés dans le cabinet et le Secret des Secrets de M. Maier fait partie de ceux là. Jusqu'à ce jour, seul Atalanta Fugiens m'avait été confié et j'avoue que la perspective de me plonger de nouveau dans l'œuvre de cet esthète de l'ésotérisme me remplit d'aise . . . D'après mon guide spirituel, les temps sont venus pour que je puisse en tirer la substantifique moelle et la rendre accessible à mes Frères. De plus, d'un simple point de vue personnel, il est bon, je pense, de consacrer un temps à esquisser les chemins possibles. Avant de constituer mon baluchon de quêteur d'absolu, il est donc prudent de préparer ces lanternes qui nous permettent de continuer à progresser dans des ténèbres indicibles qui recèlent parfois des pièges pervers . . .

Ami lecteur, je t'invite à suivre désormais à suivre mes pas alors que nous pénétrons ensemble en des territoires inconnus, marqués seulement des pistes presque imperceptibles de nos glorieux prédécesseurs. Ici tout reste à accomplir ; quant à moi, je choisis de l'écrire.

L'AGARTHA

Agartha... Ce mot résonne de mille échos différents. Principale motivation de notre existence faite d'incarnations suivies de périodes de stase, ce mot est devenu l'étendard de notre rédemption. Malgré notre déchéance, nous n'avons pas baissé les bras - bien au contraire. Si l'orichalque nous a privé de notre puissance d'antan, nous n'avons jamais cessé d'œuvrer individuellement et collectivement pour effacer notre malédiction.

Depuis la fin des Guerres Élémentaires, chaque rencontre avec l'un de nos frères signifie la communion et le partage de la sapience. Esprits élémentaires désincarnés, nous possédons des corps humains que nous modelons en des simulacres de nos apparences atlantes. Déchus de notre maîtrise élémentaire, nous menons avec fièvre nos recherches pour retrouver notre aisance dans la manipulation des champs magiques. Toutes ces activités ne visent qu'un seul but : transcender notre condition pour nous affranchir de cette pesante réalité qui nous a été imposée par les humains.

Agartha... Si nous devions simplifier ce concept vertigineux, nous devrions parler avant tout d'une élévation spirituelle qui doit nous fournir des clés par une succession de révélations souvent étourdissantes et parfois douloureuses. Combien de chemins mènent-ils à cette véritable sublimation de notre Essence ? Akhenaton

LA PROGRESSION VERS L'AGARTHA

Il est bien sûr impossible de résumer en un système de règles la transcendance magique et spirituelle que vise un Nephilim. Par contre, les règles peuvent nous aider à marquer les jalons de cette quête et à préciser les directions de développement d'un personnage.

Ainsi, l'Agartha peut être visé par la progression de quatre aspects fondamentaux du Nephilim ; à savoir le Ka et la métamorphose, les sciences occultes et la connaissance du monde occulte. Pour prétendre à l'Agartha, un personnage doit, d'un simple point de vue technique, atteindre un score de 90 dans sa caractéristique Ka et 20 dans chacun des aspects de la métamorphose. D'autre part, le Nephilim doit maîtriser le troisième cercle d'une des sciences occultes avec un score de 90 % et une compétence du groupe Tradition au même score. Bien sûr, ces conditions n'impliquent pas une réussite automatique ; elles ne sont là que pour visualiser la progression du personnage. Cependant, comme on le verra par la suite, la progression de ces scores est intimement liée à certains aspects du jeu qui ne se révèlent qu'en jouant son rôle avec toujours plus de connaissances sur l'univers du jeu. En somme, au fur et à mesure que vous comprendrez mieux l'univers et que vous jouerez d'autant mieux votre rôle, vous verrez votre personnage progresser dans sa quête.

L'Agartha passe donc par l'accomplissement du Nephilim dans le but de lui redonner toute sa puissance d'avant la Chute de l'Atlantide et surtout de transcender cet état pour accéder à une conscience de l'univers qui ouvre des portes insoupçonnées. Ces trois investissements sont : l'Intégrité, la Sapience, et la Maîtrise
La Sapience est la recherche continue du Nephilim de la connaissance occulte. Par ce biais, le Nephilim peut mieux comprendre le jeu complexe des sociétés secrètes mais aussi décrypter les messages cachés autour de lui. L'initiation du personnage aux mystères du monde occulte se traduit par la progression des compétences du groupe Tradition.

L'Intégrité consiste pour le Nephilim à nourrir son pentacle en éprouvant la dimension magique du monde mais aussi à cultiver ses affinités élémentaires tant dans son comportement que dans ses pensées. En agissant ainsi, le Nephilim voit la caractéristique Ka du Nephilim augmenter et son simulacre se métamorphoser plus rapidement pour tendre vers sa forme idéale, celle qu'il s'était forgé à l'époque de l'Atlantide.

La Maîtrise consiste à affiner les pratiques du Nephilim dans une science occulte de son choix pour la pousser à la perfection et ainsi retrouver sa puissance élémentaire.

Chaque scénario de Nephilim doit être conçu en fonction de ces différentes révélations. Selon l'ampleur de l'aventure proposée, on pourra associer à certaines découvertes ou situations une possibilité de révélation parmi les trois possibles. D'une manière générale, une aventure dans le monde occulte peut contenir entre 1 et 5 révélations. Pour exemple, vous pouvez vous référer au scénario proposé dans ce livre, la Rose de Provins, qui contient deux révélations.

a consacré sa vie pour jalonner les étapes de la Quête par la matérialisation des Lames du Tarot, les Arcanes Majeurs. Grâce à son œuvre, nous pouvons esquisser notre route vers le sommet de la Sapience, vers la compréhension ultime du Mystère du Monde. Mais ne nous leurrons pas : il n'existe pas de voie toute tracée et chacun doit mener sa propre barque.

Avant d'apparaître dans toute sa signification, l'Agartha apparaît bien souvent comme un labyrinthe dont les révélations nous donnent les indices qui mènent vers la lumière. La Quête est exigeante et elle recèle de nombreux pièges. Avancer prudemment condamne cependant à la stagnation tandis que l'impétuosité et l'orgueil peuvent brûler les ailes du chercheur d'Absolu.

L'Agartha n'est pas une course, c'est un accomplissement qui passe par l'accumulation de la Sapience dans le but de comprendre le mystère du monde.

LA PROGRESSION DU KA ET DE LA MÉTAMORPHOSE

La compréhension du monde magique et la découverte de ses secrets permettent de faire progresser la caractéristique Ka. Chaque parcelle ainsi glanée permet au Nephilim d'éclipser la blessure de son pentacle pour lui redonner son éclat.

LE KA

Il existe deux moyens de faire progresser le Ka : l'épreuve et la révélation.

• L'épreuve

D'un point de vue technique, si un Nephilim obtient une croix d'expérience dans un Ka-élément suite à l'utilisation particulièrement réussie d'une opération magique, il convertit cette croix en un point de Ka. Cela fait, on doit recalculer tous les Ka-éléments et ajuster les bonus qui influencent les caractéristiques du simulacre. De même, l'augmentation du Ka du personnage augmente son total de métamorphose qui doit être lui aussi modifié.

• La révélation

Un scénario peut contenir des révélations ayant trait à l'Intégrité. Chaque aventure proposée doit spécifier quelle situation ou découverte peut entraîner une révélation potentielle en Intégrité.

A l'issue d'une aventure, pour chaque révélation potentielle, le meneur de jeu est invité à discuter les événements qui l'ont rythmée. L'objet de cette discussion est de savoir si les joueurs ont décelé l'importance de la révélation. Si oui, chaque Nephilim gagne un point de Ka. De plus, si un joueur est à l'origine de la découverte ou s'il échafaude des hypothèses ésotériques à partir des éléments du scénario ou bien propose des liens analogiques ou visionnaires entre des faits grâce aux éléments occultes de la dernière aventure, il peut gagner un point de Ka supplémentaire si son intervention est convaincante.

Exemples de révélations liées à l'Intégrité :
Découvrir un artefact magique et en comprendre le fonctionnement, découvrir un Akasha, vaincre ou dominer un puissant effet-Dragon, etc.

LA MÉTAMORPHOSE

Pour prétendre à l'Agartha, un Nephilim doit avoir développé son métamorphe au maximum dans chacun de ses aspects, c'est à dire atteindre un score de 20 dans chacun d'entre eux. Lorsqu'un Nephilim voit son Ka progresser son total de métamorphose augmente d'autant de points qui doivent être répartis au choix du joueur dans un ou plusieurs aspects de la métamorphose. Ainsi lorsqu'un Nephilim progresse de cette manière, il gagne en confiance et affirme sa nature magique avec fierté.

Outre cette progression, le meneur de jeu est invité à estimer la manière dont un joueur a rendu la personnalité de son Nephilim en cours de partie. Si celui-ci s'est comporté en accord avec son élément, s'il a développé une véritable esthétique élémentaire analogique, le meneur de jeu peut attribuer entre un et trois points supplémentaires que le joueur répartira à sa guise entre les cinq aspects de sa métamorphose.

• Table étendu des Ka-éléments

KA-ÉLÉMENT | KA	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Dominant	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Neutre favorable	01	01	02	03	04	05	06	06	07	08	09	09	10	11	12	13	14	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	22	23	24	25	26	26	27	28	29	30	30	31	32
Neutre défavorable	01	01	02	02	03	04	04	05	05	06	07	07	08	08	09	10	10	11	11	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19	19	20	20	21	22	22	23	23	24
Opposé mineur	01	01	01	02	02	02	03	03	04	04	04	05	05	06	06	06	07	07	08	08	08	09	09	10	10	10	11	11	12	12	12	13	13	14	14	14	15	15	16	16
Opposé majeur	01	01	01	01	01	01	01	02	02	02	02	02	03	03	03	03	03	04	04	04	04	04	05	05	05	05	05	06	06	06	06	06	07	07	07	07	07	08	08	08

L'INTÉGRITÉ

L'Atlantide n'est plus qu'un souvenir brumeux et notre condition de Déchus a voilé nos pentacles estropiés. Nous ne sommes plus que l'ombre des Lumières de l'Âge d'Or. Les multiples blessures qui nous ont atteins dans notre essence, les périodes de stase et les errances que nous avons subies ont eu pour conséquence de nous faire perdre le plein usage du Ka. L'Agartha demande que nous œuvrions pour la reconquête de cette Intégrité dont nous avons été privés.

Le monde est devenu hostile à notre présence, aussi avons-nous dû nous plier à sa volonté et faire œuvre d'humilité. La quête de l'Intégrité relève de cette amende. Avant de prétendre à maîtriser les éléments, nous devons éprouver le monde pour retrouver notre équilibre et notre puissance de jadis. Cela fait, nous pouvons mieux comprendre et assumer notre rôle dans le Grand Tout.

Découvrir un Akasha, protéger l'héritage atlante petit à petit remis à jour, comprendre la nature magique d'un lieu et en découvrir les capacités cachées, lire le monde comme un grimoire écrit dans une langue secrète nous permet de nous rapprocher de notre Âge d'Or.

LA MAÎTRISE

Jadis, nous étions en totale symbiose avec les champs magiques et nous les manipulions comme s'ils étaient les extensions naturelles de notre être. Aujourd'hui cela n'est plus. L'incarnation dans des corps humains, si elle a permis que nous puissions continuer d'agir dans ce monde, a toutefois dressé un rempart entre notre pentacle et les champs magiques. Nous sommes désormais obligés de recourir à des rituels pour manipuler la magie et chaque effet doit être retranscrit en une formule pour être reproduit ensuite. Mais telle est la condition nécessaire à notre rédemption. Il se peut que nous ayons trop joué avec les énergies du monde. Notre condition actuelle nous amène à redécouvrir ce que nous prenions pour un don, voire un dû.

Grâce au développement des sciences occultes au fil des siècles, la quête de notre ancienne maîtrise élémentaire s'est doublée d'une recherche spirituelle. En suivant ces voies tracées par les maîtres, c'est notre rapport à

LA PROGRESSION DES SCIENCES OCCULTES

Pour prétendre à atteindre l'Agartha, un Nephilim doit avoir développé une de ses compétences de science occulte au troisième cercle avec un score de 90 %. Les compétences de sciences occultes peuvent progresser de trois manières : l'exercice, l'apprentissage et la révélation.

L'EXERCICE

Chaque réussite critique dans une compétence de science occulte donne droit à une croix d'expérience qui se traduit, à la fin de l'aventure, par une progression de 2 %. Si un personnage atteint de cette manière 90 % dans un cercle, il peut commencer le cercle supérieur avec un score initial de 10 + 1d6 %.

L'APPRENTISSAGE

Trouver un maître peut être un moyen d'affiner sa pratique des sciences occultes. Reportez-vous p. 156 pour connaître les règles qui régissent l'apprentissage.

LA RÉVÉLATION

Parallèlement à cette progression par l'expérience, un scénario peut contenir des révélations ayant trait à la Maîtrise. Chaque aventure proposée doit spécifier quelle situation ou découverte peut entraîner une révélation potentielle en Maîtrise.

A l'issue d'une aventure, pour chaque révélation potentielle, le meneur de jeu est invité à discuter les événements qui l'ont rythmée. L'objet de cette discussion est de savoir si les joueurs ont décelé l'importance de la révélation. Si oui, chaque Nephilim gagne 2 % dans la science occulte adéquate. D'autre part, le meneur de jeu peut attribuer entre 1 et 3 % supplémentaires à un joueur qui est à l'origine d'une découverte ou qui a joué son personnage en accord avec l'esprit et la pratique d'une science occulte.

Exemples de révélations en Maîtrise :

Découverte d'un focus, rencontre fructueuse avec un Initié, compréhension de symboles liés à une science occulte, découverte de secrets, etc.

l'univers que nous cherchons à préciser. Ainsi celui qui cherche à percer le Grand Secret de la Magie espère communier avec le Monde, tandis que celui qui cherche les Clefs au fil de ses pérégrinations dans l'Arbre de Vie tente d'ouvrir les portes du Temple de la Sagesse Intérieure pour ensuite guider autrui vers la Révélation. L'adepte du Grand Œuvre quant à lui cherche à percer les secrets de la Matière pour s'en affranchir et sublimer son Essence. Chaque science occulte promet un secret qui donne une des clefs de l'Agartha.

La sapience

Condamnés à rejoindre périodiquement le sommeil de la stase, nous nous éveillons toujours tels des innocents dans un monde qui ne cesse de changer. Exposés à de multiples dangers, nous devons nous adapter et apprendre à décrypter notre environnement. Chaque renseignement, chaque indice glané permet de mieux comprendre les mouvements qui agitent le monde occulte et affine les connaissances qui permettent de le déchiffrer.

Le Khaïba ou la chute d'Icare

A force de chercher avec fièvre la sapience et l'Illumination, il peut arriver que nous nous brûlions les ailes. La chute est alors douloureuse et ses conséquences peuvent s'avérer dramatiques. Celui qui fonce tête baissée vers l'Agartha ou qui manipule des énergies qu'il maîtrise mal peut connaître ce que nous appelons le Khaïba. Cet état est certainement l'épreuve la plus douloureuse que puisse connaître un Nephilim. Même la Narcose est préférable à ce que nous pouvons rapprocher d'un équivalent de la folie qui peut toucher un humain. En accord avec notre nature, celui qui sombre dans le Khaïba voit son pentacle devenir chaotique et instable pour finalement dégénérer de manière parfois irréversible. Les Khaïba sont des créatures tragiques qui méritent notre pitié, hormis ces dégénérés de l'Arcane XV.

Les effets du Khaïba sont désastreux pour le Nephilim. Les caractéristiques physiques du métamorphe connaissent un accroissement très rapide mais dégénéré. Le comportement du Nephilim devient

LA PROGRESSION DES COMPÉTENCES DE TRADITION

La connaissance des Traditions permet d'accélérer la recherche de l'Agartha par le Nephilim en lui permettant de s'orienter dans le brouillard occulte généré par les nombreux acteurs de cet envers du décor. Pour atteindre l'Agartha, un Nephilim doit avoir développé au moins une compétence de Tradition au score de 90 %. Ces compétences peuvent progresser par l'étude et les révélations.

L'ÉTUDE

Nombreux sont les ouvrages qui traitent des traditions et de l'occultisme. Lorsqu'ils ne poursuivent pas des recherches dans leurs laboratoires et sanctuaires ou sur le terrain, les Nephilim consacrent beaucoup de temps à exhumer des informations occultes. Pour connaître les règles permettant de gérer les périodes d'étude, reportez-vous p. 157.

LA RÉVÉLATION

Outre les recherches personnelles d'un Nephilim, un scénario peut contenir des révélations ayant trait à la Sapience. Chaque aventure proposée doit spécifier quelle situation ou découverte peut entraîner une révélation potentielle en Sapience.

A l'issue d'une aventure, pour chaque révélation potentielle, le meneur de jeu est invité à discuter les événements qui l'ont rythmée. L'objet de cette discussion est de savoir si les joueurs ont décelé l'importance de la révélation. Si oui, chaque Nephilim gagne 2 % dans la compétence de Tradition adéquate. D'autre part, le meneur de jeu peut attribuer entre 1 et 3 % supplémentaires à un joueur qui est à l'origine d'une découverte ou qui a joué son personnage en enrichissant son discours d'allusions occultes inédites ou pertinentes.

Exemples de révélations en Sapience

Découvrir l'implantation templière dans une région, accéder à des documents d'une nouvelle société secrète, comprendre les implications occultes d'un événement historique.

imprévisible et se rapproche petit à petit des formes les plus brutes des champs magiques.

Le MJ peut faire jouer cette longue dégradation au Nephilim. Mais en général, il devient un second rôle jusqu'à ce que le reste du groupe trouve un moyen de le guérir.

Il existe quatre types de Khaïba possibles pour le Nephilim, déterminés à l'occasion de la grande conjonction qui provoque la dégénérescence. Si cette grande conjonction est identique au Ka-élément dominant, le Nephilim est sujet au gigantisme. Si la grande conjonction est neutre par rapport au Ka-élément dominant du Nephilim, il est sujet à la forme élémentaire.

Si la grande conjonction est l'opposé le plus faible du Ka-élément, le Nephilim prend une forme éthérale. Si la grande conjonction est l'opposé le plus fort du Ka-élément dominant, le Nephilim est sujet au nanisme.

• Le gigantisme

Le Nephilim atteint de gigantisme voit sa taille décupler en peu de temps ; la peau se durcit, les traits deviennent monstrueux. Le Kraken est un cas typique de gigantisme parmi les Nephilim de l'Eau.

• La forme élémentaire

Le Nephilim devient petit à petit proche de l'élément naturel qui est propre à chaque champ magique. Ainsi les Nephilim de la Terre s'enracinent et se transforment petit à petit en des sortes d'arbres monstrueux comme des saules tous tordus ou des faux de Verzy.

• La forme éthérale

Le Nephilim perd peu à peu sa consistance physique et devient une sorte d'ectoplasme, d'esprit sans force, incapable de se matérialiser. Le fantôme est la forme éthérale d'un Nephilim de la Lune.

LES RISQUES DU KHAÏBA

Chaque fois que le Nephilim essuie un Échec Critique en utilisant une compétence de science occulte ou lors d'un jet de Ka ou de Ka-élément, le MJ doit noter secrètement que le Nephilim « gagne » 1 % en Khaïba. Lorsque le Nephilim qui possède un pourcentage en Khaïba se trouve durant une grande conjonction opposée à son Ka-élément dominant et qu'il a un modificateur astrologique supérieur ou égal à 10, le MJ peut demander au Nephilim d'effectuer un jet sous ce pourcentage. Si le jet est un échec, il ne se passe rien. Si le jet est une « réussite » alors le Nephilim devient Khaïba, autrement il connaît l'équivalent de la folie chez les Nephilim.

• Le nanisme

Le Nephilim atteint une taille ridiculement petite. Il devient complètement inoffensif et a souvent des réactions très enfantines. Le cas le plus représentatif reste les petits lutins, qui sont des cas de nanisme parmi les Nephilim de la Terre.

Réflexions sur l'Agartha

Nous vouons notre existence à la Quête, mais combien d'entre nous sont capables d'esquisser ce que signifie atteindre l'Agartha ? Depuis la Chute, combien ont passé le seuil ? Que sont-ils devenus et que font-ils ? Doit-on concevoir l'Agartha comme une illumination dont la portée nous échappe, tant le changement de perspective qu'elle implique rend sa compréhension impossible pour ceux qui ne sont pas prêts ?

Certains pensent notamment que l'Agartha est un lieu physique qui existerait sur cette Terre... Il me semble bien décevant de concevoir que notre but ne se résumerait qu'à pousser une porte de plus. Pourtant les indices et les rumeurs sont multiples. Comment ignorer l'impact mythique de Shambala, la cité où résideraient les sages qui gouvernent la destinée de ce monde ? Que dire de cette persistance d'un Roi du Monde caché qui obsède tant les ésotéristes humains ? Il y a toujours une part de vérité dans toute légende, s'entend-on dire bien souvent. Ces cités et ces refuges secrets constituent peut-être les résidences d'agarthiens, à l'image du Sanctuaire Boréal après la chute de l'Atlantide. Toujours est-il que nos Frères qui ont connu la révélation finale ne se montrent que très rarement. Et encore, je ne peux avancer aucune preuve d'une telle rencontre, n'ayant moi-même jamais rencontré l'un des Élus ou ne serait-ce qu'un frère qui aurait pu se vanter d'un tel contact. De même, l'existence de l'Arcane XXI est fondée, mais quelles sont les activités de ses membres ? Tant de rumeurs existent au sujet des agarthiens qu'il est difficile d'y voir clair.

Essayons donc de procéder à une réduction à l'essence de cet achèvement pour tenter d'appréhender sa signification.

Comme nous l'avons précédemment mentionné, l'Agartha peut être atteint par l'affirmation de notre pentacle. En nous enrichissant de sapience et en éprouvant le monde, nous tendons vers la libération du Ka. Ainsi, arrivés à un certain stade, nous devrions être capables de nous affranchir du simulacre pour ne devenir qu'un pur esprit élémentaire dont l'existence n'est plus enchaînée à la chair ni à cette maudite stase que nous traînons. D'autre part, l'Agartha englobe aussi la réussite individuelle de ce fameux Sentier d'Or qui causa, jadis, notre perte. La maîtrise du Ka-Soleil et son incorporation dans le pentacle pourraient être à la clef du long chemin que nous accomplissons. L'Agartha correspondrait donc à une transformation semblable à celle d'une chrysalide qui révélerait notre puissance pour nous transformer, nous transfigurer en un être formidable libéré et maître de son environnement. Ainsi, il est tout à fait possible d'imaginer que nous puissions manipuler les champs magiques sans le médium des sorts. Les Plans Subtils que nous croisons parfois pourraient alors former les domaines où nous marcherions, allant d'un rêve et d'un mythe à l'autre. A moins que nous puissions créer nos propres Akasha puisque nous aurions la maîtrise du Ka-Soleil, qui semble être justement la « matière » ou l'énergie qui permet le maintien des Plans Subtils. Imaginez ce que nous pourrions alors accomplir pour nos frères et pour ce monde.

Les Akasha, l'Hadès, les royaumes de Kabbale, tous ces mondes qui s'offrent ou se dérobent à nous sont là pour le crier. Cette réalité que nous prenons pour une certitude n'est que le voile dont nous nous sommes imposés depuis la Chute ! Cette vérité du monde n'est qu'un postulat trop facile destiné à des ignorants afin de ne pas les effrayer. Voilà pourquoi les Agarthiens ne se manifestent pas aussi souvent que nous le souhaiterions. Nous ne sommes pas prêts à recevoir ni même envisager la multiplicité des apparences autour de nous... Voyez donc ce que nous enseignent les sciences occultes au final.

Chercher l'Atlantide Céleste, rejoindre l'Unique dans son monde de pureté, construire l'accès à Arkhemia. Tout cela n'est destiné qu'à nous fournir la direction d'une seule porte, au seuil de laquelle finit la multitude des chemins que nous empruntons. Mes frères, les Agarthiens veillent là et sont prêts à nous accueillir vers un Autre Monde où tout sera à faire. Avec notre expérience et notre maîtrise acquise au prix d'une longue quête, nous pourrons être maîtres de notre destinée. Quelle que soit l'issue de l'Apocalypse à venir, l'Agartha est notre seul espoir et nous devons redoubler d'efforts pour rejoindre ces cimes merveilleuses !

Les voies de l'Agartha

La recherche de l'Agartha est à la fois une suite de choix individuels et un vaste élan collectif. Depuis des siècles, chacun d'entre nous suit son propre chemin, guidé par des lumières qui ne sont pas visibles pour les autres mais, bien souvent, de vastes quêtes peuvent engager nombre de Déchus dans la même direction. Ces véritables croisades occultes ont pour objet la découverte de principes magiques matérialisés par des artefacts mythiques et magiques. Notre histoire ne manque pas de ces passions dont je me suis fait le témoin.

Le Graal

Même les humains les plus ignares connaissent ce mot en lui-même magique... Depuis des siècles, le Graal tient une grande place dans la mythologie occidentale et, comme il arrive si souvent, ce substrat basaltique a pour origine un véritable principe magique.

Ainsi, c'est certainement durant le règne du roi Arthur que le Graal est devenu un véritable phare de l'ésotérisme. Entouré de chevaliers et de compagnons Nephilim, le haut roi de Brittania a été à l'origine d'un véritable renouveau de ce qui semblait n'être qu'un mythe. Cette quête engagea toutes les forces occultes des îles britanniques et décima les rangs des différentes factions en présence, tant de notre côté que de celui des sociétés secrètes. Un tel investissement qui fait passer nos luttes occultes d'aujourd'hui pour d'aimables algarades ne devait être motivé que par une récompense phénoménale... Qu'en est-il de ce Graal ?

Si vous cherchez une vérité sur le Graal, vous pourrez interroger chacun de vos frères pour finalement obtenir une multitude d'interprétations différentes. Étrangement, le Graal se dérobe à notre sapience comme s'il ne pouvait être réduit à une simple image, à un concept finalement creux. Cependant, une majorité semble d'accord pour avancer que le mythique artefact n'est autre que le récipient du sang de Jésus qui aurait été transporté à travers l'Europe par Joseph d'Arimathie et ses compagnons. Cette part de l'histoire repose, de notre point de vue, sur des faits avérés. Le meneur de la compagnie du Graal n'était autre qu'Arimatheos, un membre du collège des Frères spirituels d'Essenie qui fut pour une grande part à l'origine du projet Jésus. En fait de sang, c'est plus précisément une partie des Ka-éléments contenant la sapience de Jésus qui furent recueillis et transportés pour être mis à l'abri au cœur des îles britanniques. Pourtant, on ne peut nier les sources qui indiquent que le Graal est plus ancien que la trajectoire mystique et fulgurante du rejeton Jésus.

Que ce soient les sources légendaires qui identifient le Graal à une pierre tombée du ciel ou bien à l'émeraude du front de Lucifer, que ce soient les racines celtes du mythe qui rapprochent l'artefact d'un chaudron de renaissance, le Graal semble trouver ses racines dans des traditions plus anciennes que le christianisme ésotérique. De fait, il est tout à fait envisageable que le Graal en tant qu'objet ne soit qu'une facette, qu'une étape d'un cheminement spirituel qui ne s'arrête pas avec sa découverte. A ce sujet, les adeptes des sciences occultes ne manquent pas

de déterminer des prolongements à la quête du Graal en fonction de leur philosophie. Si la nature du Graal nous échappe, si les découvertes des compagnons d'Arthur ont disparu dans les tourmentes des âges sombres, cette quête est toujours d'actualité et demeure une voie royale vers l'Agartha.

La Toison d'Or

Outre le Graal, qui continue d'animer nos pentacles d'une flamme toujours vive, d'autres artefacts mythiques nous poussent sur des sentiers particulièrement dangereux mais ô combien porteurs de sapience. Parmi ces trésors, la Toison d'Or tient une place de premier ordre. D'après les légendes, cet artefact ne serait autre qu'une peau de bouc ailé magique gardée par un dragon. Cet artefact semble avoir motivé de nombreuses quêtes dont la plus célèbre reste celle de Jason et de ses Argonautes. La Toison d'Or a depuis disparu mais j'ai entendu dire que de nombreux frères ont tenté d'en retrouvé la trace. D'autres témoignages indiquent que les Templiers ont donné une priorité à la découverte de la Toison pensant qu'elle constitue en fait une sorte de carte magique des Akasha qui permettrait d'atteindre l'Agartha.

La Table d'Émeraude

Cet artefact était à l'origine taillé dans un bloc d'émeraude sur lequel furent gravés une vingtaine de vers par le célèbre Hermès Trimégiste. Ce puissant focus constitue un des documents fondateurs de l'Alchimie primitive et attise la convoitise des sociétés secrètes qui cherchent à s'approprier les sources de notre sapience. Cependant, la Table d'Émeraude n'est plus ; du moins elle n'existe plus dans son unité puisqu'elle a été brisée en plusieurs fragments dispersés dans les sables des déserts des quatre coins du monde. Quiconque réussirait à exhumer un de ces fragments franchirait un pas décisif dans la recherche de l'Agartha. Mais une telle découverte signifierait devenir l'objet des traques incessantes des sociétés secrètes.

L'Atalante Fugitive

D'autres quêtes demeurent dans nos mémoires et nous poussent à marcher sur les pas de glorieux prédécesseurs aux destins légendaires. Prenons, par exemple, la quête de l'Atalante Fugitive à laquelle se consacra la fraternité occulte des Poursuivants dont les traces peuvent être encore découvertes de nos jours. La nature de l'Atalante est nébuleuse mais les témoignages des Poursuivants indiquent qu'elle serait une créature magique de grand pouvoir qui circule dans les champs magiques. Farouche et insaisissable, elle se montre à certains Élus pour finalement toujours se dérober. Sublime apparition, elle frappe les pentacles par sa toute puissance et on dit qu'il est très difficile de résister à son appel, semblable à une véritable fulgurance amoureuse. Les adeptes de l'Alchimie semblent s'intéresser de très près à cet être hors du commun, mais ils restent très évasifs sur les conclusions de leurs recherches. Cependant, si l'on devait réduire cette quête à un enseignement fondamental, il concerne certainement notre rapport à nos origines et notre recherche per-

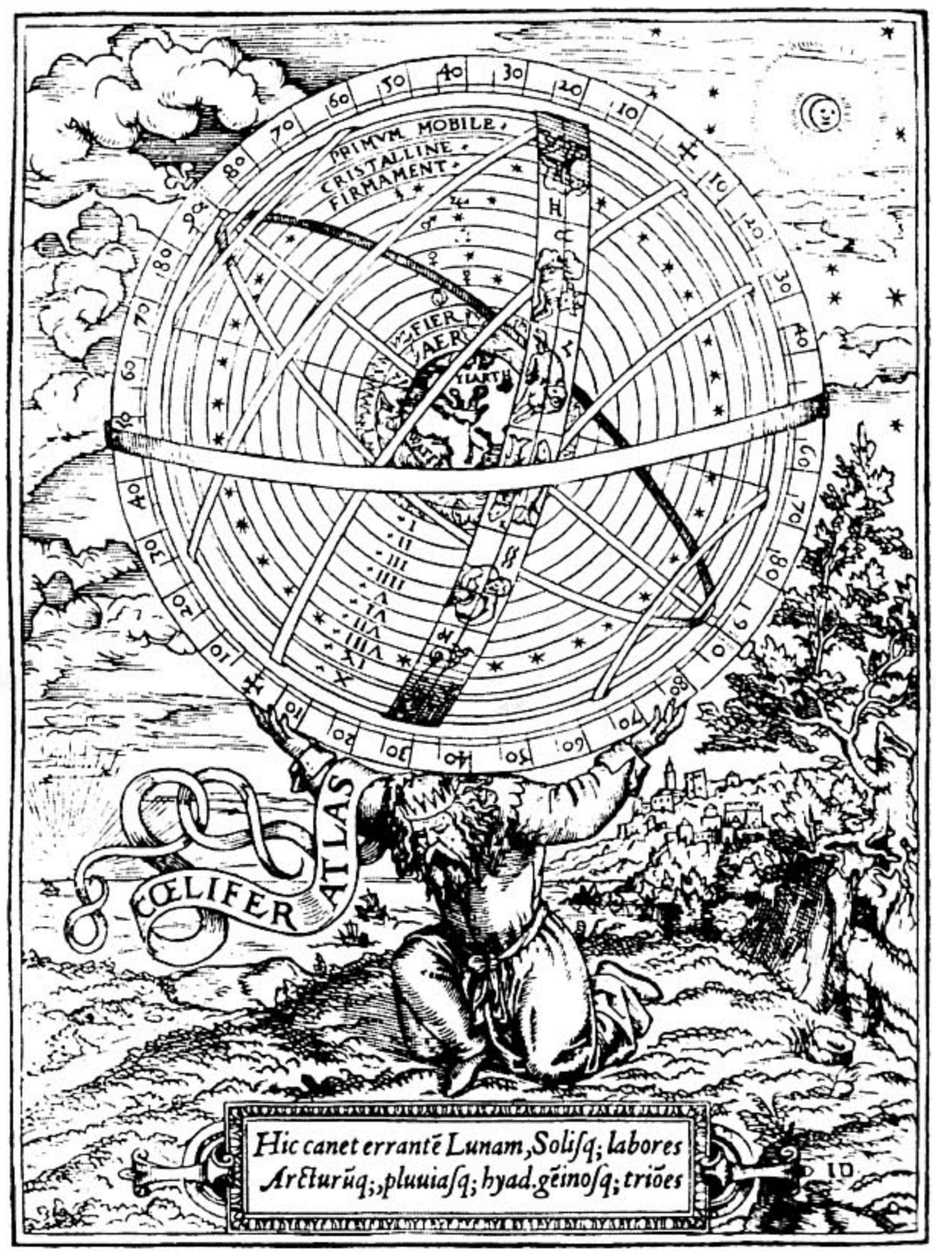
pétuelle de sapience. Atalante serait-elle un Kaïm resté pur devenu le reflet de notre course à l'Agartha. Ses dérobades et fuites sans fin nous indiquent-elles que l'Agartha n'est qu'une étape de plus ? Riche en symboles, la légende de l'Atalante est certainement une quête exigeante qui ouvre des portes insoupçonnées vers l'Agartha. Nombreux sont ceux qui ont succombé, notamment quelque uns des fameux Poursuivants. Leur destin peut être reconstruit au travers de jardins ésotériques censés attirer la belle fugueuse et chacun d'entre nous devrait les rechercher, ne serait-ce que pour y méditer sur le sens de notre quête.

Le Roi du Monde

Parfois, les humains peuvent être à l'origine de certains de nos grands élans. Il est ainsi bien connu que ces êtres que nous avons plus ou moins brutalement éveillés à la conscience possèdent une sorte de mémoire collective aux effets parfois surprenants. Ainsi, certains mythes humains ne sont en fait que les souvenirs ataviques d'un passé antédiluvien et nous autres, qui avons perdu la sapience suprême, devons rester à l'écoute de ce qui pourrait apparaître comme un simple folklore. C'est ainsi que nous nous sommes récemment intéressés au mythe persistant du Roi du Monde qui séjournerait dans l'Agartha. Ces légendes ou ces fantasmes avaient été rejetés puisque nous considérons tous l'Agartha comme un accomplissement et non comme un lieu. Pourtant, avec l'accroissement des communications mondiales, les traditions ont été mises en contact pour nous permettre de discerner d'étranges convergences. Qu'en est-il donc de la mystérieuse cité de Shambala située dans l'Himalaya ? Que penser de ces nazis qui ont consacré énergie et moyens à découvrir les accès de la Terre Creuse dans cette région ? Que dire de la folle équipée du baron von Ungern pendant la guerre civile russe, qui se réclamait d'une Foi Jaune et disait répondre aux ordres du Roi du Monde ? Et si les Agarthiens séjournaient vraiment sur cette terre pour nous guider et tenter d'infléchir la folle course qui nous mène vers l'Apocalypse ?

Notons d'autre part que cette idée de roi du monde a suscité bon nombre de vocations parmi les humains et on ne compte plus ces ultimes monarques auto-proclamés.. Ainsi, on aurait récemment entendu parler d'un «génie» du mal qui s'affirme comme l'Antéchrist. Même si de telles rumeurs sont liées au climat apocalyptique larvé, certains d'entre nous surveillent attentivement l'éventuelle émergence de tels exaltés.

Toutes ces quêtes sont nos chemins vers l'Agartha mais ne doivent pas nous faire perdre de vue qu'elles ne constituent pas un but en soi mais plutôt le vecteur de notre Illumination finale, qui doit nous faire voir le monde sous un autre jour. Car cette terre est loin de nous avoir livré tous ses secrets...



L'Agartha peut se dévoiler à ceux qui savent déchiffrer le Monde. Cette terre est le Graal qui condense les champs magiques en un joyau à l'identique de l'Émeraude du porteur de Lumière. L'un contient la sapience dont l'autre est la source et vice versa ; ainsi doit être compris notre rapport au monde. Chercheur de vérité, sache que plus l'Agartha se dessinera à l'horizon de tes pas, plus tes certitudes s'effriteront. N'espère pas non plus de Vérité car le monde dont nous sommes le miroir n'offre jamais le même visage, sinon à celui qui ne veut pas ouvrir les yeux.

Le Temps Sacré

Tout quêteur est en mesure de voyager un jour dans un Akasha. Cette capacité nous est offerte comme un présent de la Fortune mais elle reste éphémère. La persistance de ces rêves cristallisés dans les champs magiques est un miracle qui cache pourtant une tragédie. Ceux qui ont le privilège de connaître les secrets de nombreux accès peuvent en témoigner. Les Plans Subtils sont ancrés dans les champs magiques par l'inconscient collectif des humains et donc dépendants de leur rêve ou de leur souvenir. Les Akasha les plus viables sont ceux qui sont liés à un mythe peu partagé et entretenu. Ceux qui se morcellent et qui dérivent en perdition dans les éthers sont de plus en plus nombreux alors que l'humanité se détourne peu à peu de ses sources. Cette inquiétante évolution laisse pourtant entendre qu'il pourrait exister un Plan Subtil partagé par l'humanité entière, un Akasha universel qui ne pourrait disparaître puisqu'il est le pilier de la conscience humaine. Ce Plan existe alors que tous les humains rêvent d'un Âge d'Or et d'un paradis perdu. Cet endroit magique n'est pas lié à l'Histoire et échappe donc au Temps. C'est le Temps où le Temps n'existe pas ; le Temps Sacré. Éden, Valhalla, Tir na Nog, tous ne sont que le reflet morcelé du Temps Sacré, le Temps des Kaïm au milieu duquel s'élève encore… l'Atlantide !

Certains peuples tels que les Celtes ou les Aborigènes d'Australie étaient particulièrement sensibles à l'influence du Temps Sacré, comme en témoignent leurs notions d'Autre Monde et de Temps du Rêve. Certains Nephilim ont influencé ces peuples parmi lesquels les Tuatha de Danann qui ont choisi de quitter notre réalité pour s'établir de l'Autre Côté. Certains de nos frères pensent qu'ils vivent toujours là-bas et qu'ils ont peut-être trouvé les chemins qui mènent à l'Akasha primordial.

Le Monde souterrain

Nombreuses sont les légendes et les mythes qui mentionnent l'existence d'un second monde situé symboliquement sous la terre. Cette anti-terre a notamment alimenté l'idée fixe du nazisme, qui n'a pas cessé de découvrir les accès à une Terre Creuse qui devait lui fournir le pouvoir pour asservir la planète. Loin des fantasmes et des élucubrations, il existe bien un Anti-monde que nous qualifions de souterrain par facilité et analogie. Nos plus anciens textes le mentionnent et il est dit que Prométhée y souffre toujours pour expier sa faute. Ce monde nous est hostile ; il est le réservoir de tout ce qui nous est néfaste et de ce qui est refoulé. Tous ceux qui ont voulu se l'approprier y ont laissé leur raison mais il est possible que l'Agartha passe par une telle descente aux enfers.

L'Ombre de Mu

Les Sauriens ont forgé l'unité des Nephilim dans la peur et l'urgence. Pour la première fois, en nous alliant pour mettre fin à la menace que faisait peser la Lune Noire sur l'équilibre des champs magiques, nous nous sommes constitués en un peuple qui devait régner sur le monde pour longtemps… Les Sauriens ont été vaincus et leurs cités végétales réduites en cendres pour ne laisser aucune trace de leur passage.

La menace a été annihilée mais, alors que les siècles se succèdent, une sourde angoisse s'est lovée dans nos pentacles. Et si les Sauriens n'avaient pas été complètement éliminés ? Comme pour faire éclater ce sentiment, plusieurs événements ont fait remonter à la surface de nos esprits des souvenirs brumeux. Ainsi, dans les années trente de ce siècle, un aventurier écrivain, Jack Churchcraft, publia un livre intitulé « The Lost Continent of Mu » qui devait déclencher des polémiques enflammées entre partisans et détracteurs. Fruit de voyages aux quatre coins du globe, cet ouvrage révélait au monde l'existence d'un continent perdu, situé dans le Pacifique habité par des entités non humaines et qui aurait été le berceau de toutes les civilisations. Pour la première fois, un ouvrage du grand public abordait l'idée que l'humanité pouvait avoir été « conçue » par une autre « espèce » intelligente. Par la suite, Churchcraft réussit à publier d'autres livres qui devaient décrire avec une foule de détails ce fameux continent. D'après l'auteur, ces textes lui étaient inspirés par des visions au contact de mystérieuses tablettes écrites dans une langue inconnue découverte avec l'aide de l'archéologue Ashbless. Pour nous autres Nephilim, ce qui apparaissait comme une mystification de plus prit un nouveau visage lorsque nous avons découvert que ces tablettes étaient écrites dans un dérivé d'énochéen !

Depuis les travaux de Churchcraft ont suscité l'attention du monde occulte et les recherches se sont multipliées pour mettre la main sur ces tablettes. Quant à l'aventurier, il est dit qu'il mourut de faim dans un monastère tibétain en 1950, mais d'autres pensent qu'il est encore vivant et qu'il se cache des nombreuses attentions qu'il a suscitées, notamment parmi les sociétés secrètes.

En fait, les travaux médiatisés de Churchcraft nous ont amenés à convoquer un grand conclave des Arcanes auquel même les Orphelins étaient conviés. A l'issue de cette réunion, il devait apparaître, après enquête, que ces tablettes révélaient que les Champs de Lune Noire étaient toujours actifs et que les Sauriens séjourneraient toujours sur Terre, mais cachés dans un monde souterrain ! Des contacts ponctuels avec nos cousins Selenim ont pu alimenter cette hypothèse par des rumeurs de rencontre avec des entités sauriennes. Aussitôt, la nouvelle non prouvée s'est répandue parmi tous les cercles et les fantasmes ont fleuri. Certains n'hésitent plus maintenant à dire que les Sauriens auraient quitté la Terre pour rejoindre l'espace et que la chute de la météorite d'orichalque serait leur œuvre. Que ce continent perdu n'est autre que la base secrète des Sauriens, les Héritiers de Mu, qui attendent leur heure !

Les Visiteurs

L'Arcane XVII a développé depuis bien longtemps une vaste théorie selon laquelle nous ne serions pas nés naturellement des champs magiques, mais à l'initiative d'entités extraterrestres. Ces géniteurs, disparus depuis, nous auraient donc créés dans un but bien précis et devraient revenir un jour. Beaucoup d'entre nous raillent ceux de l'Étoile, pourtant leurs archives gigantesques peuvent troubler celui qui fait l'effort de s'y pencher.

Que l'on découvre les étranges graffiti des Dogons montrant des visiteurs en scaphandre ou des schémas de constellations invisibles même avec un téléscope de bonne taille et l'on peut déjà commencer à sentir sa curiosité attisée. Ce seul exemple n'est qu'une parcelle d'une multitude de faits étranges qui tendraient à faire croire que cette planète a été visitée à plusieurs reprises et surtout qu'elle l'est encore.

Ce courant de pensée connaît actuellement un grand succès parmi nos frères américains, qui mettent tous leurs moyens pour essayer de révéler des preuves irréfutables. D'après eux, des contacts auraient déjà eu lieu entre des humains

parmi les plus hautes sphères du pouvoir mondial et ces entités extraterrestres... Le coup d'arrêt mis à la conquête spatiale menée par les humains serait entre autres liée à la présence de ces visiteurs sur la face cachée de la Lune.

L'Apocalypse

Nous avons déjà vécu plusieurs cycles astraux et, à chaque changement d'ère, le monde a été bouleversé d'une manière ou d'une autre. En cette fin de siècle, l'ère du Verseau se profile à l'horizon et nous savons tous que l'Apocalypse aura lieu avant son avènement. Cet événement tant prophétisé doit voir les sociétés secrètes tenter le tout pour le tout pour mener à bien leurs différents Grands plans, Desseins, Schémas ou tout autre qualificatif que ces fanatiques peuvent donner à leurs expériences maudites. L'Apocalypse sera une bataille de la dernière chance dont le vainqueur pourra profiter pour entrer de plain-pied dans la nouvelle ère.

Ce siècle meurt et nous voyons partout s'agiter les ombres des armées secrètes qui fourbissent leurs armes. Partout, la fièvre monte et ce monde devient la scène d'agissements frénétiques de la part d'illuminés qui sentent d'une manière ou d'une autre la tension monter. Cette apocalypse sera-t-elle déclenchée par les sociétés secrètes, ou est-elle inscrite dans les astres ? A moins que les humains en général ne soient pris de folie et autoréalisent la prophétie. Un antéchrist créé par les sociétés secrètes est-il modelé par une quelconque société secrète dans un endroit tenu secret ?

Voyez le monde autour de vous...

Contemplez cette succession de calamités, de fléaux et de soubresauts. Entendez-vous le grondement toujours plus fort des Cavaliers ?

Mystère

Fin d'albâtre

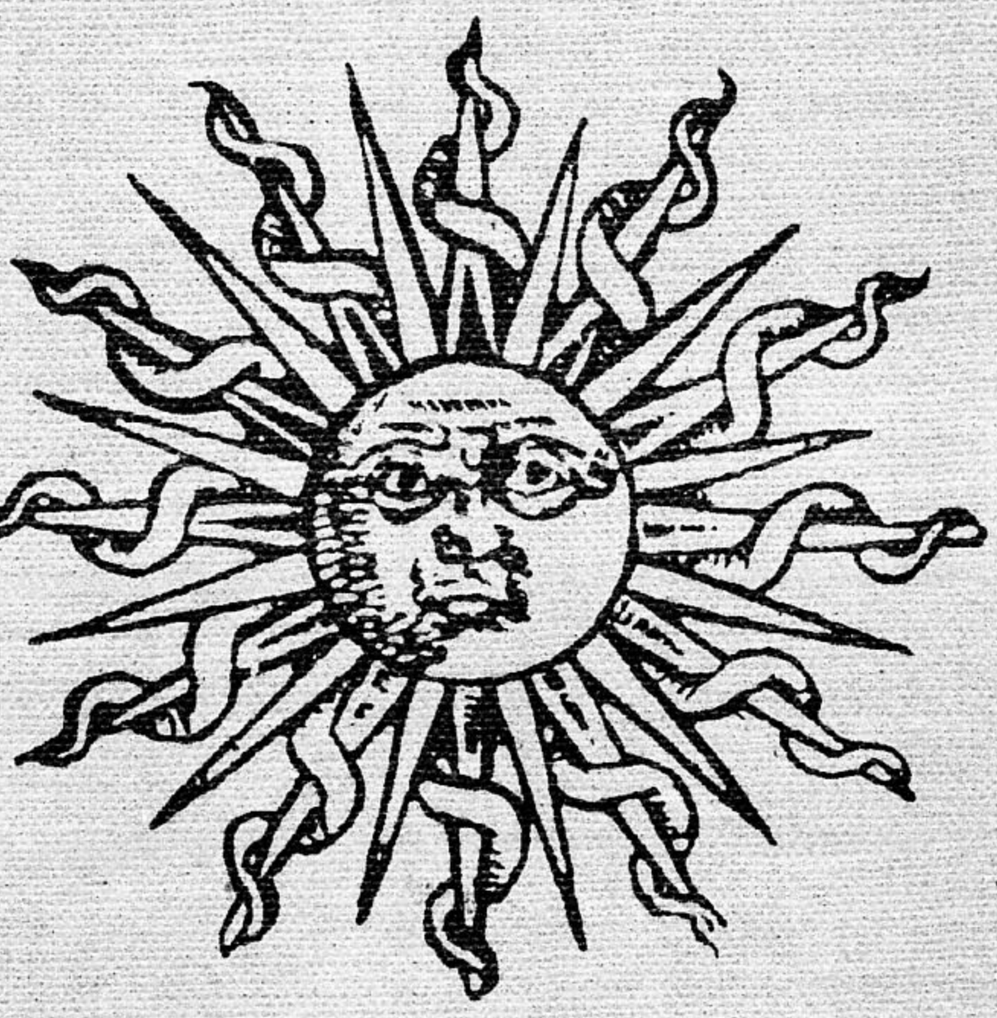
Commencement de charbon

Siège du macrocosme

Infini de la vie du monde

Tu es Iz

LA TRADITION



Partie IV

Notre parcours à travers les siècles nous amène parfois à la croisée de chemins environnés de brumes. Je ressens aujourd'hui cette impression alors que je m'apprête à quitter l'antre confortable de l'herméthèque des T.F.T.G. Mon chemin vers l'Agartha ne peut se contenter d'amasser les éléments d'une sagesse plusieurs fois millénaires ; il me faut désormais éprouver ce monde dont je suis le fils.

Cette déclaration de foi peut paraître théâtrale, mais la tâche consistant à guider, dans la mesure du possible, tous mes Frères dispersés ou récemment éveillés, fait vibrer mon pentacle. Ne nous le cachons pas non plus, je suis particulièrement excité à l'idée de m'immerger de nouveau dans les eaux troubles du grand jeu occulte !

Plutôt que de tenter de définir toujours plus précisément les innombrables facettes de notre culture et de notre histoire, il convient de se pencher sur l'adversité. Bannis du vaste mouvement de l'Histoire, nous sommes des créatures de l'Ombre qui œuvrons dans les coulisses pour échapper à ces anciens élèves turbulents que nous avons laissés défigurer la Terre, ce joyau inestimable ; je parle bien sûr des humains, les rejetons du Sentier d'Or.

J'ai déjà abordé dans mes récents travaux notre relation individuelle avec l'être humain. De manière à élargir notre vision, je compte aujourd'hui apporter ma contribution à l'étude de nos rapports généraux avec les humains. La première piste qui s'impose touche bien sûr à la manière dont nos deux espèces ont pu échanger des connaissances touchant au secrets de ce monde. En effet, si nous avons pu tisser de fructueuses relations avec certaines peuplades — je pense notamment aux Egyptiens et aux Celtes —, les échanges de sapience entre humains et Nephilim sont plutôt à sens unique pour le bénéfice des premiers. En fait, il serait plus approprié de parler d'un pillage en règle de nos secrets. Pour autant que je le sache, et vu l'évolution actuelle de ce monde, il semble que tous les mystères qui ont pu nous être arrachés ont été mal assimilés.

Ne nous laissons cependant pas emporter par les préjugés.

L'étude qui suit a pour objectif de mieux comprendre l'occultisme humain et ses rapports avec notre antique sagesse. Pour mener à bien ce nouveau travail, je suis rapidement entré en contact avec le Docteur Parangon, une véritable figure emblématique de notre petit monde occulte, comme je devais rapidement m'en rendre compte. Ce libraire occultiste m'a été recommandé par ce bon Saint Amand. La librairie de l'Incunable Souveraineté jouit en effet d'une renommée inégalée et le petit passage proche du Panthéon qui abrite cette échoppe semble être le théâtre de biens curieux ballets...

Une fois nos méfiances mutuelles dépassées, le Docteur Parangon s'est révélé d'une compagnie particulièrement enrichissante et intrigante. En fait, nous nous sommes trouvés de nombreux points communs et les longues heures passées à débattre de vastes sujets ésotériques m'ont semblé trop courtes. L'atmosphère étrange de la librairie abritée sous l'enseigne du Lion vert n'y est certainement pas étrangère.

Préférant ne pas trop attendre une finalisation de mes travaux, je vous livre le résultat provisoire de ces riches entretiens portant sur la tradition ésotérique humaine.

Parangon m'a pas fini de me révéler ses secrets. Je brûle d'impatience de continuer nos débats et d'en savoir plus sur le petit monde qui gravite autour de lui. Le quartier étant fascinant, j'en profiterai pour faire le tour des éditeurs dans l'espoir de diffuser largement mon œuvre, que je conçois maintenant comme un véritable pavé dans la mare trop stagnante du milieu occulte !

L'arbre de la Tradition

Toi, chercheur de la Sapience, comprends bien qu'au commencement de ta longue route, tu dois en premier lieu soulever le voile posé par les humains sur la réalité véritable du monde. Il te faut comprendre et percer ces codes qui sont autant de clés pour des parcelles de vérité.

L'ESOTERISME

Nous, les Nephilim, vivons dans un monde très différent de celui des humains. Les Éthers, les champs magiques, la chanson des symboles gouvernent nos existences et nos émergences. Nos sens nous permettent de prendre corps avec la vraie Nature. Mieux, notre raison d'être, notre but à tous est d'atteindre la perfection cosmique. Les humains sont naturellement dépourvus de ces possibilités et de ces buts. Ils ne peuvent interagir avec le monde que par le biais de cinq sens et d'une conscience dont ils ne sont même pas les créateurs. Il est donc normal qu'après les initiations prométhéennes, les humains ne purent qu'être attirés par la lumière de la sapience Nephilim, tels des moustiques par la lampe de l'ermite. Mais ils ne possédaient pas l'expérience plurimillénaire de notre peuple. Cette lumière les brûla profondément et, pour beaucoup d'entre eux, les aveugla.

L'orichalque n'est pas seulement une vengeance cosmique, un accident de la création. C'est aussi le symbole, le signe de l'éclatement de la manière dont nous faisions progresser la Sapience du monde. Le projet du Sentier d'Or fût arrêté pour longtemps et nous tombâmes vers le monde physique, nos ailes en flammes. Incapables de préserver notre savoir, les humains en récupèrent les morceaux éclatés, dispersés dans toutes les dimensions du monde. De fait, le voile sur la grandeur cosmique se déposa, cachant à tout jamais les émerveillements que nous avions connus avant l'Atlantide.

D'entier, de monolithique (certains ont parlé de la pyramide d'Adamante, de la Montagne Cosmique), notre savoir, ce qui nous réunissait tous, se transforma en une fragmentation infinie. Les humains ne purent s'emparer que de quelques gouttes de l'océan de connaissances Nephilim. On peut alors facilement comprendre que les humains bâtirent leur « science ésotérique » sur presque rien, que les racines de la Tradition ont poussé dans un terreau sec, aride et pratiquement désertique. L'arbre ne pouvait alors que se révéler tordu, rabougri, aux nœuds difformes, aux branches multiples et sans harmonie. L'ésotérisme humain que l'on appelle la Tradition a souvent été comparé à un fleuve traversant les époques, inchangé, charriant en son sein les nombreux fleuves, rivières, ruisseaux et rus de toutes les cultures. Mais cette image est fausse. Elle a été créée de toutes pièces par des humains voulant donner un sentiment illusoire d'unité. L'image de l'arbre est plus juste, plus vraie. Chaque feuille de cet arbre est une connaissance Nephilim transposée en langage humain.

Cet arbre est un vrai monde en soi et le Nephilim doit apprendre à en être l'habitant. Il doit devenir un elfe de la Tradition, un génie sylvestre pour pouvoir le parcourir librement. En cela, il doit maîtriser parfaitement ce que les humains appellent l'ésotérisme, mais qui n'est que la transposition de notre communion avec le monde.

Les conspirations

Il est important de comprendre que pour les humains initiés aux mystères Nephilim, l'un des moyens d'action dans le monde occulte est de bâtir une conspiration, de mettre dans le secret plusieurs de ses congénères afin de poursuivre un but occulte, sou-

vent en rapport avec les grandes directions des plans de sociétés secrètes. Le monde des conspirations est l'un des plus importants chez les ennemis des Nephilim.
Ces humains, démunis devant la magie Nephilim, ne peuvent répondre que par la manipulation politique, la désinformation, l'occultation médiatique, le contrôle des idées et des masses, les complots politiques et militaires, les associations illégales. Pour ceux qui enquêtent sur ces milieux, c'est une vraie plongée dans un Hadès sombre et secret. Les hommes participant aux guerres occultes sont des adeptes du mensonge, du double-jeu. Ce sont les vrais espions tels qu'ils sont décrits dans les romans et les films. Nombre d'entre eux cultivent le goût des apparences et de l'illusion. Parce que peu nombreux au total (au regard de la population humaine), les humains membres des sociétés secrètes n'ont véritablement comme arme que la conspiration et les complots.

L'occultisme

L'occultisme peut être vu comme le moyen de comprendre l'ésotérisme. C'est la matérialisation de l'immense arbre bâti par les humains, qui prend racine au sein du Sentier d'Or et de l'Atlantide. Il est son écorce et sa forme. Il peut être aussi l'arbre qui cache la forêt de l'ésotérisme. Visage couvert, caché, invisible pour les non-initiés, l'occultisme est avant tout l'arme, la technique de l'ésotérisme. C'est ainsi que beaucoup de Nephilim préfèrent parler de la Grande Occultation plutôt que de l'occultisme. Ils montrent bien ainsi que certains humains, pour la plupart descendants des premiers mystes initiés par Prométhée, ont cherché à cacher leurs connaissances pour mieux dominer le monde. L'occultisme rend bien compte aussi de l'aspect fragmentaire de la Tradition, de l'influence de l'histoire et du dévoiement de la sapience par les humains.

L'occultisme ne répond pas à une unicité de forme et de fond. Il est multiple et s'exprime par de nombreuses pratiques, comme la science des complots et de la manipulation, l'architecture secrète et ésotérique. Les humains n'ont jamais pu penser l'occultisme à la manière des mathématiques. Ce ne fut qu'un moyen pour des groupes et des individus de cacher une connaissance privilégiée, un acte, une action ou bien un secret trop important. C'est ainsi que de nombreux secrets de la Sapience Nephilim furent occultés durant de très nombreux siècles par les multiples organisations secrètes humaines. Beaucoup d'entre eux furent perdus à tout jamais, noyés sous l'épaisse couche de symbolisme et de rituels humains.

L'histoire aussi servit l'occultation. Les Nephilim ont en quelque sorte vécu l'histoire comme un « accident » dont ils ne sont jamais remis. Ces accidentés du temps comprirent très rapidement que les brumes du passé humain, la faiblesse de la mémoire, l'oubli, la réécriture permanente de l'histoire par les « vainqueurs », allaient entraîner une disparition progressive des racines de l'arbre de la Tradition. Le fleuve allait s'assécher devant le soleil implacable de l'histoire. C'est l'une des raisons qui expliquent pourquoi les Nephilim essayent de préserver leurs souvenirs, leurs mémoires. Ainsi, ils peuvent lutter contre l'oubli, force d'occultation particulièrement puissante. Les Akasha indiquent comment les Nephilim envisagent le passage du temps, comme une somme de l'ensemble de la vie et non comme une ligne droite, un passage d'une non-existence vers une autre.

Le travail d'occultation humain fut, est et sera particulièrement dommageable pour la sapience Nephilim. A force de détruire, de cacher, de retranscrire, de ritualiser les maigres connaissances glanées, les humains ont abîmé une grande partie de la sapience du monde. Avilie, mourante, la Sapience est peut-être l'élément le plus en danger des Nephilim. Chaque quête personnelle de

l'Agartha est une quête de et pour la Sapience. C'est la clé universelle, celle qui ouvre à la beauté du monde et les humains n'ont pas de cesse de la limer, de l'oublier et de la cacher.

LES CONSPIRATIONS

L'ENVERS DU DECOR

Il faut imaginer alors ce que peuvent bien receler comme mystères des lieux que nous pouvons traverser quotidiennement. Ces lieux ont pu être bâtis dans des buts bien précis, que l'immense majorité ne connaît pas. Les Nephilim essayent de découvrir ces buts et même de les utiliser. Il existe un envers du décor impossible à remarquer au premier abord, mais qu'un œil averti peut apercevoir et comprendre. La réalité cachée peut prendre alors une dimension plus importante que la réalité quotidienne. Un bâtiment banal, un lieu mille fois visité, peuvent soudain prendre une valeur très symbolique quand ils sont examinés par un œil occulte. Ainsi, il est notoire que la pyramide du Louvre est constituée de 666 losanges de verre et 666 est un nombre très important pour les Nephilim et pour les occultistes puisqu'il est lié à l'Apocalypse. Les raisons officielles avancées pour la construction de la pyramide ont servi à masquer les « vraies » raisons, celles qui lient la pyramide à l'Apocalypse. Maintenant, la manière dont les officiels ont pu être poussés ou manipulés pour prendre la décision est une autre histoire, que des Nephilim très intelligents et courageux pourraient essayer de résoudre (n'oublions pas que les plus hautes sommités de l'État ont participé à la prise de décision).

Nous, les chercheurs de l'occulte, les découvreurs de l'étrange, nous nous devons de porter un regard différent sur le monde et les constructions humaines. Le moindre détail peut s'avérer important, « significatif » pour l'Initié. Le monde constitue aussi une initiation et une révélation, si ce n'est la Révélation. Les notes qui suivent sont là pour faire naître la petite étincelle de sapience qui servira d'allume-mèche à notre lanterne de Pèlerin.

Les cimetieres

Qui n'a déjà parcouru les allées silencieuses d'un cimetière en cherchant à déchiffrer les noms à moitié effacés gravés sur les pierres tombales ? Pourtant, ce lieu de repos et de recueillement peut cacher certains faits et gestes plus délictueux que la simple promenade. En effet, les cimetières sont souvent des endroits peu fréquentés, isolés du reste de la communauté des vivants ou du moins protégés par des murs. Ils permettent les rassemblements secrets et discrets, les rencontres cachées et les opérations magiques. Depuis le début de l'expansion humaine, les cimetières ont toujours été associés au mystère et au fantastique. Cela est dû à la proximité immédiate de la Mort et à son inconnu qui ne cessent de questionner l'humain.

Mais il existe une autre origine à ces peurs et interrogations. Il s'agit des Selenim. Ils ont très vite hanté les sépultures humaines car ils pouvaient y trouver facilement de l'énergie pour survivre. Selon la revue Hermès Trimégiste, il existerait une communauté de Selenim ne vivant que dans les cimetières. Ils se cacheraient dans les caveaux familiaux et construiraient des souterrains entre les différentes tombes. Il semble que plusieurs fossoyeurs ayant creusé un peu trop loin, aient payé de leur vie leur découverte. D'autre part, les Nephilim ont remarqué que les cimetières sont souvent construits sur des lieux propices à des Plexus ou des Nexus. Ils pensent que les humains « guidés » par certaines sociétés secrètes mystiques comme les Rose-Croix construisent, sans le savoir des cimetières sur ces lieux afin de préparer une éventuelle transmigration des âmes humaines par les Nexus lorsque les

sociétés secrètes auront pris le pouvoir. Dans certains cimetières comme le Père-Lachaise à Paris ou le cimetières des Roses à Toulouse, des Nephilim ont transformé des caveaux entiers pour permettre leur rassemblement lors des jours de Nexus. Dans ces cas, ils n'hésitent pas à employer des phrases en Enochéen ou en latin, qu'ils font graver sur les tombes afin de guider les nouveaux venus vers les lieux de rassemblement.

Les forets

Les forêts, par leur nature sauvage, ont elles aussi toujours été associées à l'occulte, au caché. Les humains en ont fait les royaumes des elfes et autres farfadets, des géants dévoreurs de jeunes vierges ou de monstres assoiffés de sang. Il est certain que de nombreuses forêts se développent autour de Plexus de champs magiques de Terre. Ces Nexus peuvent alors avoir une influence directe sur la faune et la flore de la forêt.

Ils peuvent donner des formes bizarres à certains arbres, les tordant, noircissant leur écorce ; ils peuvent acquérir une semi-conscience et émettre des chants mélancoliques et endormeurs. Certaines fleurs peuvent ainsi luire dans la nuit. Des champignons peuvent atteindre des tailles gigantesques et se développer alors en une forêt dans la forêt. Quelquefois, les spores de ces champignons deviennent un nuage toxique dangereux. Le courrier des lecteurs d'Hexagone-Dimanche du mois dernier rapporte ainsi l'existence d'une telle forêt de champignons dans celle de Rambouillet au sud de Paris. Parallèlement, le journal parle longuement de l'existence probable d'une ancienne décharge de produits toxiques près de Choiseux, petit village de la forêt, car les habitants ont été intoxiqués par un nuage de gaz. Bien que les forêts soient un des endroits privilégiés par les Nephilim de la Terre, elles sont aussi prisées par les autres Nephilim. En effet, dans les forêts, il leur est possible de construire des repaires pratiquement indécelables. Il existe ainsi des groupes de Nephilim se nommant les Arboricoles. Ils vivent dans la forêt de l'Argonne dans l'est de la France ou dans la forêt des séquoias de Californie. Ces Nephilim bâtissent des demeures à l'intérieur des troncs d'arbres les plus importants, fabriquent des huttes qu'ils perchent ensuite dans les feuillages. Mais ceci ne les empêche pas de fréquenter la ville (au contraire des métamorphes elfes), ils trouvent tout simplement que la forêt offre des possibilités de cachette bien plus sûres. Certaines forêts ont été aménagées pour donner des renseignements aux Nephilim. Ainsi, la forêt de Fontainebleau est l'exemple typique d'une forêt aménagée de façon occulte à la fois par les humains et les Nephilim. Il est certain que des rochers portent des signes en Enochéen et signalent l'entrée de souterrains secrets qu'utilisent des Nephilim. Plus fort encore, des Nephilim incarnés au siècle dernier, ont placé des rochers selon la forme d'un pentacle de Kabbale. Il existe ainsi une invocation de Kabbale prête à l'utilisation. En revanche, une obédience des Templiers, l'Ordre Sacré de Jérusalem, fit installer plusieurs pierres creuses dans lesquelles on peut cacher deux hommes ou des armes et du matériel. On peut citer le cas troublant d'un joueur de paint-ball qui disparut mystérieusement après avoir annoncé par talkie-walkie à ses compagnons de jeu qu'il avait découvert une cache où il y avait de vraies armes. Il fut retrouvé quelques semaines plus tard, nu dans la forêt, ayant perdu le souvenir de sa découverte. Ses amis trouvèrent simplement une croix de Saint-André tatouée sur son épaule.

Les grottes

Il existe de nombreuses grottes naturelles et artificielles qui présentent un caractère occulte. Elles possèdent souvent des boyaux

ou des galeries difficilement praticables, mais qui peuvent déboucher sur des salles très importantes. Les sociétés secrètes aiment utiliser ces endroits, secrets par nature, pour entreposer du matériel ou tenir des réunions discrètes. On peut ainsi parler du mystère de l'Aiguille Creuse que Gaston Leroux fait résoudre à son héros Arsène Lupin. L'aiguille creuse est un piton rocheux dominant la mer, situé près de la ville d'Etretat, station balnéaire de Normandie. Une grotte reliée au continent par un souterrain est censée exister au centre de cette aiguille rocheuse. Arsène Lupin y aurait trouvé le trésor perdu des rois de France. Cette cavité porte le nom de « chambre des demoiselles ». En effet, une légende de la ville raconte qu'un des anciens seigneurs d'Etretat, le chevalier de Préfossé, ayant aperçu trois ravissantes demoiselles, les aurait fait arrêter et conduire à son château. Devant la résistance des prisonnières, le chevalier les aurait fait enfermer dans un tonneau garni de clous, puis précipiter du haut d'une ouverture de la grotte sur les brisants. Aujourd'hui encore, les pêcheur d'Etretat croient entendre leurs fantômes chanter des hymnes. D'après une étude de la revue clandestine Nephilim Hermès Trimégiste, tout porte à croire que cette grotte a été aménagée par l'obédience templière de ce chevalier de Préfossé afin de piéger les Nephilim ; méfiance donc !

Nous pouvons évoquer aussi les premières grottes habitées par les humains après la fin du Déluge, alors que les eaux se retiraient. Ces grottes recèlent de nombreuses peintures et signes secrets ayant un lien direct avec la condition de l'homme sur l'Atlantide. Certains Nephilim pensent ainsi que la reconstruction de l'Atlantide doit passer par l'étude préalable de ces grottes ainsi que par leur utilisation magique comme lieu de mémoire chargé, passage vers l'Atlantide céleste.

Les souterrains

Les souterrains sont occultes par excellence, puisque l'une de leurs fonctions primaires est d'être un chemin caché permettant la fuite ou un déplacement discret. Ils constituent typiquement des constructions occultes fabriquées par les sociétés secrètes. Ainsi, de nombreuses commanderies templières du Moyen Age ont fait construire un souterrain. Certains nobles ont fait bâtir sous leur château et leur fiefs de longs tunnels de pierre permettant la fuite ou le convoyage de fonds secrets. Ces passages discrets sont beaucoup plus nombreux que l'on veut bien le croire. Ainsi, on s'est aperçu que la région de la Champagne est truffée de tunnels, aussi bien construits par des chevaliers templiers amateurs de secrets que par des officiers du génie de la Guerre 14-18. En général, lorsque l'entrée ou la sortie d'un souterrain débouche dans un endroit public, les sociétés secrètes procèdent selon deux schémas : soit elles utilisent le tunnel durant un bref instant (dans ce cas elle installent des fausses pancartes de travaux devant les ouvertures) ; soit elles utilisent des passages régulièrement (elles camouflent alors les ouvertures par une statue, une fontaine, un passage secret). Ainsi, si vous poursuivez un chevalier-soleil des Illuminés d'Avignon dans Paris, il essayera de vous semer dans la rue des Grands Degrés dans le Vième arrondissement car là, en appuyant d'une certaine manière sur la corne d'une petite statue à demi effacée, il ouvrira un passage dans le mur de pierre d'un hôtel particulier par lequel il pourra vous échapper.

Les villes

Lieu occulte par excellence, la ville présente de nombreux avantages pour le Nephilim. Par sa concentration de population et d'informations, il est plus à même de trouver ce qu'il cherche. Il peut questionner, utiliser les banques de données, les

bibliothèques les plus modernes. C'est aussi dans la ville qu'il se dissimule le plus facilement. Il peut loger dans un hôtel, changer d'appartement. On peut noter que certaines villes présentent un caractère occulte en soi. Certaines cités bâties durant le cours de l'histoire ont vu leurs plans dessinés par des membres de sociétés secrètes ou même par des Nephilim. La position des rues, les croisements, l'emplacement des bâtiments publics ont alors une signification occulte importante. Cela peut être le signalement d'une cache, d'un Nexus permanent, le signe que la ville est dirigée secrètement par une société secrète. Il peut même arriver que la ville soit un sortilège en soi, si compliqué et si puissant qu'il est nécessaire de « l'imprimer » dans le sol par le biais de rues et de maisons. Ainsi, Sienne, en Italie (célèbre pour sa fête médiévale : le Pallio), possède un plan urbain qui la fait ressembler à une coquille de Saint-Jacques. Il est ainsi clairement montré que la ville fut (est ?) un lieu important de l'ordre de Saint-Jacques, société secrète importante durant le XIIIème siècle, à l'origine des cathédrales gothiques. De même, le centre de Bath, en Angleterre, construit durant le XVIIIème siècle fut pensé secrètement comme un immense cadran astrologique. Toute la ville a été organisée ensuite en fonction de cette demande. Encore aujourd'hui, les permis de construire ne sont délivrés que si la construction respecte une orientation bien précise. Les autorités anglaises attribuent ces exigences au respect des sources chaudes existant à Bath. On ne sait toujours pas pourquoi ce cadran géant fut construit. Certains murmurent qu'il allait servir bientôt. Très peu de personnes sont au courant de ce mystère. Seule une réalisatrice de cinéma d'avant-garde, Mathilda Goodardy, célèbre pour ses films esthétiques et provocateurs l'a clairement énoncé dans l'un de ses films : Le Sexe de l'Architecte.

Les caves

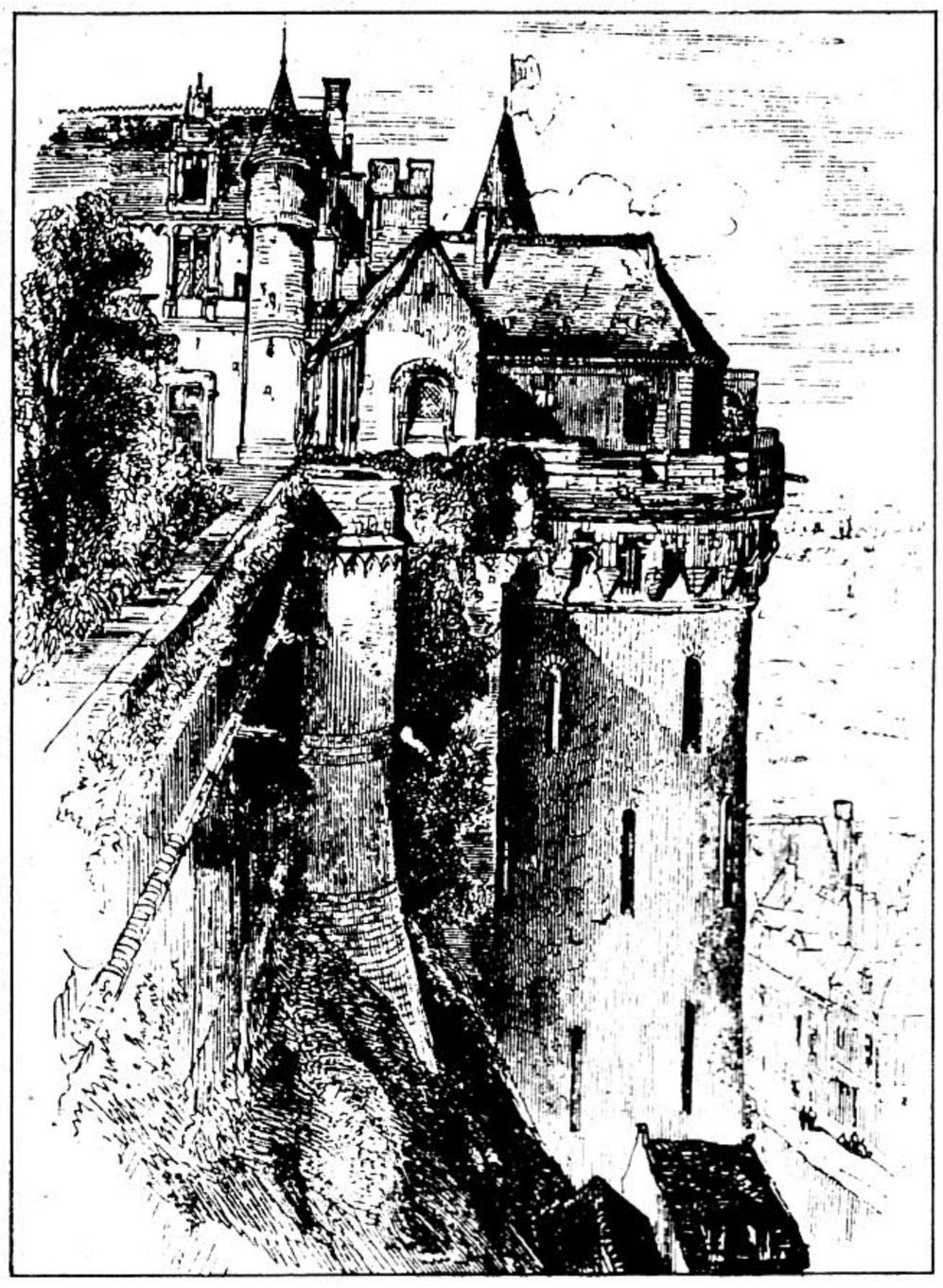
Les caves présentent de nombreuses opportunités pour l'occultisme. Situées en sous-sol, elles sont en contact direct avec des souterrains et les égouts de la ville. Elles sont le lieu idéal pour des réunions secrètes et peuvent être aménagées pour ceci. Un escalier dérobé peut y conduire. Le système de fermeture de la porte menant à la cave peut être très compliqué, voire pratiquement impossible à ouvrir si l'on ne possède pas la clé. Du tissu capitonné peut recouvrir le mur afin d'éviter toute dispersion des bruits. Les utilisateurs des caves peuvent y faire aussi des expériences de type alchimique, installer des laboratoires, des bibliothèques privées. Ces caves sont proches des champs magiques de Terre. Enfin, elles sont les restes des demeures anciennement construites sur le lieu et, par conséquent, en gardent la mémoire. Certaines peuvent être des pièces principales d'habitations du Moyen Âge ou garder des pierres utilisées par les Gallo-romains. Ainsi, à Marseille, il existe un véritable réseau de caves, qui sont reliées entre elles par des tunnels naturels, près du port. Ces caves ont servi à l'origine à cacher les premières sectes chrétiennes des persécutions romaines. Elles gardent la trace de leurs premiers occupants par le biais de graffiti, dont personne n'a réussi à percer le sens, par des sarcophages souvent vides et par des sculptures (que certains historiens classeraient comme faux du XIXième siècle) racontant que le Saint Graal aurait été protégé des romains dans ces caves. Il est à noter que le plan général de ces caves fut établi durant le début du XIXième siècle par Lord Byron lui-même, avant sa venue à Venise. Certains occultistes pensent que ces plans ont été cachés dans un palais vénitien près du Palais des Doges.

Les égouts

Les égouts jouent dans la ville le rôle si utile des souterrains à la campagne. Cela n'exclue pas, bien entendu, la possibilité d'avoir des souterrains en ville bien au contraire. Les égouts présentent un réseau de circulation facile à emprunter mais plus délicat à fréquenter. Les métamorphes Satyre et Triton sont souvent à l'aise dans ces genres d'endroits. Les Nephilim aiment à parcourir ces lieux souterrains, car ils sont en général délaissés par les sociétés secrètes. Ils peuvent même construire à l'intérieur des habitations entières, comme c'est le cas à New York. Presque chaque Arcane majeur possède son groupe de Nephilim qui habite volontairement dans les égouts et qui prépare un refuge en cas de coup dur pour la famille. Ces Nephilim décorent à leur manière des galeries entières. Ils incrustent des symboles cuivrés en Enochéen sur les murs de béton gris. Ils peignent des fresques résumant les secrets qu'ils apprennent et dessinent les symboles graphiques de certains sorts sur des plaques de métal trouvées dans les égouts. Ils creusent des gouttières pour exposer les stases des Nephilim disparus. Ils élaborent de nouveaux sorts plus discrets que ceux employés jusqu'ici. Les seuls humains à s'aventurer dans les égouts sont les égoutiers, les clochards, les malfaiteurs et quelques jeunes développant de nouvelles formes de loisirs ou à la recherche de sensations. Les Nephilim habitant les égouts savent en général les éviter. Il arrive même qu'une collaboration puisse s'établir entre ces Nephilim et les visiteurs.

Les monuments publics

Les monuments publics, qu'ils soient statues, sculptures ou monuments aux morts sont d'excellents supports de l'information occulte. Ils sont autant de signaux repérables pour les Initiés. Ces monuments peuvent être couverts d'écritures secrètes qui, de loin, sont prises pour l'érosion de la pierre. Ils peuvent être creux et permettre des cachettes et des abris. Ils peuvent par leur symbolisme donner des renseignements sur des endroits magiques, des planques, des positions de souterrains. Certains d'entre eux ont été construits par des sociétés secrètes qui utilisent leur symbolisme afin de guider les nouveaux initiés. Les Nephilim peuvent les repérer et cela leur donnera des informations sur la présence potentielle des sociétés secrètes dans la ville qu'ils traversent. Ainsi Hermès Trimégiste a recensé plus de 25 monuments publics ayant un trait occulte dans la ville de Reims. Cela va du parcmètre affichant le mystérieux message suivant « les Oubliés en A45 à 10 h » à la statue de Rodin dont le socle peut s'ouvrir, révélant un passage vers des catacombes gallo-romaines.



Les pavillons

Certaines maisons, comme les pavillons, se prêtent bien aux activités occultes. Ce sont des maisons en général entourées d'un jardin et d'un mur. Elles sont situées à la périphérie ou dans la banlieue de la ville, dans des endroits relativement calmes. Les pavillons peuvent donc cacher sans trop de problèmes des activités occultes, tout aussi bien de sociétés secrètes que de Nephilim. De plus, ils possèdent une cave et s'accommodent parfaitement d'un système de défense poussé, soit humain soit animal (voir les chiens de garde peu amicaux en général). Les Arcanes majeurs des Nephilim essayent de se procurer ce type d'habitation, mais ils ont de plus en plus de mal, car certaines sociétés secrètes surveillent attentivement les agences immobilières.

Les ruelles

Les ruelles sont des endroits très peu fréquentés de la ville ; souvent pavées et sales. Les murs des maisons sont très proches, ternis par des affiches à moitié arrachées ou par des tags. Les ruelles sont les lieux rêvés pour des duels, des échanges illégaux ou des points de rencontre discrets. C'est aussi dans ces petites rues que l'on peut faire le plus facilement des travaux souvent peu réglementaires, afin de construire des passages secrets.

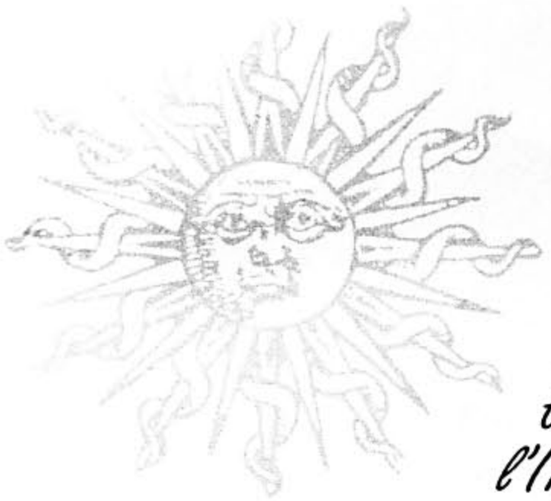
Les usines desaffectees

Les longs bâtiments de métal gris abandonnés à la rouille et aux effets du temps intéressent fortement les Nephilim. Ils sont laissés de côté par les humains et les sociétés secrètes. Leurs structures métalliques sont d'excellents conducteurs pour certains champs magiques, comme ceux du Feu ou de l'Air. Elles ne coûtent pratiquement rien, peuvent être facilement défendues et protégées magiquement sans que pour autant une foule de journalistes ne se précipite sur le lieu. Ainsi, un groupe de Nephilim (les journaux ont parlé d'acheteurs étrangers gardant l'anonymat) a racheté pour un franc symbolique une ancienne mine dans le Nord de la France. Il a fait d'une petite partie de la mine un musée afin de détourner l'attention de sa principale activité. En effet, les Nephilim se sont aperçus que les structures extérieures de la mine constituaient un piège naturel pour la foudre. Or, il arrive quelquefois que naissent des éclairs de la foudre des dragons de Feu. Ayant besoin d'un dragon de Feu pour poursuivre leur quête, ils modifièrent magiquement la structure de fer. Ils provoquèrent plusieurs orages sur la région et réussirent à capturer un dragon. Il est aujourd'hui « prisonnier » des barres métalliques de la structure.

Les racines de l'arbre de la Tradition sont comme autant d'épines qui s'enfoncent en mon pentacle.

LES HUMAINS ET LA MAGIE

PARTIE 4- LIVRE SECOND



Je n'ai pas repris mes notes depuis une semaine.

Rattrapé par les tourmentes de la lutte occulte, j'ai dû m'intéresser à une affaire pour le moins douloureuse. Tout a commencé par un message empressé du Docteur Parangon que je n'espérais pas revoir aussi tôt. Suivant les instructions qui m'avaient été communiquées, j'ai donc gagné la Librairie de l'Incunable Souveraineté une fois la nuit bien installée sur la ville. C'est dans son bureau, véritable enclave hors du temps, que je retrouvai l'étrange bonhomme dont les traits étaient rongés par l'inquiétude. Sans palabres inutiles, mon contact et désormais ami, m'entraîna à sa suite dans un escalier à vis dissimulé derrière une colonne gravée de graffiti ésotériques. Là, dans des souterrains qui doivent remonter à l'époque gallo-romaine, Parangon m'invita à pénétrer dans un cabinet secret où l'objet de ses inquiétudes était caché sous un drap sombre. Avant même que Parangon dévoile l'objet, nos regards se croisèrent et je sentis une sourde angoisse suer à travers mon corps. Pendant que je sondais désespérément l'iris pailleté d'or du Docteur, celui-ci dégagea le voile. Quelle horreur ! C'était bien ce que je craignais : un homoncule . . .

C'était un bocal de verre mal formé de couleur vert bouteille à la surface parcourue d'une résille de plomb. Fermée par un bouchon de porcelaine d'où émergeait quelques tiges d'or, cet objet ne pouvait que me soulever le cœur. Un homoncule est certainement le pire sort que l'on puisse réserver à l'un des nôtres. Pire que la stase qui signifie l'emprisonnement, ce procédé ignoble nous réduit en servitude et nous promet des tortures sans fin.

Les larmes aux yeux, je surmontais donc ma répulsion pour plonger mon regard dans ce maudit bocal sachant que Parangon ne m'aurait pas fait venir pour me confronter seulement à l'objet de nos craintes. Je pris donc l'homoncule entre mes bras et ouvris mon pentacle pour en laisser s'échapper les vibrations apaisantes. Alors, je ressentis une infime partie de la douleur du malheureux prisonnier qui s'agitait, atrocement mutilé au milieu du liquide glaireux. Tremblant de peur et de rage, j'ouvris de nouveau les yeux pour voir mon infortuné frère réunir quelque étincelle d'énergie pour se tordre en d'atroces spasmes d'agonie. Il était là, minuscule double grotesque et estropié d'un Nephilim autrefois rayonnant de puissance élémentaire. Son pentacle déchiré et bouleversé par les vagues du Khaïba, mon frère s'accrochait pourtant à une existence qui ne tenait qu'aux fils de cet outillage monstrueux . . .

Reposant délicatement l'engin morbide, je tentais de canaliser ma rage mais ne put m'empêcher de foudroyer du regard Parangon en lui intimant de me révéler sur l'instant d'où venait l'objet. Le libraire esquissa un geste de retrait puis s'exécuta tout en essayant de me calmer. Cet homoncule avait été découvert par un de ses fidèles clients dans un appartement dont il avait récemment hérité. L'individu en question s'était naturellement reporté vers celui qu'il pensait être le plus apte à en tirer quelque enseignement ou information. Tandis que je détournais le flot de ma colère, des images de mes incarnations passées affluèrent dans mon esprit. Tant de souffrances, tant de chasses . . . Tout ceci est l'œuvre des sociétés secrètes qui nous pourchassent pour alimenter leurs sombres desseins. Privés de l'usage de la magie élémentaire, ces soi-disant initiés humains nourris des enseignements de Prométhée vite détournés n'avaient de cesse de pervertir nos arts magiques.

Devant de telles atrocités, qui peut s'empêcher de pardonner à la Maison-Dieu leur brutale croisade contre ceux qui cherchent à nous estropier ainsi. Aujourd'hui, nous sommes les victimes de ces bourreaux ; si nous les laissons poursuivre leurs plans, ils s'attaqueront naturellement à d'autres forces magiques pour les souiller aussitôt.

Frère, même si la manipulation de la magie par les humains peut t'apparaître pitoyable, n'oublie jamais qu'elle se nourrit de notre essence !

LES HUMAINS ET LA MAGIE

Mais pourquoi, cette race sortie de la fange biologique a-t-elle toujours associée son éveil au monde, la naissance de la conscience au péché, à la faute et à la Chute ? Pourquoi Prométhée, titan de son état a été souvent dépeint sous les traits du Serpent, incarnation du mal ? Nous, esprits incarnés, en prise avec la magie du monde, devons nous poser ces questions. Est-ce l'œuvre inconsciente et structurelle des Nephilim parmi les humains, les faisant porter l'entière responsabilité de la chute de l'Atlantide et de l'échec du Sentier d'Or ? On peut avancer alors l'hypothèse d'un travail sur plusieurs millénaires, organisé par les Nephilim qui appartiennent maintenant à la Maison-Dieu. Ainsi, les humains dans leur ensemble se tiendraient toujours éloignés (dans tous les sens de ce mot) de la vraie magie, ne faisant que reproduire stupidement par leur mythes, leurs rituels et leurs légendes infantiles la beauté et la grandeur des champs magiques. Non, ceci ne peut tenir. Nous avons été trop séparés aux quatre coins du monde, trop déchirés, oubliés, emprisonnés, chassés et poursuivis pour avoir pu tenir un plan de cette ampleur sur une aussi longue période. Je pense plutôt que les humains sont responsables eux-mêmes de cet état des choses. Je pense plutôt qu'ils se sont volontairement éloignés de la sapience universelle pour satisfaire le bien-être et les appétits d'un petit nombre d'entre eux, les membres des Arcanes mineurs. Oui, diaboliser toutes les références à la sapience et à la pratique magique du monde est l'œuvre organisée, la volonté noire de certaines de ces créatures de chair et de sang. Voleurs des enseignements de Prométhée, vilipendeurs de son savoir, ils ont compris qu'en élevant des barrières symboliques et mythiques entre les humains et les enseignements de la magie, ils pouvaient devenir les maîtres secrets du monde. Préservant jalousement les enseignements prométhéens, ces humains initiés ont constitué un savoir magique et occulte important. Ils ont réussi à s'approprier les éléments les plus matériels du monde magique et à les retourner contre les Nephilim.

En effet, les humains ne peuvent pas agir magiquement d'eux-mêmes dans le monde magique. Ils sont dépourvus de toute forme de pentacle et de Ka-éléments. Ils ne peuvent donc pas saisir les champs magiques et les manipuler comme les Nephilim. Même, le Ka-Soleil présent en eux n'est pas « éveillé ». Endormie, morte, cette parcelle d'énergie ne leur sert à rien.

Alors, pour eux, la magie ne peut être vue que comme un outil, une instrumentation de pouvoir, une matérialisation crue des symboles. C'est l'une des raisons expliquant pourquoi certains Nephilim appellent par dérision les humains magiciens, des outilleurs ou bien des faiseurs. Ce sont les orpailleurs du symbole, les barbares de l'analogie. Leur cerveau sera toujours trop étroit et physique pour vivre nos éveils et nos transes mystiques.

Condamnés à ne pouvoir faire, à ne pouvoir que manipuler les aspects les plus bruts et béotiens de la magie, les humains ne sont pas pour autant complètement démunis. L'étude de leurs rituels et des témoignages Nephilim m'a permis d'établir précisément de quelle manière les humains pouvaient manipuler les forces occultes. J'ai pu ainsi regrouper l'ensemble des pratiques magiques ayant un effet direct sur les Nephilim. On pourra trouver aussi l'ensemble des rituels magiques humains. Ceux-ci peuvent sembler aberrants et horribles, mais ils sont opérants.

◊ Les tueurs de Ka
(les porteurs d'orichalque)

En premier lieu, les humains sont connus parmi les Nephilim comme les « tueurs de Ka », les Orchka en énochéen simple. Lorsque la météorite d'orichalque tomba sur l'Atlantide, elle provoqua d'immenses bouleversements à la fois géophysiques (tempêtes, déluges, raz-de-marée etc) et à la fois magique. Elle modifia à tout jamais la nature des champs magiques. La nature de ce nouveau champ

magique fut rapidement découverte. Elle est de corrompre et de détruire l'ensemble des autres champs magiques élémentaires et ceci à l'exclusion des champs magiques du soleil et de la Lune Noire. Lorsque les humains initiés aux mystères de monde par Prométhée assistèrent à la destruction des palais élémentaires rongés, érodés par l'orichalque, ils purent très rapidement s'emparer des nombreux éclats de la météorite et transformer cette pierre céleste en armes mortelles pour les Nephilim. C'est ainsi que le premier bras armé des humains initiés fut constitué par des forgerons magiciens, ésotéristes adorateurs des météorites et des pierres célestes.

L'orichalque et son traitement

D'après les manuscrits secrets de l'Étoile Fuligineuse, documents grandement anciens que des Nephilim courageux ont réussi à extorquer aux Nautes templiers, il est possible d'établir les rituels d'utilisation de l'orichalque par les humains.

L'orichalque est un champ magique qui se concentre en des lieux et des matières précis et, à l'inverse des autres champs magiques, ne rayonne pas. En revanche, ce champ est soumis aux influences astrales et connaît des conjonctions bien particulières. Ainsi, les samedi et les jours influencés par le Capricorne et le Verseau sont des moments propices à l'orichalque. De manière générale, l'orichalque se trouve facilement dans les métaux et plus particulièrement dans le plomb et le fer. Il faut imaginer ce champ magique comme une immense flaque imprégnant l'ensemble d'un gisement de minerai, qui une fois traité concentrera le champ magique saturnal. L'humain peut arriver à localiser l'orichalque de deux manières. Soit en utilisant des sources Nephilim précisant des gisements, soit en pratiquant un rituel similaire à celui du sourcier. En effet, le Ka-Soleil humain, mis en rapport avec l'orichalque vibre désagréablement. L'humain sent une sensation de froid dans son corps. Sa vue se trouble, les formes se plissent lorsqu'il essaye de se concentrer. Ces phénomènes peuvent se maîtriser mais ceci demande un entraînement spécifique. En général, les humains ne récoltent l'orichalque que les samedi et les mois planétaires favorables à l'anti-champ. La récolte pour les humains est simple. L'orichalque se fixant dans la matière, il suffit de prendre cette matière, de la transformer en un outil, une arme pour que l'humain puisse agir sur les champs magiques et détruire le Ka-élément d'un Nephilim. Beaucoup de sociétés secrètes entourent la récolte et le « raffinement » de l'orichalque de moult rituels et symboles mais ceci n'est que parade. Malheureusement, l'orichalque est simple à utiliser pour l'humain. En revanche, l'humain ne peut pas le manipuler magiquement, à l'inverse des Selenim. Il ne peut pas transférer la force d'un objet en orichalque dans une autre matière.

Les champs magiques et l'orichalque

Les champs magiques ne sont que des Ka-éléments très peu concentrés, dilués dans la matière physique issue elle-même des champs magiques. Ainsi, ceux-ci sont repoussés par la force de l'orichalque qui agit comme lorsque deux aimants chargés positivement se rencontrent. Il arrive que durant la formation de Nexus et de Plexus, l'orichalque détruise ces phénomènes magiques. Une terre ou un objet imprégné d'orichalque fera comme un trou dans l'immense toile des champs magiques. C'est souvent ainsi que les Nephilim repèrent les gisements d'orichalque.

Les armes en orichalque

C'est ainsi que les humains mirent très facilement au point des armes en orichalque, véritable arme antimatière du Ka des Nephilim. Ces armes sont souvent composées de la matière qui contient l'orichalque, ou bien damasquinées avec un métal contenant l'Anti-Ka. Chaque arme possède une force propre. Cette force est opposée au Ka du Nephilim. Si celui-ci arrive à s'opposer à l'antimatière, son Ka ne sera blessé que de la moitié de la force de l'arme. S'il n'arrive pas à s'opposer, il se verra infliger une blessure mortelle d'une valeur égale à la force de l'arme. En revanche, l'orichalque se décomposera aussi. Ainsi, les armes en orichalque ne servent qu'une à deux fois et de nombreux Nephilim pensent que l'orichalque diminue au cours des siècles chaque fois qu'il détruit un Nephilim ou bien rentre en contact avec un Nexus ou un Plexus de forte intensité.

Les talismans de protection

Certains membres de sociétés secrètes ont développé depuis l'aube des temps des talismans en orichalque afin de bloquer un Nephilim cherchant à rentrer dans le corps d'un membre.

◊ Les fils de Prométhée

Prométhée se donna comme principale tâche d'initier les humains aux secrets du monde, de leur donner l'ensemble de la Sapience afin qu'ils puissent fusionner avec le Grand Tout cosmique. Ainsi, pour Prométhée et ses compagnons, les humains auraient été plus réceptifs aux essais du Sentier d'Or. Il leur donna le feu auquel les humains se brûlèrent. Cet enseignement fut très rapidement dévoyé par les humains qui n'en tirèrent que des techniques leur permettant de se « libérer » des Nephilim.

Les Terres Rares

L'un des enseignements les plus secrets et les moins aboutis de Prométhée fut détourné pour comprendre et manier les Terres Rares. Les humains purent se rendre compte qu'après la confrontation entre l'orichalque et le Ka d'un Nephilim, il restait un élément physique, résidu de la désintégration élémentaire. Ce résidu appelé les Terres Rares possède des propriétés bien particulière. En effet, ces Terres Rares agissent comme une sorte de trou noir, d'aimant très fort par rapport aux Ka-éléments des Nephilim. Les sociétés secrètes s'en emparèrent pour fabriquer les prisons éternelles des Nephilim, les stases. Et plus terrifiant encore, ces Terres Rares servent aussi à constituer la base d'un homoncule.

L'ORICHALQUE

En terme de règles, le MJ doit déterminer avant un potentiel de puissance de l'orichalque. Lorsqu'un Nephilim entre en contact avec lui, il doit mesurer sur la Table Universelle son Ka contre le potentiel de l'orichalque. Si le Nephilim perd, son Ka se voit diminué définitivement de la valeur de l'orichalque. Mais ce dernier perd un nombre de points identique. Si le Nephilim réussit son jet, il ne perd que la moitié des points du potentiel d'orichalque. Comme vous pouvez le voir, l'orichalque est l'arme ultime contre les Nephilim. C'est pourquoi les sociétés secrètes se battent avec beaucoup d'avidité pour les quelques armes de cet élément qui restent. Mais il diminue lui aussi quand il détruit des Ka-éléments. Il en reste donc très peu sur la Terre et les armes en contenant sont très rares. Il est possible de remarquer que les créatures magiques qui peuplaient la Terre avant les humains ne sont devenues vraiment des Nephilim qu'après avoir goûté à l'orichalque ; c'est-à-dire après avoir connu la transformation qui les a conduits à intégrer un simulacre. Les épées d'orichalque ont en quelque sorte servi à effectuer une puissante transmutation de l'espèce capable d'agir sur les champs magiques.
Ces règles sont identiques pour les talismans de protection.

Elles sont très difficilement perceptibles en vision-Ka et ne peuvent pas être détruites par la magie. Elles se présentent souvent sous la forme d'une fine poudre grise argentée qui décompose et irise la lumière à la manière de l'huile ou du pétrole. Lorsqu'un Nephilim perd du Ka, annihilé par l'orichalque, une explosion magique et invisible en vision normale retentit dans la sphère occulte des champs. Une fine poudre alors se forme et se dépose à l'endroit précis où se tenait le Nephilim. Elle forme alors comme un duvet, une très fine pourriture, couche de moisi et peut être facilement récupérée. Il arrive souvent que le Nephilim encore vivant après une attaque orichalquienne s'évertue à disperser les Terres Rares issues de sa blessure.

Les stases

Les stases sont les objets magiques fabriqués par les humains afin d'emprisonner un Nephilim. Elles sont la plupart du temps constituées d'un objet de petite taille dans lequel on a intégré les Terres Rares. Le rituel de fabrication d'une stase est compliqué et délicat pour les humains, peu habiles aux opérations magiques. Ils doivent en premier rendre neutre les Terres Rares récupérées. Pour cela, l'humain opérant doit sacrifier un peu de son Ka-Soleil par opération ensanglantée sur les Terres Rares afin de les coaguler. Cette opération doit se faire en conjonction du samedi et durant un mois planétaire dédié à Saturne. Puis, il doit les incorporer dans un objet afin que les champs magiques du soleil ne les détruisent pas. À partir de ce moment, l'objet est prêt pour devenir une stase. Il suffit à l'initié de provoquer la mort d'un simulacre et de présenter à moins de 10 mètres du corps du simulacre. Le Nephilim sera alors aspiré dans la stase et emprisonné pour de nombreux siècles. S'il possède une autre stase, celle-ci se détruit dans l'opération.

Les homoncules

C'est peut-être la pratique la plus terrible des initiés humains. Elle consiste à emprisonner dans un contenant scellé un Nephilim blessé et diminué contraint d'utiliser ses Ka-éléments au service de l'initié humain. Heureusement, fabriquer un homoncule est une opération délicate et compliquée. Ces opérations et ces rituels sont souvent répétés par les membres des sociétés secrètes sans qu'ils compren-

nent vraiment ce qu'ils font. L'initié humain doit se procurer un récipient transparent afin que l'homoncule soit toujours en contact visuel avec le magicien humain. Il y dispose les Terres Rares rendues neutres selon la même opération que pour les stases. Ces Terres Rares doivent à la fois avoir tenues à l'écart de la lumière solaire et de la lumière lunaire. Dès que l'initié repère un Nephilim, il essaye de lui faire lancer un sort. À cet instant précis, il jette dans le récipient, un peu d'orichalque ainsi qu'une partie de lui-même (une phalange, un morceau de peau, un lobe d'oreille, une bonne poignée de cheveux). Puis, il provoque un saignement suffisant permettant un ruissellement constant entre le récipient et lui-même. Son Ka-Soleil, alors se transporte momentanément dans le récipient et se mélange avec les Terres Rares et l'orichalque. Un mélange magique très dense se forme attirant comme un piège, le sort et le Ka-élément du Nephilim ayant servi à lancer ce sort. Si celui-ci n'arrive pas à résister, il quitte alors le corps de son simulacre pour se réincarner dans le morceau de chair sanguinolente du récipient afin d'être absorbé dans les Terre Rares et déchiré par l'orichalque. Il peut arriver que le Nephilim se dissolve durant cette opération. En revanche, si le Nephilim résiste, l'humain se voit amputé de son Ka-Soleil, le transformant en légume. Puis, l'initié humain scelle le tout avec un bouchon en orichalque. Là, le malheureux Nephilim se trouve contraint d'opérer une lente transmutation de lui-même et du morceau de chair dans lequel il se trouve incarné afin de singer sa métamorphose élémentaire, s'il ne veut pas disparaître dans les Rerres Rares. L'initié peut maintenant disposer de l'homoncule comme réservoir élémentaire et magique afin de lancer des sorts dont il connaît les formules.

Une fois devenu homoncule, le Nephilim ne peut qu'obéir aux injonctions de son maître. Il peut lui demander de manipuler normalement les champs magiques pour lancer un sort. Il peut aussi le forcer à sacrifier son Ka pour réussir automatiquement un sort. Mais cette injonction n'est pas automatique. Celui-ci doit forcer le Nephilim par sa volonté (et donc son Ka-Soleil) à effectuer ce sacrifice. Durant ces opérations magiques douloureuses, le Nephilim peut facilement basculer en Khaïba.

◊ Les artefacts Nephilim

Par leurs recherches inlassables, leur volonté de pillage en règle de la Sapience, leur torture orichalquienne, les humains initiés sont capables d'utiliser les artefacts magiques construits par les Nephilim. En effet, il s'agit pour eux de connaître et de pratiquer le rituel nécessaire à l'activation de l'objet (en général, un mot, une sonorité, une mise en correspondance symbolique). Lorsqu'un Ka-élément est nécessaire, ils peuvent utiliser un homoncule ou bien obliger un Nephilim à sacrifier de son Ka pour activer l'objet. Les Mystères se sont fait une spécialité de cette utilisation frauduleuse des secrets. Ainsi, leurs reliques ne sont ni plus ni moins que des objets secrets et magiques de Nephilim.

◊ Les porteurs de Ka-Soleil

Les humains sont avant tout ceux qui portent le Ka-Soleil, les êtres à la fois bénis et maudits de la Création. Cette étincelle du Ka le plus puissant de notre monde est comme enkystée, endormie dans leur fort intérieur. A l'inverse des Ka élémentaires, réunis au sein d'un pentacle, animés par leur structuration magique et symbolique, le Ka-Soleil humain est fixe, diamant enfermé dans sa gangue de chair. Le Sentier d'Or ne fut ni plus ni moins que la volonté de réunion des six pouvoirs du monde en un seul être, fusion totale entre l'être spirituel et l'humain. Il n'en fut rien, aveuglés par notre volonté de puissance, nous, les Nephilim, ne surent éveiller les humains à la beauté du monde. Les humains, trompés par les enseignements fallacieux de Prométhée crurent à leur propre destin et à la faiblesse fondamentale de notre approche analogique du monde. Sur le plan spirituel, ce fut la Chute, la séparation. Ces thèmes furent longtemps repris au sein de la gnose par les humains et même par toutes les versions bibliques et autres de leur chute. Les deux races s'en allèrent sur deux chemins différents de l'élévation spirituelle.

Certains d'entre nous, certains humains cherchèrent et cherchent encore à éveiller cette parcelle d'énergie si prometteuse. On peut citer les Nephilim de l'Arcane du Soleil, les ascètes et les messies humains, les expériences magiques comme celles d'Alexandre le Grand ou bien Jésus (qui finirent toutes très mal) et surtout les Rose-Croix. Ces tentatives, souvent dangereuses, sont très difficiles à étudier. Il semble que les humains

eux-mêmes apposent un sceau d'interdit sur le Ka-Soleil. Ils ne sont pas encore prêts à découvrir la beauté du monde et la force de la magie.

Pour les Nephilim les plus optimistes, cette transmutation humaine interviendra bientôt, pendant la période de temps que l'on s'acharne à appeler l'Apocalypse. Nous devrons alors jouer le rôle de guides et de maîtres. La fusion commencée durant le Sentier d'Or pourra reprendre. Les humains ainsi ne seront plus incapables d'utiliser leur Ka-Soleil et pourront alors pratiquer leur propre magie.

Quelques cas très rares et très difficiles à étudier de magie proprement humaine ont émaillé l'histoire occulte. Qu'on nous permette d'en présenter un bref panorama, très peu documenté et preuve flagrante de la rupture entre le macrocosme et le microcosme chez les humains.

LA CRÉATION D'UN HOMONCULE

Lorsque le Nephilim se sent aspiré vers la prison magique, il doit lutter avec le Ka-élément qui a été utilisé pour lancer son sort contre le Ka-Soleil de l'humain emprisonneur. Si le Nephilim échoue, il est aspiré vers le récipient. Si, durant ce test, le Nephilim fait un échec critique, son pentacle explose, ses Ka-éléments se retrouvent dans le contenant et peuvent être utilisés par l'humain comme simple carburant pour artefacts. En revanche, si le Nephilim résiste, il emprisonne le Ka-Soleil de l'humain dans la bouteille et celui-ci devient alors un légume vivant bon à déposer dans un asile. Une fois emprisonné, le Nephilim est un homoncule. L'humain peut l'obliger par simple contrôle mental à effectuer la seconde opération d'un rituel de conjonction. L'humain doit lui réussir avant la prime opération du rituel de conjonction. L'ensemble permet le déclenchement du sort. Ceci est valable pour la Magie et la Kabbale. En revanche, il est quasiment impossible pour un humain de pratiquer l'Alchimie. Il faut qu'il récupère les substances alchimiques du Nephilim emprisonné ainsi que les rituels adéquats pour qu'il puisse lancer une formule.

Lorsqu'un homoncule échoue dans ce rituel, il perd 10 % de la science occulte utilisée et prend 2 % en Khaïba.

L'humain peut obliger l'homoncule à pratiquer un rituel de sacrifice. Il doit pour cela réussir un jet de Ka-soleil x2. Si l'humain échoue, l'homoncule peut tenter un Ka x1 % pour s'échapper de sa prison. Si l'homoncule est obligé de pratiquer un rituel de sacrifice, il prend 10 % en Khaïba. Une transformation en Khaïba entraîne l'explosion du récipient et la mort du Nephilim autour de ses terres rares.

Les anciens simulacres de Nephilim

Certaines opérations comme la mise en stase ou bien en homoncule ou bien de grandes périodes d'Ombre d'un Nephilim permet à son simulacre de reprendre conscience. En général, ces humains se retrouvent dotés de pouvoirs paranormaux dont la source semble être leur Ka-Soleil. Ces pouvoirs sont peu nombreux, erratiques et peu fiables.

Les illuminations

Certains humains sous le coup de chocs mystiques extrêmement violents, ou bien après une longue pratique de méditation arrivent quelquefois à prendre conscience de la présence de leur potentiel et de leur énergie intérieure. Ces humains peuvent après cela utiliser des pouvoirs dits « magiques » comme la transmission de pensée, le déplacement à grande distance, une force incommensurable, un charisme de dieu. Ces humains se comptent sur les doigts d'une main. Ceux qui arrivent à ce stade sont tellement frappés par le nouveau regard qu'ils portent sur le monde qu'ils préfèrent partir à la recherche de l'Arcane XXI et trouver leur Agartha.

Les techniques d'élévations spirituelles et de méditations

Ces techniques sont souvent initiées par des Nephilim ou bien les enseignements détournés de Prométhée. Ainsi, les R + C se sont fait une spécialité de ces techniques qui s'approchent à haut niveau des facultés « psioniques ».

LES RELIQUES DES MYSTÈRES

Les reliques sont décrites selon les catégories d'artefacts qui indiquent leur utilisation. Dans tous les cas, gardez à l'esprit que ces opérations nécessitent un rituel préalable, long et complexe, qui n'a pu être appris qu'après de fastidieuses recherches ayant demandé des années d'étude, de crimes et d'explorations (et donc de scénarios…). Les rituels emploient des chants, des danses, des accessoires (cierges, encens, herbes) et tout le décorum qui vous semblera adéquat. L'important en l'occurrence n'est pas l'utilité technique du rite, mais l'ambiance qu'il procure. Pour la mécanique, voilà tout ce qu'il faut savoir :

ARTEFACTS NEPHILIM ACTIFS

Ces objets ont été enchantés par un Nephilim en y investissant un peu de son Ka-élément. C'est ce Ka qui doit être activé pour utiliser l'objet, dans les conjonctions astrologiques correspondantes au Ka-élément utilisé. Le myste doit donc :

• Connaître l'histoire de l'objet et de son inventeur, afin d'avoir le mot en énochéen que ce Nephilim avait choisi pour activer son artefact.

• Attendre une conjonction favorable, quand le bonus du jour du Ka-élément est supérieur à 4.

• Réussir un jet sur sa compétence « Mystères ». Si c'est raté il a droit à d'autres jets avec un malus successif de 20 %. Quand tous les jets possibles sont épuisés, le rituel doit reprendre depuis le début.

Exemple :: la perle d'Arsaçana, un artefact créé par l'Ondine du même nom avec du Ka-élément Eau, n'est utilisable par un Myste qu'en prononçant le mot magique au terme du rituel qui a lieu dans une fontaine. Il faut le faire un Mercredi dont le bonus est de 5 ou 6 sur 1d6, ou de 5 à 10 sur 1d10. Le Myste ayant 50 % en « Mystères », s'il réussit son jet la perle à l'éclat bleuté lui permet durant 30 minutes de séduire un humain. Sinon il n'a plus que 30 % sur un second jet et 10 % sur un troisième jet.

RÉSERVES DE KA

Analogues à l'homonculation des Templiers dans les intentions, les techniques de ponction et de conservation du Ka des Nephilim sont très variées chez les Mystères mais elles fonctionnent autour d'un seul principe : comme ce n'est pas un Nephilim entier qui est stocké mais une partie de lui-même, son pentacle est divisé en Ka-éléments. Il y a donc des réserves de chaque Ka.

• Placer des Terres Rares dans un récipient puis la partie du Nephilim (sang, chair…) sacrifié.

• Attendre le jour correspondant au Ka-élément désiré.

• Réussir le jet en « Mystères ».

• La victime résiste avec un jet de Ka-élément x 3, x 2 puis x 1. Les modificateurs astrologiques et les points de stase s'ajoutent, les points de Khaïba sont soustraits. Si ce jet est réussi, il annule l'opération du Myste qui doit refaire un jet en « Mystères » avec -20 %.

• Lancer 1d6 pour obtenir le nombre de points de Ka transvasés dans la réserve.

Le chiffre obtenu ne peut dépasser le chiffre du Ka-élément du Nephilim. Les points gardés par le Nephilim ne peuvent pas être soutirés lors d'un second rituel avant une semaine. Les Mystes n'ont plus qu'à le tuer ou le relâcher pour le recapturer plus tard.

Exemple : Aerendir est victime d'une ponction par les Mystères de l'Orient. Les Mystes désirant créer une réserve de Ka Feu, le rite aura lieu un Mardi. Au terme du rituel, le myste fait 4 sur 1d6, il y a donc 4 pts de Ka Feu dans la réserve. Aerendir, très affaibli par le combat, n'avait plus que 5 en Ka-élément Feu : si le dé avait fait 6, seuls 5 pts auraient été ponctionnés.

ARTEFACTS NEPHILIM PASSIFS & ARTEFACTS DES MYSTÈRES

Œuvres d'un immortel ou construits par les Mystes selon les techniques de Prométhée, ces objets ne contiennent pas de Ka. Tandis que les Nephilim utilisent le leur pour les activer, les Mystes doivent employer une réserve de Ka.

• Mettre en contact physique la réserve de Ka et l'artefact, pour établir le flux magique.

• Attendre une conjonction favorable, quand le bonus du jour du Ka-élément est supérieur à 4.

• Activer la réserve avec un jet sur Ka de la réserve x 3. Chaque activation coûte 1 point de Ka-élément de la réserve.

• Réussir le jet en « Mystères ».

Ex : pour activer Khreper, l'amulette-scarabée du Zénith, il faut faire le rituel un vendredi avec un bonus supérieur à 4. La réserve employée est une boîte en cuivre qui contient 5 pts de Ka Terre. Il faut réussir un jet sur 5 x 3 = 15 % et la réserve ne contient plus que 4 pts.

ARTEFACTS EN ORICHALQUE

Ils servent à blesser les Nephilim ou à se protéger de leurs sortilèges et des attaques magiques. Les règles de base sont inchangées :

• Blessure : le Nephilim fait un jet de résistance : Ka du Nephilim contre POT orichalque. Réussite : les dommages sont de (POT/2) pts de Ka. Échec : les dommages sont égaux au POT.

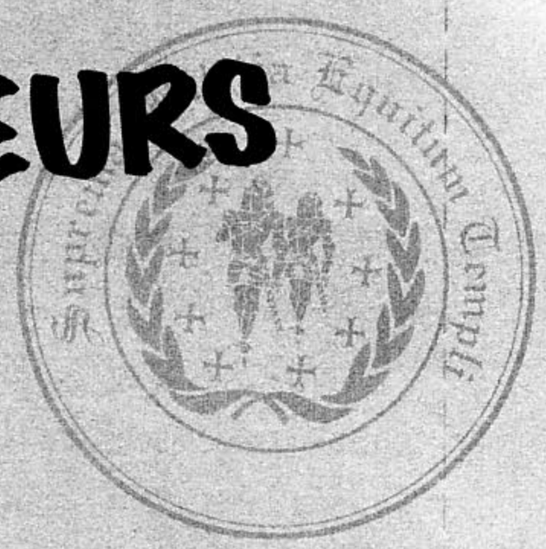
A noter qu'il en est de même pour les créatures de Kabbale, qui résistent avec POT contrat contre POT orichalque.

• Protection : le Myste résiste avec POT orichalque de l'artefact de protection contre le Ka-élément employé par le Nephilim dans son sort. Si la résistance est réussie, le sortilège est complètement éradiqué.

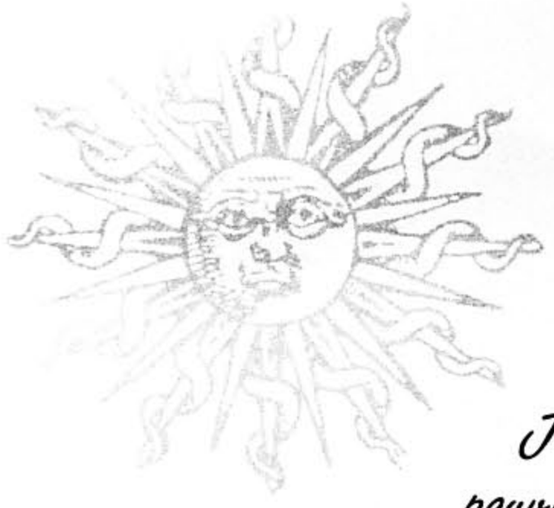
Exemple : une cuirasse possède 5 pts d'orichalque, et Aerendir lance un sort dessus avec son Ka-élément Air de 10. La cuirasse a 25 % de chance d'absorber l'attaque. En cas d'échec critique, la cuirasse perd un nombre de pts égal au Ka-élément de l'attaque. Dans cet exemple, la cuirasse tomberait à zéro et exploserait.

Jamais le Sentier d'Or n'aurait dû être parcouru par les humains. Ils en obtinrent une force maléfique qui est capable de transformer certains d'entre nous en horreurs.

LES ARCANES MINEURS



PARTIE 4 - LIVRE TROISIEME



J'ai pris sous ma protection le malheureux réduit à l'état d'homoncule. J'espère pouvoir le remettre rapidement entre les mains de la Tempérance qui sauront lui apporter les soins nécessaires, ou tout du moins une fin réconfortante. Encore faut-il qu'il survive jusque là.

Malgré mes efforts pour tenter de communiquer avec l'homoncule, je n'ai pu tirer de lui aucune information. Seuls ses cris interminables continuent de résonner en moi. Qui a bien pu le réduire à un tel état, proche d'une bouillie informe de champs magiques atrocement consciente ?

De telles exactions ne peuvent être bien sûr que l'œuvre de ces fanatiques membres de la myriade de sociétés secrètes qui ont bourgeonné depuis la scission des anciens Mystères. Depuis cette époque reculée, ceux qui se réclament de Prométhée constituent une véritable nébuleuse où il est bien difficile de discerner des relations claires. Soucieux de savoir à qui nous pouvons être confrontés, nous avons pourtant établi un système d'affiliation calqué sur nos Arcanes et que nous qualifions de mineurs. Les plus connus sont l'ordre du Bâton plus souvent désigné sous le nom de Templiers. Mais d'après mes récents contacts, l'Arcane de l'Épée – les Mystères – qui ont connu une longue éclipse s'activent de nouveau pour préparer quelque Grand Dessein monstrueux. Les autres, la Coupe et le Denier, les Rose + Croix et la Synarchie, s'ils n'affectent pas les méthodes expéditives et brutales du Temple n'en sont pas moins présents sur le vaste échiquier du monde occulte. Véritables cavaliers de l'Apocalypse, ces quatre piliers sont notre Nemesis !

Les cors de la colère ont résonné enfin à mes oreilles ; le moment est venu de rejoindre la lutte. L'occasion rêvée d'abattre une rage trop longtemps contenue m'est enfin donnée. Il me faut découvrir qui se cache derrière le calvaire mon infortuné invité. Au moins, je sens maintenant que mon travail n'aura pas été vain puisque je peux moi-même me servir des dossiers patiemment rassemblés, il y a quelques mois. Certes, ces documents sont très parcellaires mais ils devraient me fournir quelques indications indispensables pour la poursuite de mes investigations. D'après mes récentes expériences, mon attention devrait se porter vers les Templiers rompus à ce genre d'exactions. Si tel est le cas, je ne pourrai pas agir seul, à moins de souhaiter finir dans un bocal pour sentir toute mon essence volée pour quelque effet magique impie. Je devrai donc trouver des compagnons qui sauront m'épauler pour faire face au monstre tentaculaire qui se cache dans les ombres d'une société qui leur donnent les moyens de semer leurs espions à tous les niveaux.

Je dois redoubler de vigilance. Hier, lorsque j'ai tenté d'utiliser le réseau Talaria, il m'a semblé discerner à plusieurs moments les silhouettes fugitives de passants trop curieux . . . Peut-être deviens-je paranoïaque comme disent les humains ? Une fois toutes mes notes sur les Arcanes mineurs compulsées, je consacrerai quelques heures à invoquer des Gardes qui protégeront mon antre et m'avertiront de toute intrusion.

Parangon m'a contacté. D'après lui, il ne serait pas prudent que je retourne dans sa boutique qui semble être devenue l'attention de clients un peu trop inquisiteurs à son goût. Demain, je franchirai un pas décisif pour plonger dans des eaux troubles et effrayantes . . .

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window
Babelscape: Restricted Access Library
Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop
Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html
What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

Les Mystères

L'Arcane de l'Epée

L'Épée représente l'esprit, l'initiation, l'équilibre. Ces aspects n'ont rien de raisonnable, et participent plutôt de l'occultisme, de l'illumination, de l'envoûtement et du fanatisme religieux. Les Mystères sont les premières et les plus anciennes sociétés secrètes du monde. Le temps les a affaiblis, et l'épée est brisée. Leur but est de convertir les masses dans l'adoration des puissances mystiques cachées, de sacrifier les Nephilim, et de descendre en Hadès libérer Prométhée.

Le Mythe

Lorsque Prométhée trahit les Nephilim, il mit dans les mains des hommes l'orichalque leur permettant de se retourner contre les Nephilim, et il donna naissance au premier Arcane mineur de l'histoire. L'Atlantide sombra, et les hommes initiés furent emportés par le Déluge, jusqu'à ce que réapparaisse la terre sous les eaux. Ils purent alors fonder à nouveau de fabuleuses civilisations, grâce au savoir magique dérobé aux Nephilim. Ils se lancèrent également dans les Grandes Chasses contre les supérieurs déchus. Ensuite, durant les Guerres élémentaires, les Nephilim et les Mystères furent tantôt opposés, tantôt alliés, dans le chaos des batailles et des trahisons. L'Arcane de l'Épée joua un jeu ambigu vis à vis des immortels, entre la vénération et la vengeance, qu'elle n'abandonna jamais vraiment.

Le savoir était à l'époque symbolisé par les cinq fleuves de la Tradition, qui coulent dans les profondeurs de la terre. Cinq groupes de Mystes furent donc créés, gouvernés par les Titans, les cinq premiers disciples de Prométhée, avant d'être capturés et emprisonnés en Hadès, le monde souterrain creusé par la météorite d'orichalque venue de Saturne, qui y repose toujours.

Les humains se multipliant, le savoir devint réservé et rare, dispensé uniquement au sein de sociétés fermées, qui composaient l'élite des civilisations. Seuls les plus valeureux et les plus éveillés des hommes méritaient la révélation au cours de rites destinés à les éprouver : les Mystères étaient nés. Leur versant officiel était les religions antiques, qui personnifiaient les titans et inventèrent des divinités. Les Mystères commencèrent à s'effacer.

Vers -3000, une révélation les bouleversa : l'un de leur fidèles, Orphée, trouva le chemin du monde souterrain et descendit en Hadès pour revoir Eurydice, son aimée, que les titans avaient appelés afin de délivrer un message à leurs fidèles. Ce message leur donna une nouvelle orientation initiatique : les Mystes doivent faire le voyage d'Orphée afin d'y recevoir les ultimes enseignements des titans et contempler les fleuves de la Tradition.

L'Histoire

Elle eut deux périodes : une apothéose et une décadence. La première période, qui suivit la chute de l'Atlantide, est appelée l'Âge d'Or, quand les Mystères dominaient le monde. Mais le reflux du savoir magique parmi les humains et la montée de la raison se substituant au mythe, fragilisèrent les Mystères. Avec l'adoption de la doctrine orphique, leurs activités ne s'adressaient plus au plus grand nombre, et s'accommodaient mal des compromissions profanes. La clandestinité les recouvrit de plus en plus.

Ensuite, la fondation du Temple déclencha une guerre entre les deux Arcanes mineurs, dont l'Antiquité fut le théâtre, et Rome la scène principale. La victoire finale du Temple

sur eux fut vécue comme un parricide, la révolte du fils contre l'ancêtre, de la force sur l'esprit. Les Mystères n'avaient plus d'ascendant sur le monde occulte.

Enfin, la notion même d'histoire leur est insupportable : les Mystes ne vivent que pour la résurgence des mythes, le retour de l'âge des origines qui vit leur domination. C'est pourquoi l'an 0 marque leur disparition apparente. Mais la longue marche des Mystères dans l'ombre commençait à peine. Ils essaimèrent dans le monde entier, quittant leurs berceaux qu'étaient les hauts lieux antiques (Égypte, Grèce, Mésopotamie…), conservèrent et rassemblèrent les vestiges de leur splendeur passée et de leurs pouvoirs magiques dérobés aux Nephilim. On reconnaît leur influence par à-coups, dans les rites tabous du Moyen Age français, la Renaissance italienne, dans le XIXième siècle anglais et allemand, par exemple.

Ces périodes furent éphémères, mais la clandestinité permit aux Mystères de se faire oublier, et de poser les bases de leur retour, fixé pour la fin du millénaire. C'est la Grande Année annoncée par les devins des Mystères, lorsque les Titans reviendront à la surface, libérés par les Mystes,

Connect: Contacting host: library.html

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window
Babelscape: Restricted Access Library
Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop
o To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html
What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

pour reprendre possession de ce qui leur appartint jadis.

Le problème est que les Mystères sont très désorganisés : leurs liens hiérarchiques ont été brisés par le temps et la distance, et leur structure, déjà complexe et floue, a été dispersée. De plus, leur caractère fanatique et indépendant manque de discipline, au contraire des Templiers, par exemple. C'est pourquoi leurs efforts consistent à reformer leur trame d'antan, à reforger l'épée d'autrefois.

L'organisation

1) LES STRUCTURES

Les Mystères sont divisés en cinq parties, dédiées aux directions cardinales : il y a les Mystères du Zénith, de l'Orient, de l'Occident, du Midi et du Septentrion. Le Nadir est l'Hadès. La hiérarchie est à l'image des cours d'eau. Chaque Mystère est représenté par un Fleuve mythique, subdivisé en Rivières d'influence nationale, puis en Ruisseaux, menant une activité précise (documentation, combat etc.), et enfin en Sources, organes de recrutement. Chacun de ces affluents comprend des Chapelles, groupes de mystes dédiés à un aspect du Titan, et possédant sa propre hiérarchie gradée. Le poste de commandement d'une Chapelle s'appelle la Basilique.

Le problème structurel des Mystères réside dans l'éparpillement et le manque de relations entre ces Chapelles. Mais la doctrine générale d'un Fleuve rassemble les membres des Chapelles qui le composent dans une visée unique, passant par des étapes initiatiques et conduisant à la descente en Hadès.

Les étapes initiatiques sont liées à des symboles liturgiques :

- Le voile pour le Zénith
- Le masque pour le Midi
- L'arc pour l'Orient
- La vague pour le Septentrion
- Le crâne pour l'Occident.

Ainsi, un Myste du Zénith appartient à une Chapelle, elle-même située dans un affluent. Il endosse le grade de sa Chapelle, lié à sa fonction en son sein, et se trouve aussi à un niveau d'initiation du Zénith : par exemple, le 4e voile, Seigneur illuminé à la cuirasse dentelée.

2) LES SYMBOLES

Chacun des Mystères emploie des icônes pour se reconnaître et signaler ses activités occultes, et en premier lieu les symboles liturgiques. Les usages sont en gros les suivants : le voile, le masque, la vague, le labyrinthe, le crâne représentent l'initiation, l'occulte, ce qu'il faut endosser ou soulever pour atteindre la vérité ; l'ankh, l'œil, la flamme, la goutte, la lune correspondent à la magie, au Ka. Ces icônes, et d'autres, marquent les refuges, les documents, les accessoires etc.

Les initiés de haut rang pratiquent les langues anciennes et les emploient à des fins de couverture. Enfin, les Mystes ont accès à des objets d'art et des pièces de musée porteuses de sens ésotérique : reliefs, cartouches, armes, amphores… dans lesquels ils puisent des indices et des signes (hiéroglyphes, figures énigmatiques comme le sphinx etc.).

Les complots

Premier point : l'ambiguïté des rapports avec les Nephilim que les Mystères ont héritée de l'Âge d'Or est un atout pour les approcher, s'allier avec eux pour mieux les trahir. D'autre part, les Mystères ayant vécu clandestinement durant l'ère chrétienne, les Nephilim sont souvent stupéfaits d'apprendre leur retour. Ainsi, la désorganisation qui afflige l'Arcane de l'Épée est compensée par leur expérience séculaire de la furtivité.

Ensuite, les Mystères s'adonnent à des rites antiques très rares et cruels, qu'ils nomment avec justesse des sacrifices. Chaque Fleuve en détient trois, qui consistent généralement à exploiter les Nephilim et à récupérer leur Ka au terme d'un rituel qui s'apparente à la cuisine sacrée des cultes antiques : démembrement, embaumement, rituels de possession etc.

À cela s'ajoutent des techniques de construction d'artefacts, plus variés que les stases, plus puissants mais très peu fiables. Ces reliques proviennent parfois des temps atlantes, et dérivent des enseignements de Prométhée. L'usure a réduit leurs capacités mais celles qui restent sont dévastatrices : ce sont de véritables artefacts magiques, qui contiennent le Ka nécessaire à la production d'effets équivalents à des sortilèges de premier cercle. Les Mystères s'évertuent donc à retrouver ces reliques, les remettre en fonctionnement, et donc capturer des Nephilim pour les sacrifier.

Outre ces activités, les Mystères poursuivent de vastes complots, qui, pour avoir dormi longtemps, n'ont rien perdu de leur force. Ils tendent vers la Grande Année, qui doit voir la réappropriation du monde profane par les Mystes. Pour y parvenir, les Mystes arrivés au sommet de leur initiation, au septième grade de la liturgie (voile, masque etc.) descendent en Hadès, répondant à l'appel d'Orphée. En bas, ils se laissent possédés par des Daïmons, les effets-Dragon d'orichalque dégagés par la météorite, qui se greffent à leur Ka-Soleil pour remonter vers la surface. La Grande Année donnera lieu à l'Apocalypse des Nephilim, l'Âge Noir, prélude à un nouvel Âge d'Or, lorsque Prométhée lui-même reviendra des enfers.

Connect : Contacting host : library.html

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window

Babelscape: Restricted Access Library

Back | Forward | Home | Reload | Images | Open | Print | Find | Stop

Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html

What's New? | What's Cool? | Destinations | Net Search | People | Software

LES MYSTÈRES DU ZÉNITH

FLEUVE

les Mystères d'Isis

RIVIÈRES

Ankh
Égypte

Nef
France

Isis Mysteries :
the new church of splendor
Angleterre

RUISSEAUX

Alexandria
Ruisseau Ancien

Autel Pudique du Voile Obscur
Ruisseau Actuel

Chevalier de l'Ordre des Ailes Fatales
Ruisseau Actuel

Aura
Ruisseau Ancien

Église des Dévots Fouisseurs
Ruisseau Avenir

SOURCES

Grimoire de Théodore

Maison de la Vie

Art Vital

Salomé Dévoilée

LES MYSTÈRES DU MIDI

FLEUVE

Haute Cour du Démembré

RIVIÈRES

Fraternité Germanique de Zagreus
Allemagne

Baladins de Daedalus
France

Congrégation des Terres Solaires
Maghreb

RUISSEAUX

Ordre Diligent des Passeurs de Janus
Ruisseau du Chameau

Ordre Lettré de Toth
Ruisseau du Chameau

Office des Bacchanales Sauvages
Ruisseau du Lion

Autel Cryptique des Embaumeurs
Ruisseau du Lion

Église Éternelle Éphémère
Ruisseau de l'Enfant

SOURCES

Luron & Cie Pompes Funèbres

Horizon Aventure

Chevaliers de Nephtys

Fourchette de Triboulet

Connect: Contacting host: library.html

LES MYSTÈRES DE L'OCCIDENT

FLEUVE — RIVIÈRES — RUISSEAUX — SOURCES

Mystères d'Hécate

Cercle Sororal du Styx
Scandinavie

Servants de l'Église Reptilienne d'Apep
France

Antique Chevalerie des Amazones
Europe de l'Est

Les Filles de Nux
Ruisseau du croissant

Office Fraternel des Lions d'Hathor
Ruisseau du croissant

Ordre des Fidèles de la Haute Ennéade
Ruisseau du croissant

Servants Funèbres des Sépultures Sacrées
Ruisseau de la Pleine Lune

Les Mendiants de Cybèle
Ruisseau de la Lune Noire

Moonblood
Ruisseau de la Lune Noire

Lords Of Anubis

Chez Madame Olga

Le Cabinet Von-Kreutze

LES MYSTÈRES DU SEPTENTRION

FLEUVE — RIVIÈRES — RUISSEAUX — SOURCES

Mystères d'Éleusis

Demeure Pastorale
Portugal

Fraternité Armoricaine du Septentrion
France

Grün Bach
Autriche

Arcane des Songes Mystiques
Ruisseau d'Hiver

Autel du Sacrement Nuptial
Ruisseau d'Hiver

Compagnie d'Artémis
Ruisseau d'Été

Office de la Marée Montante
Ruisseau d'Automne

Antre des Nymphes
Ruisseau de Printemps

Rainbow Soldiers

Collège de la Vierge Mère

Mother Earth College

Grenier de Paracelse

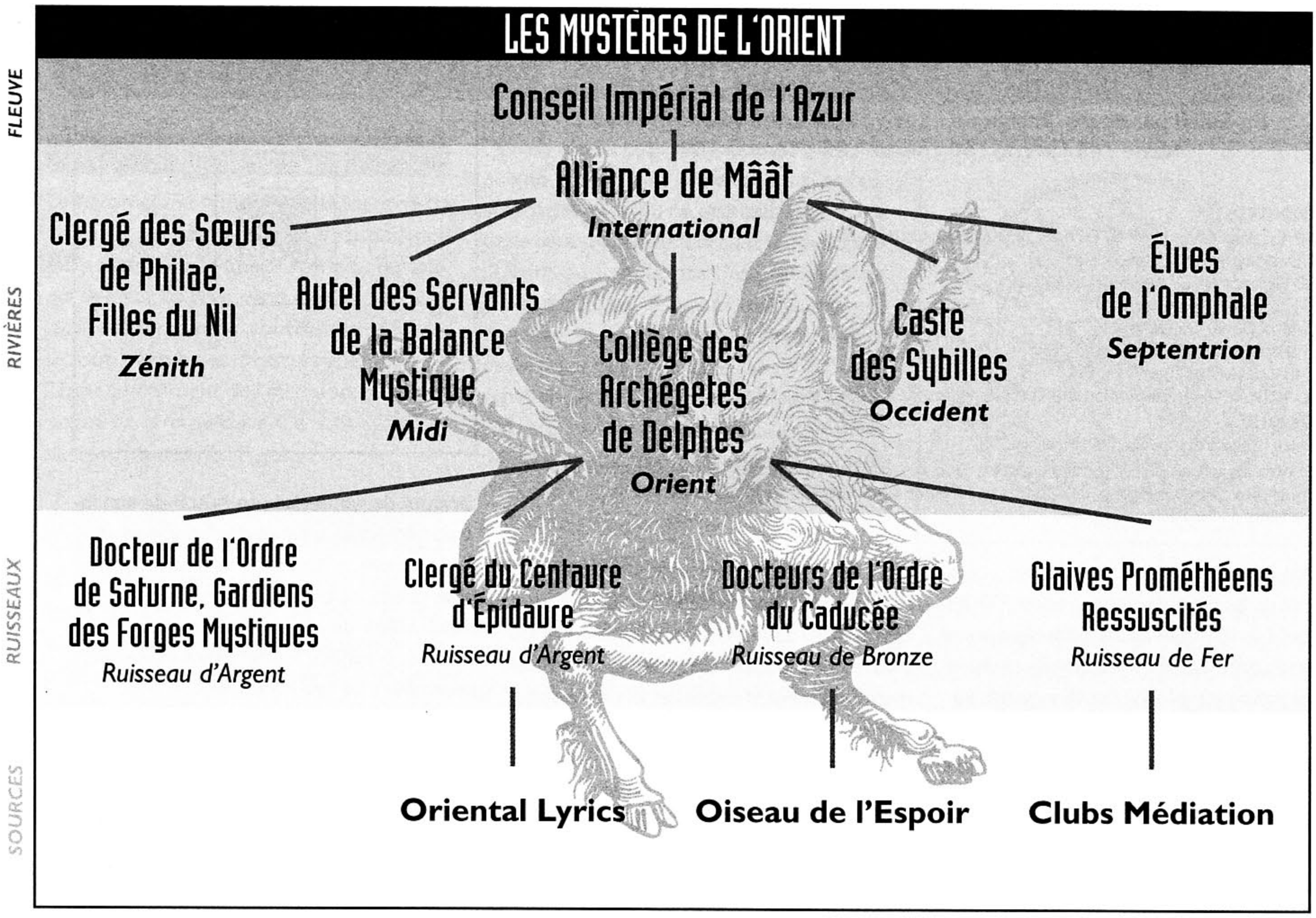
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window

Babelscape: Restricted Access Library

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html

What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software



Isis Mysteries : the New Church of Splendor

CHAPELLE RIVIÈRE D'ANGLETERRE DES MYSTÈRES DU ZÉNITH

Basilique

Cette Chapelle appartient aux Mystères d'Isis, Chapelle Fleuve et dirigeante absolue du Zénith. Elle s'est constituée au XIXième siècle : les fidèles du Zénith basés en Égypte depuis plus de trois mille ans suivirent en Occident les pillards des trésors égyptiens, dont certains vestiges occultes de grande valeur. Les Mystes s'insinuèrent dans la société victorienne, se cachant dans les quartiers délabrés de Londres, parmi les laissés-pour-compte de l'hégémonie anglaise. Leur Basilique, dite Chapelle blanche, ou White Chapel, donna son nom au quartier infesté par les Mystes.

Tête de pont des Mystères installés dans le Royaume Uni, New Church of Splendor (NCS en abrégé) contrôle à peu près l'ensemble des Chapelles Ruisseaux d'Angleterre, Écosse et Irlande, et se place à égalité avec la NEF, Rivière de France, dans l'emprise de l'Épée sur l'Europe. NCS a profité, en son temps, de la puissance coloniale qu'elle parasitait, et du fonds muséal accumulé. Ainsi, les collections du British Museum offrent les moyens de fournir les adeptes en documents et reliques.

Or, les Mystes étant avant tout des fanatiques religieux, le culte des idoles est un aspect fondamental de leurs cérémonies.

Les suivants d'Isis, figure majeure du Zénith, adorent particulièrement les statues de la déesse. NCS représente donc une pourvoyeuse de supports de cultes, se livrant à d'incessants trafics d'œuvres d'art.

Connect : Contacting host : library.html

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window
Babelscape: Restricted Access Library
Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop
Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html
What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

LES MYSTES DE LONDRES

FORCE 13 • CONSTITUTION 11 • DEXTÉRITÉ 14
INTELLIGENCE 17 • CHARISME 09
Ka-Soleil par degré liturgique : 1er : 15 ; 2ème : 25 ; 3ème : 35 ; 4ème : 45 ; 5ème : 60 ; 6ème : 75 ; 7ème : 100.

Compétences

CONF/Escalade 40, Esquive 40, Escrime 50, Mêlée 35, Couteau 60
SOC/Débrouillardise 45, Négoce 60
ADAP/Vigilance 60, Découvrir 45, Survie 60
DISC/Pickpocket 40, Se cacher 70
ARTS/Musique 40, Sculpture 40
SAV/Navigation 35, Mythes & Légendes 60
TECH/Déguisement 40
TRAD/Astrologie 40, Religion (au choix) 40, Templiers 30, Cryptographie 60, Magie 50

Possessions

Au choix : Poignard, arbalète, Derringer.

Tenue rituelle ; anneau, collier, piercing ou autre bijou avec insigne des Mystères ; carnet de prières et de filature crypté ; plans des égouts de Londres au XIXième siècle ; articles de journaux, lettres anonymes, signalements de Nephilim.

La Basilique se trouve imbriquée entre plusieurs bâtiments vides, dans White Chapel. Les immeubles sont décrépis, mais somme toute banals. Pourtant ils cachent un splendide temple, où les plus grands initiés d'Europe se doivent de séjourner, le temps d'admirer les objets de culte et de fureter dans les rayonnages de livres. Pour y accéder, il faut traverser l'entrée d'un immeuble, encombrée de gravats et de rebuts, et de repérer dans ce capharnaüm les signes occultes liés aux Mystères qui forment un jeu de piste. Au bout, une porte pourvue de fermoirs magiques ne s'ouvre que si on souffle contre la paroi le nom secret du hiérophore baptisé par Isis. Ce nom peut être décrypté dans les Archives Oxyrinchos réunies par Champollion.

La porte donne sur un corridor garni de flambeaux qui ne fument pas (Ka Feu) puis sur un escalier en colimaçon en marbre, et enfin dans le temple : immense édifice souterrain de marbre et d'ivoire, au centre duquel s'élève une île dans un vaste bassin d'eau du fleuve Léthé. Cette île, protégée par un paravent de Ka Air, n'est visible que par les initiés du Zénith et les Nephilim, et abrite le cœur de la Basilique, où trônent les dirigeants.

Une autre entrée se situe dans l'arrière boutique d'une petite échoppe tenue par un Égyptien, Al Zabdin, (Chapelle Source) où s'ouvre une trappe entre les tas de vêtements, d'étoffes, d'ustensiles et de meubles. Une échelle de bois rongé par l'humidité descend vers les égouts, une barque est amarrée et il faut suivre les sinuosités des collecteurs pour atteindre une autre porte à fermeture magique.

Hiérarchie

• **Ample Souverain de la Babel d'Albion :** hiérophore initié au septième voile, le dirigeant de la Chapelle est proche de l'accomplissement, puisqu'une ouverture vers l'Hadès a été localisée dans la lande anglaise, dans un site mégalithique peu connu. Il n'a plus de nom officiel, car il l'a lui-même oublié depuis fort longtemps. Il a le crâne rasé, des membres décharnés, mais ses yeux animés d'une lumière intérieure lui confèrent un charisme stupéfiant.

• **Lithos Majeurs :** au nombre de trois, les hiérostoles au sixième voile sont les conservateurs des archives et des antiquités, parmi lesquelles les puissantes reliques magiques rapportées d'Égypte. L'un d'entre eux n'est connu que sous le sobriquet de gentleman, en raison de son invariable accoutrement : chapeau melon sur tempes grises, face longue, costume noir, canne à pommeau doré. Il fait également office de messager, remettant avec tact aux Nephilim les décisions et les avertissements de ses Mystères.

• **Gardes-Mâchoires des Pilastres :** ces pastophores du cinquième voile sont les gardiens des symboles, les responsables des admissions, et composent la garde armée de la Chapelle.

Complots

Depuis leur arrivée à Londres, les Mystes de cette Chapelle se livrent à une guerre sans merci contre les Bohémiens. Les fidèles d'Akhénaton, lancés sur les routes, furent appelés Gypsies par les Anglais au XIXième siècle, et se montrèrent très présents dans la capitale à cette époque fort riche en intrigues ésotériques, quand la Golden Dawn bouleverse les champs magiques avec ses rituels impies. Les Roms sont aujourd'hui sur la brèche dès qu'un Nephilim important se rend à Londres, pour le protéger ou le renseigner. Les immortels se donnent rendez-vous dans un pub, The Green Lion, où des alchimistes et kabbalistes aiment à se réunir, laissant des messages ésotériques gravés dans le bois des tables.

Connect : Contacting host : library.html

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window

Babelscape: Restricted Access Library

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html

What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

Les Templiers

L'Arcane du Bâton

Le bâton est le symbole de la force, de la violence, du pouvoir. Sa correspondance élémentaire est le feu. L'Ordre du Temple, qui se place sous ce signe, a donc pour objectif l'obtention du pouvoir par la force. Ils ont hérité des Mystères le rôle de l'épée, instrument de l'initiation, et lui ont donné un sens militaire. Ce sont des combattants et des stratèges.

Le mythe

Lorsqu'Akhénaton libéra les Nephilim, après la rupture du Compromis d'Égypte, la riposte du clergé égyptien fut terrible. Les prêtres ne supportèrent pas de voir annihiler leur chance d'accéder à l'illumination en profitant des Nephilim contraints par le pacte, et tournèrent leur colère contre eux. Les affrontements apaisés, commença l'histoire, sous le signe de la connaissance cachée, jalousement détenue par les initiés des sociétés secrètes.

Mille ans avant notre ère, les prêtres d'Amon Ra, composant le clergé de Thèbes, étaient tout puissants. Grâce au savoir qu'ils avaient pu arracher aux Nephilim après la rupture du compromis, ils avaient fondé un grand temple, qui ajoutait aux cultes officiels des divinités populaires, un pendant ésotérique leur permettant d'étudier les matières occultes auxquelles les profanes n'avaient pas accès. Ce temple était la Maison de la Vie, symbolisée par l'ankh, ou croix ansée, qui représente l'essence des choses, et le Ka. En son sein, les grands prêtres d'Amon Ra étaient au nombre de 3300, et, sous la direction d'Irysos, ils s'appropriaient et conservaient les secrets, à l'aide de grades initiatiques, de signes et de codes.

Mais ils n'avaient pas la volonté d'élever le peuple, les humains profanes, vers les réalités mystiques qu'ils manipulaient. C'est cette jalousie qui déclencha la fondation de l'Ordre du Temple, par l'intermédiaire de Tubalcaan. Celui-ci était l'élite des troupes égyptiennes, et voulut apprendre ce savoir ésotérique que les prêtres se refusaient à répandre. Pour cela, il se plia à leurs règles, et entra à la Maison de la Vie. Il y constitua un groupe de compagnons, les 12 gardiens du temple, et ensemble, ils en gravirent les échelons, jusqu'au niveau d'Irysos.

À ce stade, Tubalcaan découvrit l'existence des 22 Arcanes d'Akhénaton : les tablettes originales avaient été emportées par les bohémiens à l'issue du siège du palais du pharaon hérétique, mais il en restait des empreintes, des esquisses inachevées qui furent la base de l'intuition de l'Agartha par les humains. Tubalcaan décida de les accaparer pour ses Templiers. Il leva une armée, et construisit un temple gigantesque afin de défier les prêtres. Puis il fonda une communauté de chevalerie spirituelle pour récupérer les secrets Nephilim et appuyer dessus son pouvoir : les Frères du Temple de la Vie étaient nés.

Tubalcaan les initia à la manipulation conjointe de l'arme du pouvoir, l'épée, et de l'outil de la connaissance, l'esprit. Contre les Templiers, les prêtres s'allièrent aux Nephilim, en les convainquant du danger que représentait le nouvel édifice et la puissance que détenaient ses fidèles. Tubalcaan, pour les repousser, voulut doter ses frères des Épées spirituelles, mais il trouva l'armurerie du Temple vide : les prêtres l'avaient dévalisée afin de procéder eux-mêmes à l'initiation spirituelle créée par Tubalcaan.

Aussi Tubalcaan dut-il fabriquer une autre arme : à partir d'un fragment de bois du

temple, il sculpta 12 bâtons qu'il confia à ses plus fidèles compagnons, et baptisa le sien bâton runique. La bataille eut lieu sous le signe de l'ascension de l'Étoile du Chien. Quand Tubalcaan voulut frapper avec son bâton, il fut abattu par l'alliance des Prêtres d'Amon, qui déversèrent sur lui le feu du ciel, et des Nephilim, qui invoquèrent l'Aboyeur de Sirius, une créature formidablement puissante que certains nomment Anubis le chacal.

Tubalcaan dut se réfugier à Jérusalem, le Bâton runique fut emporté sous la terre par l'Aboyeur, et les Templiers dispersés. Mais il est dit qu'un jour, vers l'an 2000, Tubalcaan se relèvera, et prendra sa revanche sur l'Aboyeur et ceux qui détruisirent son Temple.

L'histoire

Après la chute de Tubalcaan, les Templiers durent voyager dans toute l'Europe et conservèrent les vestiges de l'enseignement de leur fondateur. Ils fondèrent les premières obédiences, dont certaines subsistent encore, luttant coûte que coûte contre les Mystères et les Nephilim durant la basse Antiquité.

Connect: Contacting host: library.html

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window

Babelscape: Restricted Access Library

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html

What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

Alors commença pour les Templiers une ère de recherche et de reconstruction laborieuse, qui devait s'étendre de -200 au début du XIIième siècle. Ils retrouvèrent le simulacre de Tubalcaan à Jérusalem : le Baphomet, et le ramenèrent à Paris. Puis ils entreprirent de reformer l'ordre en rassemblant les obédiences isolées et en infiltrant les structures de pouvoir, sous la férule des Grands Maîtres qui se succèdent. Cette remontée aboutit au XIIième siècle au lancement du Grand Plan : la conquête physique et spirituelle du monde. L'influence du temple est alors si grande qu'elle doit se munir d'un écran : la Milice du christ, qui protège les pèlerins vers la Terre Sainte. Les Templiers conseillent les princes et s'allient avec les Assassins musulmans. Ils pourchassent les Nephilim, et découvrent le Nouveau Monde. Leur pouvoir attire la jalousie des autorités, et cause leur chute, avec le procès de 1314, qui disperse les éléments du Grand Plan et renvoie les Templiers à la clandestinité. Au XVIIIième l'ordre renaît une fois de plus, se réorganise en trois degrés et au XIXième adopte un nouveau système d'implantation, définissant 22 commanderies en France et 12 bailliages dans le monde. À partir de cette date, le Temple retrouve son ampleur passée et est de taille à affronter les autres sociétés secrètes, en vue de la réalisation du Grand Plan. Le XXième siècle a vu leur retour spectaculaire à travers l'ésotérisme nazi. L'Apocalypse est proche.

L'organisation

1) LES STRUCTURES

Il y en a deux, qui se superposent : les obédiences, conséquence des éclatements et des réunions répétées de l'ordre, réparties sur trois degrés ; et les implantations territoriales, datant du XIXième, comprenant commanderies et bailliages. L'existence de deux plans coexistants est source de conflits et d'enjeux.

Les trois degrés sont, dans l'ordre croissant de puissance, les Manteaux noirs, les Manteaux blancs, et les Manteaux rouges. Chaque degré dispose de ses grades d'initiation, de ses codes et d'un niveau de connaissances occultes. Au sommet siège le Grand Maître de l'ordre. Les obédiences sont réparties sur les trois degrés.

Il existe 12 bailliages templiers dans le monde. Chacun d'eux est divisé en provinces : on en compte 22 dans le bailliage Francia : Ile-de-France, Alsace, etc. Les commanderies sont l'instance dirigeante pour ces régions, et détiennent leurs propres secrets et complots, ainsi qu'une hiérarchie d'officiers.

Les commanderies sont composées de membres des obédiences du premier degré (Manteaux noirs), les bailliages sont dominés par celles du deuxième degré (Manteaux blancs), et quant aux obédiences de troisième degré (Manteaux rouges), leur influence est mondiale.

2) LES SYMBOLES

Le Temple cultive des méthodes de sélection et de conservation de l'information héritées de la Maison de la Vie. Un Templier ne peut apprendre des secrets que d'un supérieur direct. Ces méthodes incluent des mots de passe, des gestes, des marches, des nombres, des heures d'ouverture et de fermeture des travaux, des couleurs etc.

Les symboles majeurs sont la croix pattée, l'épée, le bâton, et chaque degré est caractérisé par un sceau. L'uniforme de base est le manteau, décliné dans les trois couleurs des degrés d'initiations. Les éléments de la tenue du chevalier médiéval sont employés comme signes de reconnaissance ou de désignation : on trouve le cheval, la lance, l'armure, le casque, l'écu sur des ordre de mission, des cachettes, des supports informatiques etc.

Les complots

Le but de l'Ordre du Temple est la domination mondiale, du point de vue matériel et spirituel. C'est le Grand Plan, qui passe par de nombreuses ramifications et intrigues, qui déclenchera l'Apocalypse.

Pour parvenir à ses fins, le Temple se livre à deux activités. La première consiste à consolider leur pouvoir magique, à lutter contre les Nephilim, et à exploiter leurs sciences et leurs énergies. Les Templiers les chassent, les capturent, les transforment en homoncules. Ils construisent des stases à l'aide des Terres Rares produites lors du contact de l'orichalque avec le Ka d'un Nephilim. Un tribunal occulte, la Sainte Vehme, liée aux Chevaliers Teutoniques, est l'un de ces organes d'extermination massive des Nephilim. Cette exploitation permettra de remettre en fonctionnement les trésors du Temple, galions, bâtons, casques qui nécessitent une grande quantité de Ka.

D'autre part, le Temple mène de grandes quêtes, qui sont les piliers du Grand Plan. Les plus grands secrets sont détenus par le troisième degré, mais d'une façon générale, il s'agit de reconstruire le Temple tel que Tubalcaan le fit naguère, c'est-à-dire en rendant leur puissance effective aux symboles ésotériques présents tout autour de nous. Ainsi, le monde qui nous environne redeviendrait un tissu d'éléments et de signes, composant une sorte de monde gothique et sombre, où chacun serait sous l'emprise des manigances et du pouvoir occulte du Temple, dans les domaines politique, médiatique, financier, technologique, etc.

L'une des quêtes les plus importantes consiste à permettre à Tubalcaan de revenir parmi les vivants. C'est pourquoi l'énigme du Baphomet est de la plus haute actualité, à l'approche de la date de la revanche contre le Chien de Sirius. La recherche de l'Agartha passe aussi par celle des Portes du Temple construites par Tubalcaan, permettant d'y accéder directement.

Connect : Contacting host : library.html

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window

Babelscape: Restricted Access Library

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html

What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

La commanderie d'Ile-de-France

Château

C'est le siège principal de la commanderie. Le commandant y réside au moins un mois par an. Il n'a pas de façade légale et profite d'installations datant de l'hégémonie du Temple à Paris. Ses bâtiments, construits au XIIIième siècle, sont majoritairement souterrains : une très vaste cave, située dans le Vième arrondissement de Paris, qui communique avec les catacombes. L'entrée se trouve dans une cour intérieure très boisée, où une section du pavé se soulève en projetant un signal lumineux formant l'emblème de la commanderie : une épée séparée en deux dans le sens de la longueur ; et donne sur une volée de marches, puis en bas, sur un complexe de salles abritant des archives, des équipements informatiques et de surveillance etc.

Paris est émaillé de postes de garde, où un chevalier est toujours présent. Ces repaires sont chez des particuliers, dans des annexes d'églises, des bibliothèques, au sein de commissariats etc. Dans l'église St Julien du Val, par exemple, se trouve une cave oubliée où a été découvert récemment le squelette d'un Templier médiéval. L'ouverture se fait en appuyant sur un cercle gravé sur une dalle avec le bâton en bois d'une statue.

Compagnons

La commanderie est dirigée par sept officiers. Le Commandant est un Manteau blanc, Chevalier de la Croix Pattée au grade de Chevalier Banneret. Il peut recruter pour son degré et marquer la vassalité hiérarchique entre les deux degrés ; les autres sont des Manteaux noirs. Il se nomme Pierre Paoli, et a les pleins pouvoirs de décision et détient les codes secrets de la commanderie. C'est un Corse prompt à la vendetta, très brun, visage ramassé, moustache discrète, yeux froids. Il ambitionne de créer un nouveau bailliage, Francilia, au sein de Francia, et complote pour cela avec Rhone et Bourgogne.

Les autres officiers appartiennent presque tous à l'Ordre Souverain du Temple Solaire : le premier croisé, qui dirige les travaux et fait régner la discipline ; l'hospitalier, qui organise les secours légaux ou médicaux ; le portier, chargé de la protection ; le second croisé, chargé de la formation, est l'assesseur du commandant, comme le premier, et porte le bâton en buis, mais il appartient à l'Ordre des Veilleurs du Temple, qui surveille les autres obédiences ; le scribe s'occupe des finances, de l'intendance et des lois ; enfin, le mage, qui maîtrise la magie, l'orichalque et les homoncules, est un individu étrange et redouté : c'est un Chevalier du Temple du Christ de Notre-Dame et il est impliqué dans le complot lié au Baphomet.

Fermes

Ce sont les ressources matérielles de la commanderie. Source de financement et d'équipement pour la commanderie, les filiales industrielles du scribe, Jean-Pierre Jazzeau, donnent une telle importance à ce dernier qu'il brigue le poste de commandant.

Complots

La commanderie a retrouvé des sources cachées de Jacques de Molay, Grand Maître brûlé en 1314 : des traces de conversation dans sa cellule, décodées par la lecture des sillons dans les murs.

D'autre part, le mage applique les ordres de son obédience et recherche le Baphomet dans les catacombes parisiennes. C'est une indiscrétion à ce sujet qui pousse Paoli à faire sécession, afin de garder pour lui le bénéfice éventuel de cette quête. Le Baphomet lui assurerait une hégémonie sur le bailliage Francia et lui fournirait la clé de l'Apocalypse. Mais les Chevaliers du Temple du Christ de Notre-Dame organisent déjà une expédition vers la localisation supposée du simulacre de Tubalcaan.

Cette intrigue montre la concurrence des obédiences entre elles pour la suprématie dans les préparatifs de l'Apocalypse. Au niveau mondial, les Chevaliers Teutoniques manipulent les Templiers d' Alsace, pour enquêter sur les agissements de Paoli.

LES TEMPLIERS D'ILE-DE-FRANCE

FORCE 16 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 13
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 11
Ka-Soleil par degré d'initiation : Novice : 15 ; 1er degré : 20-35 ; 2ème degré : 40-60 ; 3ème degré : 60-100.

Compétences

CONF/Bagarre 60, Esquive 40, Escrime 50, Mêlée 45, Tir 40
SOC/Politiques 45, Corruption 60
ADAP/Vigilance 60, Découvrir 45
DISC/Filature 40, Se cacher 50
SAV/S'informer 70, Mythes et légendes 40
TECH/Sécurité 40, Premiers secours 35
TRAD/Théologie 35, Templiers 40, Cryptographie 35, Ésotérisme 40

Possessions

Au choix : Pistolet automatique 9mm, Rapière, Épée, Fusil à pompe.

Tenue rituelle ; chevalière, épingle de cravate, broche ou autre bijou avec insigne du Temple ; carnet de notes de filature et d'enquête crypté ; plans de Paris du XIIIième, XVIIIième et XXième siècles ; discours et citations historiques des Grands Maîtres du Temple ; lampe torche ; talkie ; croix catholique droite ou renversée ; sceau du degré, emblème de l'obédience et de la commanderie.

Connect : Contacting host : library.html

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window

Babelscape: Restricted Access Library

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html

What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

GRAND MAITRE

Assassins
Terrae Sanctae

Prieuré de Sion

Ordre Hermétique et Indissoluble du Refuge Égyptien

Bianética

Chevaliers de la Toison d'Or
Malta Insula
Terra Novae

Gardiens d'Orichalque

Chevaliers Teutoniques
Helvetica
Germanica
Asia
Slavia
Europa Slavia
Terrae Novae

- **ORDRE DES VEILLEURS DU TEMPLE**
  Les 22 commanderies
- **ORDINIS SUPREMI MILITARIS TEMPLI HIEROSOLYMATI**
  Centre
- **ORDRE SOUVERAIN DU TEMPLE SOLAIRE**
  Bourgogne / Côte d'Azur
  Ile-de-France / Provence
  Alpes / Picardie
- **ORDRE DU SÉPULCRE DE LYON**
  Rhône
- **ORDRE DES CHEVALIERS DU SAINT TEMPLE**
  Limousin / Pays de Loire
- **LA LOGE PARFAITE DU BÂTON**
  Ile-de-France
- **ORDRE DU TEMPLE RÉNOVÉ**
  Normandie / Aquitaine
- **ORDRE DES CHEVALIERS DU BEC DE CORBIN**
  Alsace
- **LA CROIX D'ARGENT**
  Côte d'Azur
- **LA CROIX LATINE**
  Côte d'Azur
- **LA CROIX BLEUE**
  Côte d'Azur

Connect: Contacting host: library.html

Milice du Christ

Int Staff

CEE / USA / Russie

Ordre de Malte

Malta Insula

Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem

Chevaliers de la Croix Pattée

Helvetica / Germanica
Francia / Lusitania
Terrae Novae / Terrae Desertae
Terrae Sanctae / Asia Slavia
Europa Slavia / Malta Insula
Terrae Rexum Johanum
Terrae Septentrionis

Ordre des Chevaliers de Saint André du Chardon d'Écosse

Le Gladio
l'OTAN
Francia
Alta Patria
Terrae Novae

Ordre des Chevaliers Du Christ

Francia
Terrae Rexum Johanum
Terrae Septentrionis
Terrae Novae
Terrae Sanctae

• ORDRE DES CHEVALIERS BIENFAISANTS DE LA CITÉ SAINTE

Auvergne / Pays de Loire

• LOGE DES CHEVALIERS DE LA CROIX

Poitou-Charentes

• LES CHEVALIERS DE L'ALLIANCE TEMPLIÈRE

Pyrénées / Roussillon / Languedeoc

• ORDRE DES CHEVALIERS DU TEMPLE DU CHRIST DE NOTRE-DAME

Nord / Ile-de-France

• JACOB MOLLAY COLLEGIUM

Loraine

• ORDRE DU TEMPLE DE JÉRUSALEM

Normandie / Aquitaine

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window

Babelscape: Restricted Access Library

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html

What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

Les Rose + Croix

AU GRAND CHAPITRE DE LA MILICE DU CHRIST, CHEVALIER NAUTE, TROISIÈME DEGRÉ, NEVADA.

Je transmets à votre connaissance les derniers résultats de notre enquête. La mort de notre frère Ybon de Fargue — que Tubalcaan l'accueille au seuil du Temple — a permis de rassembler certains fragments essentiels du puzzle qui nous occupe depuis maintenant sept ans. Son sacrifice ne sera pas vain : je suis en mesure de définir les axes qui animent l'Arcane de la Coupe, mieux connue comme la fraternité de la Rose + Croix.

Tout d'abord, je dois préciser que ces recherches n'ont pas porté sur la Rose + Croix institutionnelle, celle qui s'affiche au grand jour. La Coupe se sert de façades, qui prétendent révéler ses secrets, pour mieux dissimuler la vérité, ou bien disent réellement la vérité, de façon à ce que l'on n'y croit pas. Ce système de couverture, typique chez eux, nous l'avons déjoué. Néanmoins il est à parier que d'autres plis sont à défaire. Nous ne faillirons pas. L'histoire des R + C — permettez-moi d'employer ce sigle — remonte à une figure charismatique et quasi-légendaire. Christian Rosenkreutz (1378-1484, mort à 106 ans !) a-t-il existé ? Je pense que oui, même si le premier traité rosicrucien, les Noces chymiques, est anonyme. Il est sûr qu'il créa avec ses fidèles la première fraternité. Au XVIIième, c'est l'apogée de la R + C. De grands penseurs les rejoignent, notamment Thomas More, dont L'Utopie s'inscrit dans le programme d'édification des cités des sages à l'usage des hommes nouveaux. Les traités sont diffusés. Mais cette notoriété met en péril les secrets de l'Arcane. Au XIXième le procédé de couverture institutionnelle est mis en place, et entériné avec succès lorsque Spencer Lewis fonde l'AMORC, ou Anticus Mysticusque Ordo Rosae Crucis, en 1909. Entre-temps, la Golden Dawn créée par Alceister Crowley, affiliée à la Rose + Croix, ourdissait des cérémonies satanistes en compagnie d'écrivains fameux. On sait les suspicions qui pèsent sur leurs pratiques : leurs rituels auraient agité les champs magiques et provoqué le grand réveil des Déchus. L'histoire passe. Les complots survivent. Quels obstacles les R + C placent sur le chemin de notre victoire totale ? Voici, Maître. Ils considèrent les Immortels comme des êtres ratés, pas comme des ennemis de notre race. Les Nephilim ne représentent pas la perfection cosmique à laquelle aspirent les R + C, mais ils la cherchent aussi, à leur manière. Ce sont donc des concurrents dans l'évolution mystique. Il faut les éliminer, s'en servir pour faire muter les humains, les abuser à l'aide de déguisements magiques.

C'est ainsi que Frère Ybon est mort. Et le poison qui a gelé son sang, d'une composition inconnue, provient d'une arme très subtile, pour avoir trompé Ybon. Avant de décéder, le frère a pu décrire son agresseur : son visage frais semblait avoir été lifté, et avait un aspect plastique, comme si un masque très fin le recouvrait. Constante chez eux, je dois dire. Leurs techniques d'eugénisme, d'amélioration des facultés corporelles sont attestées dans l'un de leurs plans. Ces plans sont au nombre de quatre, tels les branches de la croix qui les baptise.

• Le premier est l'élévation spirituelle. Elle vise à développer des techniques psychiques, des pouvoirs magiques exploitant le Ka-Soleil. Cette « tekhnê » est aussi martiale, accompagnée de modes de combat, et enfin logique, puisqu'elle met en branle un raisonnement ultra rapide, comparable à celui d'un ordinateur.

• Le second plan est le voyage dans le temps. J'imagine votre sourire. Je joins à ce message les photos des cadavres de nos frères découverts dans le désert de Gobi, après l'incident Tempora 27. Il est attesté que les morceaux de chair qui leur manquaient sont réapparus 34 minutes après le reste de leur corps. Leur mission était de comprendre comment les R + C prévoient la plupart de nos manœuvres, de devancer les événements. Ils voient loin, vers un Nouvel Âge.

• Le troisième plan est l'élévation physique : il doit donner naissance au surhomme en dépassant les capacités corporelles et en se libérant des besoins humains.

• Le quatrième plan est le voyage dans l'espace. Les notes secrètes de cette fraternité évoquent la téléportation, l'ubiquité, et la conquête d'une vitesse supraluminique. Alliance du psychisme et de la technologie ?

Dans chacun de ces plans, une même hiérarchie : fraternités et collèges, et surtout l'influence des « Supérieurs Inconnus », non-identifiés à ce jour. Nephilim, initiés se prenant pour tels ?

Enfin, il reste la rose. Derrière les quatre plans de la croix, on en devine un cinquième, dans lequel ils fusionnent. La rose symbolise le cosmos où l'humanité devra se fondre, le cœur spirituel, la convergence des Ka-Soleil. Il s'agit de déclencher la Parousie : un big bang de la conscience, la mise en place d'un contrôle absolu des masses, et la création d'un dieu cosmique.

De ces visées, et des moyens employés, nous ne savons rien… pour l'instant, Maître.

Non nobis Domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam.

À La Valette, Amaure Fontevrault, Chevalier Naute, Frère de Grâce du Pilier d'Aragon de l'Ordre de Malte, Troisième degré.

Connect: Contacting host: library.html

La Synarchie

From : imhotep@alexandria. zénith. occ

To : aboulafia

File : Deniers/Synarques/notes. def

> Saisie ce jour des dernières déductions sur les activités réelles des loges maçonniques dévoilées. Derrière l'écran officiel que compose cette « société discrète » qu'est la Franc-maçonnerie (F.M. en abrégé) les initiés de l'Arcane des Deniers agissent. Voici comment.

> [Rappel 1] -- quatrième couleur des Arcanes mineurs, la plus récente, la Synarchie. Sens des Deniers : le matériel, l'utilitaire, les ressources, l'or sur les lames, clinquant… solaire. Leurs membres sont les Synarques. Certains les appellent les Illuminés.

> But : prise du pouvoir occulte et profane par la technique. L'espoir d'une réalisation, d'une fabrication qui améliorerait peu à peu l'humain.

> Tel est le destin de l'héritage que revendiquent les F.M., celui des compagnons du Moyen-Âge, artisans associés et se parant de rites et de symboles, réunis dans l'édification monumentale des architectures sacrées, par exemple.

> Le Grand Architecte de l'Univers : conception d'une divinité par les humanistes, horloger voltairien. Symbole triangulaire surplombant de son œil unique la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen de 1789. Cet artisan cosmique, ce démiurge, les Synarques se l'approprient toujours, dans la construction patiente et déterminée de leurs conspirations technologiques.

> [Rappel 2] -- Hiram était l'architecte du Temple de Salomon à Jérusalem. Ses ouvriers avaient des grades selon leur compétence : apprentis, compagnons et maîtres, chaque classe détenant ses mots de passe. Plus tard, des courants se réclamant d'Hiram fondent sur la géométrie symbolique des liens entre les constructions et le divin. Une science des artefacts magiques humains se développait. Le Moyen-Âge voit fleurir ces corporations (le nom persiste pour désigner les multinationales de cette fin de siècle) qui ont une doctrine secrète et l'appliquent dans leurs édifices pour leur adjoindre des facultés occultes. La maçonnerie opérative (concrète) s'accompagne d'une maçonnerie spéculative (abstraite).

> Dès lors, les Synarques obtiennent des résultats importants sur le plan matériel. Même si leurs théories ésotériques ne semblent pas aussi vastes que celles des autres Arcanes, elles trouvent des applications qui s'avèrent actuellement plus judicieuses pour la récupération du pouvoir mondial.

> Les Deniers font parler d'eux en 1785 lorsque la conspiration des Illuminés de Bavière, fondés par Adam Weishaupt, est démantelée. Les Illuminati préparaient alors l'implantation internationale de la Synarchie, et la saisie des documents bavarois n'a rien empêché : leur influence sur la Révolution Française et le communisme allemand est avérée. Les Illuminés ont aussi donné aux Synarques une hiérarchie pyramidale sur laquelle on sait peu de choses.

> [Urgence] -- que veut l'Arcane de Deniers ? La Synarchie s'oppose littéralement à l'anarchie, et signifie « gouvernement avec principes ». Il s'agit de prendre en main le pouvoir, non par le biais d'une révolution politique, mais par le contrôle de secteurs vitaux de la société, financier, administratif, militaire, industriel etc. Tel est le plan, le « Pacte Synarchique d'Empire » qui a produit la Cagoule en 36, mouillé l'OTAN dans les années 50. Aujourd'hui la conspiration prend des dimensions mondiales, car elle s'appuie sur les technosciences, qu'aucun Arcane mineur n'a à ce jour véritablement maîtrisées. La conspiration est entreprise sur trois pôles : technologique, économique, politique.

> La technoscience, en progrès constant et faramineux, permet de placer des implants dans les corps humains, d'en remplacer tout ou partie et de le reconstruire. Les Synarques intègrent les biotechnologies dans leur plan, car leur tradition de constructeurs les rend apte à les convertir dans le domaine magique. La cybernétique et la robotique sont leurs armes.

> L'économie sert à prendre en main les réseaux financiers, les mégacorporations, et à profiter à fond du capitalisme. Les synarques reprennent à leur compte l'impérialisme, la corruption, la spéculation, l'oppression.

Enfin, la conspiration de la Synarchie englobe les gouvernements des plus grands pays industrialisés. Le complexe militaro-industriel, dont
> on sait qu'il est engagé dans des recherches top-secret venues de sources occultes. Les médias font partie du système de propagande et de désinformation. Énergies extraterrestres, manipulation mentale, expériences dramatiques passées sous silence : nous paraissons bien

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window

Babelscape: Restricted Access Library

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: http://suprema.ordini.militia.templi/great.master/library.html

What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

archaïques face à ces complots. Les multinationales se servent de ces découvertes, avant que d'autres factions, incontrôlables et disparates, ne s'en emparent.

> Tout le monde est complice. L'ère cyber-occulte se profile. L'Apocalypse va voir s'élever les buildings des mégacorporations synarchiques. Les Nephilim pourront-ils résister ?

>>> Fin du fichier.

> Modélisation en cours. Intervention par la Grâce de la Déesse à l'heure 7.

> Qu'Isis demeure.

Access to this part of the server is strictly restricted to higher ranking officials. Your id# does not match with the T: database. Access refused.

Ok

Connect: Contacting host: library.html

Nos plus acharnés ennemis préparent, le voile noir sur les yeux, la fin du monde. Joyeusement, ils veillent à détruire pierre après pierre la beauté du monde. Hosanna!

LES ARCHIVES SECRETES DU DUC DE SAINT-AMAND

PARTIE 4 - LIVRE QUATRIEME

Malgré toute ma sensibilité magique, jamais je n'aurais imaginé que les événements consécutifs à la découverte de l'homoncule allaient prendre cette tournure. Ces dernières semaines ont été particulièrement éprouvantes ; à l'heure qu'il est, je suis toujours cloîtré dans l'herméthèque que j'avais impétueusement quittée il y a quelques semaines. Ma blessure n'a pas été un souci grâce à l'aide de notre compagnon Medran, dont les soins magiques sont performants. Par contre, il est plus prudent de rester dans l'ombre pendant quelque temps avant de savoir si le groupuscule que nous avons dispersé est réellement démantelé, ou du moins hors de combat pour un temps. Jenrill, qui était à mes côtés, me tient informé de l'évolution de l'affaire grâce aux réseaux du Chariot.

Toute cette période de fièvre et de fureur est encore trouble dans mon esprit. Toujours est-il que j'ai pu mesurer la difficulté de notre combat. Malgré la modestie de notre récente opération, j'ai pu me rendre compte du poids de cette société moderne qui pèse sur notre lutte : tout n'est que manœuvres on ne peut plus byzantines pour ne se révéler au dernier moment alors que les moyens à la disposition des sociétés secrètes sont effrayants.

Contrairement à ce que je pensais, les Templiers n'étaient pour rien dans cette sordide affaire ou seulement d'une manière indirecte. Les détenteurs de l'homoncule qui m'avait été confié par Parangon ne sont affiliés à aucun Arcane mineur. Gravitant dans le milieu de l'extrême-droite, nourris de lectures occultes incomprises, ces têtes brûlées comptaient se servir de secrets magiques pour mener à bien une manipulation politique tordue, dont les conséquences auraient été difficiles à imaginer. Malgré leur inexpérience, ces fanatiques n'en sont pas moins un danger, alors qu'ils agissent sans prendre en compte de nombreux éléments. Nous en avons fait les frais. D'après Saint Amand, que j'ai recontacté depuis, ces groupuscules se sont développés de manière imprévue ces dernières années. Agissant de manière autonome, ils regroupent des individus de tous horizons aux motivations toujours troubles. Véritables trublions du monde occulte, ils peuvent s'avérer des alliés potentiels, mais la plupart sont consumés par des passions aux objectifs mégalomaniaques. Saint Amand se penche déjà depuis quelques temps sur ces nouveaux acteurs d'un jeu on ne peut plus trouble. Selon lui, l'approche de l'Apocalypse provoquerait ces éruptions fiévreuses et les années à venir devraient nous réserver de désagréables surprises...

Ayant moi-même fait l'expérience des agissements de ces individus, je pense que les documents fournis par le duc vous donneront un aperçu éclairant sur leurs multiples visages.

Quant à moi, une fois mon ouvrage assez complet à mon goût pour être diffusé, je compte retourner sur le terrain pour tenter d'en savoir plus sur un mystérieux complot désigné sous le nom de Sanglier Ardent. Les quelques bribes arrachées aux mains de nos ennemis semblent mériter toute notre attention alors que le paysage politique de ce pays pourrait en sortir défiguré d'ici très peu de temps.

Tous les éditeurs contactés m'ont visiblement pris pour un fou illuminé. Peut-être devrais-je contacter les jeunes gens qui ont bénéficié de l'aide de Saint Amand, il y a quelques années... Les luttes occultes prennent parfois des chemins bien détournés.

Antonin de Saint-Amand

LES NOUVEAUX DISCIPLES DE MYRDDHIN

Au cours d'une existence passée à parcourir le monde à la recherche de l'antique sapience protégée par nos ancêtres, il m'est arrivé de croiser la route d'individus ou de groupuscules inclassables et définitivement hors normes. Simples mortels ou créatures de pur esprit égarées sur les chemins tortueux de la connaissance, rongés par une ambition destructrice ou avides, tout simplement, de puissance et de savoir, ces étranges personnages seraient sans doute suffisamment nombreux pour remplir un plein volume. J'ai dû me résoudre pour les besoins du présent ouvrage à effectuer un choix drastique et par définition parfaitement arbitraire. Il me semble cependant que les quelques exemples que j'ai choisis de livrer à votre sagacité sont riches, par leur diversité, d'enseignements ésotériques fondamentaux.

Étrange société, profitant de l'une de mes nombreuses errances parisiennes – avant de les abandonner à un sort que je devinais problématique… M'y faire admettre ne fut pas chose aisée : les Disciples n'accueillent en leur sein que des écrivains confirmés ayant déjà plusieurs ouvrages à leur actif. Certains sont très connus, et toujours en activité à l'heure où j'écris ces lignes. J'ai jugé préférable, afin de préserver leur anonymat, de conserver les pseudonymes qu'ils se sont eux-mêmes attribués. C'est à un certain Patrick Gaudin, érudit confirmé et ami de longue date, que je dois la chance et le privilège d'avoir pu croiser la route de ces membres illustres : qu'il en soit ici remercié.

Buts et organisation

La société des Nouveaux Disciples de Myrddhin est constituée d'une vingtaine de membres actifs, âgés de 32 à 84 ans et tous écrivains publiés. Ils se réunissent une fois par mois dans le vaste appartement de l'un d'entre eux pour mettre en commun l'ensemble de leurs connaissances occultes et faire le point sur leurs avancées en la matière. Le but des Nouveaux Disciples est, assez classiquement, de collecter l'information occulte et de la redistribuer, sous des formes plus ou moins symboliques, aux lecteurs les plus méritants. La démarche de ces humanistes rappelle, par instants, celle des grands écrivains ésotériques du siècle dernier, comme Villiers de l'Isle-Adam, à la différence près que l'action des Nouveaux Disciples est dûment organisée, planifiée et concertée. Certains membres temporaires de la société, rapidement expulsés pour cause de « conflits d'intérêts », ont évoqué après coup un « ramassis d'épaves égocentriques et mégalomanes, gorgés d'absinthe et de bons sentiments ». Comment ne pas voir dans ces allusions grotesques l'expression d'une jalousie exacerbée, à l'encontre de ce qui reste désormais l'un des derniers bastions d'une tradition occulte parisienne que je qualifierais d'inoffensive ? Il est difficile, au jour d'aujourd'hui, d'établir un bilan qualitatif des actions du groupe : il reste que les écrits de ses membres, souvent éclairés, se trouvent certainement à l'origine de bien des vocations.

CONFIDENTIEL

Histoire

La société des Nouveaux Disciples de Myrddhin a été créée au lendemain de la Seconde Guerre mondiale par un certain Anaxilaos, une sorte de philanthrope légendaire qui gravitait à l'époque dans les milieux littéraires parisiens – sous une autre identité, évidemment. Doté d'une aura exceptionnelle et d'un talent d'écriture hors du commun, Anaxilaos eut tôt faire de réunir autour de lui une petite cour d'écrivains connus et moins connus, passionnés d'ésotérisme et prêts à travailler ensemble pour faire partager leurs connaissances au grand public. La société des Nouveaux Disciples a accueilli plusieurs générations d'écrivains en son sein ; Anaxilaos, lui, est toujours resté aux commandes, même si personne ne semble l'avoir vu au cours des vingt dernières années. Son ombre tutélaire plane désormais sur la petite communauté comme une présence secrète et lourde de sens. D'après les quelques témoignages que j'ai pu recueillir, il était déjà âgé d'une cinquantaine d'années à la fin de la guerre : il serait donc aujourd'hui centenaire. Je reviendrai dans quelques instants sur cet étonnant mystère.

Quelques membres illustres

Patrick Gaudin, 51 ans. L'amitié que je lui porte faussera sans doute l'objectivité de mon jugement, mais qu'importe : l'homme reste pour moi l'un des écrivains ésotériques les plus fondamentaux de cette fin de siècle. Profitant d'un héritage inattendu, Patrick publia à compte d'auteur une version remarquable de l'obscure Pistis Sophia, alors qu'il n'était âgé que de 21 ans. Il intégra le cercle très fermé des Nouveaux Disciples quelques années plus tard (en 1960, pour être précis), peu de temps après la publication de son premier roman à clef, le célèbre Retour à Carthage qui fût même, si ma mémoire est bonne, nommé pour le Goncourt. A ceux qui lui reprochèrent un côté « grand public » un brin exaspérant, Gaudin rétorqua que son œuvre comportait au moins trois niveaux de lecture, et que ses détracteurs n'avaient manifestement fait qu'entrevoir le deuxième. Sa biographie de Théon de Smyrne (1965) vînt confirmer la puissance de son talent. Cet ouvrage renferme de précieux enseignements sur certains traditions rosicruciennes particulièrement anciennes, et est resté de nombreuses années sur ma table de chevet. Les trois tomes de Transmutations (1972), désormais introuvables, ont marqué une nouvelle étape dans son cheminement spirituel : Gaudin y approche de manière très intuitive certains éléments fondamentaux de l'histoire des Nephilim, et approche le thème de l'Atlantide de façon particulièrement novatrice, réfutant catégoriquement la plupart des aphorismes platoniciens énoncés sur le sujet. Au cours de ces dernières années, Gaudin a souvent songé à quitter les Nouveaux Disciples de Myrddhin, après avoir vainement tenté de rencontrer Anaxilaos à plusieurs reprises. Ce dernier, sans doute pour l'apaiser, vient de le nommer rédacteur en chef de la revue « Axël Révélé », dont il est le propriétaire.

• Victor Tingley

Avec Victor apparaît l'une des figures majeures des Nouveaux Disciples, un personnage essentiel pour qui veut percer à jour les secrets de cette étrange société, comme je suis moi-même parvenu à le faire. Âgé d'une soixantaine d'années, Victor est notamment l'auteur des Rites de l'Incandescence et d'un magnifique ouvrage titré « Aux Sources du Nagualisme », la biographie imaginaire mais à peine déguisée d'un Nephilim antérieur à l'Atlantide et incarné dans un aigle royal. Quiconque connaît l'existence des Nephilim ne pourra être que frappé par l'incroyable légèreté de l'écriture, par la précision des images et par la ferveur évocatrice d'un récit passionnant et magique qui semble pourtant, et le fait n'a jamais cessé de m'étonner, être passé totalement inaperçu. Il semble, si l'on en croit les dires d'Anton Barrett, que ce talent inné et sans équivalent ne soit pas le fruit du hasard : en réalité, Tingley aurait été pris sous l'aile protectrice d'un Nephilim de l'Arcane IX, dont les buts seraient logiquement, et à terme, la dissolution pure et simple de la société.

• **Anton Barrett**

Anton est un membre type de la société des Nouveaux Disciples. Il est l'auteur des trois ouvrages intéressants, le Troisième Règne, Mysterium Magnum et les Baladins de Nazareth, mais il serait difficile de prétendre que ces œuvres ont révolutionné le monde de l'ésotérisme parisien : tout au plus ont-elles éclairé d'un jour nouveau certains de ses aspects les moins connus. C'est dans l'immense appartement d'Anton Barrett, plus connu sous une autre identité comme l'éditorialiste d'un grand quotidien national, que se tiennent les réunions des Nouveaux Disciples de Myrddhin. Il y a quelques temps, Barrett a surpris une conversation fort intrigante dans l'un de ses salons annexes entre Victor Tingley et un certain baron Jensen – un personnage énigmatique n'apparaissant dans le groupe que de façon sporadique. Le baron demandait à Victor de poursuivre ses efforts pour démanteler la société des Nouveaux Disciples, et lui rappelait que « les positions soutenues par Anaxilaos au nom de l'Arcane du Bateleur étaient indéfendables pour lui, et pour tous ceux de l'Ermite ». Anton n'eut guère le temps d'en apprendre plus. Il garda cette conversation pour lui pendant un certain temps afin d'essayer d'en déchiffrer le sens. Je l'amenai à me confesser son étrange aventure lorsqu'il me demanda s'il pouvait m'emprunter « Révélations Byzantines », un ouvrage occulte qu'il savait être en ma possession et qui abordait la question Nephilim sous un angle étonnamment clairvoyant. J'en vins rapidement à comprendre, en recoupant les informations d'Anton avec les miennes, que la société des Nouveaux Disciples de Myrddhin devenait peu à peu le théâtre d'un affrontement entre deux Nephilim, le mystérieux baron Jensen, qui proscrivait tout contact avec les humains, et le solitaire Anaxilaos, qui n'avait sans doute élaboré cette structure que pour poursuivre l'enseignement de Prométhée.

• **Anaxilaos**

Je ne sais si ce Nephilim obstiné a pris la peine au cours de ce dernier siècle de changer de Simulacre, ou s'il s'est contenté de pousser le sien aux limites de la résistance humaine : personne, apparemment, n'a pu l'approcher au cours de ces vingt dernières années. Les rumeurs le décrivent comme un vieillard cacochyme, appuyé sur une canne à pommeau d'argent, la barbe folle et les cheveux en pagaille, le regard brûlant d'un intense brasier intérieur – un Pyrim, sans aucun doute. Si l'on en croit le contenu éditorial de sa revue « Axël Révélé », dont Patrick est le nouveau rédacteur en chef, Anaxilaos a certainement vécu les grandes heures de la Grèce Antique. Sa connaissance des Mystères thraco-phrygiens et des mages hellénisés, pour ne prendre que cet exemple, est tout simplement stupéfiante. Je ne connais pas Anaxilaos, mais je respecte et j'estime le visionnaire qui, torturé par une culpabilité dont nombre de ses frères ont perdu le souvenir, s'obstine sur la voie périlleuse de l'enseignement ésotérique. Les simples mortels que nous sommes sont-ils dignes d'une telle sagesse, d'une telle somme de connaissances ? Plus préoccupant dans l'immédiat : les membres de l'Arcane IX, maintenant qu'ils l'ont démasqué, laisseront-ils longtemps Anaxilaos agir en toute impunité ? Qu'il me soit ici permis d'en douter.

Il faudra que je pense à parler de tout cela à Patrick.

Antonin de Saint-Amand

LES SERVITEURS DU LABYRINTHE

L'Hôpital dont il va maintenant être question se trouve en Allemagne : ne comptez pas sur moi pour vous en dire plus. Trop d'existences sont en jeu. L'existence des Serviteurs du Labyrinthe, ainsi que la nature de leurs agissements, m'ont été révélés par un médecin berlinois qui donna sa démission peu de temps après, avant de s'évanouir dans la nature. (Ceux parmi vous qui ont gardé de la médecine et des grands hôpitaux une image idéalisée risquent fort de perdre, à la lecture de ces lignes, leurs dernières illusions. (Et Hôpital n'est pourtant pas un cas isolé : je suis persuadé que la plupart des grands établissements européens abritent des secrets plus étranges encore. Un cinéaste danois bien connu s'est récemment fait l'écho d'un cas semblable. J'ignore où il a puisé son inspiration. Les faits qui suivent, en tous les cas, sont bien réels.

Buts et organisation

L'hôpital de B., l'un des plus grands et des plus modernes d'Allemagne, a subi de nombreuses modifications depuis sa création, au début de ce siècle. Il n'accueillait au départ qu'une majorité de tuberculeux ou des syphilitiques. Aujourd'hui, cet établissement renommé compte en ses rangs les plus brillants neurochirurgiens du pays, et la renommée de ses services de cardiologie, de cancérologie et de neurologie s'étend au-delà des seules frontières européennes. Les légendes affirment que l'hôpital aurait été construit sur un ancien lieu de culte païen et les quelques recherches que j'ai effectuées sur le sujet, recherches assez succinctes il faut bien le dire, ne m'ont jamais permis d'infirmer cette hypothèse, pas plus qu'elles ne m'ont convaincu. Les Serviteurs du Labyrinthe, une petite société secrète interne qui regroupait au début du siècle la plupart des responsables de l'hôpital, se réunissaient (et se réunissent toujours) dans les sous-sols désaffectés de l'établissement, appelés à juste raison « Labyrinthe » ; il est possible, dit-on, d'y errer des jours durant sans en trouver la sortie, et l'épreuve fait même partie des premiers rites d'initiation. Les yeux bandés, le candidat (recommandé par l'un de ses pairs), est amené au « Cœur du Labyrinthe » – la « Salle Minotaure » où se réunissent les membres et où plusieurs dizaines de questions lui sont posées, avant d'être invité à retrouver tout seul le chemin de la sortie. Certains ne s'en remettent pas. Qu'on ne s'y trompe pas : les Serviteurs ne sont en apparence qu'une inoffensive coterie de chirurgiens et de médecins brillants, en quête d'un peu de défoulement. Les simulacres de rites maçonniques, les costumes rituels et les cérémonies d'intronisation n'abusent personne (ou plutôt si, comme nous le verrons par la suite) : la plupart des membres croient savoir qu'ils sont là pour s'entraider, pour boire de bons coups et pour se raconter des histoires de salle de garde. Les secrets les plus sombres qui s'y peuvent trouver dévoilés sont ceux d'opérations ratées, ou de jeunes patientes « reconnaissantes » aux formes généreuses.

Buts occultes

Les Serviteurs du Labyrinthe sont en réalité une société à deux niveaux. Seule une poignée d'initiés, soigneusement triés sur le volet, connaît les véritables buts de l'organisation. Il y a près de cinquante ans,

CONFIDENTIEL

Werner Kircheimer (alors médecin chef du service le plus important de l'hôpital), définitivement brouillé avec l'obédience templière locale qui, estimait-il, l'avait « trahi » en le privant de certaines responsabilités, en démantela les structures avec l'aide d'alliés influents et parvint à neutraliser ses opposants de façon peu habituelle, en emportant avec lui trois homoncules, qu'il mit à l'abri dans les souterrains de l'hôpital. Le sort en était jeté. Ne pouvant garder pour lui un secret aussi important, l'ancien Templier décida de le partager avec quelques collègues soigneusement sélectionnés. « Jamais plus de cinq à la fois », telle était la règle à l'époque, et elle ne s'est jamais démentie. Parmi les huit directeurs qui se succédèrent à la tête de l'hôpital et qui tous, évidemment, faisaient partie des Serviteurs, seuls deux furent mis dans le secret. Kircheimer, qui resta à la tête de « sa » société jusqu'en 1982, avait mis au point une série de critères très spécifiques pour accueillir un nouveau membre au sein de son organisation. Les ennemis des Templiers étaient bien entendus favorisés. Peu à peu, à l'insu de ses membres, la société des Serviteurs du Labyrinthe devint un vaste vivier d'éléments prometteurs dans lequel les véritables maîtres de l'hôpital puisaient à loisir pour grossir leurs propres rangs lorsque le besoin s'en faisait sentir. Les cinq Chevaliers du Labyrinthe, comme ils se baptisèrent, connaissaient évidemment l'existence des Nephilim. Après avoir placé leurs trois homoncules à l'abri dans les profondeurs de l'hôpital, les précurseurs décidèrent que ces prisonniers leur serviraient de monnaie d'échange. En publiant dans les journaux locaux des messages occultes dont le sens n'apparaîtrait qu'aux vrais initiés, ils attirèrent de nombreux Nephilim à l'hôpital pour leur proposer des marchés de toutes sortes – marchés dont l'enjeu était bien entendu l'un des homoncule s en question. Pour « récupérer » l'un de leurs frères, les Nephilim devaient remplir leur part du marché : cela pouvait consister à supprimer telle ou telle personne gênante, à « posséder » tel ou tel ennemi juré ou à se « délester » de quelque ouvrage occulte de grande valeur. Chaque fois qu'ils le pouvaient, les Chevaliers tentaient de neutraliser le Nephilim en question, pour s'approprier un nouvel homoncule. Leur réserve, ainsi, tardait à s'épuiser. Les acolytes du docteur Kircheimer qui gagnaient en expérience ce qu'il perdaient en sens des valeurs, prenaient bien soin de porter leur choix sur des Nephilim isolés, vulnérables et éveillés depuis peu de temps. Ils amassaient sur eux autant de renseignements qu'ils le pouvaient, avant de passer à l'attaque. La mort de Kircheimer ne parvint pas à stopper leur progression : tandis qu'abreuvés de liqueur et de bons mots leurs compagnons festoyaient à l'étage au-dessus, les véritables maîtres du Labyrinthe procédaient à d'étranges expériences dans le secret de l'obscurité, et les bocaux s'alignaient sur les étagères – emplis d'une terreur silencieuse…

Nouvelle donne

Il fallait bien qu'un événement imprévu vienné mettre à mal ce dangereux équilibre, ne serait-ce que pour en remettre les fondements en question. Lors d'une séance d'intronisation semblable à toutes les autres, un vieux médecin de 78 ans – un certain Albrecht Öttinger, plus choisi pour ses mérites passés que pour son utilité désormais illusoire, s'égara trois jours durant dans les souterrains de l'hôpital. Les Serviteurs avait sous-estimé la complexité de l'épreuve pour un homme de cet âge, et le plus fort fut qu'ils ne parvinrent même pas à le retrouver, pas au début en tous cas. Paniqué, épuisé, totalement désorienté, le malheureux déboucha totalement par hasard sur la « Salle du Trésor » des Chevaliers du Labyrinthe, laissée mystérieusement sans surveillance. Incapable de comprendre ce dont il s'agissait, le vieux monsieur s'empara d'un bocal qu'il pensait contenir un fœtus d'enfant mort-né, et reprit sa folle errance, s'enfonçant plus profondément encore dans les ténèbres du Labyrinthe. Empruntant un escalier tortueux qui, pensait-il, finirait bien par le mener au parking souterrain, il vit soudain le fœtus prisonnier du bocal s'agiter et remuer la tête en signe de négation ou de désespoir. Effrayé, Öttinger lâcha son précieux fardeau et celui-ci se brisa à terre. Le Nephilim captif, profitant d'un champ magique salutaire (un point de plus en faveur de l'hypothèse du culte païen), prit immédiatement possession de son simulacre. Hurlant de terreur, le vieillard se mit à courir, trébucha dans les escaliers, et se cogna le crâne contre l'une des marches avant de perdre connaissance : c'est ainsi, du moins, que mon ami est parvenu à reconstituer les faits. Les Serviteurs du Labyrinthe retrouvèrent Öttinger, gisant dans son sang, et le firent immédiatement placer en unité de soins intensifs, invo-

quant un cas prévisible de démence précoce. Le vieil homme se trouvait (et se trouve toujours) dans le coma. Quant au Nephilim, éperdu de fatigue et de confusion, je doute qu'il ait trouvé la force d'investir un nouveau simulacre, quand bien même en aurait-il eu la possibilité. Nous touchons ici à un cas qui dépasse le champ de mes connaissances : une personne se trouvant dans le coma possède-t-elle encore un résidu de conscience ? Si le Nephilim est resté à l'intérieur, essaiera-t-il de confondre ses geôliers ? Tout porte à croire qu'il tentera quelque chose car, d'après mon informateur, les Chevaliers du Labyrinthe s'intéressent de très près à l'état de santé de leur « vénérable collègue ».

Quelques personnalités

• Hans Zimmler

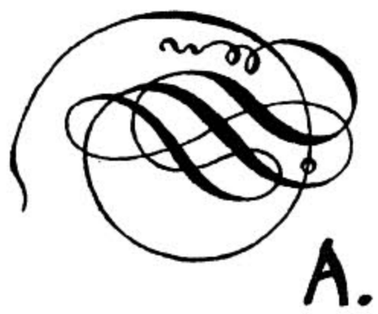
L'actuel grand maître des Chevaliers du Labyrinthe n'assume au sein de la société écran qu'un rôle de faible envergure. Ses connaissances occultes sont très étendues (il était le protégé de Kircheimer, et son élève le plus brillant), et il porte une haine farouche à tous les Nephilim, qu'il considère comme des créatures « sataniques ». Hans a essayé à trois reprises de faire assassiner mon informateur, qui vient de quitter le groupe. C'est un homme rancunier.

• Günther Liebermann

Günther est certainement le chirurgien le plus brillant de tout l'hôpital. Les choix financiers et politiques de l'établissement sont souvent soumis à son approbation, et il constitue une recrue de choix pour les Chevaliers. Malheureusement, ses activités au sein du groupe ont considérablement affecté son psychisme, et il semble que Günther ait désormais beaucoup de mal à faire la part des choses. D'ici à ce qu'il voie un Nephilim dans chaque infirmière récalcitrante…

• Marcus Heiner

L'érudit du groupe, et le bras droit de Zimmler. Fasciné par son travail (Heiner est notamment choisi des rituels de création d'homoncules), ce jeune homme – 32 ans – poursuit à l'insu des autres membres ses propres recherches occultes. Précisons-le : les Chevaliers du Labyrinthe ne possèdent pas à l'heure actuelle les compétences nécessaires pour canaliser l'énergie magique dépensée par les Nephilim emprisonnés… mais cela pourrait changer.



Antonin de Saint-Amand

«AU BONHEUR D'ARCADIE»

J'AI LE BONHEUR DE COMPTER UNE POIGNÉE DE NEPHILIM PARMI MES AMIS. LE CONTACT DE CES CRÉATURES MERVEILLEUSES, PURES ÉMANATIONS D'ESPRIT ET DE SAGESSE, M'A PLUS APPRIS QUE N'AURAIENT PU LE FAIRE LES OUVRAGES OCCULTES LES PLUS SECRETS. « AU BONHEUR D'ARCADIE » N'EST PAS À PROPREMENT PARLER UNE SOCIÉTÉ SECRÈTE. SON RÔLE N'EST PAS DE COMBATTRE OU D'ÉTUDIER LES NEPHILIM, MAIS D'AIDER LES HUMAINS. « AU BONHEUR D'ARCADIE » EST UNE MAISON DE REPOS, ET SI J'AI CHOISI DE VOUS EN CONTER L'HISTOIRE, C'EST PARCE QUE JE PENSE, POUR Y AVOIR MOI-MÊME SÉJOURNÉ, QU'ELLE ÉCLAIRE D'UNE LUMIÈRE NOUVELLE UN ASPECT PEU CONNU ET POURTANT SENSIBLE DE L'EXISTENCE DES NEPHILIM : LES RELATIONS AVEC LES SELENIM.

But et organisation

Tenue par un couple de Nephilim, la maison de repos « Au Bonheur d'Arcadie », perdue au cœur de la campagne ardennaise, recueille les humains qui ont perdu la raison après que leur simulacre ait été « déserté » par un Selenim. Bien entendu, de tels spécimens sont rares, d'une part parce que la plupart des Selenim n'abandonnent pas leur simulacre, d'autre part parce que, quand ils le font, les « restes » d'humains qu'ils laissent dans leur sillage sont généralement trop anéantis pour être pris en charge par quelque institution que ce soit, et finissent rapidement par disparaître d'une manière ou d'une autre. Maurice et Sylviane De Scève, les deux Nephilim qui gèrent le Bonheur d'Arcadie, sont conscients du problème. Tous deux issus de l'Arcane XIX, ils ont passé plusieurs existences à étudier les champs magiques de Ka-Soleil, et savent que les simulacres humains abandonnés par les Selenim sont généralement irrécupérables. Plus peut-être par soif de connaissance que par réel humanisme, ils ont néanmoins décidé de recueillir tous ces infortunés, afin de les soigner, de comprendre leur histoire et d'étudier leurs résidus de Ka-Soleil. De façon officielle, Maurice et Sylviane se présentent comme un couple de jeunes aristocrates philanthropes héritiers d'une fortune importante, ayant décidé de mettre leurs vies au service des plus déshérités. En participant activement à de nombreuses œuvres de charité et à d'importants congrès de psychiatrie, ils sont parvenus à se constituer un important réseau de relations dans le monde médical. Leur maison de repos, ouverte en 1986, accueille tous les déments, tous les enragés, tous les grabataires irrécupérables que leurs collègues refusent de prendre en charge. Tous, bien entendu, ne sont pas des simulacres dévastés : malgré une première batterie de tests élaborés, il arrive près de neuf fois sur dix que les De Scève se trompent, et accueillent dans leur institution un simple fou furieux dont ils ne parviendront jamais à tirer quoi que ce soit. Qu'importe. Ils s'en serviront alors comme sujet témoin, la folie étant de toute façon un sujet qui les passionne et les concerne au plus haut point. Lorsque par miracle le couple met la main sur l'un de ceux qu'il recherche, il tente dans un premier temps de reconstituer son histoire, que ce soit par hypnose régressive, par séances d'écriture automatique ou par toute autre méthode magique, scientifique, ou pseudo-scientifique. Une fois encore, les chances de succès sont minces. La plupart des patients des De Scève sont réduits à l'état de légumes, et sont incapables de parler ou de manifester la moindre émotion. Mais quelle joie intense lorsque l'expérience est menée à son terme ! Les deux Nephilim consignent toutes les informations qu'ils parviennent à obtenir sur les Selenim et leur appétit de Ka-Soleil dans d'immenses cahiers à fermoir qui sont ensuite soigneusement

CONFIDENTIEL

entreposés dans un coffre immense située dans la cave du manoir. Ils y conservent également des fiches secrètes sur chacun de leur patient : observations générales, évolution du traitement, progrès éventuels en rapport avec les études menées. Qu'il s'agisse de simples humains ou d'authentiques « possédés », les patients sont tous traités sur un pied d'égalité, et il arrive que certains d'entre eux parviennent à retrouver une vie normale. Les résultats du Bonheur d'Arcadie ne sont toutefois ni meilleurs ni moins bons en ce domaine que ceux de n'importe quelle institution spécialisée.

Au quotidien

La maison de repos « Au Bonheur d'Arcadie » est un vaste manoir niché au milieu d'un parc immense et sévèrement protégé, dans lequel les patients le moins atteints sont parfois autorisés à déambuler. Il contient une vingtaine de chambres, et peut accueillir jusqu'à 30 patients à un instant donné. La plupart des chambres sont soigneusement équipées pour répondre aux exigences de ce type d'établissement : lits à sangle, chambres capitonnées, équipement médical standard. Le manoir abrite également deux salles de détente, une piscine couverte, un réfectoire, trois salles de consultation et une salle d'opération. L'une des ailes du bâtiment est consacrée au travail administratif : accueil des familles, traitement des dossiers et formalités financières. Le parc du manoir possède quant à lui deux terrains de sport et un petit bois agréablement ombragé, dont l'accès est en principe interdit aux patients. Les deux Nephilim, on s'en doute, sont assistés dans leur tâche par une quinzaine d'employés : jardinier, cuisiniers, infirmières, aide-soignantes et vigiles. Aucune de ces personnes ne conçoit le moindre doute, me semble-t-il, quant à la véritable nature de ses employeurs et de la mission qu'ils se sont assignés – quoique je ne sois pas resté là-bas suffisamment longtemps pour m'en assurer avec une absolue certitude. Le principal problème n'est pas là, de toute façon : il est à l'extérieur. Certaines personnalités du monde médical commencent à se poser des questions sur le prétendu « humanisme » des époux De Scève, et même si les trois inspections auxquelles a été soumis l'établissement se sont toujours déroulées sans accroc, plusieurs élus locaux commencent, sous la pression populaire, à tourner leurs regards vers la maison de repos. Certains voisins ont évoqué d'étranges hurlements, au cœur de la nuit – et l'évasion d'un pensionnaire, il y a de cela quelques années, faillit tourner à la catastrophe (le malheureux fut finalement happé par un train alors qu'il s'apprêtait sans doute à mettre le feu à une prairie toute proche). Jusqu'à présent, les autorités n'ont jamais rien pu prouver, mais il est certain que la présence de ce couple richissime et sorti de nulle part dérange plus qu'elle ne rassure dans la région. Les époux De Scève éprouvent de plus en plus de difficultés à se procurer des nouveaux patients, d'autant que les rares familles s'intéressant encore à leurs proches demandent parfois des comptes.

Quelques patients intéressants…

• Simone Leblanc

Cette vieille femme âgée de 83 ans prit en son temps une part active à la Résistance, avant de disparaître de la circulation pour s'enfuir, dit-on, en Amérique du Sud. Arrivés à ce point, les De Scève se perdent en conjectures. Ils s'accordent néanmoins à penser que sa fuite fut la conséquence de la possession de son simulacre par un Selenim. Maurice estime qu'elle est partie là-bas pour tenter de s'y faire exorciser (on a retrouvé des traces de sa présence à Rio de Janeiro), Sylviane évoque pour sa part la possibilité d'accointances nazies et l'éventualité d'un double-jeu pervers. Les choses progressent lentement : Simone est tétraplégique, et ne peut s'exprimer qu'en clignant les yeux. L'un des jardiniers du manoir m'a confié qu'à son avis, la vieille folle battait des sourcils de façon totalement anarchique, une fois oui, une fois non, pour que l'on continue de s'intéresser à elle. C'est une hypothèse séduisante, mais un peu simpliste.

• **Colonel Franco Romani**

Ce vieillard impossible, qui a pris part à la guerre d'Espagne sous les couleurs franquistes, est un véritable spécialiste de l'automutilation : les époux De Scève pensent qu'il essaie toujours de se débarrasser de l'être qui a pris possession de son corps « en le forçant à sortir par ses blessures », même si cela fait au moins onze ans que le Selenim qui se nourrissait de son Ka-Soleil l'a quitté. Il est impossible de laisser Romani sans surveillance : il finirait immanquablement par se tuer. S'ils sont parvenus à reconstituer son histoire de façon globalement très satisfaisante, les Nephilim continuent de s'interroger sur le colonel. Ils ne savent toujours pas – personne ne le sait – pourquoi Romani possède toujours la sensation d'être habité par une entité étrangère.

• **Sylvie Thompson**

Âgée de 19 ans, cette jeune fille est la plus jeune pensionnaire du manoir, et sans doute la plus effrayante. Ses parents, un couple de riches industriels américains, l'ont abandonnée à son propre sort après qu'elle ait perdu la raison, il y a trois ans de cela. Il semble que nous nous trouvions ici confrontés à un cas de possession sporadique ; les De Scève évoquent la possibilité d'un Selenim dément se déplaçant très rapidement de simulacre en simulacre et ne laissant derrière lui qu'une traînée de déments incurables. Des recherches sont actuellement en cours sur l'entourage de la jeune fille. Dans la journée, Sylvie reste assise sur une chaise roulante à l'ombre d'un vieux peuplier, pas parce qu'elle ne peut plus marcher mais parce qu'elle ne le veut plus. Sa beauté presque surnaturelle est ternie par un regard inexpressif, et il est impossible de tirer quoi que ce soit d'elle - ni parole, ni regard, ni mouvement. La nuit, les choses sont différentes. Le manoir est souvent réveillé par les hurlements de terreur ou de souffrance de la jeune fille, des sentiments dont les Nephilim sont pour l'heure incapable d'exprimer la provenance. Pensant que je pourrais peut-être l'aider, Sylviane m'a raconté qu'elle s'était précipitée une nuit vers la chambre de la patiente pour savoir ce qui se passait et qu'elle l'avait trouvée immobile et sanglée sur son lit, son pot de chambre flottant à deux mètres du sol sans le moindre support. Pas plus qu'elle, je ne suis parvenu à expliquer ce phénomène : résidu d'une ancienne puissance magique ? Vengeance d'un Selenim à long terme (mais vengeance contre quoi...) ? Pouvoirs psychiques résiduels et incontrôlables laissés par « l'hôte » ? Sylvie fait partie de ces inquiétants mystères qui, loin de décourager les Nephilim, les poussent au contraire à aller de l'avant.

Antonin de Saint-Amand

LES FANTASSINS DE LA TERRE CREUSE

Je n'ai jamais, Dieu merci, eu personnellement maille à partir avec les membres de cet obscure groupuscule. Les informations que je vous livre à présent ne sont que le fruit de longues et patientes investigations, menées par moi ou par certaines de mes connaissances sur une période de plusieurs années. Jamais aucun d'entre nous ne se serait personnellement risqué à infiltrer ce dangereux cénacle par simple curiosité.

Histoire

L'histoire des Fantassins de la Terre Creuse est celle d'un livre unique, La Survie de la Race, un manifeste ésotérico-fasciste écrit en 1947 par un obscure occultiste français, Albert Onesti. Onesti était un ancien collaborateur et un grand admirateur d'Hitler, avec lequel il prétendait entretenir une vaste correspondance secrète. C'était un homme secret et mystérieux qui vivait dans les montagnes des Pyrénées et professait, globalement, un retour aux valeurs féodales du Moyen Âge. Si La Survie de la Race se trouva immédiatement à l'origine d'un véritable culte, ce ne fût pas à cause de sa profonde originalité (la moitié de l'ouvrage se faisait l'écho de théories névrosées sur l'infériorité chronique du juif, par essence malfaisant, et sur la nécessité d'un état policé), mais grâce aux thèmes occultes dont était littéralement submergée la seconde partie du livre. Onesti prétendait avoir voyagé en Inde et au Népal au cours de sa jeunesse, et y avoir rencontré un moine centenaire qui l'aurait bien entendu initié aux grands mystères de ce monde, après l'avoir mis à l'épreuve au cours d'un jeûne de trente jours dans les montagnes arides. Personne n'a jamais pu dénicher le moindre élément attestant l'existence de ce moine ; il est par contre certain qu'Onesti se trouvait bien en Inde avant la Seconde Guerre mondiale. Quoi qu'il ait pu y trouver, il décida une fois rentré chez lui de faire par écrit le récit de son apprentissage, et d'en présenter les principaux enseignements à ses lecteurs. Comme tous les prétendus prophètes, Onesti avait besoin de se sentir investi d'une mission sacrée par une force supérieure pour croire lui-même en ce qu'il disait. Pour résumer rapidement l'ouvrage, disons qu'Onesti y prétendait, comme Hitler le pensait, que la terre était creuse et peuplée de créatures très anciennes – et qu'une race de créatures immortelles, les Séfrides, en était sortie pour prendre place parmi nous (sous apparence humaine) et nous empêcher de jamais découvrir l'entrée de son monde. Les Séfrides, créatures démoniaques qui dominaient le monde depuis l'instant de sa création, prenaient peur devant les rapides facultés d'adaptation des humains, et craignaient qu'ils ne finissent par découvrir leur secret. Elles avaient donc infiltré nos rangs pour saper nos efforts de l'intérieur, et les Juifs, le « peuple élu » selon la Bible (Onesti faisait une fixation sur la Bible, l'expression à ses yeux d'une gigantesque conspiration occulte), étaient leurs serviteurs, lorsqu'ils ne leur servaient pas tout bonnement de véhicules. Fort heureusement (sic), les membres de la race aryenne se battaient pour anéantir ces races inférieures. Hitler lui-même avait découvert les traces d'une entrée vers la Terre Creuse, et projetait d'y faire pénétrer ses troupes d'élite, mais la campagne de Russie l'avait détourné de ses efforts, et « le digne Empereur germanique », selon les termes de l'auteur, n'avait jamais pu mener ses efforts à leur terme. Il avait cependant laissé des indices pour ceux qui viendraient après lui et continueraient le combat. Onesti, comme de bien entendu, possédait certains de ses indices et les dévoilaient parcimonieusement dans les pages de son manifeste. En 1961, un groupuscule fasciste souterrain se créa autour de ces seules informations, avec pour mission sacrée de trouver le passage

CONFIDENTIEL

vers la Terre Creuse et d'anéantir les Séfrides ainsi que les Juifs, leurs abominables alliés. Les Fantassins de la Terre Creuse sont toujours en activité aujourd'hui, et plus nombreux que jamais.

Organisation

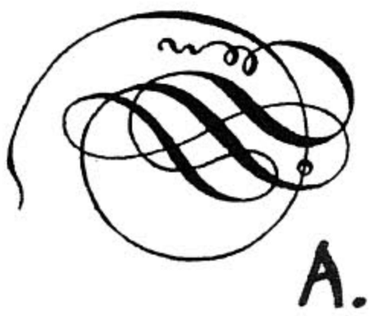
La Survie de la Race nous pose problème, à nous occultistes, et ce à plus d'un titre. Malgré la teneur répugnante de son propos, cet ouvrage n'en referme pas moins des bribes parcellaires de ce que nous tenons pour une incontestable vérité, et ouvre des portes vers des théories que certains d'entre nous ont âprement défendu, et défendent toujours. Comment ne pas voir dans l'évocation des Séfrides (« des créatures d'esprit qui prennent possession de nos corps ») l'image communément admise des Nephilim ? Comment ne pas voir dans le mythe de la Terre Creuse et des « sauriens qui s'ébattent dans ses moites obscurités » la réminiscence de vieilles légendes sur le continent de Mu ? Même si Onesti a volontairement trahi la réalité, même s'il en a déformé les traits jusqu'à la rendre méconnaissable, personne ne songera à nier qu'il savait quelque chose, et même les sinistres pantins qui vénèrent aujourd'hui sa mémoire ont dû le comprendre à leur façon.

Les Fantassins de la Terre Creuse sont à ma connaissance organisés en trois Loges, des sortes de maisons-mère (en vérité, de vastes villas) dans lesquelles vivent en permanence la plupart des membres. La première et la plus ancienne de ces loges est située sur les rives du Lac Léman, là où selon Onesti (qui s'était toujours réclamé de la même école de pensée qu'Aleister Crowley, quoi que cette notion ait pu recouvrir pour lui) était située une porte sous-marine menant vers la Terre Creuse. À l'heure actuelle, les Fantassins cherchent toujours cette porte, mais le fond du lac est vaste, et leurs moyens limités… La deuxième loge se trouvait auparavant à Perpignan, mais vient d'être transférée à Toulon, où les Fantassins ont reçu l'appui financier de certains responsables municipaux récemment élus. La troisième et dernière loge se trouve à Glasgow, en Écosse. C'est là que vit le Premier Centurion (grand maître de la secte) et que sont entreposées les principales ressources de la société. Les Fantassins recrutent leurs membres parmi les couches les plus défavorisées et les plus désespérées de la société. Leur moyenne d'âge est très basse, et tourne autour de vingt-cinq ans. Les membres les plus stupides de la secte, des skinheads pour la plupart, ne sont utilisés que comme troupes de choc. Les autres participent à des missions plus intéressantes : recherche de Séfrides, investigations sur le terrain. Tous connaissent la première partie de l'ouvrage d'Onesti, qu'ils vénèrent comme un gourou. Tous sont également logés par la société mais censés subvenir eux-mêmes à leurs besoins, et ramener une certaine somme d'argent mensuelle à leur responsable ou chef d'équipe, le Hoplite. Leurs méthodes n'ont rien d'original : la plupart tirent profit des manifestations populaires ou des mouvements de foule pour voler des biens promptement revendus, et certains reviennent parfois vers leur famille pour la menacer et lui soutirer de l'argent. Les Hoplites sont généralement des notables ou des responsables politiques en mal de crédibilité, et tous ne connaissent pas les véritables buts de la société. La plupart y trouvent cependant un écho très favorable à leurs théories racistes et réactionnaires, et la marge de manœuvre qui leur est laissée est suffisamment importante pour qu'aucun d'entre eux n'ait envie de partir. Les Spartiates (trois par maison) sont placés sous les ordres directs du Premier Centurion, lequel n'apparaît pratiquement jamais. Ils sont chargés de gérer leurs Loges respectives et de travailler à l'accomplissement des buts occultes de la Secte.

Multi
20 r
7502

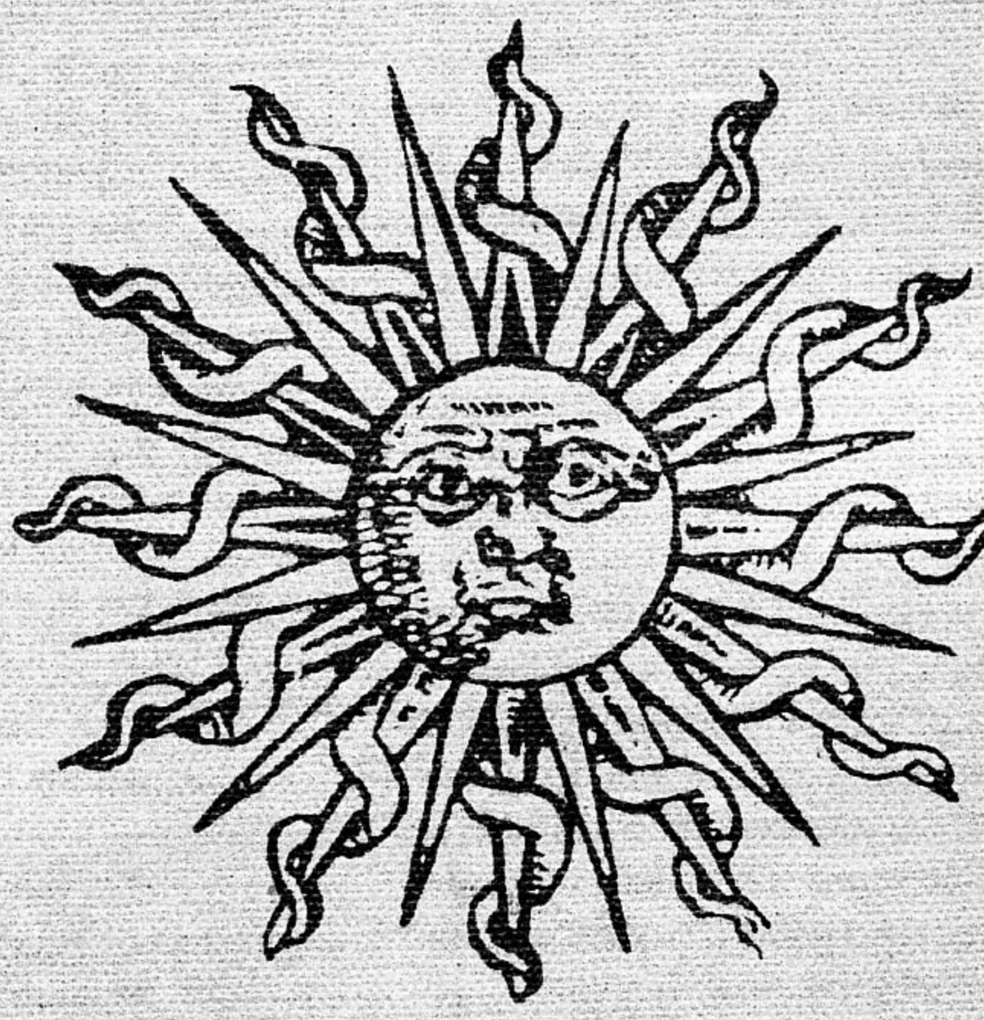
Une menace ?

Les Fantassins de la Terre Creuse est, typiquement, le genre de groupuscule à priori trop primaire pour être réellement dangereux, mais risquant de mettre le doigt sur un secret par inadvertance, un peu comme le fit son inspirateur et maître à penser. Il ne faudra pas longtemps, à mon avis, pour que les Fantassins capturent un véritable Nephilim sans le faire exprès et qu'ils se livrent sur lui à des expériences répugnantes (nous ignorons tous de leurs activités en ce domaine, mais nous savons que leurs villas sont équipés de laboratoires souterrains) – ce qui leur mettrait sans doute la puce à l'oreille et les pousserait à poursuivre leurs efforts. Qui plus est, certains Spartiates sont loin d'être demeurés. L'un de mes amis, propriétaire d'une petite librairie d'occultisme en plein cœur du quartier latin, a reçu voici de cela quelques semaines la visite de l'un de ces hommes, qu'il a fort heureusement identifié. L'individu en question était sur la trace d'un ouvrage introuvable, l'Aigle et le Serpent, qui établirait, dit-on, de saisissants parallèles entre les théories d'Hitler et celle de W. Ashbless. D'ici à ce que les Fantassins de la Terre Creuse aillent s'établir au Mexique, il n'y a qu'un pas, et il serait bon qu'il ne soit jamais franchi. Impossible enfin de terminer sans mentionner l'énigmatique Premier Centurion de la secte, un personnage intriguant qui possède plusieurs identités et gravite dans les milieux d'extrême-droite anglais et français dans l'espoir d'en gagner les hauts responsables à sa cause… si ce n'est pas déjà chose faite.



Certaines demeures, pierres désertées, peuvent accueillir des âmes perdues de l'Atlantide.
A nous d'ouvrir la bonne porte.

LA ROSE DE PROVINS



MUSEE DE PROVINS MAISON ROMANE
PLEIN TARIF
VILLE DE PROVINS
Nº 004903

Scénario

LA ROSE DE PROVINS

Ce scénario est destiné à un groupe de Nephilim débutants ou expérimentés. Il met en scène une intrigue politique et occulte où sont présents de nombreux acteurs du monde occulte : deux commanderies templières rivales, un groupe de Rose + Croix, des personnalités politiques et médiatiques locales, des agents des services de renseignements et bien sûr des Nephilim. Une chronologie détaillée des événements qui vont se dérouler est fournie en annexe.

Une première partie raconte les grandes lignes du scénario, les événements et personnages importants, ainsi que l'histoire. Une deuxième partie décrit les lieux de l'action, c'est-à-dire la ville de Provins, haut lieu de l'occultisme templier en France. Vous y trouverez les lieux, les personnages et toutes les informations relatives à l'occultisme à Provins. La troisième partie décrit en détail les événements auxquels seront confrontés les Nephilim. Enfin, la quatrième et dernière partie relate les conclusions possibles et les conséquences sur le monde occulte, et présente différentes suites possibles à ce scénario.

Synopsis

Voici, dans les grandes lignes, l'histoire de ce qui va se dérouler à Provins pendant quelques jours.

Provins, petite ville paisible de Seine-et-Marne, est un haut lieu de l'occultisme templier en France. Depuis les années qui suivirent la fondation de la Milice du Christ, elle est le siège d'une occupation templière continue. La commanderie de Champagne, actuellement dirigée en sous-main par l'Ordre des Veilleurs du Temple, a la mainmise sur de nombreux aspects de la vie de la ville. En effet, ses agents infiltrés contrôlent le conseil municipal, de nombreux notables, des personnalités au sein des conseils régionaux et généraux, des membres de la police et de la gendarmerie. Toute personne qui détient un certain pouvoir dans Provins est susceptible d'être un jour sous le contrôle de l'Ordre des Veilleurs du Temple.

Depuis quelques années, de grands bouleversements ont touché Provins. Le conseil municipal a adopté plusieurs mesures de conservation du patrimoine, dont le gel des constructions dans la ville haute, partie la plus ancienne. Ces mesures, prises de façon particulièrement rapide, ont commencé à éveiller les soupçons parmi les acteurs du monde occulte de Champagne et de France.

L'autre grande faction de la commanderie de Champagne est l'Ordre du Temple Solaire. Trop occupé jusqu'à une période récente à conforter ses positions dans le Sud de la France, l'Ordre du Temple a récemment acquis certaines informations quant à l'existence d'un puissant artefact magique en Champagne. Se sentant désormais plus fort que jamais, l'Ordre a commencé par consolider ses positions à Provins. Dans la discrétion la plus totale, il a commencé à retourner certains agents de l'Ordre des Veilleurs, soupçonnés d'être, au moins en partie, le récipiendaire multi-séculaire des secrets liés à cet artefact magique.

C'est dans cet affrontement indirect que va être embarqué un groupe d'acteurs occultes de première importance, des Nephilim. L'OTS, qui manque de soutien et de pouvoir matériel dans la ville va en effet tenter d'en apprendre plus sur cet artefact, pensant qu'il est lié à la Rose de Provins (voir La Rose de Provins, p. 371). Cette Rose, ramenée de l'Orient au XIIIième siècle par un jeune Chypriote qui avait sauvé la vie du Comte Thibaud IV de Champagne, fut confiée par ce dernier aux Templiers pour en préserver la fraîcheur. Quiconque un tant soit peu initié aux mystères du monde occulte comprend l'allusion qui peut se cacher derrière l'image d'Épinal de la Rose.

Chaque année, à la fin du printemps se déroule un grande événement touristique : la fête médiévale ; pendant un week-end la ville haute est interdite aux véhicules et des milliers de touristes, dont certains vêtus à la mode médiévale, parcourent les rues de la ville haute parmi les étals d'artisans, les reconstitutions de tournois et autres activités au goût médiéval plus ou moins authentique. Un jeu grandeur nature s'y déroule également, dans la tour César, l'un des principaux monuments de Provins.

C'est le moment précis qu'a choisi l'OTS pour passer à l'action. Ses membres espèrent pouvoir profiter de l'affluence pour semer la confusion dans les rangs des Veilleurs du Temple. Mais une chose capitale manque encore à l'OTS : la nature exacte et la localisation précise de l'objet de leur convoitise. Par l'intermédiaire d'une de leurs récentes fermes dans la région, un homme politique local, Laurent Nersa, médiatisé et influent, l'OTS va contacter un groupe de Nephilim et leur faire faire le travail à leur place, sans prendre eux-mêmes le risque d'un affrontement direct avec les Veilleurs du Temple.

Mais, au sein même de l'OTS, un dirigeant mène ses affaires de son côté. Depuis plusieurs mois, Yves Melichiel

travaille à l'élaboration d'un plan de nature semblable, mais où les acteurs principaux ne sont pas les Nephilim mais un groupe d'occultistes humains. Ce que ce dignitaire lui-même ne sait pas, c'est que ce groupe à l'apparence innocente est en fait un détachement de Rosicruciens, qui voient en la Rose de Provins une source potentielle de connaissance liée à leur propre société secrète. Le dignitaire de l'OTS a, bien entendu, soigneusement caché l'existence du groupe de Nephilim à ses employés humains.

En jouant sur l'intelligence des Nephilim, l'OTS, par l'intermédiaire de notre politicien, présente une histoire suffisamment peu crédible pour que les Nephilim se méfient, mais suffisamment bien renseignée pour qu'ils soient tentés de mener l'enquête.

En cherchant quelques renseignements, les Nephilim tombent très rapidement sur deux choses significatives.

La première concerne bien entendu la Rose de Provins, présentée par le politicien comme « un puissant artefact magique, qui permettrait d'accéder aux royaumes de Kabbale ». Après quelques recherches occultes, on voit percer la métaphore sous les traits de la Rose de Provins. Elle symbolise la connaissance venue de l'Orient et donnée, par l'intermédiaire d'un non-initié à de véritables acteurs occultes, les Templiers.

La seconde concerne un imbroglio politico-immobilier qui se joue à Provins. Une bataille insensée se joue en effet dans cette petite ville tranquille. Le conseil municipal se déchire à propos des programmes de réhabilitation de l'habitat et sur les chantiers de fouilles archéologiques. Un meurtre a même eu lieu, mais aucune enquête n'a été ouverte. La tradition templière de Provins devrait suffire à attirer les Nephilim.

Sur place, à quelques jours de la fête médiévale, les Nephilim vont rapidement s'apercevoir que quelque chose ne tourne pas rond. Une partie de la ville haute est comme barricadée. Les fouilles ou les travaux qui s'y déroulent sont soigneusement soustraits à la vue des rares curieux. La ville est particulièrement calme. Comme dans une petite ville de province, l'atmosphère est feutrée, presque étouffante.

Provins regorge de lieux chargés d'histoire (plus de 60 bâtiments et ouvrages inscrits au répertoire des monuments historiques). Les Nephilim vont alors devoir évoluer au sein d'un véritable panier de crabes politico-occulte.

Les Templiers de l'OTS les observeront de loin, leur prêtant éventuellement main-forte en cas d'affrontement direct avec les Veilleurs du Temple, mais visant finalement leur destruction une fois l'information récupérée.

Les Veilleurs du Temple, commençant à entrevoir la convoitise d'un groupe (qu'ils n'ont pas encore identifié), ont pris dans l'urgence des mesures de conservation. Ils sont en fait sur le point de découvrir *l'emplacement* de la Rose de Provins. Ils sont en revanche totalement ignorants des plans mettant en jeu les Nephilim et les Rose + Croix.

Les Rose + Croix connaissent la nature réelle de la Rose de Provins, mais ignorent son emplacement et doutent encore qu'elle existe toujours actuellement. Ils ignorent la présence des Nephilim et l'existence du plan de l'OTS, mais savent que les Veilleurs sont sur le point de trouver quelque chose en rapport avec la Rose.

L'échelon local de pouvoir est, le temps d'un week-end, totalement paralysé par les efforts conjoints de l'OTS et des Veilleurs, chacun pour leurs motifs propres. Police nationale, municipale, gendarmerie, justice d'instruction, presse sont, pendant trois jours, totalement paralysés. En revanche, l'échelon régional et national ne comprend pas la paralysie des pouvoirs locaux et des membres des services de renseignement vont se rendre à Provins pour tenter d'y voir plus clair.

Les Nephilim, quant à eux, vont découvrir l'existence de ces groupes, aux intérêts divergents, dont certains peuvent se révéler de précieux alliés, volontaires ou non. Ils devront bien entendu tenter d'ôter des griffes templières la Rose de Provins, sans en connaître la nature ni l'emplacement exact.

Quoi qu'il arrive, le début de semaine sera délicat. Chaque faction Templière possède la capacité de mettre en jeu des appuis politiques importants et de boucler la ville haute pendant 24 à 48 heures, sous couvert d'une opération anti-terroriste. C'est donc à une chasse à l'homme (qu'il soit Templier, Rose + Croix, agent des services de renseignement ou simulacre de nos Nephilim) que l'on assistera après la fin de la fête médiévale. Après le dénouement, les médias s'emparent de l'affaire et la tournent en faveur des Templiers.

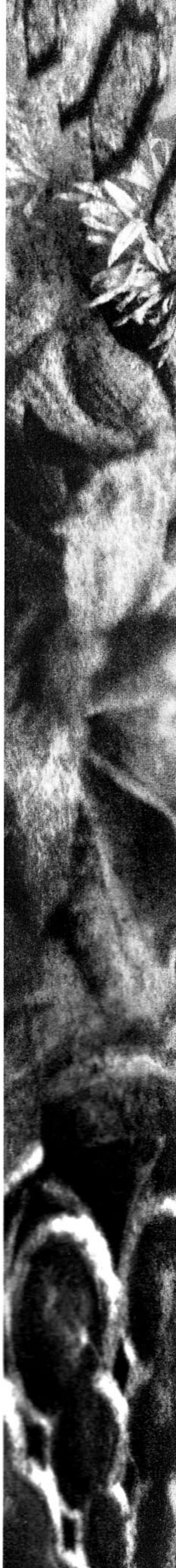
La Rose de Provins

• Description physique

La Rose de Provins est un artefact alchimique de Grand Œuvre. Elle revêt la forme d'un vase finement ouvragé, en argent, en forme de rose. Ses larges pétales s'ouvrent sur un calice destiné à l'évidence à recevoir un liquide, plus précisément un Élixir.

• Origine

La fabrication de cet artefact de Spagyrie mobile remonte aux premiers temps de l'Alchimie et à la disparition d'Esmeralda. Lorsqu'elle fut recueillie par les Roms en Syrie, elle tomba profondément amoureuse d'un Patriarche. En effet, ce vieil homme lui enseigna la véritable nature des Bohémiens. Il lui ouvrit son âme et ce qu'elle y découvrit, derrière la brume, fut une véritable révé-



lation. Mais il était vieux et mortel et cela, Esmeralda ne put le supporter. S'enfermant dans son laboratoire jour et nuit, elle commença à élaborer un Élixir, la Récolte de la rosée du matin, qui donnait une nouvelle jeunesse. Mais cet Élixir était inopérant sur les humains. Elle se remit aussitôt au travail et, après trois ans, trois mois et trois jours, elle parvint finalement au terme de la construction d'un puissant objet magique. D'un calice sculpté en forme de rose, elle fit une « ankh », une source de vie éternelle. En remplissant le calice de l'Élixir, elle donna la vie éternelle à son amant.

Quelques années heureuses passèrent. Mais les Assassins croisèrent funestement le destin des amants de la Caravane. Se rendant à la rencontre des Croisés, ils pillèrent la caravane, épargnant Esmeralda pour sa beauté, mais massacrant son vieil amant. Le calice fut emmené comme butin. Parmi la petite troupe d'Assassins se trouvait un jeune homme, Zupha, qui cacha le calice qui fut rapidement oublié dans le feu des batailles. Zupha, étudiant le calice, fut saisi par la finesse de l'objet et commença à chercher son origine. Remontant la piste jusqu'à la Caravane de Bohémiens, désormais dispersée, on lui rapporta la légende de l'immortel qu'il avait tué de ses propres mains. Il comprit que le calice devait avoir des propriétés magiques et qu'Esmeralda était un puissant Nephilim. Il ragea de ne l'avoir pas confondue alors.

Quelques années plus tard, Zupha fut envoyé à Chypre pour y établir une base Assassine. Il y rencontra Palmyre, dont il tomba amoureux. Alors qu'il partait en mission vers la Macédoine, il fut le témoin du naufrage d'un navire. Porté par son esprit chevaleresque, il se porta au secours des naufragés, parmi lesquels se trouvait Thibaud IV, comte de Champagne. Zupha, dissimulant son identité, se fit passer pour un esclave. Thibaud, par reconnaissance, décida de l'affranchir et de l'emmener avec lui en Champagne. Zupha, saisissant l'occasion de prendre contact avec les membres du Bâton en Occident, le suivit. Au Castel de Provins, il partagea la vie de la cour, s'initiant aux mystères des Templiers. Il s'ouvrit de son aventure en Syrie auprès du Grand Maître de la commanderie de Champagne. Celui-ci, saisissant l'importance de l'objet, convainquit Thibaud de fournir une escorte à Zupha pour retourner chercher le calice, aux mains de son aimée.

Deux années plus tard, Zupha revint, sans son escorte, mais accompagné de Palmyre et du calice, qu'il remit en gage de remerciement à Thibaud. Celui-ci, jouant son rôle de protecteur du monde occulte, le remit aux Templiers. Ainsi naquit la Rose de Provins.

Les Templiers, explorant les mystères alchimiques, arrivèrent à la conclusion que l'objet était très puissant potentiellement mais qu'il était inutile seul. D'évidence, le contenant était sans valeur sans le contenu. Le temps passa, jusqu'au jour où les Templiers de Champagne capturèrent un Nephilim alchimiste. Celui-ci, sous la torture la plus cruelle, leur révéla qu'il connaissait l'Élixir. Ce fut sa dernière erreur. Il fut homonculé et les Templiers connurent une période où le Grand Maître de la Commanderie resta en fonction cent quarante et un an. Sous couvert des Francs-Maçons, le rituel perdura. Mais la Révolution Française mit provisoirement un terme aux agissements templiers et maçons en Champagne. Le rituel fut perdu, l'homoncule détruit et la Rose resta dans le sanctuaire construit pour elle, au fin fond des souterrains de Provins, où elle repose encore aujourd'hui, dans un jardin souterrain où fanent les roses de vie des immortels humains.

Provins occulte

• Bref historique

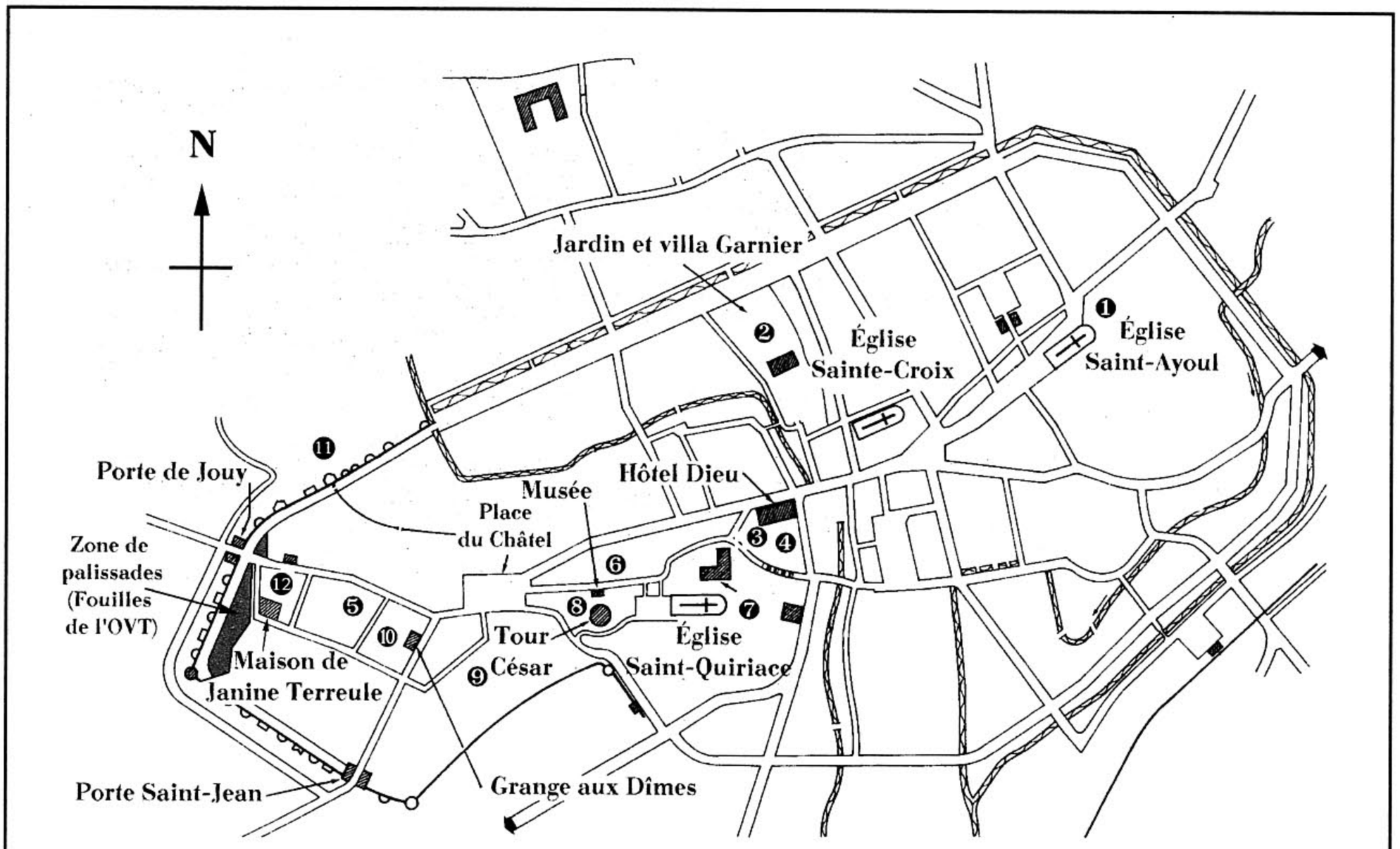
Fondée au IIIième siècle par les romains, Provins (alors Probinum) est prise par Clovis en 485. Fuyant l'envahisseur normand, les moines de l'Abbaye de Saint-Benoît-sur-Loire se cachent au pied de la ville haute et dissimulent dans les bois leur bien le plus précieux, les reliques de saint Ayoul. Cinq siècles plus tard, les reliques sont découvertes et la ville devient dès lors lieu de pèlerinage. La ville basse se construit alors autour de l'église et du monastère. Au Xième siècle, Provins est l'une des principales villes fortes du domaine du Roi de France. Les comtes de Champagne y élisent résidence après 1019 et jusqu'en 1284. La ville est le siège d'une des plus importantes activités commerciales de France. On vient de toute l'Europe pour participer aux foires de Champagne.

La richesse de la ville permet l'aménagement complet des remparts et la construction de nombreux bâtiments robustes, dont de nombreux persistent encore aujourd'hui. Les Templiers, protégés par les différents comtes de Champagne, affirment leur emprise sur la ville.

En 1279, une émeute ouvrière assassine le maire. La répression ne se fait pas attendre. En 1284, la fille du comte Henri apporte, lors de son mariage avec Philippe (futur le Bel), la Champagne à la couronne de France.

Lors des guerres de religion, la ville change de mains à de nombreuses reprises, pour finalement être délivrée des Anglais le 4 septembre 1592 par Henri IV. Plus tard, la Révolution frappe durement la ville, abattant plus de dix sanctuaires. Les ruines acquièrent avec les siècles un cachet romantique très prisé des grands écrivains, comme Balzac, Hugo ou Lamartine. Provins est aujourd'hui célèbre pour sa confiture de roses, ses souterrains, ses nombreux monuments historiques conservés et sa fête médiévale.

Aujourd'hui, Provins compte environ 12 000 habitants et est une sous-préfecture du département de Seine-et-Marne.



Plan général de Provins

• Brève topographie

La ville est constituée de deux parties bien distinctes : la ville haute, au cachet médiéval et la ville basse, totalement moderne. Les remparts, dont une longue partie est presque intacte, ceignent encore près de la moitié de la ville haute. Cette dernière tire son surnom de la colline escarpée sur laquelle elle est perchée. De minces ruelles à la forte pente mènent de la ville basse à la ville haute. Dans cette dernière, l'apparence médiévale est dans l'ensemble reconstituée, à part quelques lanternes et les équipements modernes des rares commerçants. Quelques véhicules troublent également l'ambiance.

Le scénario se déroule presque exclusivement dans la ville haute. Voici les descriptions des lieux qui revêtent une importance dans la vie occulte de Provins, particulièrement au cours des quelques jours durant lesquels va se dérouler le scénario.

• Ville basse

1. Église Saint-Ayoul

Construite au XIième siècle, l'église fut le centre spirituel de la ville. Elle présente un grand nombre de particularités. Son plan est le reflet des modifications importantes qui s'y sont succédées.

Saint-Ayoul fut jadis un chef-d'œuvre de la maçonnerie opérative. Elle est aujourd'hui défigurée. Au XIIIième siècle fut construit le portail central. Il portait jadis « les figures de l'Ancienne Loi », toutes décapitées aujourd'hui.

Les Nephilim pourront, en réussissant un jet de Découvrir, puis un jet de Templiers, percevoir les signes caractéristiques de l'Ordre des Veilleurs du Temple sur les voussures. L'empreinte des Templiers est encore visible dans l'arrangement de l'Enfer et du Paradis, dont la disposition est inversée par rapport au Christ en Juge.

A l'intérieur, l'étrange architecture marque l'histoire tourmentée de l'édifice. L'église semble avoir été comme coupée. Un jet d'Architecture permettra d'ailleurs de confirmer ce sentiment. Le transept a été muré relativement récemment (quelques années). Au centre de la nef, une grande bâche entourée de barrières semble abriter un chantier de fouilles archéologiques. Plusieurs personnes parmi lesquelles on peut deviner des étudiants en archéologie s'affairent durant les heures d'ouverture.

Ce chantier est parfaitement anodin. Les fouilles ont été autorisées par le ministère de la culture, malgré l'avis défavorable du conseil municipal. Personne ici n'est particulièrement intéressé ni érudit en matière d'occultisme. Les fouilles concernent les niveaux inférieurs de l'église, dans lesquels on suppose que se trouvent les restes d'un sanctuaire mérovingien. Les membres du chantier seront prêts à parler de leurs travaux avec toute personne qui présente un minimum de connaissance en Archéologie (minimum 40 %). On pourra alors apprendre qu'on ne trouve pour l'instant pas grand-chose, si ce n'est des traces de fouilles antérieures, datant d'environ dix ans, alors qu'aucune trace de ces fouilles ne figurent dans aucune archive départementale ni ministérielle. En réussissant à amadouer la réticence du directeur de fouille, Jean-Pierre Alfand (jet réussi de Baratin), on apprendra également

que ces anciennes fouilles ont été faites très grossièrement, par des amateurs de bas étage. Enfin, si la conversation dérive sur le transept muré, le directeur dira ce qu'il en sait, c'est-à-dire qu'il a été muré il y a six mois, sur ordre de la Caisse Nationale des Monuments Historiques et Sites, pour conservation. C'est tout.

• La crypte

La crypte est habituellement fermée au public. On peut demander au vicaire, Marcel Legendre, une visite, qui est gratuite. Mais le vieil homme ne se déplace pas pour rien et il faut lui fournir une bonne raison (étude, intérêt personnel poussé, travail sur un ouvrage, etc.) matérialisée par un jet de Baratin.

Si les Nephilim ont accès à la crypte et qu'ils ont impressionné le vicaire, celui-ci les gratifiera d'un commentaire complètement insensé, mélange d'occultisme de comptoir, d'histoire secrète et de clichés sur les Templiers. Cependant, si l'on arrive à se défaire de son omniprésence, la crypte révélera certains indices intéressants. Sa construction semble remonter au XVième siècle, avec la mort du curé, un « saint homme », bienfaiteur de sa paroisse. Il y repose d'ailleurs dans un sarcophage de pierre, ainsi que huit de ses successeurs. Parmi eux, les Nephilim qui réussissent un jet de Templiers à -40 % peuvent reconnaître le nom d'un des Grands Maîtres de la Commanderie de Champagne, Osmond Lullimier, qui vécut aux alentours de 1650, et est connu pour avoir trahi la Commanderie. Les Nephilim qui, par ailleurs, réussissent un jet de Rose + Croix à -20 % peuvent identifier ce personnage comme le traître Templier qui a apporté de précieux renseignements aux Rose + Croix de la région. Son sarcophage porte d'étranges inscriptions, que l'on ne pourra relever qu'en occupant le vicaire.

En partie caché sur le fond du sarcophage se trouve ce que l'on pourra identifier comme un symbole Rose + Croix : le pélican et la rose. L'étrangeté particulière de l'inscription vient de l'absence notable de la croix.

Résumé des informations de l'église Saint-Ayoul

1°) Présence de signes de l'Ordre des Veilleurs du Temple.

2°) Des fouilles archéologiques sont en cours.

3°) Des fouilles non autorisées ont été pratiquées sauvagement il y a une dizaine d'années.

4°) Le transept est muré et non-accessible au public, suite à une décision des autorités du patrimoine, officiellement pour raisons de conservation.

5°) La crypte abrite un sarcophage d'un Templier qui a trahi au profit des Rose + Croix au XVIIième siècle.

6°) Un symbole Rose + Croix modifié est présent sur le sarcophage.

2. Jardin et Villa Garnier

Ce petit jardin bucolique abrite de nombreux vestiges archéologiques ruinés de diverses époques, mais sans grand intérêt pour les Nephilim. La Villa est beaucoup plus intéressante, car elle renferme un fonds très important d'histoire locale, y compris des incunables et des premières éditions.

Les premiers jours (jusqu'au vendredi), l'accès sera aisé pour les Nephilim. Mais les Veilleurs du Temple, dès qu'ils auront connaissance des recherches des Nephilim, feront fermer l'accès, à partir du vendredi midi au plus tard.

On pourra rencontrer le propriétaire et conservateur, Madame Marsillat, surtout *intéressée* par les gens *intéressés*. Elle changera du tout au tout d'attitude si les Nephilim la rencontrent après la fermeture de la Villa par les Veilleurs du Temple.

Dans la Villa on pourra trouver les informations suivantes. Pour chaque jet de S'informer, compter 4 heures de recherches et donner les informations dans l'ordre.

1 Histoire de Provins, J.- M. Langlois, 1931, Éditions Provinoises.

Ouvrage de base sur la région, relatant principalement des informations exotériques de base, l'histoire des Templiers en Champagne, une ver-

sion brève de l'histoire de la Rose de Provins ne mentionnant même pas Zupha.

2 Provins occulte, P. Fargiot, 1964, Marquage Ed.

On y apprend l'existence de l'ordre des Veilleurs du Temple, le nom de leurs douze derniers Grands Maîtres et que leur existence a perduré au moins jusqu'à la date de publication. « Leur siège local se trouve au lieu-dit le Paraclet, à quelques kilomètres au sud de Provins » (voir le Paraclet, p. 382).

3 Saint Quiriace et les trois croix, Abbé Madriot, 1924, auto-édité.

L'ouvrage relate la vie de saint Quiriace. Ce martyr, né à Blois, au IVième siècle est le saint patron de l'église de la ville haute. La légende raconte qu'il aurait révélé à la mère de l'Empereur Romain Constantin l'emplacement des trois croix du calvaire du Christ. Il fut martyrisé en l'an 362. Plus qu'une biographie, c'est une hagiographie. Les traits sont exagérés, l'homme semble le plus grand des saints, sans que l'on sache d'ailleurs pour quelles raisons précises.

4 L'Apocalypse selon saint Ayoul, Paul de Vèdre, 1972, Georges Padriel éditeur.

Ce mince ouvrage (32 pages) semble être un délire d'occultiste sur l'église Saint-Ayoul. Il ne traite nullement du saint lui-même, comme pourrait le laisser penser le titre. Cependant, après une lecture approfondie, il est clair que l'auteur a connaissance de l'existence des Nephilim, auxquels il fait allusions en termes à peine voilés : « géants de pierre, Déchus, créatures de KA-bal, etc. » Il développe une théorie selon laquelle la construction de l'église est une œuvre de ces créatures magiques et le saccage celle de l'Ordre des Veilleurs du Temple.

5 Vie et mort de l'Ordre du Temple en Brie, M. Allais, 1980, Nouvelles éditions de l'Orient.

Catalogue de Commanderies templières passées et présentes. Quelques explorations montrent que TOUTES les informations concernant la localisation des Commanderies sont fausses. Des recherches poussées sur l'éditeur montre qu'il n'existe pas, pas plus sans doute que M. Allais. Un faux destiné sans doute à brouiller les pistes. Quelques annotations manuelles à l'encre rouge semblent faites au hasard. Un jet réussi en Cryptographie permet de déceler un message parmi les pages marquées

La bataille pour la Rose

Lorsque les Nephilim seront prêts à s'emparer de la Rose, plusieurs factions seront susceptibles d'être aux alentours :

— l'Ordre des Veilleurs du Temple : par le hasard des méandres des souterrains, guidés par un homoncule de Terre, les Veilleurs du Temple débouchent par l'issue de la pièce. Aveuglés par la présence de la Rose, ils ne prennent guère de précaution pour s'en saisir. Sont présents Sarmont, Terreule et cinq à huit hommes de main (en fonction du nombre de Nephilim).

— l'Ordre du Temple Solaire : après avoir discrètement suivi les Nephilim, les deux ou trois membres de l'Ordre du Temple Solaire, confrontés aux Veilleurs du Temple, seront de précieux alliés des Nephilim, pour un temps. S'ils arrivent à faire battre retraite aux Veilleurs du Temple, ils tenteront de s'emparer de la Rose, éventuellement aux dépens des Nephilim.

— les Rose + Croix : s'ils n'ont fait que suivre de loin les Nephilim, ils n'interviendront pas, se voyant en infériorité numérique flagrante et préféreront tenter de monter une embuscade vers la sortie. Ils choisiront d'attendre les porteurs de la Rose dans la salle basse de l'Hôtel-Dieu.

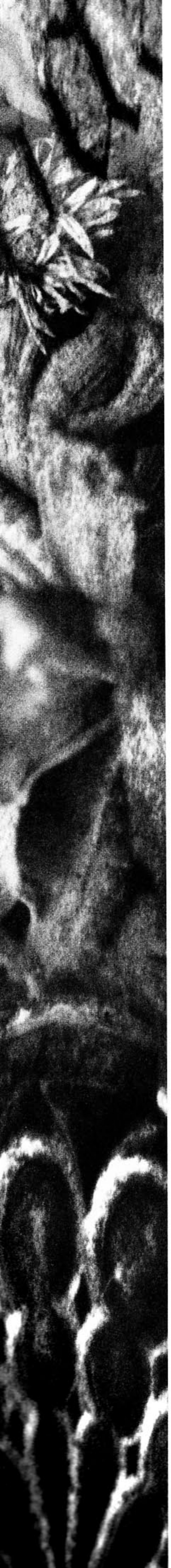
au rouge : « Verita Rosi-Cruci est non Crucis ; est vitae aeternae ». Traduite grâce à un jet de Latin, l'inscription signifie « La vraie Rose + Croix est sans la Croix car là est la vie éternelle. »

6 Les souterrains de Provins, J.- P. Harlaud et L. Khalifa, 1990, Éditions Franciliennes.

Une étude historique et archéologique des souterrains de Provins. On y apprend qu'ils ont été utilisés par les populations pour s'y réfugier lors des invasions. Puis on y a entreposé des denrées alimentaires (grain, vin, etc.). On suppose également qu'ils ont servi de lieu de réunions à diverses sociétés secrètes de la ville, dont les Templiers jusqu'à la Révolution et les Francs-Maçons encore aujourd'hui. Les souterrains ne sont pas, aujourd'hui encore, connus dans leur intégralité. De nombreux graffiti figurent sur les parois, dont certains authentifiés comme d'origine templière, datés du XIIIième siècle. Les photos d'excellente qualité ne dispensent cependant pas les Nephilim d'une visite.

3. L'Hôtel-Dieu

Sans doute l'un des monuments les plus importants du Provins occulte, non en lui-même, mais par le fait qu'il abrite aujourd'hui l'entrée des souterrains. Les anciennes chapelles ont été remplacées au XIXième siècle par un édifice néo-gothique. De plus, il est le lieu de réunion habituel de l'Ordre des Veilleurs du Temple. Inutile de préciser qu'en dehors des visites commentées et obligatoirement accompagnées, la circulation dans le bâtiment est interdite. C'est très clairement la



« gueule du loup » pour les Nephilim. Mais c'est aussi là que se trouve la clé du scénario, comme nous le verrons plus tard.

Évidemment, les documents contenus dans les archives locales de l'Ordre des Veilleurs du Temple sont de toute première importance. Il est pratiquement impensable que les Nephilim puissent y avoir accès. Néanmoins, les rebondissements étant toujours possibles, en voici les grandes lignes.

L'Ordre des Veilleurs du Temple est à la recherche de la Rose de Provins. Ils savent qu'elle se trouve quelque part dans les souterrains. Ils ont méthodiquement commencé à explorer les boyaux qui partent de l'Hôtel-Dieu en vain. Ils en ont donc conclu qu'il existait des portions souterraines non reliées au réseau principal (suite à un effondrement du sol, volontaire ou non). Ils ont donc entrepris de faire des sondages à travers toute la ville haute et ont découvert que des souterrains existaient, en grande partie autour des remparts. Grâce à leurs appuis politiques locaux, ils ont mis en place un programme de restauration des remparts, soutenu par le Conseil Régional. Ils ont même obtenu une mesure conservatoire concernant les nouvelles habitations, qui doivent faire l'objet d'un agrément et de fouilles préalables.

S'étendant sur deux niveaux et un grenier aménagé, les étages de l'Hôtel-Dieu sont en grande partie inusités. Les archives des Veilleurs se trouvent à leur siège, la cathédrale Notre-Dame de l'Épine (voir à ce propos « le supplément les Templiers »). On ne trouvera donc ici que le strict minimum à la bonne marche de l'Ordre à Provins. En revanche, durant le week-end (dès que les Veilleurs auront connaissance de la présence des Nephilim), le lieu sera sans cesse surveillé.

4. Les souterrains

Par une porte dans la rue Saint-Thibaut, on accède à la salle basse de l'Hôtel-Dieu, point de départ des visites des souterrains. Une caissière délivre les billets. Celle-ci est une simple employée, sans aucune connaissance des manipulations templières ni de l'histoire occulte de la ville. On peut en attendant la visite guidée admirer la salle basse et ses voûtes du XIIIième siècle. A partir du début de la fête médiévale (Samedi matin 8 h), il faudra patienter 4 à 8 heures entre le moment de l'achat de son billet et celui de la visite.

• La visite guidée

Elle dure environ 30 minutes et est conduite par un des deux guides des souterrains : Maryline Arnoud ou Sébastien Varvant. Tous deux sont membres de l'Ordre des Veilleurs du Temple. La visite en elle-même est relativement anodine. On ne visite qu'une petite partie du réseau souterrain, la plus grande partie restant cachée derrière d'étranges tentures noires ou pourpres. Le guide raconte consciencieusement que les fonctions originelle exactes de l'ensemble ne sont pas connues, mais qu'on peut affirmer :

1°) Qu'on s'y est réfugié durant la Guerre de Cent Ans.

2°) Qu'on y a ensuite stocké de la nourriture, du vin et de la bière.

3°) Qu'il est possible qu'il ait servi, avant la Révolution, de lieu de réunion pour les Templiers, comme en témoignent quelques graffiti, dont un sanglier et plusieurs croix templières, puis peut-être de lieu cérémoniel pour les Francs-Maçons.

On apprendra rien de plus ésotérique de la part des guides, qui deviendront rapidement méfiants au cas où on les presserait de questions un peu trop « farfelues ». En revanche, lors de la visite des Nephilim, un étrange personnage pourra leur en apprendre plus, s'ils prennent soin de ne pas discuter de choses trop ésotériques pouvant éveiller la suspicion des guides. Ce personnage, Hubert de la Motte de Grand-Pont est un occultiste particulièrement bien renseigné. En fait, ce vieil occultiste fait partie du groupe de Rose + Croix qui tente d'éclaircir le mystère de la Rose de Provins. Une conversation anodine pourra alors s'engager avec Hubert de la Motte de Grand-Pont, au cours de laquelle les Nephilim devront jouer sur du velours. La seule information importante que les Nephilim pourront apprendre de ce vieil homme semble anodine. Incidemment, s'il n'est pas convaincu d'avoir affaire à un occultiste concurrent (templier, par exemple), il parlera avec les Nephilim de choses générales sur l'occultisme à Provins. Parmi tout un fouillis d'informations ésotériques plus ou moins exactes, il prend position sur la mainmise de quelques personnes sur les demeures historiques de la ville. Il pense que des monuments privés devraient sans doute être classés monuments historiques, pour éviter de perdre de précieuses sources d'information. En particulier, le siège des Templiers avant leur chute, doit sans doute recéler quelques secrets intéressants. Ce siège est l'Hôpital de la Madeleine, en ville haute. L'homme, un peu sénile et peu aguerri aux méthodes de la guerre occulte, se reprendra rapidement en s'excusant et quittera précipitamment les Nephilim, entraîné par un jeune homme d'une vingtaine d'années.

• Une visite non guidée ?

À moins de passer complètement à côté du scénario, les Nephilim devront s'introduire dans les souterrains sans guide. C'est en effet au cœur du complexe réseau de boyaux que se trouve l'objet de la convoitise de plusieurs dizaines de personnes présentes ce week-end à Provins : la Rose de Provins.

Il est impensable que les Nephilim s'aventurent ici sans plan, sous peine de se perdre dans le dédale, prévu

d'ailleurs à cet effet. Faites-le leur bien comprendre pendant la visite guidée. Ce plan existe en deux exemplaires qui sont aux mains de deux personnes :

La première est le Grand-Maître de l'Ordre des Veilleurs du Temple en Champagne, Albert Sarmont. Inutile de préciser que personne d'autre que lui ne touchera ce plan.

La seconde est Paul de Vèdre, auteur du livre *L'Apocalypse selon saint Ayoul*, qui en détient une copie dans la bibliothèque ésotérique héritée de son père. Il ne le sait pas lui-même.

Grâce au plan de de Vèdre et au petit exercice auquel les Nephilim ont pu se livrer dans les caves de l'Hôpital de la Madeleine, il est relativement facile de localiser l'emplacement de la Rose de Provins.

Après avoir parcouru quelques dizaines de mètres dans les souterrains et déplacé plusieurs tentures barrant le passage, les Nephilim arrivent dans une pièce sculpté de la main de l'homme. C'est en fait une « camera nigra », une chambre noire maçonnique. C'est un cul-de-sac. La pièce possède des bancs taillés dans la pierre et un autel primitif. D'après le plan, la Rose se trouve derrière l'un des murs. En effet, celui-ci sonne plus creux que les autres.

C'est un mur qui a en fait été ajouté pour diviser la pièce en deux et en murer la moitié. Pendant les tumultes de la Révolution, les derniers détenteurs du secret de la Rose de Provins ont préféré le mettre en sécurité. De plus, ces quelques Maçons-Templiers ont sauvegardé le souvenir du lieu de repos de la Rose dans un parchemin codé, qui se trouve aujourd'hui dans la bibliothèque de Paul de Vèdre.

Abattre ce mur prendra plusieurs heures avec les instruments adéquats (masse, pioches, etc.) Mais les Nephilim sont pleins de ressources. Les Rose + Croix, s'ils arrivent en premier sur les lieux, se mettront rapidement en quête d'outils et reviendront sur place pour s'attaquer au mur.

Derrière le mur abattu, on pénètre dans la deuxième moitié de la pièce, dont on peut rapidement voir qu'elle possède une issue. En vision-Ka se dessine un étrange spectacle. Des étincelles de Ka-soleil tremblotantes semblent flotter à quelques centimètres du sol. En vision normale, après un temps d'adaptation à l'obscurité, à la faible lueur des lampes torches, se dessinent des dizaines de roses fanées, grises et rabougries. Au fond de la pièce, sur un autel, un calice noirci par le temps. La Rose de Provins...

Ville haute

La ville haute est le cœur de l'action du scénario. C'est principalement ici que vont se rencontrer et s'affronter les différents groupes. Voici donc décrits les lieux importants où vont évoluer les Nephilim.

5. Hôtel des Anciens Remparts

Ce vaste hôtel de qualité (3 étoiles) est le lieu idéal de résidence pour quelques jours de visite. Malheureusement, il est complet depuis belle lurette pour la période de la fête médiévale. On pourra cependant s'y loger jusqu'à la nuit de vendredi incluse.

C'est ici que logent deux agents des services de renseignements du ministère de l'intérieur, qui ont fait annuler la réservation d'une famille qui, à son arrivée, sera gentiment prise en charge par un hôtel de la ville basse. Les Nephilim pourront assister à cette scène et être témoin du mécontentement du jeune couple et de leurs deux enfants. Ils pourront apprendre du réceptionniste, après un jet de Baratin réussi, que leur réservation a été annulée par une lettre du Ministère de l'Intérieur.

Savarin et Lenôtre sont les noms de codes des deux agents. Discrets et polis, ils ne prêteront guère attention aux Nephilim, sauf événement louche.

Une entrée par effraction dans leur chambre permettra aux Nephilim de réunir les informations suivantes, chacune prenant environ cinq minutes à découvrir :

1°) Les deux occupants de la chambre sont fonctionnaires du Ministère de l'Intérieur.

2°) Ils possèdent des armes à longue portée (type fusils à lunettes).

3°) Ils sont relativement jeunes dans l'emploi (quelques mois au plus), ce qui explique peut-être la facilité qu'ont les Nephilim à obtenir ces informations.

4°) Leur mission est d'une durée de trois jours (vendredi, samedi et dimanche).

5°) Leur budget est illimité.

6°) Ils viennent enquêter sur les raisons du dysfonctionnement de l'appareil de pouvoir local (le déclencheur semble avoir été une affaire de meurtre à la suite de laquelle aucune enquête n'a été déclenchée).

6. Le musée de la région provinoise

Dans une maison romane du XIIième siècle quasiment intacte se trouve le musée de Provins, propriété de la Société d'Histoire et d'Archéologie de la ville. On y voit les différents objets retrouvés au cours de fouilles archéologiques successives. Le rez-de-chaussée abrite quelques médiocres collections de faïence et de poterie. Le sous-sol renferme différents objets de pierre, dont un intéressant sarcophage mérovingien d'origine provinoise et une tête d'Apollon de période hellénistique, dont l'origine est inconnue.

Grâce à un jet d'Archéologie, on peut voir que le sarcophage, s'il est bien d'origine mérovingienne, a été gratté, comme pour effacer un motif dont il subsiste de grandes lignes, faisant penser à un ensemble de cercles concentriques.

En vision-Ka, il semble que ces cercles soit marqués, très faiblement, du Ka de la Terre. Un jet d'Idée vient rapidement abattre cette hypothèse. En effet, c'est toute la pièce qui semble maintenant baignée de filaments de Ka de la Terre. En se dirigeant vers le fond du sous-sol, on distingue la source de ces filaments de Ka : un vitrail au niveau du sol donnant vue sur un boyau qui s'enfonce dans la terre. Une mince ouverture en son fond laisse échapper le Ka de la Terre qui baigne la pièce. L'ouverture est à peine suffisamment large pour y laisser passer un homme. Le vitrail, quant à lui, semble récent et fixe. Le seul moyen d'accéder à l'ouverture est de le briser, ce qui ne manquera pas d'étonner les nombreux visiteurs du petit musée, qui donneront l'alerte aussitôt. La discrétion impose de tenter de revenir en-dehors des heures d'ouverture.

Au premier étage, parmi les armes d'époque moderne et contemporaine, une petite pièce attenante au bureau du conservateur abrite des objets maçonniques : tabliers, médailles, diplômes, etc. Un jet de Templiers à -20 % permettra de reconnaître parmi les médailles l'effigie du sceau de l'Ordre des Veilleurs du Temple, accolé à celui d'une rose fanée (on peut remarquer la rose sans jet particulier).

Le second étage montre des objets religieux sans intérêt.

En revanche, une petite bibliothèque de fonds local est accessibles aux personnes qui en font la demande. On y trouve un fatras de documents non-classés, souvent en mauvais état. Les livres sont souvent récents et sans grand intérêt. En revanche, un petit journal relié de cuir est particulièrement intéressant. C'est le journal d'Osmond Lullimier, Grand Maître de l'Ordre des Veilleurs du Temple en 1650. Il est ruiné par les efforts conjoints du temps, de l'humidité et d'une main rageuse qui a déchiré une grande partie des pages. En étudiant les fragments restants, on n'apprend rien de bien intéressant, si ce n'est que cet homme, qui avait trahi la Commanderie au profit des Rose + Croix, se sentait menacé et, à la fin de sa vie, s'était confié à son ami, Gaspard de Vèdre.

Une recherche sur les livres de généalogie de la région, nombreux ici, ne permettent guère d'identifier ce de Vèdre là à l'auteur de *L'Apocalypse selon saint Ayoul*, qui vit au lieu-dit le Paraclet (voir à ce sujet « 2. Jardin et Villa Garnier » p. 374 et Paul de Vèdre p. 385).

7. Église Saint-Quiriace

Sur la petite place du même nom s'élève l'un des plus grands monuments de Provins : l'église Saint-Quiriace. Sa construction, débutée au XIIième siècle, resta inachevée. Diverses additions quelques peu anachroniques lui donnent aujourd'hui son aspect hétéroclite. Le dôme date du XVIIième siècle. Dans l'église elle-même, rien de bien remarquable, si ce n'est l'omniprésence du symbole de saint Quiriace : les trois croix du Calvaire.

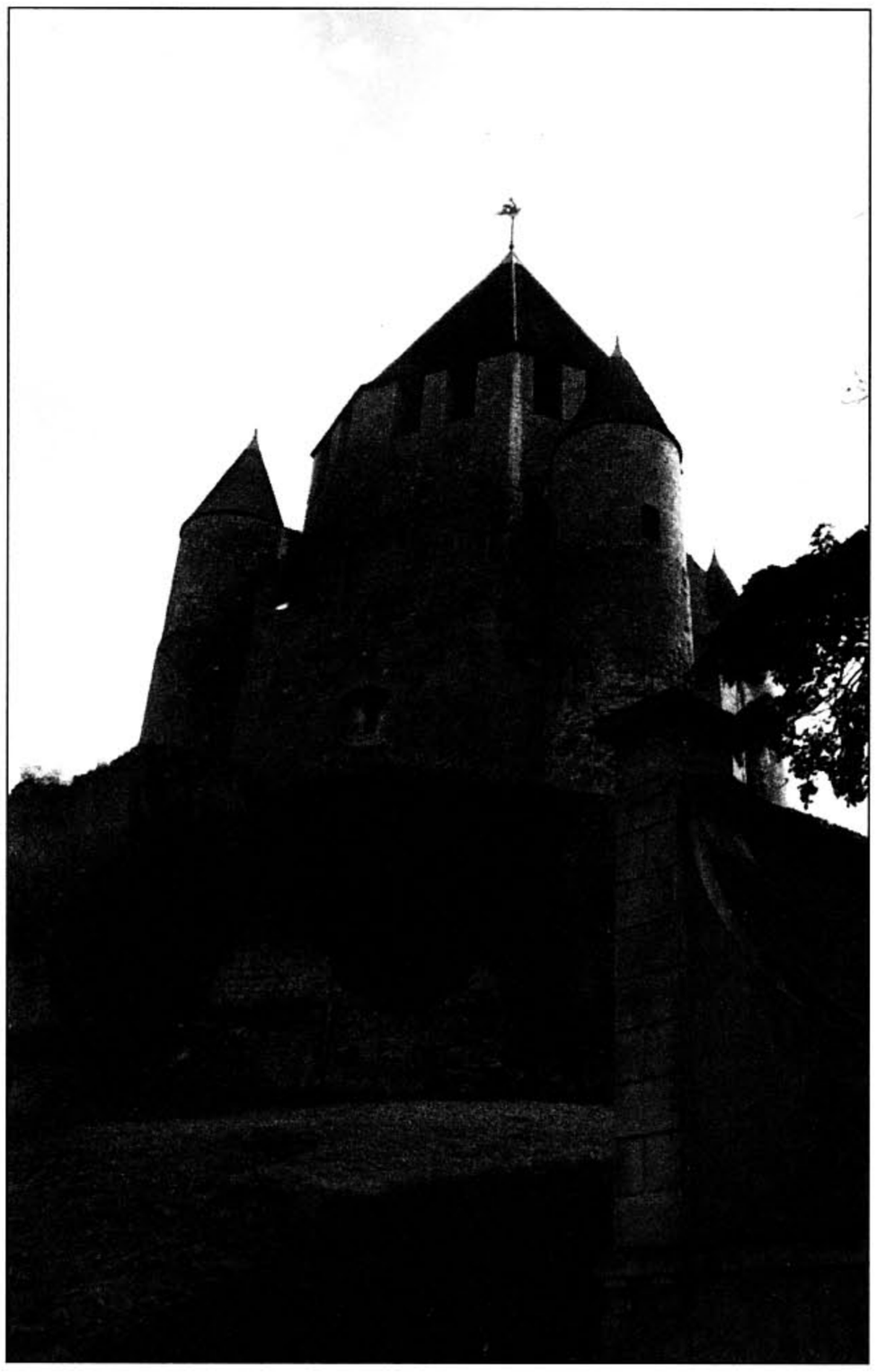
8. Tour César

Cette ensemble fortifié abrite un important donjon. Après quelques marches on accède à la billetterie. A partir du samedi matin, la tour est prise d'assaut par des dizaines de touristes en mal de visite culturelle. Auparavant, seuls quelques badauds sont présents. Le donjon présente une forme octogonale, que les Nephilim pourront aisément associer aux formes qu'affectaient les Commanderies templières.

Dans la salle basse, la vision-Ka permettra d'apercevoir, comme dans le musée, des effluves ténus de champ magique de la Terre, dont l'origine semble confinée à deux petites ouvertures dans le sol, d'environ 20 cm de diamètre. Le premier étage abrite plusieurs salles et couloirs qui furent jadis utilisés comme cachot. L'un d'entre eux, en particulier, hébergea contre son gré le duc de Bretagne, Jean le Bon, en 1267.

Le deuxième étage montre une charpente impressionnante. Celle-ci, mise en place au XVIIième siècle, est intacte. C'est un véritable entrelacs de poutres, comportant des milliers de pièces. Un jet d'Architecture permettra aux Nephilim de remarquer cependant que la charpente semble, à un endroit en particulier, avoir été modifiée pour permettre de monter sous le toit. Les gentils touristes ne se gêneront pas pour aller prévenir le gardien si l'envie prenait aux Nephilim de grimper, ce qui leur laissera le temps d'apercevoir un étrange objet sous le toit, avant de devoir affronter un gardien d'humeur particulièrement méchante.

C'est en fait un cube de bois d'environ un mètre de côté, fermé de toute parts et parfaitement intégrée dans la charpente. Huit poutres de faible section le transpercent de part en part. Pour l'examiner plus avant, les Nephilim devront revenir à un moment plus tranquille (la nuit, par exemple). Une des faces du cube (non-visible depuis l'escalier formé par la charpente) recèle un ensemble de vingt-six serrures. La façade aux vingt-six serrures est un leurre. L'action de trois d'entre elles permet d'ouvrir la boîte. Un jet en Sécurité permet de comprendre que toutes les serrures ne sont pas utiles. Un second jet à -30 % permet d'identifier lesquelles sont réellement utilisées. Avec les outils appropriés (outils de serruriers), un jet de Sécurité à -10 % permet d'ouvrir le cube. On peut alors voir à l'intérieur un mécanisme minuscule (10 cm sur 10 cm environ) et une cloche de verre dont la paroi coulisse. Ce cube de bois cache en fait un mécanisme qui permet à l'ensemble de la charpente de se mouvoir d'un angle de 180° autour de sa position actuelle. Il est utilisé par l'Ordre des Veilleurs du Temple pour canaliser les effluves de champ magique de la Terre qui émanent du sous-sol de la tour pour entretenir l'un de leurs homoncules. On ne peut mettre en marche le mécanisme que si un homoncule est sous la cloche. Cet endroit est sans cesse observé, et une expédition des Nephilim aura 20 % de chances par heure (cumulatives) d'être repérée par les Veilleurs du Temple.



9. Maison de la Reine Blanche

La Place du Châtel est la place centrale de la ville haute. Elle est encore aujourd'hui d'allure typiquement médiévale, à l'exception des commerçants et de leur signalisation. Au sud, par la rue de la Buffette, sur la gauche de celle-ci, se trouve un bâtiment ancien. Il abrite aujourd'hui, dans le plus grand secret, la section locale de l'Ordre du Temple Solaire, sous couvert d'une filiale d'une grande entreprise d'informatique. Les portes sont barricadées. Seule une fenêtre non-vitrée permet de deviner d'étranges chapiteaux, ornées d'un bestiaire monstrueux dont une tête de Baphomet.

A l'intérieur, hors de la vue de tous, se trame l'offensive de l'OTS contre les Veilleurs du Temple, dont l'aboutissement sera la découverte de la Rose par les Nephilim, si tout va bien.

10. La Grange aux Dîmes

C'est l'ancien siège des Templiers en Champagne. Il est aujourd'hui restauré et voué aux visites touristiques. Plus rien de ce qui concerne les Templiers ne subsiste au sein de la petite exposition sur Provins au temps des foires de Champagne. Cependant, encore une fois, les Nephilim pourront distinguer de longs filaments de champ magique de la Terre, qui, cette fois, baignent le sol de la grande pièce de l'exposition, comme une fumée froide et lourde. L'origine en est une porte close en permanence et cachée à la vue des Nephilim et autres visiteurs par un ensemble de barrières et tentures montées à la hâte. Il est clair qu'on a sciemment voulu soustraire cette porte à la vue des visiteurs, et ce, il y a quelques jours.

L'exposition est sous la responsabilité de Madame Janine Terreule, qui en bonne membre de l'Ordre des Veilleurs du Temple, a l'œil sur toute personne suspecte. Elle est peu affable, sèche et très hautaine.

11. Les remparts

Une grande partie de la ville haute est ceinte de remparts. La partie sud-ouest est visible et flanquée de nombreux ouvrages aux formes diverses (octogonales, carrées, rectangulaires, etc.) En longeant le chemin des remparts, on tombe nez à nez avec une vaste double porte ornée d'une publicité pour le spectacle de fauconnerie. La porte est prolongée d'un enclos grillagé et d'une rangée d'arbres et de buissons touffus. Rien n'est visible de l'autre côté. En suivant le grillage, on s'aperçoit qu'il s'étend jusqu'à l'autre côté des remparts, au niveau de la porte de Jouy. En passant, on peut remarquer un panneau indiquant que le site est en cours de fouilles et de restauration et que l'accès est interdit au public.

Un jet de Découvrir permet de voir que certains aménagements, en particulier ceux qui masquent le chantier à la vue des curieux, semblent très récents, vieux de quelques jours au plus.

Ces barricades cachent une activité frénétique. Les Veilleurs du Temple sont maintenant convaincus que la Rose de Provins se trouve quelque part dans un souterrain qui aboutit à la tour aux Engins. Le spectacle de fauconnerie sera annulé le samedi à partir de 16 h, heure à laquelle un souterrain sera mis à jour sous l'estrade du fauconnier. Seront alors présents sur les lieux les principaux dirigeants des Veilleurs du Temple à Provins : Janine Terreule et Albert Sarmont, ainsi que la plupart des membres. Une fois dans les souterrains, la surveillance du chantier s'allégera, de même que celle de l'ensemble des lieux occultes de la ville. C'est sans doute cet instant que devront choisir les Nephilim pour agir, poussés s'il le faut par l'OTS. Cependant, la solution est bien de pénétrer dans les souterrains par la Grange aux Dîmes ou par l'Hôtel-Dieu (voir « 4. Les souterrains » p. 376).

12. L'hôpital de la Madeleine

A proximité des remparts, rue de la Madeleine, se trouve un bâtiment qui fut jadis le siège des Templiers de Provins (avant leur dissolution à la mort du Grand Maître Jacques de Molay). Il appartient aujourd'hui au Grand Maître de l'Ordre des Veilleurs à Provins, Janine

Terreule, qui le rénove actuellement pour en faire un gîte d'étape, avec haras, piscine et tennis. Il n'est pas spécialement bien gardé, mais des ouvriers y travaillent aux heures ouvrables. Le rez-de-chaussée du bâtiment principal est en pleine rénovation et totalement vide. Les étages sont également vides, mais en cours de consolidation et il serait imprudent de s'y aventurer, comme le confirme un jet d'Architecture.

En revanche, le sous-sol est un capharnaüm complet, bric-à-brac d'objets de toutes époques et de toutes natures. Les effluves de Ka de la Terre sont visibles, mais très discrets. Quatre jets successifs (pas forcément par les mêmes personnes) sont nécessaires pour trouver un passage dissimulé sous un éboulis ancien. Quatre heures sont nécessaires au déblaiement complet, mais une heure trente suffira à ouvrir un passage pour un homme moyen. On débouche alors dans une vieille cave très humide et noire. Avec un éclairage, on pourra distinguer un nouveau bric-à-brac d'objets (tableaux, meubles, livres, etc). Noyé sous une pile de chiffons et papiers, les Nephilim découvriront alors un chapiteau de pilier, marqué de signes clairement templiers, dont une face de Baphomet, et de la rose. Au sommet du chapiteau, sur le plat, on distinguera grâce à un jet de Découvrir, de fines traces de sculpture en ronde-bosse. Les motifs sont quasiment invisibles, seul le toucher permet de les détecter. On peut dater le chapiteau, grâce à un jet d'Archéologie, au XIIIème siècle, mais il semble qu'il ait été découpé par le sommet plus tard.

Si les Nephilim ont trouvé le plan de Paul de Vèdre, il devront faire le rapprochement avec l'indice en grec. En effet, en posant le plan au sommet du chapiteau et en grattant à l'aide d'une mine de plomb par exemple, on voit très clairement s'inscrire la localisation antique de la Rose de Provins. Elle se trouve derrière la salle noire des souterrains. On peut y accéder par l'entrée de l'Hôtel-Dieu ou par celle de la Grange aux Dîmes.

Laurent Nersa et les Nephilim

La rencontre entre Laurent Nersa et les Nephilim doit rester entourée de mystère. Il est tenu à la gorge par l'OTS et mettra toute sa conviction dans son discours visant à entraîner les Nephilim à Provins. Au besoin, il montera un discours, véritable tissu de mensonges, pour les convaincre. Son vrai problème est que l'OTS ne lui a donné presque aucune information. En gros, l'Ordre lui a dit « Débrouillez-vous comme vous voulez, mais ramenez-les à Provins. »
En fonction de la personnalité des Nephilim, on peut imaginer qu'il joue sur le côté occulte de ces étranges personnages, dont l'OTS lui a parlé comme des créatures magiques. Les informations dont il dispose réellement sont :
— l'existence des Nephilim et leur nature « magique »,
— les noms des simulacres, leur adresse, professionnelle et personnelle,
— l'existence d'un « artefact magique » très puissant à Provins appelé la Rose de Provins,
— l'existence d'un groupe nommé Ordre du Temple Solaire, qu'il dit ne pas connaître personnellement,
— l'existence de malversations immobilières au sein de la municipalité.
Avec cela, il tentera une approche qui sera essentiellement basée sur le caractère des gens (les Nephilim) qu'il va rencontrer. Il peut par exemple jouer sur un côté « mystique » en disant que son astrologue personnelle lui a révélé l'existence de créatures magiques qui veulent du bien à l'humanité et qu'il a par la suite enquêté pour finir par les trouver. Quelle que soit la réaction des Nephilim, il leur livrera l'information sur la Rose comme une faveur. Sous la menace, il « finira par avouer ». Si les Nephilim sont crédules ou se montrent sympathiques, il leur « livrera le secret ». Il dira avoir appris l'existence de la Rose grâce à une magouille immobilière qui se trame à Provins, dont le maire est l'initiateur. Lui-même cherchera à être le plus crédible possible, sachant que sa carrière est en jeu. Mais il est évident que l'histoire en elle-même n'est guère crédible. C'est parfaitement voulu de la part de l'OTS, qui compte éveiller la curiosité des Nephilim en mélangeant informations occultes réelles et baratin d'occultiste du dimanche.

En dehors de la ville

13. La propriété de Paul de Vèdre

Au lieu-dit Luboin, dans une grande maison du XVième siècle, vit Paul de Vèdre. Lui parler ne sera pas aisé. L'homme est méfiant, déteste les occultistes amateurs et a peur pour sa vie depuis qu'il a quitté l'Ordre du Temple Solaire. Avec lui, les Nephilim devront sortir le grand jeu et lui prouver qu'ils sont dignes d'intérêt. Une fois le pas franchi, l'homme se révélera passionné et sympathique. Il fera probablement beaucoup de ce qui est en son pouvoir pour aider ces gens qui le comprennent enfin. En particulier, il leur donnera accès à sa bibliothèque occulte. Expliquant qu'elle recèle beaucoup de choses intéressantes, il affirmera en revanche qu'il n'y a rien trouvé sur la Rose de Provins, en précisant qu'il n'a pas eu le temps d'explorer le fonds entier.

La bibliothèque compte plusieurs milliers de volume et occupe deux pièces entières de la maison de de Vèdre. Les ouvrages ne sont pas triés, ce qui peut effrayer quelque peu les Nephilim, voire les décourager. Cependant, après quelques heures de recherche, les Nephilim en vision-Ka pourront remarquer un ouvrage qui porte des traces de Ka de l'Air. Celui-ci est une édition imprimée du *Roman de la Rose*, reliée et datée de 1643. Sa tranche et sa couverture sont marquées de traces à peine visibles de Ka de l'Air, comme par une manipulation volontaire. De Vèdre ne l'a jamais ouvert. Cependant, en l'ouvrant, une mince feuille de papier bible en tombe. Sur celle-ci se dessinent presqu'en filigrane un enchevêtrement de traits simples et doubles, dans un motif général incompréhensible. Grâce à un jet de Géographie (ou d'Architecture à -20 %), on peut voir qu'il s'agit du plan d'un réseau de souterrains. À la mine de plomb, sur un des côtés, se trouve une suite de caractères grecs :

L'administration de Provins

Elle est typique d'une ville de moyenne importance d'Ile-de-France. Le conseil municipal est constitué presque exclusivement de notables, qui ont des relations, souvent sans le savoir, avec l'Ordre du Temple Solaire ou celui des Veilleurs du Temple.

L'administration ne fait qu'expédier les affaires courantes, sans prendre d'initiative autres que celles décidées par l'Ordre des Veilleurs. Celui-ci n'a aucun mal jusqu'à maintenant à obtenir ce qu'il désire, tant que le prétexte invoqué est crédible. Par exemple, des engins lourds pour le déblaiement des souterrains des remparts seront obtenus sans mal en quelques heures.

Il est dans ces conditions inutile d'espérer pouvoir se tourner vers les autorités locales pour venir en aide aux Nephilim. Le maire et ses adjoints seront, le temps du week-end particulièrement, « extrêmement occupés ». En fait, ils restent chez eux et se cachent, comme le leur a demandé l'Ordre des Veilleurs.

On peut obtenir un rendez-vous avec un conseiller municipal, en s'y prenant dès le mercredi ou le jeudi, pour le vendredi. Tirer sur la table ci-dessous, avec un bonus éventuel dû à un ou plusieurs jet(s) de Baratin réussi(s) :

1d100	**Réaction du conseiller municipal**
01-05 (-)	*Troublé, passe un coup de téléphone et promet de faire son possible.* **Effet :** *-20 % au jet sur la Table de Temps de Réaction des Autorités.*
06-10	*Intéressé. Dit qu'il va vérifier.* **Effet :** *-10 % au jet sur la Table de Temps deRéaction des Autorités.*
11-30	*Semble prendre ses interlocuteurs au sérieux.* **Effet :** *aucun.*
31-60	*N'a pas de temps à perdre. Demande à ses interlocuteurs de revenir la semaine prochaine.* **Effet :** *50 % de chances que les Nephilim soient repérés.*
61-95	*Particulièrement énervé par le pataquès des Nephilim. Les éconduit rudement.* **Effet :** *80 % de chances que les Nephilim soient repérés.*
96-00 +	*Semble très intéressé, promet de faire tout son possible. Demande beaucoup de détails.* **Effet :** *Nephilim repérés immédiatement.*

Modificateurs
Discours purement logique et crédible : -10 %
Discours ouvertement occulte, mention des différents ordres de Templiers, Rose + Croix, Rose de Provins : + 20 %
Jet de Baratin réussi : -5 % cumulatif jusqu'à -15 %

Les Activités des Nephilim

Dans Provins, un certain nombre de groupes occultes sont susceptibles de réagir aux agissements des Nephilim. Voici quelques exemples :

1) Les Veilleurs du Temple
Ils ne savent pas que des Nephilim sont en ville. Le Grand Maître de Champagne possède une amulette permettant de détecter les Nephilim lorsqu'ils sont à moins de cinq mètres. La détection est automatique.
Par ailleurs, les trois principaux membres de l'Ordre (Sébastien Varvant, Janine Terreule et Albert Sarmont) sont capable de repérer les Nephilim s'ils manquent de discrétion. Les autres membres sont moins entraînés et ne pourront soupçonner les Nephilim que si ceux-ci manquent réellement de discrétion (magie, vision-Ka, énochéen en public).

Une fois les Nephilim repérés, les Veilleurs focaliseront leur attention sur eux. Ils ne les perdront plus des yeux, sauf le samedi soir. S'ils sont convaincus que les Nephilim peuvent leur être utiles, ils les laisseront faire, les suivront et organiseront leur perte du mieux qu'ils peuvent. Dans le cas contraire, ils tenteront de les éliminer ou pire, de les capturer.

2) L'Ordre du Temple Solaire
a - l'Ordre lui-même
Ils savent que les Nephilim sont présents et comptent sur eux pour les guider à la Rose. Ils les protégèront jusqu'à ce que la Rose soit à leur portée, puis tenteront de les éliminer, sauf s'ils sont en infériorité manifeste.
b - Yves Melichiel
Il sait bien sûr que les Nephilim sont présents et tente de les doubler grâce aux groupe d'occultistes qu'il a engagés. Il n'interviendra jamais personnellement sauf lorsque les Rose + Croix seront en possession de la Rose. Il tentera alors de les éliminer et de récupérer la Rose. Il est prise entre deux feux : d'uns part sa volonté de récupérer la Rose, de l'autre sa peur d'être découvert par les membres de l'OTS.

3) Les Rose-Croix
Ils ne savent pas que les Nephilim sont présents. Ils tentent de récupérer la Rose seuls, mais peuvent être amenés à aider les Nephilim s'ils ne connaissent pas leur vraie nature et pensent pouvoir récupérer la Rose.

4) Les agents secrets
Leur inexpérience les pousse d'abord à l'inaction et à l'observation, puis à une opération de maintien de l'ordre. Ils ne connaissent rien sur l'existence des Nephilim et prennent les Templiers pour des sectaires fanatiques.

O Posε δε μεσ ρεωεσ

Σολιταιρε δεσορμαισ,

Ουβλιε–τοι ετ λα ωιε θυε τυ δοννεσ

κε τον σεχρετ ρεποσε αυ
σομμετ δυ σαπιτεαυ.

Ce texte est en fait du bon français, seul l'alphabet est grec.

Il se transcrit par :

O Rose de mes reves

Solitaire desormais,

Oublie-toi et la vie que tu donnes

ke (que) ton secret repose au
sommet du s (h) apiteau.

De Vèdre, si on lui pose la question, cherche en vain une signification cachée à ces quelques vers.

14. Le Paraclet

Disons-le de suite, c'est une fausse piste. Mais qui risque de donner du fil à retordre aux Nephilim s'ils s'entêtent. La seule propriété du lieu dit le Paraclet est un vaste manoir, avec plus de 20 hectares de terres. Le propriétaire, Patrick Jausset, a acquis le manoir et ses terres en 1985. Jamais cet endroit n'a vu le bout du nez d'un Templier. Cependant, M. Jausset a un lourd secret. Il abrite ici certaines œuvres d'art de la collection Mayerland, qui ont été dérobées par les nazis durant la Seconde Guerre mondiale. Les héritiers de M. Mayerland, qui a été déporté en camp d'extermination et y a trouvé la mort, remontent depuis quelques années la piste de ces œuvres d'art.

Patrick Jausset est un grand amateur d'art, dont les valeurs humaines se sont adaptées à l'histoire des tableaux qu'il cachent. Il est torturé par ce secret. Il est totalement paranoïaque. Son manoir est mieux gardé que la Banque de France. Des maîtres chiens veillent vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Un système d'alarme défensif isole le bâtiment du monde extérieur. La propriété est constellée de panneaux en tous genres, mettant en garde d'éventuels intrus. Il est IMPOSSIBLE à des êtres humains de pénétrer par effraction dans la propriété et de rester vivants plus de cinq minutes. Par ailleurs, le manoir ne renferme aucun renseignement occulte d'aucune sorte.

L'intrigue

Chronologie

Mardi 4 juin

Laurent Nersa est contacté par l'Ordre du Temple. Par un chantage odieux que l'Ordre a monté il y a plusieurs mois, ils l'obligent à prendre contact avec le groupe de Nephilim. Ils lui expliquent qui sont les Nephilim (des créatures magiques) et lui montent un discours susceptible de les convaincre dont voici les grandes lignes :

Sa vie est menacée par un groupe de Templiers, qu'il a trahi. Il sait qu'il existe à Provins un groupe de Templiers qui est sur le point de découvrir un objet magique puissant : la Rose de Provins. Il n'en sait guère plus sur la Rose elle-même. Si ces Templiers mettaient la main sur un tel objet, ils auraient alors la mainmise sur la région. Il a trouvé les Nephilim grâce à des informations en possession des Templiers.

Tous ces renseignements sont très vagues et il n'en sait guère plus. Il refusera de parler et a ordre de disparaître une semaine, ce qu'il s'empressera de faire dès que possible.

A Provins, l'Ordre des Veilleurs du Temple commence des sondages extensifs de la ville haute, dans le but de découvrir un souterrain non encore révélé. L'Ordre du Temple Solaire attend la venue des Nephilim.

Mercredi 5 juin

Arrivée possible des Nephilim. L'Ordre des Veilleurs du Temple met en place des aménagements autour des remparts isolant leur chantier de la vue des curieux.

Jeudi 6 juin

Arrivée du groupe de Rose + Croix engagé par Yves Melichiel. Ceux-ci commencent à enquêter et, grâce à certains documents en leur possession, déduisent rapidement que la personne la plus intéressante de la ville est sans doute Paul de Vèdre.

Vendredi 7 juin

Le groupe de Rose + Croix tente une approche chez Paul de Vèdre, qui les éconduit poliment. La nuit, ils tentent un casse dans sa propriété. Si les Nephilim ne prennent pas garde, les Rose-Croix pourraient bien récupérer le plan des souterrains.

Samedi 8 juin

Début de la fête médiévale. L'activité des Veilleurs du Temple est frénétique. Après un sondage près de la tour aux Engins, ils sont convaincus d'avoir localisé le bon

souterrain. Ils entreprennent, à l'aide d'engins lourds loués par la municipalité, de déblayer l'entrée. Dans la nuit, les Templiers progressent dans les souterrains. C'est l'unique moment dont pourront profiter les Nephilim pour pénétrer dans les souterrains par l'Hôtel-Dieu (ou par la Grange aux Dîmes). Les Rose-Croix, s'ils connaissent la localisation de la Rose (c'est-à-dire s'ils ont précédé les Nephilim) pénètrent dans les souterrains par l'Hôtel-Dieu et découvrent l'emplacement de la Rose vers quatre heures du matin dans la nuit de samedi à dimanche. C'est l'occasion pour les Nephilim de les doubler s'ils n'ont pas récupéré le plan des souterrains.

Les agents secrets, quelque peu dépassés par les événements, ne font qu'observer, en tentant de comprendre qui est qui.

Dimanche 9 juin

Les Rose-Croix ou les Nephilim possèdent la Rose. Les Rose-Croix se cacheront dans la ville haute jusqu'à lundi.

Les Veilleurs du Temple découvrent à l'aube un passage menant vers la chambre qui abrite la Rose. Découvrant qu'elle ne s'y trouve plus, ils mettent en branle un complot visant à isoler la ville. Prétextant qu'un groupe de terroristes tente de semer le trouble durant la fête et grâce à l'inaction de la police et de la gendarmerie, ils font appel à tous leurs membres (environ cent personnes, venues de toute la région) pour boucler la ville haute et filtrer les sorties. Les détenteurs de la Rose n'ont qu'une solution : se cacher et attendre, en espérant que la ville soit libérée rapidement.

L'Ordre du Temple Solaire a suivi de plus ou moins loin les Nephilim. S'ils détiennent la Rose, les membres de l'OTS tenteront de la leur reprendre, par tous les moyens, surtout la force.

Les agents secrets commencent à comprendre que quelque chose ne va pas. Ils téléphonent à leur service, mais leurs demandes de renforts sont interceptées et rien ne sera fait avant le lendemain.

En cas de bataille rangée, poussés par leur devoir, les deux fonctionnaires tentent de rétablir l'ordre. Ils sont froidement abattus dès qu'ils commencent à s'immiscer dans les affaires des Veilleurs. Leurs corps disparaissent.

Lundi 10 juin

En fonction des événements, consulter la Table de Temps de Réaction des Autorités (p. 383) pour savoir combien de temps les Templiers peuvent isoler la ville.

La ville haute est bouclée durant ce temps et la chasse à l'homme commence. Les poursuivants ratissent méthodiquement la ville haute.

TABLE DE TEMPS DE RÉACTION DES AUTORITÉS

1d100	Nombre d'heures de bouclage de la ville après dimanche 8 h 00.
01-05	36 heures
06-20	24 heures
21-50	18 heures
51-80	12 heures
81-95	8 heures
96-00	6 heures

Mardi 11 juin

Après la libération de la ville, en fonction de l'issue, l'Ordre des Veilleurs, s'il est encore en état, fera jouer ses appuis médiatiques pour étouffer l'affaire. Mais le pouvoir central, dont l'autorité a été bafouée, reprendra la ville en main.

Le dénouement

Voici, en quelques lignes, les aboutissements des actions possibles des Nephilim, les conséquences sur le monde occulte, les Révélations du Scénario et quelques pistes permettant de le prolonger.

1°) Les conséquences

Il n'est guère nécessaire de revenir sur l'importance de l'enjeu que représente la Rose de Provins pour toutes les factions engagées. Celle qui l'aura en possession aura certainement marqué un point important dans la partie occulte qui se joue en Champagne.

• C'est l'occasion pour l'Ordre des Veilleurs du Temple de gagner quelques années de répit avant de voir sa domination remise en question. En effet, Albert Sarmont, le Grand Maître de Champagne, n'hésitera pas à utiliser les fabuleuses capacités de la Rose à son seul avantage.

• L'Ordre du Temple Solaire en tirera sans doute le plus grand bénéfice. Ses membres mettront la Rose en avant pour révéler l'incompétence de l'Ordre des Veilleurs et s'engagera alors une bataille rangée entre les deux Ordres, à laquelle il sera mis fin par le Baillage Francia en donnant à L'OTS la suprématie sur la Champagne. Il va sans dire que si le plan bancal d'Yves Melichiel venait à aboutir, il serait rapidement éliminé par ses « frères » templiers.

• Les Rose + Croix disparaîtront avec la Rose et la prendront comme objet d'étude dans un premier temps, avant de l'inclure dans leur trésor.

• Le pouvoir politique, tout particulièrement si la ville a été bloquée plus de douze heures, se sentant menacé, mènera une reprise en main. Celle-ci sera grandement facilitée par la faction templière en possession de la Rose, au détriment de l'autre. Si aucune des deux n'a la Rose, elles redeviendront silencieuses pendant au moins plusieurs mois.

• Les Nephilim, s'ils sont en possession de la Rose, devront disparaître du monde occulte et plus particulièrement se mettre hors de portée des Templiers. Vous pourrez alors aisément réintroduire plus tard, comme ennemi récurrent, Albert Sarmont, qui n'aura plus qu'un but, se venger de ce revers.

2°) Les Révélations

Au cours du scénario, les Nephilim ont été confrontés à de nombreux acteurs du monde occulte, dont plusieurs sociétés secrètes et leurs factions. À ce titre, les Nephilim ont pu avoir une Révélation de Sapience. Ils ont en effet pu apprendre certaines informations importantes sur l'organisation des Templiers (en premier lieu) ou sur celle des Rose + Croix. Ils ont vu que ceux-ci pouvaient bloquer tout un système administratif, judiciaire et policier dans une ville de 12 000 habitants pendant près de 24 heures. Ils ont pu également voir les ramifications des Templiers partout dans la ville et leur puissance.

S'ils ont récupéré la Rose de Provins, il est évident que les Nephilim ont pu avoir une Révélation de Maîtrise, fortement axée sur l'Alchimie. Après avoir étudié la Rose et en avoir percé l'origine, ils devront cependant effectuer des recherches occultes pour en connaître le fonctionnement. Ils peuvent envisager de se tourner vers l'Arcane II (la Papesse), qui peut leur fournir assistance en la matière.

DÉBRIEFING

L'un des principaux problèmes des meneurs de jeu débutants de Nephilim est sans doute la création de scénario. Nous allons donc tenter de vous guider pour l'écriture d'un scénario typique de Nephilim, en se basant sur le scénario « la Rose de Provins ». Ce scénario adopte une structure particulière, adaptée à la description d'un environnement occulte, comme une ville, un village, un lieu fermé. On peut d'ailleurs le qualifier comme une sorte de « huis-clos en extérieur ». Ce type d'environnement a l'inconvénient de demander un plus grand travail de préparation qu'un scénario ouverte, mais offre l'avantage de pouvoir aisément réagir aux actions des personnages et donne aux joueurs une réelle impression de richesse du scénario.

Il est structuré en plusieurs grandes parties, un script :

1°) Introduction et synopsis

Cette partie permet au maître de jeu de prendre connaissance de l'ensemble du scénario dans ses grandes lignes. Lorsque vous serez amené à écrire un scénario pour vous-même, nous vous conseillons de rédiger (succinctement) cette partie, qui vous permet de mettre au clair toutes vos idées.

2°) Les décors

Ici, vous décrirez en détails les lieux importants dans lesquels les Nephilim sont susceptibles de se rendre et les événements qui sont liés à ces lieux.

3°) Les personnages

Cette partie contient une description des second rôles du scénario, y compris leurs caractéristiques, leurs attitudes vis-à-vis des Nephilim et de l'environnement. Une description des groupes est également importantes, vous permettant de réagir rapidement aux actions des Nephilim lors des rencontres.

4°) Le dénouement

C'est ici que vous pourrez noter les idées de suite à ce scénario. C'est aussi ici que vous noterez les Révélations auxquelles seront confrontés les Nephilim durant la partie.

Un exemple de « réalité Nephilim »
Le scénario « la Rose de Provins » est un exemple d'une réalité Nephilim, c'est-à-dire d'un environnement suffisamment proche de la réalité pour qu'il soit crédible, mais suffisamment décalé pour qu'il y ait matière à « aventure ».

Ce scénario contient trois couches successives :

***1°)** Une description de la réalité physique de la ville, telle qu'elle existe dans notre monde. Un plan est fourni, les noms des rues sont inchangés, les grands sites et monuments sont présents. Si un joueur connaît la ville, il n'aura aucun mal à se repérer dans le Provins décrit dans le scénario. Bien au contraire, il sera d'autant plus à l'aise et l'ensemble de la crédibilité du scénario en sera grandement renforcée.*
Si vous avez l'occasion d'utiliser un lieux que vous-même connaissez, les joueurs seront impressionnés par les détails que vous leur livrerez.

2°) Une description de faits occultes de base.

Cette description est issue d'ouvrages du commerce. Puisez tout d'abord dans les généralités (dictionnaires, encyclopédies, livres d'histoire et de géographie, voire internet). Puis essayez d'avoir accès à des sources plus farfelues, plus précises. Certaines collections sont des mines de renseignements occultes. Pour la Rose de Provins, les sources sont issues d'ouvrages comme « Châteaux-forts magiques de France » de Roger Facon et Jean-Marie Parent, aux éditions Robert Laffont, ou encore des « Templiers sont parmi nous » de Gérard de Sède, chez le même éditeur. Il est aisé de se procurer ses ouvrages d'occasion dans les grandes villes et certaines bibliothèques municipales en abritent.

3°) Une description de la réalité Nephilim

Les informations que vous avez glanées jusque là sont souvent à la portée de tous lecteur, et ne permettent pas de construire une intrigue à proprement parler Nephilim. Il va donc vous falloir introduire ce qui va donner toute son envergure au scénario : des informations occultes en relation avec Nephilim. Les meilleures sources sont les suppléments Nephilim et votre imagination.
Dans la Rose de Provins, on reconnaîtra aisément des informations tirées des suppléments suivants :
— les Templiers, pour la structure générale des commanderie de Champagne et de l'OTS,
— les Sciences Occultes : l'Alchimie, pour les informations sur la nature alchimique de la Rose de Provins,
— le livre de base de la présente édition pour les comportements des acteurs occultes, l'histoire occulte de la région.

Le maître mot est cohérence. Mais ne vous sentez pas limité. Il suffit qu'un scénario soit plausible et non crédible. Personne n'imagine que les Templiers contrôlent RÉELLEMENT la ville de Provins, ni que le conseil municipal soit aux mains de l'OTS ou des Veilleurs du Temple. Mais, dans une perspective Nephilim, c'est parfaitement plausible.

SÉBASTIEN VARVANT

Sexe : Masculin Âge : 34 ans

Guide des souterrains, membre

de l'Ordre des Veilleurs du Temple.

FORCE 16 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 10
INTELLIGENCE 12 • CHARISME 08 • Ka-Soleil 14
Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %
Éducation : 17 • Culture XXième siècle : 51 %
Proches : 12

Profession : guide des souterrains.
Compétences : Ésotérisme 45 %, Templiers 40 %, Histoire 30 %, Armes de Poing 40 %, Vigilance 60 %.

- Sébastien Varvant est initié de l'Ordre des Veilleurs du Temple depuis plus de cinq ans, ce qui lui confère une certaine importance dans la structure de Provins. Il est numéro trois dans la ville. Son activité de guide n'est qu'une couverture, qui lui permet d'avoir aisément accès aux souterrains. Il a passé ses dernières années à explorer méthodiquement mais stupidement les souterrains, à l'aide du plan qui lui a été prêté par Albert Sarmont. Ses recherches n'ayant pas abouti, il a été sèchement remis à sa place et on lui a fourré la jeune Maryline Arnoud dans les pattes. Il est mécontent de cette situation, mais discipliné. S'il accompagne les Nephilim au cours d'une visite et que ceux-ci manquent un tant soit peu de discrétion (vision-Ka, magie, etc.), il les identifiera comme tels et avertira le Grand-Maître de Provins, Janine Terreule, en qui il a toute confiance (contrairement à Sarmont). Il est très calme et posé, ne se démontera pas face aux questions étranges et démontera toute allusion à l'occupation templière, soulignant qu'elles ne sont que des suppositions d'historiens en mal de notoriété.

MARYLINE ARNOUD

Sexe : Féminin Âge : 24 ans

Guides des souterrain, membre

de l'Ordre des Veilleurs du Temple

FORCE 12 • CONSTITUTION 12 • DEXTÉRITÉ 08
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 16 • Ka-Soleil 11
Niveau Social : 14 • Opportunité : 42 %
Éducation : 15 • Culture XXième siècle : 45 %
Proches : 16

Profession : étudiante, guide des souterrains durant l'été.
Compétences : S'informer 40 %, Ésotérisme 25 %, Templiers 20 %, Histoire 30 %.

Cette jeune femme, fraîchement initiée dans les rangs de l'Ordre des Veilleurs du Temple, est l'un des deux guides susceptibles d'accompagner les Nephilim durant leur visite des souterrains. Son entrée dans l'Ordre a donné un nouveau sens à sa vie. Elle prend la tâche dont elle à la charge, à savoir la surveillance des visiteurs, très à cœur. Elle sert consciencieusement un discours tout préparé sur les souterrains, leurs fonctions mal connues et glisse nerveusement sur l'occupation templière du réseau. Elle ne répondra qu'évasivement aux éventuelles questions sur les Templiers, mais sera affable (et parfois un tantinet fabulatrice) sur les autres sujets. Elle rapportera à son supérieur, Sébastien Varvant, toute conduite suspecte de la part des Nephilim.

JEAN-PIERRE ALFAND

Sexe : Masculin Âge : 45 ans

Directeur des fouilles de l'église Saint-Ayoul

FORCE 10 • CONSTITUTION 12 • DEXTÉRITÉ 15
INTELLIGENCE 16 • CHARISME 17 • Ka-Soleil 14
Niveau Social : 13 • Opportunité : 39 %
Éducation : 20 • Culture XXième siècle : 60 %
Proches : 14

Profession : Chercheur
Compétences : Archéologie 70 %, Histoire 60 %, Géographie 40 %, Éloquence 70 %.

- L'homme est passionné. Il est très occupé et n'a guère de temps à perdre avec des gens qui n'y connaissent rien. En revanche, il aime parler archéologie et histoire avec ceux qui sont susceptibles de lui apprendre quelque chose. Il parlera avec les Nephilim si ceux-ci prouvent qu'ils ont quelque connaissance sur le sujet qu'ils désirent aborder.

PAULE DE VÈDRES

Sexe : Masculin Âge : 48 ans

Occultiste, détenteur inconscient du secret de la Rose,

ex-membre de l'Ordre des Veilleurs du Temple.

FORCE 12 • CONSTITUTION 11 • DEXTÉRITÉ 14
INTELLIGENCE 16 • CHARISME 14 • Ka-Soleil 18
Niveau Social : 18 • Opportunité : 54 %
Éducation : 19 • Culture XXième siècle : 57 %
Proches : 10

Profession : occultiste (rentier).
Compétences : S'informer 50 %, Armes de Poing 30 %, Ésotérisme 50 %, Rose + Croix 30 %, Templiers 30 %.

- Paul de Vèdre est l'auteur de l'Apocalypse selon saint Ayoul. Il est aujourd'hui un occultiste indépendant. Il fut membre de l'Ordre du Temple Solaire jusqu'à l'année dernière. Il est parti car en désaccord fondamental sur les buts de l'Ordre, qui ne cherche désormais qu'à asseoir sa position dans la région. Il n'a jamais été initié aux vrais mystères de l'Ordre. Il n'a connaissance de l'existence des Nephilim que par la rumeur. Il a mélangé un grand nombre d'informations qu'il a réunies de-ci de-là pour échafauder une théorie concernant la construction et le saccage de l'église Saint-Ayoul. Son père, aucunement occultiste, est décédé voilà trois ans, lui léguant tous ses biens, dont la propriété et les milliers de volumes de sa bibliothèque occulte. Sans le savoir, Paul de Vèdre est le dernier descendant de Gaspard de Vèdre, grand ami d'Osmond Lullimier, Grand Maître de l'Ordre des Veilleurs du Temple jusqu'en 1650, date à laquelle il a trahi l'Ordre au profit des Rose + Croix.

Paul de Vèdre est un homme incompris. Si les Nephilim ne se laissent pas impressionner par son ancienne appartenance à une faction templière, qu'il ne cache pas, ils seront accueillis à bras ouverts, car témoins vivants de la justesse des théories de De Vèdre. Il les aidera dans la mesure du possible, sans jamais cependant prendre le risque de s'exposer à la colère de l'Ordre du Temple Solaire (en gros, il ne sort pratiquement plus jamais de chez lui).

SAVARIN

Sexe : Masculin Âge : 32 ans

Agent du Ministère de l'Intérieur

FORCE 16 • CONSTITUTION 17 • DEXTÉRITÉ 12
INTELLIGENCE 13 • CHARISME 11 • Ka-Soleil 16
Niveau Social : 13 • Opportunité : 39 %
Éducation : 16 • Culture XXième siècle : 48 %
Proches : 08

Profession : agent secret.
Compétences : Droit 40 %, Armes de Poing 60 %, Armes d'épaule 70 %, Vigilance 70 %, Filature 60 %.

LENÔTRE

Sexe : Masculin Âge : 33 ans

Agent du Ministère de l'Intérieur

FORCE 13 • CONSTITUTION 12 • DEXTÉRITÉ 17
INTELLIGENCE 15 • CHARISME 10 • Ka-Soleil 16
Niveau Social : 14 • Opportunité : 42 %
Éducation : 17 • Culture XXième siècle : 51 %
Proches : 06

Profession : agent secret.
Compétences : Droit 50 %, S'informer 60 %, Cryptographie 50 %, Déguisement 60 %, Falsification 50 %, Armes d'épaule 40 %.

- Ces deux agents sont relativement novices dans leur fonction. C'est leur deuxième mission. Ils possèdent des armes à longue portée, qu'ils laissent dans leur chambre. Leur mission est d'enquêter sur les dysfonctionnements de l'appareil de pouvoir à Provins. Ils sont en particulier chargés de savoir pourquoi, après l'assassinat d'un conseiller municipal, aucune enquête judiciaire n'a été ouverte, malgré la demande du parquet. Ils tombent un peu comme un chien dans un jeu de quilles, absolument pas préparés à la bataille occulte qui se joue. Ils ne connaissent rien à l'occultisme. Ils ont déjà suivi le maire, Jean-Pierre Herguerez et l'un de ses adjoints, sans résultat. Ils logent à l'Hôtel des Anciens Remparts en ville haute.

ALBERT SARMON

Sexe : Masculin Âge : 51 ans

Grand Maître de l'Ordre des Veilleurs en Champagne

FORCE 15 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 16
INTELLIGENCE 18 • CHARISME 18 • Ka-Soleil 25
Niveau Social : 15 • Opportunité : 45 %
Éducation : 16 • Culture XXième siècle : 48 %
Proches : 15

Profession : juge d'application des peines.

Compétences : Droit 70 %, Armes de Poing 60 %, Esquive 30 %, Corruption 50 %, Politique 60 %, Falsification 70 %, Ésotérisme 60 %, Templiers 75 %, Rose + Croix 20 %.

Sarmont a grimpé les échelons de l'Ordre des Veilleurs à la force du poignet, comme ceux de la hiérarchie judiciaire. C'est un homme influent, au charisme redoutable, qui n'a pas d'états d'âme. Mais c'est un homme du passé. Il trouve la position de l'Ordre confortable et n'a plus d'ambition, ni pour lui ni pour la branche de la société secrète qu'il dirige.

Avec la Rose de Provins, l'enjeu pour lui est capital : conserver la mainmise sur l'Ordre et surtout récupérer un artefact alchimique de grande puissance (c'est en tout cas ce dont il est convaincu) et l'empêcher de tomber en mains ennemies. C'est peut-être son baroud d'honneur. Il est très mécontent de la façon dont l'affaire a été menée par la section de Provins et est personnellement sur place depuis une semaine. Il est discret, prenant soin de ne pas être vu. Il porte une amulette qui lui permet de détecter un Nephilim lorsqu'il est à moins de cinq mètres.

HUBERT de la MOTTE de GRAND PONT

Sexe : Masculin Âge : 53 ans

Occultiste Rose + Croix

FORCE 13 • CONSTITUTION 10 • DEXTÉRITÉ 12
INTELLIGENCE 16 • CHARISME 09 • Ka-Soleil 18
Niveau Social : 18 • Opportunité : 54 %
Éducation : 18 • Culture XXième siècle : 54 %
Proches : 14

Profession : journaliste, occultiste.

Compétences : S'informer 60 %, Ésotérisme 75 %, Templiers 20 %, Rose + Croix 40 %.

Ce noble berrichon est une récente recrue des Rose-Croix. Il a apporté à la société secrète de grandes connaissances occultes et une fortune personnelle non négligeable. Il est le seul occultiste réellement compétent du groupe, mais manque encore des notions élémentaires de discrétion. Il sera une précieuse source de renseignements pour les Nephilim, avant qu'il ne soit remis dans le droit chemin par l'un des autres membres du groupe.

Le petit groupe de quatre Rose + Croix possède un outil technologique intéressant : un distrans. Ce petit appareillage, implanté chirurgicalement près des cordes vocales, permet de modifier la voix d'un individu. Elle est codée et devient incompréhensible aux personnes alentours. Un petit décodeur, implanté près de l'oreille, permet de décoder la voix. Chaque décodeur doit être réglé sur la fréquence des autres codeurs. Les Rose + Croix possèdent tous ce petit appareil, mais ne s'en servent généralement pas. Seul Hubert de la Motte de Grand-Pont, manquant de discrétion, utilisera son appareil par inadvertance à la fin de son entretien avec les Nephilim, éveillant probablement leur curiosité.

MARCEL LEGENDRE

Sexe : Masculin Âge : 72 ans

Vicaire de l'église Saint-Ayoul

FORCE 08 • CONSTITUTION 16 • DEXTÉRITÉ 14
INTELLIGENCE 12 • CHARISME 12 • Ka-Soleil 16
Niveau Social : 08 • Opportunité : 24 %
Éducation : 12 • Culture XXième siècle : 36 %
Proches : 05

Profession : vicaire.

Compétences : Vigilance 50 %, Histoire 30 %, Mythes & Légendes 30 %, Baratin 50 %, Religion (catholique) 40 %.

Ce vieillard très croyant n'a pas pu rejoindre le Séminaire et a alors choisi, grâce à l'appui d'un de ses amis, alors curé de Saint-Ayoul, de devenir vicaire. Il avait alors 35 ans. Il s'occupe depuis de l'entretien et de la sécurité de l'église. Il est extrêmement tatillon et méticuleux. Il est également particulièrement affable, bien que peu instruit, et n'aime pas du tout qu'on fouine à droite et à gauche, en particulier aux endroits qu'il juge inintéressants.

PAULETTE MARSILLAT

Sexe : Féminin Âge : 63 ans

Conservatrice et propriétaire de la Villa Garnier

FORCE 10 • CONSTITUTION 12 • DEXTÉRITÉ 12
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 16 • Ka-Soleil 14
Niveau Social : 14 • Opportunité : 42 %
Éducation : 17 • Culture XXième siècle : 51 %
Proches : 14

Profession : retraitée (ex-bibliothécaire).

Compétences : Humanités 35 %, S'informer 80 %, Audiovisuel 35 %, Histoire 45 %.

- Cette jeune retraitée maîtrise parfaitement sa bibliothèque. Elle aime l'histoire locale et les livres, mais déteste tout ce qui est occulte de près ou de loin. Elle refuse d'entendre parler de Templier, de Rose-Croix ou de tout autre élément quelque peu occulte. Elle est sympathique tant qu'on n'aborde pas le sujet. En revanche, à la première allusion, elle se ferme et fait une remarque sèche, laissant une chance à son interlocuteur de changer de sujet. Dans le cas contraire, elle tourne les talons et s'en va sans un mot de plus.

JANINE TERREULE

Sexe : Féminin Âge : 40 ans

Grand Maître de l'Ordre des Veilleurs à Provins

FORCE 12 • CONSTITUTION 13 • DEXTÉRITÉ 14
INTELLIGENCE 16 • CHARISME 10 • Ka-Soleil 12
Niveau Social : 16 • Opportunité : 48 %
Éducation : 17 • Culture XXième siècle : 51 %
Proches : 15

Profession : médecin.

Compétences : Médecine 60 %, S'informer 40 %, Templiers 65 %, Armes de Poing 40 %.

- Grand Maître de l'Ordre des Veilleurs du Temple à Provins, Janine Terreule est une notable typique. Fille de médecin, elle est elle-même endocrinologue. Sa rencontre avec les Templiers date de son mariage, qui a pris fin tragiquement avec la mort de son mari, il y a dix ans. Elle a « repris le flambeau » et fut acceptée au sein de l'Ordre de façon accélérée, bien qu'elle fût déjà membre auparavant. C'est une femme à poigne, farouche défenseur de ses idées, qui a une certaine ambition et mène une guerre larvée contre Albert Sarmont. Elle tient ses hommes d'une poigne de fer et est respectée par tous.

YVES MELICHIEL

Sexe : Masculin Âge : 43 ans

Membre de l'OTS agissant pour son propre compte

FORCE 12 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 15
INTELLIGENCE 13 • CHARISME 12 • Ka-Soleil 13
Niveau Social : 12 • Opportunité : 36 %
Éducation : 15 • Culture XXième siècle : 45 %
Proches : 09

Profession : cadre municipal.

Compétences : Vigilance 40 %, Armes de Poing 50 %, Droit 35 %, Baratin 50 %, Corruption 60 %, Politique 40 %, Occultisme 50 %, Templiers 45 %.

Membre de l'Ordre du Temple Solaire depuis dix ans, Melichiel aspire à d'autres ambitions que celles qui lui sont offertes par l'Ordre. Il s'opposait jadis constamment à sa hiérarchie. Il a choisi une autre approche : l'action en sous-main. Il a donc engagé un groupe d'occultistes humains pour partir à la recherche de la Rose. Mais il s'est fait prendre à son petit jeu et les occultistes sont en fait des Rose-Croix. Il évitera de se montrer durant toute la semaine, sauf s'il pense que la Rose est à sa portée.

LAURENT NERSA

Sexe : Masculin Âge : 49 ans

Homme politique et médiatique,

premier contact des Nephilim avec la Rose de Provins

FORCE 12 • CONSTITUTION 11 • DEXTÉRITÉ 11
INTELLIGENCE 14 • CHARISME 17 • Ka-Soleil 20
Niveau Social : 16 • Opportunité : 48 %
Éducation : 17 • Culture XXième siècle : 51 %
Proches : 17

Profession : sénateur, conseiller municipal de Provins, ex-chirurgien.

Compétences : S'informer 40 %, Baratin 70 %, Éloquence 70 %, Politique 65 %

- Laurent Nersa a abandonné son métier voici quelques années, à la suite d'un incident. L'un de ses patients a en effet été assassiné à l'hôpital par un membre de l'Ordre du Temple Solaire. Sous la menace de faire porter contre Nersa une accusation de négligence, l'OTS en a fait une ferme. Depuis, il se consacre exclusivement à la politique, avec le soutien de l'Ordre. C'est un homme qui est rongé par la peur de voir sa carrière d'homme public s'écrouler. Il fera tout pour garder sa position. Il est assez lâche mais c'est une « grande gueule », capable d'impressionner sans effort, par son langage et son charisme.

ROSE + CROIX

Occultistes

FORCE 11 • CONSTITUTION 12 • DEXTÉRITÉ 14
INTELLIGENCE 16 • CHARISME 14 • Ka-Soleil 16

Compétences : Occultisme 60 %, Rose + Croix 50 %, Templiers 35 %.

Équipement : un distrans, codeur de voix permettant de se parler sans être compris des personnes ne disposant pas d'un décodeur.

ORDRE DES VEILLEURS DU TEMPLE

Homme de main

FORCE 14 • CONSTITUTION 15 • DEXTÉRITÉ 13
INTELLIGENCE 11 • CHARISME 12 • Ka-Soleil 14

Compétences : Armes de Poings 50 %, Armes d'épaule 40 %, Bagarre 50 %.

Équipement : Pistolet semi-automatique calibre 9 mm.

ORDRE DU TEMPLE SOLAIRE

Homme de main

FORCE 13 • CONSTITUTION 14 • DEXTÉRITÉ 14
INTELLIGENCE 12 • CHARISME 13 • Ka-Soleil 12

Compétences : Armes de Poings 40 %, Armes d'épaule 60 %, Bagarre 40 %.

Équipement : Pistolet semi-automatique calibre 9 mm.

GLOSSAIRE

Agartha : état d'accomplissement spirituel, magique et matériel que recherche le Nephilim. Cet état apporte au Nephilim une puissance physique et magique jusqu'ici inconnue. Le Nephilim devient un agarthien.

Akasha : plan subtil, monde parallèle qui n'existe que dans les champs magiques.

Alchimie : troisième science occulte apparue en l'an Mil. Elle permet de transmuter la matière par le biais de formules. Elle utilise des instruments de laboratoire comme l'athanor.

Ange : métamorphe ; transformation physique et mentale causée par le Ka-élément de l'Air sur l'humain dans lequel s'incarne le Nephilim.

Arcanes majeurs : familles de Nephilim, au nombre de 22, qui coïncide avec les Lames du Tarot. Un Arcane regroupe des Nephilim autour de sa conception du destin et de la magie, et leur offre protection, soutien magique et financier, refuge et savoirs occultes.

Arcanes mineurs : sociétés secrètes humaines dans leur ensemble.

Artefact : objet magique.

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

Atlantide : continent originel où les Nephilim ont commencé le Sentier d'Or, et englouti par la météorite d'orichalque 8000 ans avant notre ère.

Basse magie : compétence occulte du premier cercle de Magie.

Bohémiens : initiés humains, alliés des Nephilim, à qui Akhénaton a confié les Lames des Arcanes majeurs.

Cercle initiatique : graduation des connaissances occultes. Chaque science occulte possède trois cercles initiatiques à franchir pour atteindre l'Agartha.

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

Clefs : compétence occulte du troisième cercle de Kabbale.

Conjonction : calcul d'intensité et de position des champs magiques.

Construct : artefact d'Alchimie.

Daïmon : effet Dragon d'orichalque caché dans l'Hadès, le monde souterrain.

Déchus : nom péjoratif des Nephilim.

Djinn : métamorphe ; transformation physique et mentale de l'humain dans lequel s'incarne un Nephilim ayant un Ka-élément feu dominant.

Effet Antigone : jargon Nephilim désignant toute situation mêlant le Nephilim aux autorités humaines.

Effet Basaltique : jargon Nephilim désignant le rapport aux effets élémentaires primordiaux.

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

Effet Isis : jargon Nephilim désignant la santé et les soins.

Effet Jésus : jargon Nephilim désignant les réincarnations des Nephilim.

Effet Mnémos : jargon Nephilim désignant le rappel d'époques d'incarnation antérieures.

Effet Œdipe : jargon Nephilim désignant toute situation mêlant le Nephilim aux proches de son simulacre.

Effet Prométhée : jargon Nephilim désignant la progression des compétences et des caractéristiques du simulacre.

Effet Salomon : jargon Nephilim désignant la recherche de l'information occulte.

Effet Sphinx : jargon Nephilim désignant toute situation où les humains curieux cherchent des renseignements sur les Nephilim.

Effet Thor : jargon Nephilim désignant toute situation de combat et d'affrontements.

Elfe : métamorphe ; transformation physique et mentale de l'humain causée par le Ka-élément de la Terre dominant du Nephilim.

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

Eolim : Nephilim de l'Air.

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

Faerim : Nephilim de la Terre.

Famille de Nephilim : voir Arcane majeur.

Focus : support écrit nécessaire pour lancer un sort. Ce focus peut être plus ou moins dégradé entraînant une augmentation du seuil.

Formule : sort d'Alchimie.

Grand Œuvre : compétence occulte du troisième cercle d'Alchimie.

Grand Secret : compétence occulte du troisième cercle de Magie.

Hadès : monde souterrain où se trouve la météorite d'orichalque.

Haute magie : compétence occulte du second cercle de Magie.

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

Humeurs : métaphores désignant la personnalité du Nephilim.

Hydrim : Nephilim de l'Eau.

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

Invocation : sort de Kabbale.

Jet de Ka : s'il est réussi (valeur = Ka x 3), le Nephilim peut utiliser les perceptions magiques sans passer par les cinq sens humains.

Ka : force vitale du Nephilim qui lui permet d'exister, sa sagesse et sa puissance magique. C'est la synthèse dans son pentacle des cinq champs magiques.

Ka-élément : constitution magique du Nephilim. Il en existe cinq : Ka du feu, Ka de l'air, Ka de la terre, Ka de l'eau, Ka de la lune.

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

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

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

KLN : abréviation de Ka de Lune Noire, attribut des Selenim.

Magie : première science occulte datant de l'apparition des Nephilim. Elle permet de contrôler les champs magiques par des rituels à la base empiriques.

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

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

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

Mystes : membres des Mystères.

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

Nephilim : être magique constitué des cinq Ka-éléments et s'incarnant dans des corps humains. Le personnage du joueur, le nom du jeu.

Nexus : croisement des cinq champs magiques.

Œuvre au Blanc : compétence occulte du second cercle d'Alchimie.

Œuvre au Noir : compétence occulte du premier cercle d'Alchimie.

Ombre : (shouit) état du Nephilim quand il a perdu le contrôle du corps humain dans lequel il s'incarne. Se produit quand le Nephilim fait une maladresse en utilisant les compétences humaines.

Ondine : métamorphe ; transformation physique et mentale due au Ka-élément de l'Eau dominant d'un Nephilim.

Onirim : Nephilim de Lune.

Orichalque : champ magique apporté par la météorite Orichalka venue de Saturne. Ce champ a la propriété de détruire tous les autres champs magiques.

Pentacles : compétence occulte du second cercle de Kabbale ; combinaison des Ka-éléments déterminant le Nephilim.

Phénix : métamorphe ; transformation physique et mentale du simulacre causée par le Ka-élément du Feu dominant d'un Nephilim.

Plexus : croisement de deux rayons du même champ magique.

Pyrim : Nephilim du Feu.

Rose + Croix : (Arcane mineur de la Coupe) société secrète développant des techniques psychiques pour une magie liée au Ka-Soleil.

Rosicruciens : membres des Rose + Croix (on dit aussi les Rose + Croix).

Satyre : métamoprhe ; transformation physique et mentale de l'humain due au Ka-élément Terre dominant du Nephilim.

Sauriens : créatures reptiliennes qui dominèrent la Terre avant les Nephilim et dont le prophète s'appelait Mu.

Sceaux : compétence occulte du premier cercle de Kabbale.

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

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

Serpent : métamorphe ; transformation physique et mentale de l'humain due au Ka-élément Lune dominant du Nephilim.

Seuil : valeur définissant la complexité d'un sort à l'intérieur d'un cercle, c'est-à-dire la somme des connaissances (le pourcentage minimum dans la compétence) requise pour le lancer.

Simulacre : corps humain d'incarnation du Nephilim.

Sociétés secrètes : (Arcane mineur) humains regroupés secrètement qui connaissent l'existence des Nephilim et qui luttent contre eux pour s'approprier le pouvoir occulte. Ils manipulent l'Histoire afin de devenir les maîtres du monde.

Sortilège : sort de Magie.

Spagyrie : technique de création d'artefacts alchimiques.

Stase : objet magique, prison du Nephilim. Pour que celui-ci puisse être libéré, la stase doit être en contact avec les champs magiques.

Sylphe : métamorphe ; transformation physique et mentale du simulacre causée par le Ka-élément Air.

Synarchie : (Arcane mineur des Deniers) société secrète moderne cherchant le pouvoir matériel par la technoscience et des conspirations gouvernementales.

Synarques : membres de la Synarchie.

Talisman : artefact de Kabbale.

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

Triton : métamorphe ; transformation physique et mentale du simulacre due au Ka-élément Eau.

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.

NEPHILIM SUR INTERNET

VOICI QUELQUES SITES CONTENANT DES INFORMATIONS SUR NEPHILIM.

EN FRANÇAIS
World Wide Web

http ://student. vub. ac. be/~stemauro/nephilim. html
Le site d'une équipe de joueurs belges. Description de personnages, compte-rendus de parties, quelques liens.

http ://titan. enst-bretagne. fr/~stokelev/clubs/Jdr/neph. html
Site du club de jeux de rôle de l'ENST de Bretagne. Recherche de contacts (joueurs et MJ).

http ://yoko. ens-cachan. fr : 8080/~dambrine/nephilim. html
Une page individuelle avec quelques liens.

http ://www-eleves. enst-bretagne. fr/~bodiguel/
La meilleure page web en français, la plus complète, avec des quantités de choses intéressantes et des liens.

EN ANGLAIS
World Wide Web

http ://www. vuw. ac. nz/~jamie/nephilim/nephilim. html
La meilleure page sur Nephilim US, avec beaucoup de règles additionnelles, des métamorphes,
de nouvelles époques d'incarnation et de nombreux liens.

http ://www. sirius. com/~chaosium/
Le site officiel de Chaosium, éditeur de la version US de Nephilim.

http ://www. vuw. ac. nz/who/Jamie. Norrish/nephilim/nephilim. html
La page web d'un des auteurs de Nephilim US, avec quelques liens et des informations sur les époques d'incarnation,
les sociétés secrètes, etc.

http ://marlowe. wimsey. com/~rshand/streams/scripts/nephilim. html
Ce site ne traite pas du jeu lui-même. Il fournit plusieurs citations bibliques faisant référence aux Nephilim.
Liens vers des serveurs traitant de l'occultisme.

http ://zikzak. zikzak. net/~repulse/Nephilim. html
Un gros site traitant de la version US de Nephilim, comportant de nombreuses aides de jeu,
des époques d'incarnation, des métamorphes, etc.

http ://zikzak. net/~repulse/NephilimFAQ. html
Les FAQs de Nephilim version US.

http ://www. student. nada. kth. se/~nv91-asa/Mage/nephilim. html
Les Nephilim dans Mage TM.

FTP

ftp ://mamacass. ucsd. edu/pub/wayne/
Archives de la mailing list de Nephilim US.

ftp ://ftp. csua. berkeley. edu/pub/chaosium/nephilim/
Archives contenant plusieurs petits programmes DOS pour calculer les modificateurs astrologiques et autres utilitaires.

ftp ://scotch. csua. berkeley. edu/pub/chaosium/archives/ascii
Archives du Chaosium digest, l'hebdomadaire d'information de Chaosium, avec de nombreux articles sur Nephilim US.

Mailing list Nephilim

Envoyer par e-mail le message « subscribe nephilim [votre adresse e-mail] » à majordomo@erzo. org.

LISTE DES SUPPLÉMENTS

SUPPLÉMENTS POUR LA DEUXIÈME ÉDITION

ÉCRAN NEPHILIM II (Novembre 96)
Ce superbe écran à 4 volets résume tout ce dont le MJ a besoin pour maîtriser le jeu de l'occulte contemporain. Un livret intérieur dispense les détails occultes de Lyon et sa région, ainsi qu'un scénario exploitant cet environnement.

LE CODEX DES ADOPTÉS (Novembre 96)
Avec la fin du millénaire, un nouveau cycle des Arcanes majeurs des Nephilim a commencé. C'est pourquoi vous pourrez retrouver des informations sur chacune de ces confréries à travers une série de 22 fascicules pratiques, qui seront publiés un par un, chaque mois.

LES ROSE-CROIX (1er semestre 97)
L'Arcane de la Coupe est décrit en détail dans ce supplément qui poursuit les descriptions des sociétés secrètes. De nouveaux ennemis aux armes subtiles et développant des techniques psychiques à partir du Ka-Soleil, à faire pâlir les Nephilim. Plusieurs scénarios concluront ces révélations.

LES BOHÉMIENS (1er semestre 97)
Une nouvelle grande campagne pour Nephilim II qui vous ouvre les portes des Caravanes de Bohémiens qui parcourent l'Europe sous les étoiles. Apprenez pourquoi les Bohémiens sont les frères des Nephilim, et découvrez l'héritage occulte qu'ils conservent depuis qu'Akhénaton leur a confié les Lames. Au cours d'une épique aventure qui mènera les Nephilim en Europe centrale et au Moyen-Orient, c'est tout l'équilibre du monde occulte qui sera remis en cause. Akhénaton serait-il bientôt de retour ?

LA SYNARCHIE
Ce supplément décrira les sociétés secrètes de l'Arcane de Deniers, leur technologie cyberpunk et leur complot international. Avec eux, l'heure de l'Apocalypse s'avance, obligeant vos Nephilim à se préparer pour les grandes luttes de la fin du siècle.

SUPPLÉMENTS POUR LA PREMIÈRE ÉDITION

1. LES VEILLEURS (ÉPUISÉ)

2. LES TEMPLIERS
Ennemis héréditaires des Nephilim, les initiés de l'Arcane du Bâton sont les plus violents dans la course à la domination mondiale. Découvrez les obédiences de l'Ordre du Temple, ses commanderies, ses complots, et dressez les pires dangers sur le chemin de vos Nephilim. Ce supplément est indispensable car il fournit les adversaires naturels de vos joueurs et les éléments du fameux Grand Plan. Trois scénarios jetteront vos joueurs dans les pièges odieux des Chevaliers du Temple.

3. LE LION VERT
L'étrange enseigne du fauve grince au-dessus de l'entrée de la Librairie de l'Incunable Souveraineté, qui contient des secrets ésotériques à la disposition de vos Nephilim. À ce lieu occulte s'ajoutent 3 scénarios qui mèneront vos joueurs sur les traces d'un terroriste manipulateur usant d'un secret atlante ; puis ils partiront pour Venise pour découvrir des pans cachés de leur passé ; enfin, ils fouilleront les catacombes de Paris à la recherche du Baphomet.

4. LES ARCANES MAJEURS
Ce supplément est utile à la fois aux MJ et aux joueurs désireux de tout savoir sur la confrérie qui les a adoptés pour gagner l'Agartha. La description des organisations de chaque Arcane y est rassemblée : symbolique, repaires, PNJ, ainsi que des révélations sur les temps atlantes avec les Velins Carminae.

5. LE SOUFFLE DU DRAGON
Cette première campagne propose d'explorer la Bretagne et d'en exhumer les mystères. Une quête ardue, mais la récompense sera à la hauteur des périls rencontrés… A travers les lieux mythiques de Bretagne, Brocéliande, Carnac, le Mont saint Michel… dans l'ombre de Merlin et de l'Ankou, les joueurs devront accomplir le réenchantement de la Bretagne !
Dans une enveloppe cartonnée, le Souffle du dragon contient 7 scénarios, un écran couleur, un livret de gestion de campagne, des fiches de PNJ et des aides de jeu.

6. SELENIM
Ce gros supplément de plus de 200 pages, longtemps attendu, livre la vérité sur les Selenim, ces êtres dédiés à la Lune Noire. Découvrez l'histoire des Maudits, leurs rapports complexes avec la Mort et une foule d'autres détails qui élargit considérablement l'horizon de Nephilim. Les joueurs assez courageux pourront même incarner ces Immortels tourmentés et faire une grande campagne aux implications considérables fournie dans la seconde partie du livre.

7. L'ATALANTE FUGITIVE
Dans ce supplément thématique, 4 scénarios très développés s'articulent autour du mythe de l'Atalante Fugitive. Les MJ exigeants pourront trouver de quoi alimenter des heures de voyage et de découverte, dans la quête d'un savoir insaisissable. D'un Pôle à l'autre, en passant par les sables du Sahara et l'Autriche ésotérique, ce recueil marque une étape décisive de la quête de l'Agartha des Nephilim.

8. LES MYSTÈRES
Ce supplément décrit avec précision les premières

Sociétés Secrètes humaines. Ces fameux Mystères sont les héritiers directs de Prométhée qui ont traversé les Âges jusqu'à nos jours, nantis de lourds secrets. Ces confréries longtemps clandestines préparent un retour fracassant sur le devant de la scène occulte. Un épais scénario met en action ces ennemis retors et trop ignorés des Nephilim.

9. LA DAME DE ONZE HEURES

La merveilleuse île de Capri est porteuse de lieux occultes, d'ouvertures vers les mondes cachés, où il faudra poursuivre la très énigmatique Dame de onze heures jusque dans les profondeurs de la terre pour apprendre son secret. Parfait pour débuter, comme le premier supplément Les Veilleurs, il contient des notes détaillées sur les décors et les personnages, disponibles pour de futures aventures.

LES SCIENCES OCCULTES

Cette série de livrets-source propose des manuels pour les MJ avides d'informations très fournies et les joueurs qui ont besoin d'une somme. Clairs, faciles à consulter, c'est la référence : ils révèlent les sorts du 3e cercle, les règles de créations d'artefacts et de sorts, et évoquent la réalité de l'Agartha.

La Magie

Tous les détails de la plus ancienne science occulte, afin de donner toute leur originalité aux Nephilim qui l'ont choisie. Découvrez plus de 120 sorts au fil de focus originaux et détaillés. Modelez les champs magiques pour appréhender le Grand Secret et devenir un Magistère accompli.

La Kabbale

Découvrez les labyrinthes de l'Arbre de Vie, découverts durant l'Incident Jésus. Suivez les enseignements de Siméon Bar Yokkaï et contrôlez les créatures magiques. Voyagez dans les cinq mondes de Kabbale et visitez leurs sites étranges et périlleux, afin d'entrer dans le temple de la sagesse intérieure : l'Agartha.

L'Alchimie

Maîtrisez la puissance magique de la matière en travaillant sur l'athanor, l'alambic et le creuset pour obtenir le Grand Œuvre. Des dizaines de formules variées, décrites dans des focus authentiques, vous permettront d'élaborer des constructs et de vous approcher des figures du Glorieux Alliage : le Lion Vert, Hermès Trismégiste, Esmeralda, Rebis et l'Atalante Fugitive.

Le Livre noir

La magie maudite des Selenim enfin arrachée à l'obscurité : la Kabbale noire, la nécromancie, et même les techniques qui entraînent des transformations ignobles : la magie de l'orichalque…

LES ARCHIVES SECRÈTES DU DUC DE SAINT AMAND

Neuf dossiers décrivent de façon subjective une organisation, un complot ou une société secrète originale. Intégrez ce matériel vivant et complexe à vos scénarios, en employant des correspondances, des études, des rapports occultes etc.

LES ARTHURIADES

Ce premier livre d'une ligne de suppléments « Incarnation » vous offre de repartir dans le passé légendaire de vos Nephilim et de jouer à l'époque du roi Arthur. Répondez à l'Appel de l'Assemblée des Brumes pour retrouver votre mémoire. Dans les entrelacs des factions occultes qui gravitent autour du Pendragon, passez les portes de l'Autre Monde, vivez l'épopée du Graal et enfin, avec 4 aventures épiques et mélancoliques, franchissez le Portail…

HERMÈS TRISMÉGISTE

Ce prozine propose une foule d'aides de jeu et de scénarios non officiels créés par des joueurs passionnés de l'association Arcadium. 4 numéros sont parus.

TRADUCTIONS ET ADAPTATIONS ÉTRANGÈRES

En américain par Chaosium inc.
950-A 56th Street, Oakland CA 94608-3129

- **Nephilim — Occult Roleplaying**
- **Gamemaster's Veil**
- **Chronicles of the Awakening**
- **Secret Societies**
- **Gamemaster Companion**
- **Serpent Moon**
- **Liber Ka**
- **Soleil Noir** (fanzine U.S.)

En espagnol par J.O.C. internacional
Sant Hipolit, 20 - 08030 Barcelone - Espagne
Nephilim — Juego de Rol Ocultista

En allemand par Feder und Schwert
Haderslebener Strasse 20, 68307 Mannheim
Nephilim — das Rolenspiel zum modern Occultismus

JEU DE CARTES À COLLECTIONNER

Kabal

Jouez les factions du monde occulte de Nephilim et menez les à la victoire en accomplissant des missions ésotériques. 420 cartes magnifiquement illustrées (Didier Graffet, Julien Delval, Florence Magnin, Franck Achard…) et des règles stratégiques exploitant les sciences occultes, les intrigues et les refuges des Nephilim, des Templiers et des Selenim. L'illustration idéale de l'occulte contemporain.

Daïmon

Première extension pour Kabal, plus de cent nouvelles cartes permettant de jouer une nouvelle faction dans Kabal : les Mystères.

ROMANS

Aux Éditions Mnémos
15 passage du Clos-Bruneau
75005 Paris

- **La Brûlure du phénix**
- **Le Pacte de pierre**
- **Dans l'Œil de l'Aleph**
- **Le Chant de la terre**
- **Diapason d'orichalque** (Novembre 96)

TABLE DES MATIÈRES

PARTIE I - L'ÉVEIL

LIVRE I - Les Velins Carminae 3
Cahier des Métamorphes 17

LIVRE II - L'Ourobouros Infini de l'Incarnae
Le Principe de l'Éveil 41
Les Guerres Élémentaires 43
• Les Peuples Néolithiques 46
Les Compacts Secrets 48
• Les Tuatha de Danann 50
• L'Égypte d'Akhénaton 52
• Babylone 54
L'Âge de l'Hermétisme 56
• La Chute de Troie 58
• L'Empire d'Alexandre le Grand 60
• Carthage 62
• La Guerre des Gaules 64
Les Guerres Secrètes 66
• L'Incident Jésus 68
• Le Règne du Roi Arthur 70
• Constantinople 72
• La Croisade Albigeoise 74
• La Chute du Temple 76
Les Nouveaux Mondes 78
• La Chute du Royaume de Grenade 80
• La Renaissance Italienne 82
• Le Londres Élisabethain 84
• La Fronde 86
• Soliman le Magnifique 88
• Paris Révolutionnaire 90
• L'Apogée Victorienne 92
Le Grand Réveil 94
• Les Années Noires 96

LIVRE III - Le Corpus de la Révélation 103
Les Simulacres 105
L'Incarnation 106
Liste de Simulacres 110

PARTIE II - LE VOILE

Les Actions 117
Les Actions Magiques 130
L'Information Occulte 133
Le Combat 138
La Santé 145
La Réincarnation 149
Les Réactions Élémentaires 152
L'Effet Mnemos 154
L'Expérience 155
Les Autorités 160
Les Proches 163
Les Curieux 166

PARTIE III - LA RÉVÉLATION

LIVRE I - Mysterium Magnum
Le Monde Magique 173

LIVRE II - L'ange à la Fenêtre de l'Occident
Les Arcanes Majeurs 185
Les Cousins 191

LIVRE III - De Occulta Philosophia Libris Tres
Étude liminaire 213
La Magie 215
• Sortilèges de Basse-Magie (1er cercle) 227
• Sortilèges de Haute Magie (2e cercle) 237
La Kabbale 246
• Invocations des Sceaux (1er cercle) 253
• Invocations des Pentacles (2nd cercle) 266
• Invocations des Clefs (3e cercle) 275
L'Alchimie 279
• Formules de l'Œuvre au Noir (1er cercle) 286
• Formules de l'Œuvre au Blanc (2nd cercle) 290

LIVRE IV - Le Secret des Secrets
L'Agartha 299

PARTIE IV - LA TRADITION

LIVRE I - Les Racines de la Tradition 315

LIVRE II - Les Humains et la Magie 327

LIVRE III - Les Arcanes Mineurs 337

LIVRE IV - Les Archives Secrètes
du Duc de Saint-Amand 355

SCENARIO

LA ROSE DE PROVINS 369

CRÉDITS

DIRECTEUR DE COLLECTION
Stéphane Adamiak

PROJET
Stéphane Adamiak, Frédéric Weil

IDÉES ORIGINALES
Frédéric Weil, Fabrice Lamidey

TEXTES
Stéphane Adamiak, Fabrice Colin, Fabrice Lamidey, Tristan Lhomme, Stéphane Marsan, Frédéric Weil. Les Invocations, d'après les textes d'André Deho-nèves. La Magie, d'après les textes d'Alexandre Buchel. Métamorphe le Sphinx de Benoit Attinost.

COUVERTURE
Franck Achard

DESIGN
Cyrille Daujean

MAQUETTE
Cyrille Daujean, Fabrice Lamidey

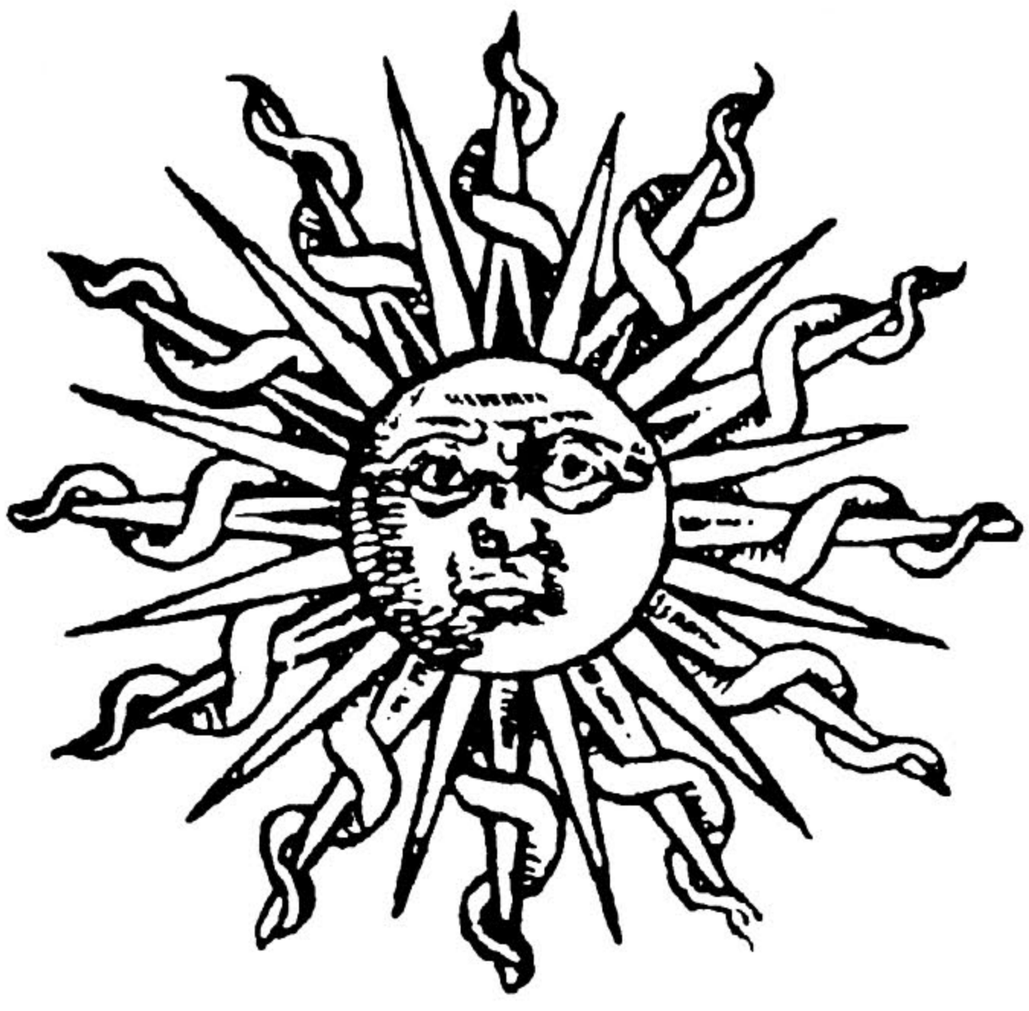
PHOTOGRAPHIES
Jean-Jacques Weil

Crédits photographiques : tous droits réservés

REMERCIEMENTS :
Merci à Isabelle et David Collet qui ont donné naissance à la Chimère.
À tous les joueurs, les auteurs, les bénévoles qui, depuis quatre années, nous ont suivis et nous ont soutenus dans notre volonté d'exploration des mondes imaginaires.
À Nathalie, incarnation de mon amour.
À David Chemouilh et ses amis, qui reprennent le flambeau d'Arcadium, mais aussi pour leurs suggestions.
À Olivier Legrand pour ses avis et conseils éclairés.
À Cassiel et Fabrizio, voyageurs et enchanteurs.
À Gwen, amie trouvée au réconfort propice.
À Jeanne-Hélène, soutien de tous les jours.

ANNEXE

DES CONJONCTIONS



Les joueurs et meneurs de jeu peuvent librement photocopier les documents suivants ainsi que la feuille de personnage.

ÉPHÉMÉRIDES DU BÉLIER

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⛤	⛛	**Orichalque**	☉
Modificateur Astrologique	*(1D4)*	*(1D10)*	*(1D4)*	*(1D6)*	*(1D6)*	*(-1D4)*	*(Variable)*
Événements Occultes	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Durées des Sorts	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

- **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 21 MARS - 30 AVRIL**
- **SIGNE ASTROLOGIQUE : BELIER**
- **PLANÈTE ASCENDANTE : MARS**

ÉLÉMENT DOMINANT : FEU △

ÉPHÉMÉRIDES DU TAUREAU

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⛤	⛛	**Orichalque**	☉
Modificateur Astrologique	*(1D6)*	*(1D6)*	*(1D4)*	*(1D4)*	*(1D10)*	*(-1D4)*	*(Variable)*
Événements Occultes	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Durées des Sorts	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

- **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 21 AVRIL - 20 MAI**
- **SIGNE ASTROLOGIQUE : TAUREAU**
- **PLANÈTE ASCENDANTE : VENUS**

ÉLÉMENT DOMINANT : TERRE ⛛

ÉPHÉMÉRIDES DES GÉMEAUX

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⛤	⛛	**Orichalque**	☉
Modificateur Astrologique	*(1D6)*	*(1D4)*	*(1D10)*	*(1D6)*	*(1D4)*	*(-1D4)*	*(Variable)*
Événements Occultes	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Durées des Sorts	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

- **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 21 MAI - 21 JUIN**
- **SIGNE ASTROLOGIQUE : GÉMEAUX**
- **PLANÈTE ASCENDANTE : MERCURE**

ÉLÉMENT DOMINANT : EAU ▽

ÉPHÉMÉRIDES DU CANCER

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⧋	⧩	**Orichalque**	☀
Modificateur Astrologique	*(1D10)*	*(1D4)*	*(1D6)*	*(1D4)*	*(1D6)*	*(-1D4)*	*(Variable)*
Événements Occultes							
Durées des Sorts							

- **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 22 JUIN - 22 JUILLET**
- **SIGNE ASTROLOGIQUE : CANCER**
- **PLANÈTE ASCENDANTE : LUNE**

ÉLÉMENT DOMINANT :
LUNE ☾

ÉPHÉMÉRIDES DU LION

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⧋	⧩	**Orichalque**	☀
Modificateur Astrologique	*(Variable)*	*(Variable)*	*(Variable)*	*(Variable)*	*(Variable)*	*(Variable)*	*(Variable)*
Événements Occultes							
Durées des Sorts							

- **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 23 JUILLET - 22 AOÛT**
- **SIGNE ASTROLOGIQUE : LION**
- **PLANÈTE ASCENDANTE : SOLEIL**

ÉLÉMENT DOMINANT :
SOLEIL ☀

ÉPHÉMÉRIDES DE LA VIERGE

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⧋	⧩	**Orichalque**	☀
Modificateur Astrologique	*(1D6)*	*(1D4)*	*(1D10)*	*(1D6)*	*(1D4)*	*(-1D4)*	*(Variable)*
Événements Occultes							
Durées des Sorts							

- **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 23 AOÛT - 22 SEPTEMBRE**
- **SIGNE ASTROLOGIQUE : VIERGE**
- **PLANÈTE ASCENDANTE : MERCURE**

ÉLÉMENT DOMINANT :
EAU ▽

ÉPHÉMÉRIDES DE LA BALANCE

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⛤	⛛	**Orichalque**	☀
Modificateur Astrologique	*(1D6)*	*(1D6)*	*(1D4)*	*(1D4)*	*(1D10)*	*(-1D4)*	*(Variable)*
Événements Occultes	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Durées des Sorts	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

• **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 23 SEPTEMBRE - 22 OCTOBRE**
• **SIGNE ASTROLOGIQUE : BALANCE**
• **PLANÈTE ASCENDANTE : VENUS**

ÉLÉMENT DOMINANT :
TERRE ⛛

ÉPHÉMÉRIDES DU SCORPION

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⛤	⛛	**Orichalque**	☀
Modificateur Astrologique	*(1D4)*	*(1D10)*	*(1D4)*	*(1D6)*	*(1D6)*	*(-1D4)*	*(Variable)*
Événements Occultes	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Durées des Sorts	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

• **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 23 OCTOBRE - 21 NOVEMBRE**
• **SIGNE ASTROLOGIQUE : SCORPION**
• **PLANÈTE ASCENDANTE : MARS**

ÉLÉMENT DOMINANT :
FEU △

ÉPHÉMÉRIDES DU SAGITTAIRE

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⛤	⛛	**Orichalque**	☀
Modificateur Astrologique	*(1D4)*	*(1D6)*	*(1D6)*	*(1D10)*	*(1D4)*	*(-1D4)*	*(Variable)*
Événements Occultes	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Durées des Sorts	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

• **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 22 NOVEMBRE - 20 DECEMBRE**
• **SIGNE ASTROLOGIQUE : SAGITTAIRE**
• **PLANÈTE ASCENDANTE : JUPITER**

ÉLÉMENT DOMINANT :
AIR ⛤

ÉPHÉMÉRIDES DU CAPRICORNE

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⧋	⧩	**Orichalque**	☉
Modificateur Astrologique	*(-1D6)*	*(-1D6)*	*(-1D6)*	*(-1D6)*	*(-1D6)*	*(-1D10)*	*(-1D6)*
Événements Occultes	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Durées des Sorts	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

• **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 21 DECEMBRE - 19 JANVIER**
• **SIGNE ASTROLOGIQUE : CAPRICORNE**
• **PLANÈTE ASCENDANTE : SATURNE**

ÉLÉMENT DOMINANT :
ORICHALQUE

ÉPHÉMÉRIDES DU VERSEAU

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⧋	⧩	**Orichalque**	☉
Modificateur Astrologique	*(-1D6)*	*(-1D6)*	*(-1D6)*	*(-1D6)*	*(-1D6)*	*(-1D10)*	*(-1D6)*
Événements Occultes	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Durées des Sorts	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

• **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 20 JANVIER - 18 FÉVRIER**
• **SIGNE ASTROLOGIQUE : VERSEAU**
• **PLANÈTE ASCENDANTE : SATURNE**

ÉLÉMENT DOMINANT :
ORICHALQUE

ÉPHÉMÉRIDES DU POISSON

	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
DOMINANCE	☾	△	▽	⧋	⧩	**Orichalque**	☉
Modificateur Astrologique	*(1D4)*	*(1D6)*	*(1D6)*	*(1D10)*	*(1D4)*	*(-1D4)*	*(Variable)*
Événements Occultes	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Durées des Sorts	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

• **PÉRIODE ASTROLOGIQUE : 19 FÉVRIER - 20 MARS**
• **SIGNE ASTROLOGIQUE : POISSON**
• **PLANÈTE ASCENDANTE : JUPITER**

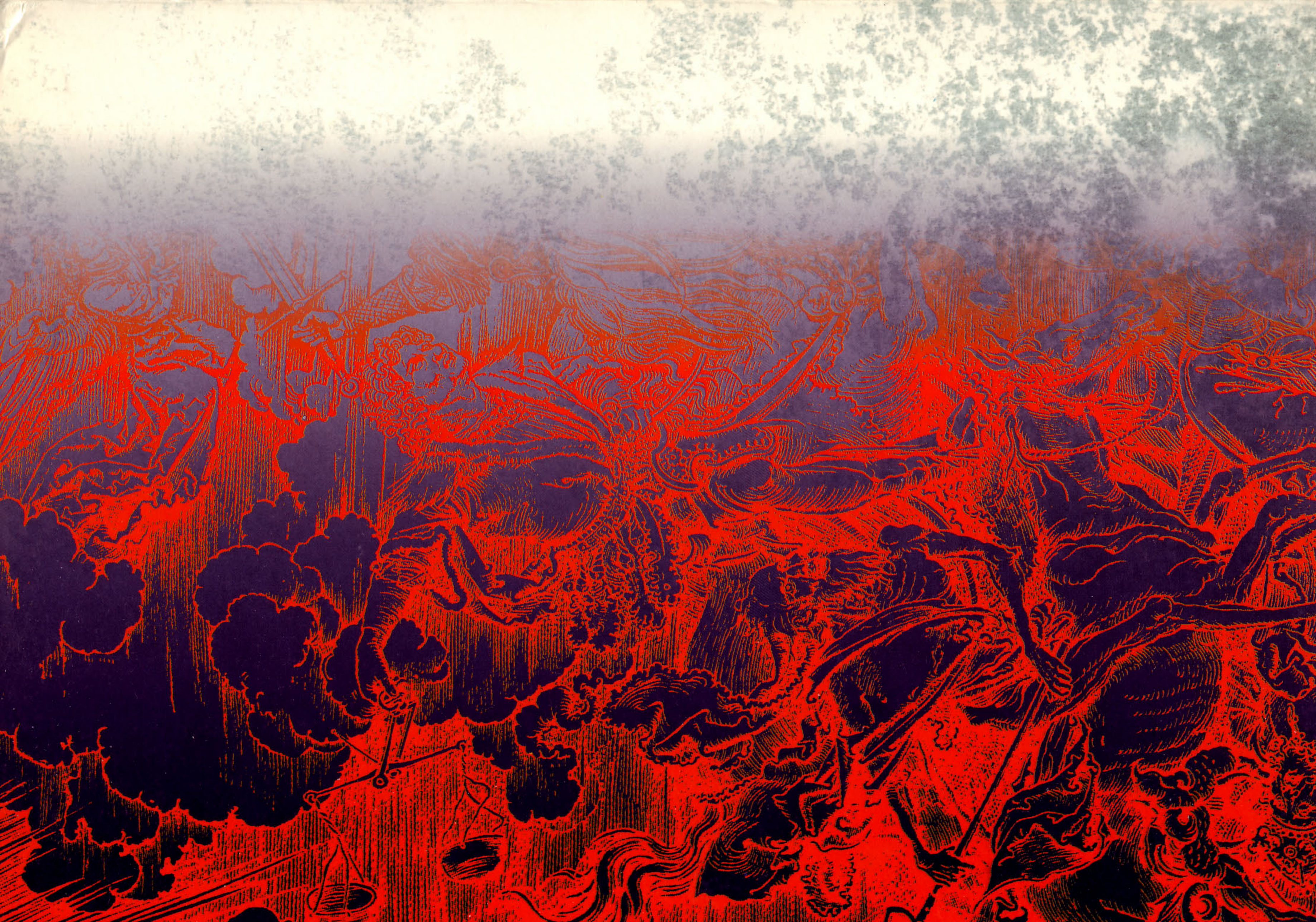
ÉLÉMENT DOMINANT :
AIR ⧋

• *Éphémérides de l'année*

Mois	Planète ascendante	Grande Conjonction		Conjonction Neutre		Conjonction Opposée	
BÉLIER 21 mars - 20 avril	**MARS**	Mardi	1D10	Jeudi Vendredi	1D6	Lundi Mercredi	1D4
TAUREAU 21 avril - 20 mai	**VENUS**	Vendredi	1D10	Lundi Mardi	1D6	Mercredi Jeudi	1D4
GÉMEAUX 21 mai - 21 juin	**MERCURE**	Mercredi	1D10	Lundi Jeudi	1D6	Mardi Vendredi	1D4
CANCER 22 juin - 22 juillet	**LUNE**	Lundi	1D10	Mercredi Vendredi	1D6	Mardi Jeudi	1D4
LION 23 juillet - 22 août	**SOLEIL**	Tous les jours	Variable	**VARIABLE**		**VARIABLE**	
VIERGE 23 août - 22 septembre	**MERCURE**	Mercredi	1D10	Lundi Jeudi	1D6	Mardi Vendredi	1D4
BALANCE 22 septembre - 22 octobre	**VENUS**	Vendredi	1D10	Lundi Mardi	1D6	Mercredi Jeudi	1D4
SCORPION 23 octobre - 21 novembre	**MARS**	Mardi	1D10	Jeudi Vendredi	1D6	Lundi Mercredi	1D4
SAGITTAIRE 22 novembre - 20 décembre	**JUPITER**	Jeudi	1D10	Mardi Mercredi	1D6	Lundi Vendredi	1D4
CAPRICORNE 21 décembre - 19 janvier	**SATURNE**	**MALUS TOUS LES JOURS (1D6) SAUF SAMEDI (1D10)**					
VERSEAU 20 janvier - 18 février	**SATURNE**	**MALUS TOUS LES JOURS (1D6) SAUF SAMEDI (1D10)**					
POISSONS 19 février - 20 mars	**JUPITER**	Jeudi	1D10	Mardi Mercredi	1D6	Lundi Vendredi	1D4

Éphémérides de la semaine

Jour	*Planète*	*Champs*	*Bonus*	*Neutre*	*Malus*
Lundi	**Lune**	**Lune**	**Lune**	**Eau Terre**	**Feu Air**
Mardi	**Mars**	**Feu**	**Feu**	**Air Terre**	**Lune Eau**
Mercredi	**Mercure**	**Eau**	**Eau**	**Lune Air**	**Feu Terre**
Jeudi	**Jupiter**	**Air**	**Air**	**Feu Eau**	**Lune Terre**
Vendredi	**Venus**	**Terre**	**Terre**	**Feu Lune**	**Eau Air**
Samedi	**Saturne**	**Orichalque**	**Aucun**	**Aucun**	**Tous**
Dimanche	**Soleil**	**Soleil**	**Variable**	**Variable**	**Variable**



Dans ce livre, j'ai voulu mettre à la portée de tous l'immense travail de sauvegarde accompli depuis des millénaires par la grande compagnie d'Hermès Trimegiste. Le risque est grand, mais les périls sont aussi à la hauteur. Nephilim, nous devons nous préparer à l'Apocalypse. Le Grand Éveil a commencé, la guerre des Révélations est en cours.

Ce livre est à la fois une arme face aux montées occultes des forces obscurantistes et une anthologie des écrits Nephilim les plus importants. Extraits marquants, fondamentaux pour notre survie, ces textes ont été choisis par votre serviteur, accompagnés de commentaires et souvent traduits en une langue pratique. L'érudition aurait pu composer un jeu et une bravade mais le temps presse. Nous avons déjà trop tardé. Il nous faut apparaître sur le devant de la scène avant que nos ennemis ne le fassent.

Il vous appartient maintenant de devenir les combattants de l'ère prochaine. Mes armes sont là, entre les pages : à vous de vous en emparer.

Le Scribe

Cette nouvelle édition de Nephilim largement augmentée a bénéficié de quatre ans de développement et de maturité.

Un long chemin a été accompli ; le cadre du jeu a évolué parallèlement à notre réalité ; voici les nouveaux repères, alors que l'Apocalypse pointe. Cet ouvrage marque un nouveau départ pour Nephilim. Suivez-nous sous des cieux de plus en plus sombres où l'espoir doit être entretenu pour faire face à des adversaires n'hésitant pas à se révéler. Regardez autour de vous : la fièvre millénariste gronde déjà. Les quatre Cavaliers approchent !

Nephilim Seconde Édition est fondé sur une longue expérience du jeu. Ce nouveau livre de base garde le même système de simulation mais propose des règles améliorées qui favorisent l'ambiance et l'action.

Création de personnage accélérée encore plus riche

- **Nouveaux métamorphes**
- **Nouvelles époques d'incarnation**
- **Compétences révisées**
- **Système de combat dynamique**

Nephilim Seconde Édition constitue une vaste compilation de textes qui dévoilent progressivement tous les aspects de l'univers occulte contemporain : Templiers, Mystères, Selenim, Bohémiens, complots secrets et mondes magiques… Grâce aux nombreux dossiers inédits proposés, vous aurez tous les éléments en main pour vous lancer immédiatement dans l'aventure ésotérique.

Enfin, un scénario inédit de plus de 20 pages situé dans le cadre de la célèbre ville de Provins attend vos personnages. Promettant de nombreuses heures de jeu, cette aventure vous plongera dans une ambiance oppressante aux ramifications et développements insoupçonnés.

Nephilim Seconde Édition : une nouvelle ère commence !

L'éditeur

9 002401 610200 04

PHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

N : 2-909934-39-X

PRIX : 279 F

Chaosium