

Le palimpseste des Héritiers de Babel

Automne 2002 (Monde du Jeu)

Il y a un an, un conclave donna naissance à un nouvel Arcane, les Héritiers de Babel. Akhenaton nous avait caché que pour l'ère de la Révélation il ferait resurgir une nouvelle Lame du Tarot. L'Arcane des Héritiers de Babel a pour mission occulte de propager la Sapience Nephilim parmi les Immortels. De leur montrer la voie, la lumière vers l'Agartha ...

Qu'est ce que "les Héritiers de Babel" : C'est l'association officielle des amateurs de Nephilim.

Le but de cette association est que le jeu de rôle Nephilim se dote réellement d'une communauté active avec la volonté de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre.

Les objectifs de l'association sont l'initiation, l'édition d'un fanzine papier : "Vision-Ka" qui en est déjà à son troisième numéro et plein d'autres projets, tels que indexer tous les suppléments, décrire le Monde Occulte Contemporain sous la forme d'un Atlas occulte, terminer de rédiger l'Ouroboros Incarnae, faire une FAQ, organiser un Grandeur Nature, etc.. Pour vous faire découvrir notre association, nous vous proposons une lettre gratuite, le Palimpseste des Héritiers de Babel, dans laquelle vous pourrez découvrir des aides de jeu pour Nephilim : Révélation.

Bonne lecture.

Les Héritiers de Babel

Site web : <http://www.heritielsbabel.org>

E-mail : contact@heritielsbabel.org

Forum : <http://fr.groups.yahoo.com/group/heritielsbabel/>

Crédits:

Texte de Patrick Abitbol, Sylvain Chabrol, Florent Cautela, Claude Guéant et Grégoire Laakmann

Mise en page de Goulven Quentel

Illustration par Sophie Morainville

Un grand merci à NyX pour son aide inspirée, et à Tistakel qui n'hésite pas à mettre son Pentacle en danger pour faire aboutir nos projets.

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey, aux éditions Multisim.

Tout le contenu de ce zine est indépendant de la gamme officielle



Les Immortels

Chapitre 1

Ce chapitre vous propose de faire la connaissance d'Immortels originaux, qui n'attendent qu'une chose : être invités à votre table.

- Découvrez deux nouveaux Métamorphes pour diversifier l'aspect de vos Nephilim.
- Suivez Arra-Ka'taqh et son Imago au cœur d'une cathédrale viennoise.
- Et enfin écoutez Shiryu vous conter son histoire d'Ar-Kaïm du Dragon.

Les Nephilim

Le Follet — Colérique humide

Ce Pyrim est réputé pour son attitude contestataire. À l'instar des flammes, il est dynamique, il adore l'action et la pensée. Toujours en mouvement, il déteste ceux qui veulent l'enfermer dans une structure, un carcan. Insoumis, rebelle, réfractaire sont des constantes dans son comportement. Il lutte souvent contre le monolithisme et les structures figées. On l'a alors vu adopter une attitude proche du Djinn : violente et destructrice.

Métamorphoses

Visage : yeux flamboyants

Mains : chaudes

Peau : chargée d'électricité statique

Odeur : soufre

Voix : claquante

Portrait chinois

Si j'étais...

Un phénomène naturel :

Un métal :

Un animal :

Une couleur :

Un être mythologique :

Un humain célèbre :

Une activité humaine :

Une œuvre d'art :

Un objet :

Une arme :

Je serais :

le feu Saint-Elme.

le fer.

le chat.

rouge et noir !

Prométhée.

J. Mesrine.

la rébellion.

l'Insurgé de Jules Vallès.

une lampe tempête.

un pistolet.

Le Matagot — Lunatique

Le Matagot est la personnification de l'imaginaire humain autour du chat noir et de la nuit. Mais ce n'est pas un être forcément sinistre. Il aime faire vivre les légendes, donner corps aux mythes. Et si cela doit effrayer les profanes, et bien tant pis ! Le Matagot aime donc provoquer, on dit aussi "faire marcher", l'imagination. Le plus souvent, ses thèmes se rapportent tout de même au thème de la nuit.

Métamorphoses

Visage : les oreilles deviennent pointues, se recouvrent de poils et une touffe pousse sur la pointe, comme pour un lynx.

Mains : des griffes d'opale poussent, elles ont la caractéristique d'être finement ciselées et montrent de sinueuses arabesques.

Peau : devient de plus en plus sombre, jusqu'à prendre une teinte noire de jais, seule une étoile blanche apparaît au niveau du plexus solaire.

Odeur : le Matagot perd toute odeur et devient ainsi très discret.

Voix : énigmatique; au-delà du timbre, la voix inspire souvent une sensation étrange, de mystère, propice à développer l'imagination.

Portrait chinois

Si j'étais...

Un phénomène naturel :

Un métal :

Un animal :

Une couleur :

Un être mythologique :

Un humain célèbre :

Une activité humaine :

Une œuvre d'art :

Un objet :

Une arme :

Je serais :

la tombée de la nuit.

l'argent.

le chat.

noir.

la chimère.

Cham, le fils banni

de Noé.

l'envoûtement.

les Évangiles du Diable,

de C. Seignolle.

un trésor fabuleux.

un poignard.

Les Selenim

Araa-Ka'taqh

«La mort doit être viennoise»

Alfred Polgar

Selenim incarné, Araa-Ka'taqh vit à Vienne dans ce qu'il aime à appeler le cœur de l'Europe. Il hante cette ville depuis la fin du XIII^{ème} siècle. Il est difficile de connaître sa vie avant son arrivée en Autriche. S'il parle volontiers des fantômes qu'il a adoptés, il répugne à raconter son histoire.

En revanche, il vous fera volontiers visiter le lieu de repos de ses morts. Employé comme guide dans la cathédrale Stephansdom dont il a fait son nid dès sa construction, il possède les clés ouvrant les portes de la crypte. Celle-ci dispose d'un accès à l'intérieur, mais est aussi accessible de l'extérieur, par une porte basse.

La visite des entrailles de la cathédrale commence par le caveau des Cardinaux, qui depuis le XIV^{ème} siècle est réservé aux prélats. Il explique avec une satisfaction évidente qu'aujourd'hui encore les évêques viennois y sont inhumés. Comme un père exhibant son nouveau-né vigoureux il montre avec fierté la tombe la plus récente, celle d'un archevêque mort il y a six mois à peine. Les plaques dorées incrustées sur les murs indiquent les dates de début et de fin de sacerdoce des prêtres, plutôt que celle de naissance et de mort.

Dans les niches du caveau des ducs, les urnes contenant les entrailles des Habsbourg lui inspirent des sentiments mitigés. Jusqu'au XIX^{ème} siècle, le «rite espagnol» voulait que les viscères soient conservés séparés du cœur et des corps. Ils reposaient respectivement dans les urnes de l'église des Augustins et la crypte des Capucins. Ce rite divisait le Ka-Soleil des morts par trois, et augmentait leur Tourment de deux niveaux, assurant leur inutilité à tout Nécromancien. Cette pratique très efficace ne fut abandonnée qu'après plusieurs siècles d'effort du Selenim auprès de la population. Aujourd'hui la mort et les pratiques funéraires est un des sujets qui fascine le plus les Viennois.

La visite se termine par la déambulation dans treize pièces donnant sur des cavités remplies de crânes et d'ossements étroitement arrangés. Après plusieurs minutes de conditionnement, les visiteurs sont prêts

La cathédrale **Stephansdom**

Sise dans le quartier historique de la ville, la cathédrale a toujours participé à la vie des habitants. Comme eux, elle a souffert des guerres, des pillages, des incendies. D'abord romane, elle fut progressivement transformée, abritant des décorations baroques, puis gothiques.

Les histoires relatant sa construction sont rares. On a longtemps cherché en vain l'origine de l'os imposant qui donna son nom de Porte du Géant à l'entrée principale. On sait aujourd'hui qu'il s'agit d'un os de mammouth. Mais Araa-Ka'taqh a sans doute une autre histoire à raconter.

à un contact presque physique avec l'idée de leur propre mortalité. Les sentiments de fascination morbide qu'ils entretiennent alors sont le mets de prédilection du Selenim. Englués dans la toile de ses histoires de rites mortuaires, ils le laissent inconsciemment s'assouvir sur la constatation intime de leur fragilité. Ils ressortent de cette expérience comme soulagés, avec l'impression que quelqu'un s'occupera d'eux après leur trépas.

SAPIENCE ET CHUTES

Sapience	Note de Chute	Chute (événement-clef)
Initiation : Ka-Lune Noire (Assez Initié)	oo	Collaboration avec le Denier (Le temps des abbayes)
Aspect : Ancien Nephilim (bascule en 1245)	ooo	Dette envers le Denier (Le temps des cathédrales)
Voie Occulte : Maître Imago	ooo	Mue (Le Siècle des Lumières)
Voie Occulte : Compagnon Fossoyeur	oo	Hanté (La Grande Guerre)
Passé : Apprenti	o	Ennemi ancestral du Bâton (Les Années noires)

Nouvelle Chute (blessure) : **Mue**

Cette blessure est réservée aux Selenim ayant commencé à construire leur Imago.

L'Imago de votre Anamorphe est particulièrement difficile à élever. Chaque transformation est douloureuse et laisse derrière elle une fine pellicule de Lune Noire : une mue inerte, une enveloppe creuse et sombre à son image. Rappel de la souffrance qu'il a endurée, l'Imago refuse de manifester ses Morphes tant que la mue n'est pas détruite (un lien empathique lui permet de savoir si elle existe encore). Celle-ci est soumise à l'Entropie, comme n'importe quelle réserve de Lune Noire.

Un Sans-repos ou un Mort-vivant découvrant une telle mue peut s'en nourrir et augmenter sa réserve de puces de Lune Noire d'autant de puces.

- o Chaque Morphe construit coûte quatre puces de Lune Noire en plus. Les puces perdues constituent la substance de la mue.
- oo Lors du rite de construction l'Imago hurle de douleur. Ses cris couvrent le champ de la Pavane et peuvent être entendus par les

Fantômes, les Sans-repos, les Morts-vivants et les Selenim à plusieurs kilomètres de distance. La construction d'un Morphe coûte huit puces supplémentaires.

La construction d'un Morphe coûte seize puces supplémentaires. Les Sans-Repos peuvent être habillés avec ces mues pour bénéficier de Morphes éphémères, à la discrétion du Meneur de Jeu.

Imago

Coût total de construction : **161**

Araa-Ka'taqh est prêt à entamer la construction de son Royaume. Il espère pouvoir en faire une toile où attirer ses ennemis et en finir avec eux. Il pense en particulier à Ceux qui rodent sous les gibets, effets-Dragon de Lune Noire qui persistent à venir hanter ses caveaux.



Aspect de Visage

Huit yeux

Construction : 14

Activation : 4

Positionnées en deux lignes de quatre, ces gros yeux globuleux rouges barrent le visage de l'Imago. Seuls les yeux centraux voient correctement, les autres sont de médiocres senseurs visuels, mais d'excellents détecteurs de mouvements.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe voit ses yeux enfler et se diviser en quatre. Ses jets de Surprise provoqués par une attaque physique sont diminués de deux niveaux de Difficulté.

Aspect des Extrémités

Chélicères

Idem Langue venimeuse, cf. LdJ p.231.

Aspect de Peau

Peau velue

Construction : 18

Activation : 6

La peau de l'Imago est noire et recouverte de poils urticants. Dressés comme des épis, ils pénètrent dans la peau de ceux qui osent s'y frotter, insinuant leur poison.

En activant cet Aspect, l'Anamorphe se recouvre de cette peau dont le contact nu entraîne une sensation de brûlure et de douleur intense pendant niveau d'Initié tours. A chaque tour la victime perd une case de sa ligne de vie. Le Selenim peut provoquer le contact sur une victime connaissant les propriétés de sa peau en utilisant la manœuvre «Je le maîtrise». Il faut qu'elle ait au moins une partie de sa peau à découvrir.

Aspect des Membres

Pattes d'araignée

Construction : 20

Activation : 5

L'Imago est doté d'une paire de fines pattes, noires et velues. Elles se terminent par des Griffes, si l'Imago en est pourvu.

Ces membres arachnéens ont six articulations, et ne provoquent pas de perte de coordination à la quatrième paire, contrairement aux Pattes postérieures du LdJ (cf. LdJ p.233). Mais il n'est pas possible d'en faire d'avantage. Chaque paire décale d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution toutes les actions impliquant l'équilibre et le mouvement. Il est presque impossible de faire tomber un Anamorphe manifestant quatre paires de pattes.

Aspects des Appendices

Griffes

Comme Ventouses, cf. LdJ p.235, excepté :

Construction : 16

Activation : 4

Ces minuscules griffes se manifestent au bout de tous les membres de l'Anamorphe. Elles s'accrochent à la moindre anfractuosité, permettant au Selenim de s'accrocher à toutes sortes de parois, à l'exception des murs de verre. Il marche sur les murs ou au plafond avec aisance.

Fusules de toile

Construction : 15

Activation : 2

Ces canaux excréteurs de soie liquide figurent ce qui tient lieu de nombril pour l'Imago. Il y plonge ses mains pour en tirer des fibrilles de toile qui adhèrent étroitement à quelque matériau que ce soit.

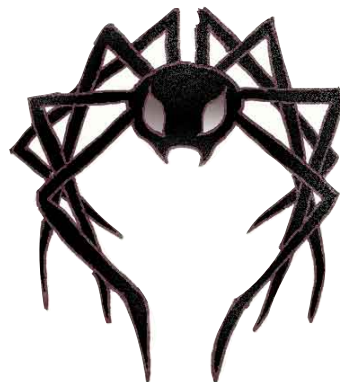
En manifestant cet Aspect, l'Anamorphe peut tisser un fil de soie collante qu'il accroche à un premier point d'ancrage, puis déroule en se déplaçant. Il peut façonner ainsi des pièges de toile adhésive, ou des cocons. S'en servant de corde de rappel comme un alpiniste, il se suspend dans le vide, ou freine une chute au dernier moment.

Il faut une action exclusive pour tisser un fil et le coller à une paroi. Ensuite, le fil se déroule si on tire dessus, ou si on se déplace normalement (en marchant, courant ou sautant). Il est tranché par une contraction d'un sphincter (action gratuite).

Utilisé dans une manœuvre «Je le maîtrise», l'Anamorphe peut emmailloter sa proie et raffermir sa prise en bâtissant à l'aide de sa toile un potentiel d'Emprisonné. Chaque succès ajoute un niveau d'Emprisonné. Ce potentiel empêche la cible de bouger tant qu'elle ne réussit pas un jet de Fort d'une Difficulté égale.

Il faut cinq actions exclusives pour construire un piège de toile dans l'embrasure d'une porte. Celui-ci est Pas Difficile à percevoir, du moins en pleine lumière. Si on y touche, il est «...» Difficile de s'en défaire (test de Fort).

Il faut dix actions exclusives pour se constituer un cocon protecteur. Celui-ci permet à l'Anamorphe d'emmener une réserve d'air sous l'eau.



Les Ar-Kaïm

Shiryu, Ar-Kaïm du Dragon

Historique

Shiryu est né le 25 septembre 1892 dans un petit village japonais au sein d'une famille de commerçants. Très jeune, suite au décès de ses parents, il fut adopté par son oncle et vint s'installer en Chine prêt de la Cascade des Cinq Pic de Rozan. Ses parents adoptifs très âgés étaient les fournisseurs privilégiés de riches familles chinoises en médicaments. L'opulence de sa famille adoptive lui permit de se consacrer entièrement à l'étude et au développement du Kung-Fu.

C'est à cette époque qu'il est remarqué par un Maître en cet Art Martial, Maître Dohko. Les qualités exceptionnelles de son disciple impressionnent son Maître qui le considère immédiatement comme son meilleur disciple, et son digne successeur. Après six ans de pratique intensive, il put enfin maîtriser la Colère du Dragon (cf. *La Voie du Dragon*).

En 1904, lors d'un combat titanesque aux cinq Pics de Rozan, Shiryu surpassa son Maître, découvrant instinctivement la voie secrète des Shaolin, la voie du Dragon. Maître Dohko fut vaincu. Shiryu se révéla être un Ar-Kaïm. Sa naissance eut lieu dans un « temple » sacré baigné par un Nexus flamboyant. L'année 1904, année du Dragon, lia définitivement l'Ar-Kaïm à ce signe.

Ses nouveaux dons lui permirent de découvrir la voie du Dragon, l'une des 6 voies du Kung-Fu, l'Art Martial des Maîtres Shaolin. Cette voie tend à la maîtrise de différents Talents qui expriment la nature du Dragon dans le Coeur de l'Ar-Kaïm.

Après avoir pris la place de son Maître, il parcourut le monde à la recherche de disciples. Il fonda même plusieurs écoles qui enseignent encore aujourd'hui le Kung-Fu. De plus, grâce à sa maîtrise parfaite du qi-gong, il a réussi à prolonger de manière impressionnante la durée de la vie de son simulacre. Il a aujourd'hui 110 ans. Il n'a pas encore effectué le Rituel de Transmigration. Les Ar-Kaïm du Dragon sont les seuls Révélés à pouvoir transmigrer dans un corps n'appartenant pas à sa famille. En effet, l'enseignement du Dragon développe chez les disciples du Maître une capacité à accueillir son Maître en son sein. Quand Shiryu se sentira proche de la mort, il devra effectuer le Souffle du Dragon (cf. *Les Talents du Dragon*) pour éveiller son disciple à la Révélation. En contrepartie, dès la première Transmigration, le nouveau simulacre, du fait du choc de l'expérience, perd la vue instantanément. Aveugle, l'Ar-Kaïm ne pourra faire confiance qu'à la Vision-Ka et à ses Talents.

Les Ar-Kaïm du Dragon (liés au Métal - jin)

Les Ar-Kaïm de ce signe incarnent l'énergie sous toutes ses formes. Ils sont dotés de ressources physiques et psychiques inépuisables. Ils ont tendance à bouger dans toutes les directions, en assumant les responsabilités de ses proches, voire même en envahissant leur espace. Malgré ces comportements dictatoriaux, les Ar-Kaïm de ce signe sont des êtres sur qui on peut compter. Ils aiment également être au centre de l'attention, en affichant leur habileté (au combat surtout), leur enthousiasme frôle parfois le fanatisme. Ce sont des battants qui prônent des valeurs idéalisées de justice. Ils sont toujours prêts à faire valoir leurs idées, à défendre un projet, leur obstination étant à la fois sa force et sa faiblesse. Ces Ar-Kaïm ont également tendance à souvent plonger dans des Fulgurances amoureuses enflammées, mais éphémères.

Les caractéristiques de Shiryu

Ar-Kaïm, «...» Initié, Aspect à Maître.

Voie occulte à Maître, Passé à Maître.

Maison : Dragon

Caractéristiques

Sexe : M

Âge : 110 ans

Profession : Maître Shaolin et directeur de plusieurs écoles de Kung-Fu dans le monde entier.

Apparence : Un homme de type asiatique, élancé et svelte. De longs cheveux noirs retombent dans son dos, sur lequel on peut apercevoir le tatouage d'un dragon.

Peu Fortuné, Assez Savant, Peu Sociable

Caractéristiques : Assez Fort, Assez Intelligent, Endurant, Agile et Assez Séduisant.

Coeur : Initié

Ka dominant : Jin (Métal) : « ... » Initié + 4 puces

Taiyangqi (Ka-Soleil) : Assez Initié + 3 puces

Xuangwu (Orichalque) : « ... » Initié + 2 puces

Shui (Eau) : « ... » Initié + 10 puces

Talents : Excalibur, la Dent du Dragon C; le Souffle du Dragon C; l'Éveil du Dragon A; la Colère du Dragon M; la Morsure du Dragon M; l'Ultime Dragon A; l'Envol du Dragon A et l'Armure du Dragon C.

Chutes : Khaïba réminescent ooo, Faible charge spontanée ooo, Rendez-vous difficile ooo et Lotus Blanc (Vengeance) ooo.

Compétences principales : Armes (de mêlée) M, Art (Danse) C, Arts martiaux M, Discrétion C, Esquive M, Rituels A, Sports (Kung-Fu) M, Sports (qi-gong) M et Survie (Montagne) C.

Traditions principales : Arcane majeur (Justice) A, Arcane mineur (Coupe) A, Histoire Invisible (Révélation) C, Chinois C, Japonais C et Talents C.



Talents : la Voie du Dragon

La Morsure du Dragon

Ka : Feu. Durée : instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'effectuer une charge. Lors de sa course vers sa cible, ses poings se transforment en gueules de dragon. L'attaque s'effectue avec la manoeuvre « Je mords » (= « j'attaque »). Cette manoeuvre doit être effectuée deux fois, une pour chaque main.

Niveau

Apprenti
Compagnon
Maître

Dégâts

Peu Meurtrier; 1.
Assez Meurtrier; 3.
Meurtrier; 5.

L'Armure du Dragon

Ka : Terre. Durée : dix minutes.

Ce Talent fait apparaître l'armure de Bronze du Dragon. Cette armure comporte les éléments classiques (casque, plastron, etc.), mais seul le bouclier a une véritable particularité et apporte des bonus en armure. Quelque soit le niveau du Talent, le bouclier entraîne un malus d'encombrement de 2.

Niveau

Apprenti
Compagnon
Maître

Bonus d'armure

2/1
4/2
6/3

Excalibur, la Dent du Dragon

Ka : Métal. Durée : une minute.

Ce Talent fait apparaître Excalibur, la Dent du Dragon. Cette épée est bien celle du Roi Arthur. Elle peut être utilisée normalement en combat (caractéristiques de l'arme contondante à deux mains, cf. LdJ, p.134). Dans ce cas, l'Ar-Kaïm porteur d'Excalibur dégage une aura fantastique laissant beat d'admiration ses adversaires comme ses alliés. Toutes les cibles sont considérées comme Surprises pendant la durée du Talent.

Niveau

Apprenti
Compagnon
Maître

Nbre de cibles affectées

1
5
10

La Colère du Dragon

Ka : Eau. Durée : 1 heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de déplacer à distance une quantité d'eau. La quantité et la vitesse de déplacement varient selon le niveau du Talent.

Niveau

Apprenti
Compagnon
Maître

quantité/vitesse

une laque d'eau/5 mètres
tour
un bassin/10 mètres tour
une cascade/15 mètres
tour

L'Envol du Dragon

Ka : Bois. Durée : une minute.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de bénéficier d'une vue située en hauteur, comme s'il était un dragon volant dans le ciel. Son regard est projeté dans le ciel à une hauteur variant selon le niveau du Talent. Cette vue est fixe.

Niveau

Apprenti
Compagnon
Maître

Hauteur

10 m
100 m
1 km

L'Éveil du Dragon

Ka : Orichalque.

Durée : instantané.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de sublimer l'épine solaire d'un humain afin d'en faire un simulacre potentiel, comme s'il faisait partie de sa descendance. Ce Talent, pour être lancé, nécessite de posséder les sept autres Talents de la Voie du Dragon, dont au moins quatre au niveau Maître. Selon le niveau du Talent, l'Ar-Kaïm peut seulement sublimer un simulacre qui a un niveau d'Initié minimum fixé ci-dessous.

Niveau

Apprenti
Compagnon
Maître

Niveau Initié minimum

Initié
Assez Initié
Peu Initié

L'Ultime Dragon

Ka : Lune Noire.

Durée : une heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se transformer en un dragon asiatique. Lorsqu'il prend cette forme, l'Ar-Kaïm ne peut plus utiliser ses autres Talents. Cette métamorphose mythique lui apporte des capacités variables selon le niveau du Talent. De plus, lorsque l'Ar-Kaïm reprend sa forme normale, il passe à un niveau de Blessé variant selon le niveau du Talent.

Apprenti : Il peut utiliser les griffes de ses pattes avant et arrière (Peu Meurtrières; 2) / Peu Blessé.

Compagnon : Il peut utiliser ses ailes et ainsi voler (cf. Vol au niveau Compagnon, LdJ, p.244) / Assez Blessé.

Maître : Il est invulnérable aux blessures physiques / Blessé.

Le Souffle du Dragon

Ka : Soleil.

Durée : instantané.

A la première utilisation de ce Talent, un tatouage d'un dragon se grave dans le dos de l'Ar-Kaïm. Il peut ensuite l'utiliser et faire surgir de son dos un effet-Dragon de son choix d'une puissance variant selon le niveau du Talent. L'Ar-Kaïm peut le contrôler sur un test Initié d'une difficulté égale à la puissance de l'effet-Dragon. En cas de réussite, il peut forcer l'effet-Dragon à utiliser ses capacités. En revanche, en cas d'Échec, l'effet-Dragon attaque l'Ar-Kaïm. Ce Talent nécessite la dépense de puces supplémentaires à puiser dans l'Élément de l'effet-Dragon.

Niveau / Niveau de Puissant de l'effet-Dragon / Puces supplémentaires

Apprenti	Peu Puissant	2
Compagnon	Assez Puissant	4
Maître	Puissant	5

Les Sciences Occultes

Chapitre 2

Les Sciences Occultes fascinent tous les acteurs de l'Histoire Invisible. Quelle est la vie d'un Alchimiste ? Quelle est la véritable étendue des pouvoirs d'un Mage ? A quels rituels captivants se livrent les Kabbalistes ?

Ce chapitre dévoile quelques réponses

L'Alchimie : du social...

L'approche de la science alchimique est paradoxale. Si l'alchimiste travaille seul dans son laboratoire, il chemine accompagné sur la voie du Grand Œuvre. Même dans l'isolement de ses opérations, il sait appartenir à une communauté. Certes, tous les praticiens des Sciences occultes aiment se réunir pour partager impression, expérience et vision. Mais l'ensemble de l'Alchimie est basé sur les rapports entre l'alchimiste et ses confrères. On pourrait même dire que la science alchimique toute entière repose sur un perpétuel échange entre un maître et un disciple. On peut y voir la volonté des membres du Glorieux Alliage. C'est peut-être aussi le résultat de l'immense aura dont jouissent ces Nephilim hors du commun. Respectés, admirés, craints, ils ont toujours attiré dans leur sillage nombre de leurs frères, fascinés par leur nature. Avant l'An Mil, certains de l'Alliage étaient déjà entourés de disciples les aidant à comprendre leur legs. On pourrait citer Geber pour Rebis ou encore Kracivetz pour le Lion Vert. Touchés par l'auréole de leurs maîtres, ceux-

ci ont à leur tour rassemblé des Nephilim autour d'eux. On retrouve cette nécessité d'avoir un mentor à chaque étape de la Voie royale.

L'Œuvre au Noir — le Melanosis

La découverte de l'Alchimie se fait presque toujours grâce à la rencontre d'un alchimiste. La troisième Science occulte est la plus difficile à aborder pour un profane. C'est pourquoi l'aide d'un initié est recommandée, voir indispensable. Cela tient d'abord à la tradition hermétique qui entoure toute diffusion d'information. Les alchimistes ont un langage qui leur est propre, avec parfois un alphabet particulier. Mais plus souvent, il s'agit d'une langue qui repose sur un symbolisme visuel, chaque « phrase » est contenue dans un dessin dont les différents éléments constituent les « mots ». C'est ce que l'on appelle les figures.

L'apprentissage personnel et solitaire de la science alchimique est donc très malaisé. Techniquement, la difficulté est encore plus grande. Le premier acte de tout alchimiste est la création de son Laboratoire. Or, si beaucoup de Nephilim connaissent son rôle fondamental dans le travail de l'alchimiste, peu connaissent précisément son processus de fabrication. Et force est d'admettre que les écrits sur le sujet sont rares. Dans la plupart des cas, le recours à un praticien de l'Alchimie est donc recommandé. Généralement, ce dernier se contente d'enseigner les rudiments de la matière. Le néophyte découvre seul la structure basique de la Matière et apprend les techniques pour la décomposer en ses Éléments essentiels. Mais l'Apprenti *Melanosis* n'est pas véritablement seul pour autant. Il n'aura de cesse de rencontrer ses pairs, de partager avec eux ses connaissances et d'en glaner de nouvelles. Ainsi, l'alchimiste n'est jamais le quêteur solitaire en son laboratoire que l'imagerie collective aime représenter. Surtout, ses aînés peuvent surveiller sa progression.

Vient alors le jour où le *Melanosis* reçoit la visite d'un Maître *Rubedo*, son futur mentor. Celui-ci lui propose de poursuivre son étude et de découvrir les réels secrets de l'Alchimie. Mais avant de pouvoir franchir le seuil de l'Œuvre au Blanc, le *Melanosis* doit pouvoir remplir le rôle d'initiateur auprès d'un autre profane et lui enseigner les bases de l'Œuvre au Noir. Après cela seulement, il sera jugé pleinement digne de rejoindre ses aînés, les Compagnons *Leukossi*.



L'Œuvre au Blanc —

le Leukossi

À ce stade, l'alchimiste appréhende les États alchimiques réels : Ambre, Liqueur, Vapeur, Métal ou Poudre. Sous le regard bienveillant de son mentor, il se lance dans une étude liminaire de chaque processus qui découle d'un État : Androgynie, Cinabre, Alkaest, Chrysopée, Escarboucle. Il comprend ainsi que sa vision était faussée en appliquant des termes venus de la Magie à la science de la Matière. Puis il commence réellement à étudier les trois Processus et développe les trois Outils alchimiques nécessaires : creuset, alambic, soufflet, forge et athanor. Lorsque l'alchimiste a dépassé l'Apprentissage dans les trois Processus qu'il étudie, le mentor se fait de toute façon beaucoup plus discret. Il restera à l'écoute de son disciple si celui-ci connaît des obstacles et reviendra le voir de temps en temps pour faire le point sur son avancée. Bien souvent pourtant, une véritable relation de maître à élève s'installe entre les deux Nephilim et il n'est pas rare que le mentor devienne le directeur de conscience de son disciple.

Le Chef-d'œuvre — vers l'Adeptat

Un jour, dans son laboratoire, l'alchimiste obtient une résonance parfaite entre son Laboratoire et son Pentacle. C'est un fugitif instant, mais il comprend alors le sens du Grand Œuvre. De cette brève fusion naît un chef-d'œuvre, il s'agit de l'opération que l'alchimiste pratiquait et qui est magnifiée. Ce peut être ainsi un artefact spagyrique hors du commun, une Substance aux pouvoirs magnifiée ou une nouvelle formule spontanée. Ce chef-d'œuvre est la marque du *Leukossi* et la preuve qu'il est désormais digne de rejoindre la *Turba Philosophorum* pour explorer les dernières étapes du Grand Œuvre. Surtout, le *Leukossi* appréhende alors réellement la finalité de l'Alchimie et la nature de son Laboratoire, véritable double magique du Nephilim.

Douze portes viennent de s'ouvrir, il lui reste à les franchir...

La Magie

Extension de la table générique

Comme on peut le constater à l'usage, il arrive que

la table générique de Magie ne couvre pas tous les paramètres qu'imaginent les joueurs. Le tableau suivant vous propose quatre extensions classiques pour moduler les difficultés de leurs Sorts.

La colonne Vitesse mesure la vitesse de la cible. Elle est couramment utilisée avec le Domaine Déplacer. Ses valeurs sont compatibles avec les Habitus du Livre des joueurs.

La colonne Taille équivaut aux paramètres Portée et Nombre de cibles, exprimés sous une forme parfois plus pratique. Si un Mage souhaite volatiliser une voiture, ni la portée ni le nombre de cibles ne paraissent appropriés, utilisez alors la taille.

La colonne Dégâts indique le nombre de cases de dégâts que peut infliger le Sort. Un sortilège de Basse Magie comme Bouillir & Chauffer occasionne une case de dégâts. Un autre du Domaine Détruire commencera directement à trois cases. Le seul Habitus du Livre des joueurs infligeant des dégâts est cohérent avec cette règle. Il s'agit de Nuages étouffants, qui est une source de dommages Assez Meurtrière, dégâts 4. Le tableau nous indique que cet Habitus de Haute Magie est Assez Meurtrier, dégâts 2, mais avec la difficulté supplémentaire de - 2 imposée dans la description du sortilège, on se déplace de deux lignes vers le bas dans la colonne dégâts pour aboutir effectivement à 4 cases de dommages.

Enfin, la colonne Adverbe sert à estimer intuitivement tout ce qui ne tombe pas dans une autre catégorie. Elle mesure par exemple la Virulence d'une maladie inoculée magiquement ou le degré de Meurtrier d'une attaque. Si vous voulez vous débarrasser complètement des mesures chiffrées de la table générique, elle peut remplacer toutes les autres. Dans ce cas, une vitesse de 50 km/h est dite «...» Véloce, un humain est Assez Grand, une attaque n'infligeant pas de dégâts est Pas Dangereuse. Les paramètres de la table générique du LdJ se lisent comme des niveaux de Longtemps (durée), Eloigné (portée), Nombreux (nombre de cibles), Ritualisé (temps d'incantation).

Les joueurs peuvent être tentés d'utiliser ces paramètres supplémentaires pour obtenir facilement des bonus importants. Pour éviter les abus n'oubliez pas la règle du Livre des joueurs qui stipule qu'on doit ignorer le paramètre durée pour les Sorts

Vitesse (véloce)	Taille (grand)	Dégâts (dangereux)	Adverbe	
immobile	Console de jeux, mallette	0	Pas	
stationnaire (0-1 km/h)	Télévision, meuble	1	Peu	Basse Magie
1-10 km/h	Cadavre, porte	2	Assez	Haute Magie
11-50 km/h	Voiture	3	«...»	Grand Secret
51-200 km/h	Immeuble	4	Très	
201-500 km/h		5		

instantanés, et celui de portée pour les Sorts personnels.

Dans cet ordre d'idée, utilisez :

- Vitesse uniquement pour le Domaine Déplacer,
- Taille uniquement comme une alternative au nombre de cibles et/ou la portée,
- Dégâts uniquement si le Sort a pour intention principale de blesser,
- et Adverbe uniquement dans les cas que vous avez identifiés.

Quelques chaînes **analogiques utiles**

Initié

Secret > Occulte > Initiation > Initié (Eau)
Lumière > Illuminé > Initié (Feu)

Immortel

Éternité > Éternel > Immortel (Terre)
Feu > Pyrim > Nephilim > Immortel (Feu)

Homoncule

Pouvoir > Domination > Esclave > Homoncule (Feu)

Stase

Surveillance > Prisonnier > Prison > Stase (Eau)
Justice > Jugement > Emprisonnement > Prison > Stase (Feu)

Nom

Volonté > Conscience > Individu > Nom (Feu)
Louve > Meute > Foule > Individu > Nom (Feu)
Insecte > Essaim > Foule > Individu > Nom (Lune)

Science > science occulte > sort (Air)
Grand Edifice > Temple > Templier (Air)
Arme de mêlée > Bâton > Templier (Eau)

Calice > Coupe > R+C (Eau)
Mensonge > R+C (Lune)
Pierre > Pierre Angulaire > Synarchie (Terre)
Arme de mêlée > Épée > Mystère (Eau)

La Kabbale

Les rituels kabbalistiques

La pratique de la Kabbale a élaboré certains rituels qui sont devenus obligatoires aux yeux des Kabbalistes les plus consciencieux. Le Kabbaliste a le plus souvent un grand respect pour les créatures de Kabbale qu'il invoque. Il se doit au moment du rituel de reproduire certaines paroles et certains gestes qui ont été transmis de Maître à Apprenti depuis les origines de cette Science occulte. Ces exigences lui permettent d'établir un lien intime avec ses créatures. Au fil des années, celle-ci

deviendra un Allié pour l'Immortel. Elle sera plus à même de l'aider dans ses quêtes ou de le protéger de ses ennemis.

L'Invocation d'une créature de Kabbale suit trois étapes. Le Nephilim Kabbaliste peut toutes les suivre, ou tout simplement les ignorer. Dans ce dernier cas, la créature de Kabbale peut ne pas apprécier ce manque de respect et le Meneur de Jeu peut décider d'augmenter le paramètre Féal de la créature concernée.

Note : Ces règles utilisées dans leur totalité peuvent alourdir de manière considérable le déroulement de la partie. Le Meneur de Jeu peut décider, en accord avec ses joueurs Kabbalistes, d'utiliser qu'une partie de ces règles. Ce ne sont que des règles optionnelles permettant de retranscrire fidèlement la pratique de la Kabbale.

Ces trois étapes, le *tsimtsoum* (la concentration), le *chevira* (le tracé du Pentacle) et le *tiqoun* (transe invocatoire) suivent les étapes de la création selon Rabbi Isaac Louria, un membre de la Secte de la Rota.

I/ **Se concentrer** (*tsimtsoum*)

Le *tsimtsoum* signifie originellement "concentration" ou "retrait". Tel le premier acte de l'Unique, le Kabbaliste se replie sur lui-même, pour être exact il se retire "de lui-même en lui-même". Par cet acte, il abandonne au vide une place en son sein et crée un espace pour la créature qu'il va invoquer.

Par sa concentration, une partie de la lumière de l'infini (*en sof*) s'éclipse. Ce vide, appelé par les Kabbalistes le *hallal hapanouï*, accueille en son sein une porte vers l'*Olam*, c'est-à-dire le monde d'origine de la créature de Kabbale invoquée. Ainsi, un lien s'ouvre entre le monde profane et le monde de la créature.

Par ailleurs, ce vide doit être plus ou moins grand selon la puissance de la créature (en fait sa position hiérarchique dans l'Arbre de vie). Par conséquent, le Kabbaliste doit se concentrer plus ou moins longtemps selon la Difficulté du Contrat (*cf. Table de la durée de concentration*).

Le Kabbaliste qui procède au *tsimtsoum* bénéficie d'un bonus de 1 lors du test de Contrat.

TABLE DE LA DURÉE DE CONCENTRATION	
Contrat	Durée de concentration
Pas Difficile	action normale
Peu Difficile	action exclusive
Assez Difficile	1 tour
Difficile	1 minute
Très Difficile	1 heure

2/ Tracer un Pentacle (chevira)

Une fois la concentration effectuée, le vide va accueillir un rayon de lumière, le *qav*, qui va être à l'origine de l'apparition de la créature. Cette lumière est contenue dans des vases solides qui éclatèrent. Ainsi, pour invoquer la créature, il est nécessaire de tenter la reconstitution des morceaux éclatés. Cette étape passe par le tracé d'un pentacle. Ce pentacle est la représentation symbolique de la brisure des vases, de la *chevira kelim*. Plus le tracé du pentacle est fait avec soin, plus la créature de Kabbale appréciera de s'entretenir avec le Kabbaliste, voire même de tisser des liens avec lui.



Les créatures de Kabbale sont très exigeantes sur ce sujet, il s'agit de ne pas les vexer. La taille du Pentacle et la richesse des signes ésotériques dépendent bien sûr de la puissance de la créature invoquée. Il existe une hiérarchie céleste que l'invocateur doit respecter.

Le pentacle doit comprendre le nom de la créature, son Monde et sa Sephirah d'origine. Son Élément doit être présent sur le pentacle de manière analogique (verre d'eau pour l'Eau, des braises pour le Feu, etc.).

Pour l'invocation d'un Suzerain, le Pentacle doit se trouver dans un lieu associé de manière symbolique à la créature invoquée (dans un grand courant d'air pour Sandolphin par exemple).

Cette deuxième étape développe et remplace les deux premières lignes de la table Variations de l'Auspice (cf. *LdJ*, p.172).

Pour savoir si le Kabbaliste a tracé avec soin son pentacle d'invocation, il est nécessaire de consulter la table ci-dessous. Plus la créature est puissante, plus le Kabbaliste devra passer du temps à tracer son pentacle.

3/ Appeler la créature (tiqoun)

La troisième étape est celle de la "réparation" ou de la "réintégration", c'est le *tiqoun*. Le Kabbaliste doit invoquer la créature. Cette formule se déroule lors de la transe invocatoire (cf. *LdJ* pp.173-174). Elle permet de rétablir le lien brisé entre la lumière infinie et le monde profane au moins pendant le temps de l'invocation.

Chaque Kabbaliste a sa manière d'invoquer. Cependant, voici une méthode pour créer une formule invocatoire facilement. Certains éléments de l'invocation sont nécessaires, voire indispensables (pour certains Kabbalistes) à l'appel de la créature. C'est la voix de l'Immortel qui va la guider jusqu'à lui.

L'invocation peut ainsi prendre cette forme :

Par le Verbe,

Phrase liée au Monde d'où vient la créature

- 1/ Seigneur du Monde d'Aresh, Maître de la Fureur et Gardien de la Couronne d'Airain
- 2/ Seigneur du Monde de Pachad, Maître de l'Apocalypse et Gardien de la Source de Jouvence
- 3/ Seigneur du Monde de Meborack, Maître de l'Équilibre et Gardien de la Balance Cosmique
- 4/ Seigneur du Monde de Zakaï, Maître de l'Harmonie et Gardien du Graal
- 5/ Seigneur du Monde de Sohar, Maître de la Perfection, Gardien du Saphir Mystique

Phrase liée à la Sephirah d'où vient la créature

- 1/ ouvre-moi les Portes de Malkut, le Royaume, Roue perpétuelle du devenir
- 2/ ouvre-moi les Portes de Yesod, le Fondement, Plan immatériel selon lequel tout se construit
- 3/ ouvre-moi les Portes de Hod, la Splendeur, Logique nécessaire à toute chose

Temps du tracé / Difficulté du Contrat	1 action exclusive	1 mn	10 mn	30 mn	1h et +
Pas Difficile	+1 Allié	+1 Allié	+1 Allié	+1 Allié	+1 Allié
Peu Difficile	+1 Féal	+1 Allié	+1 Allié	+1 Allié	+1 Allié
Assez Difficile	+1 Féal	+1 Féal	+1 Allié	+1 Allié	+1 Allié
Difficile	+1 Féal	+1 Féal	+1 Féal	+1 Allié	+1 Allié
Très Difficile	+1 Féal	+1 Féal	+1 Féal	+1 Féal	+1 Allié

4/ ouvre-moi les Portes de Netzah, la Victoire, Forces constructives du monde qui dirige l'application et assure le progrès

5/ ouvre-moi les Portes de Tipheret, la Beauté, idéal selon lequel toute chose doit tendre à se construire

6/ ouvre-moi les Portes de Geburah, la Rigueur, Domination morale de Soi-même

7/ ouvre-moi les Portes de Chesed, la Miséricorde, Bonté créatrice donnant et répandant la Vie

8/ ouvre-moi les Portes de Binah, l'Intelligence, Idée enfantant les images originelles de toutes choses

9/ ouvre-moi les Portes de Hochmah, la Sagesse, Pensée créatrice émanation directe de Ehyeh

10/ ouvre-moi les Portes de Kether, la Couronne, Sapiance Originel émanant en Puissance, Germe de toute Semence

Pour me permettre d'invoquer (*Nom de la créature*).

Phrase liée à l'élément

Par...

1/ Mars, celui qui inspire le conflit

2/ Vénus, celle qui inspire le renouveau

3/ Jupiter, celui qui inspire la connaissance

4/ Mercure, celui qui inspire le changement

5/ Lune, celle qui inspire l'illusion

Moi, Nom de l'invocateur, Grade du Kabbaliste, je (j')...

Verbe lié à la puissance de la créature

1/ exige (Pas Puissant)

2/ ordonne (Peu Puissant)

3/ mande (Assez Puissant)

4/ souhaite

5/ implore

Sa Présence.

En ce Pentacle pour...

Action du Sort

(faire une phrase énonçant la fonction de la créature de la Kabbale, ou dans quelles conditions, le Kabbaliste souhaite l'utiliser).



Exemples : Aider l'Initié, Assister l'Initié, Dissimuler l'Initié, Préserver l'Initié, Détruire l'ennemi de l'Initié, etc.

Tel est le terme du Contrat...

Par le Verbe, je t'invoque.

Si le Kabbaliste suit cette voie, il a toutes les chances d'acquérir l'estime de la créature. Celle-ci se sentira respecter et le Meneur de Jeu pourra accorder des puces en Allié. Cependant un Kabbaliste plus audacieux peut se passer de ses longs rituels. Il doit être cependant sûr de sa puissance, car la créature pourra devenir rapidement un Féal. Il a de tout façon l'obligation de dessiner un Pentacle et d'appeler la créature.

Voici une invocation pour Kabbaliste paresseux, autoritaire ou pressé :

Par le Verbe, *Nom du Kabbaliste* invoque *Nom de la créature* en ce Pentacle.

Un Kabbaliste aura généralement pour Féal les créatures qui appartiennent aux Mondes de Kabbale qu'il n'a pas choisis.

Les Factions Occultes

Chapitre 3

Artéphius, géomante, Veilleur des Champs aqueux
Triton Peu Initié
Cénobite de Pachad

Essai : Causalité lunaire des perturbations dans les champs aqueux.

Simulacre : Paul Amoureux, ingénieur à l'Institut d'hydrométrie de la Seine.

Chargé de l'étude des Champs de l'Eau, notamment des Plexus, Artéphius est un être étrange à l'air halluciné. Sa thèse sur les liens entre la Lune et l'Eau, si elle se vérifie physiquement, est très contestée d'un point de vue occulte. Henoth est clairement opposé à ses recherches qui donnent, selon lui, une trop grande importance aux Champs lunaires.

Hyphialte, géomante, Veilleur des Champs ignés

Salamandre Assez Initié

Magicien de la Voie des Sentiers Sinueux

Essai : Contribution à l'étude acoustique des vibrations telluriques : la musique.

Simulacre : Antoine Cécil, luthier.

Ce Pyrim étudie les énergies du Feu. Il faut bien avouer que ces Champs ne sont pas très présents dans la ville, sauf événement particulier (orage, incendie, explosion de gaz...). Pour le reste, Henoth est l'autorité en la matière de par son savoir sur les Champs ignés "technologiques" (nucléaire, électricité, micro-ondes...). Aussi Hyphialte se consacre-t-il essentiellement à ses recherches, sous l'œil amusé de son supérieur.

Aurélian, géomante, Veilleur des Champs aériens

Ange Assez Initié

Magicien du Labyrinthe Schématique

Essai : Les Champs du savoir.

Simulacre : Jean-Jacques Tage, libraire.

Ce rat de bibliothèque d'Éolim, surveille évidemment les Champs de l'Air. Sa recherche porte sur le lien entre accumulation du savoir et présence de courants magiques. Nombre de bibliothèques sont parcourues de Champs aériens. Il est d'ailleurs persuadé qu'elles permettent d'accéder à un puissant Akasha qui contient toutes les connaissances du Monde. Déjà, Aurélian affirme avoir observé un véritable réseau entre toutes les bibliothèques de Paris. Réseau qui préfigure une Ligne Ley entièrement dédiée au véhicule de ces Champs aériens. De là à penser que le savoir pourrait aussi être véhiculé...

Sixévo, géomante, Veilleur des Champs lunaires

Serpent Initié

Rubedo de l'Alkaest

Essai : Inventaire des manifestations telluriques.

Simulacre : Maximilien Janvier, critique littéraire.

Cet étrange Onirim, en plus de s'intéresser aux variations de son Élément dominant, a une thèse étrange : l'ensemble des événements géophysiques

Heureusement, les Immortels n'ont pas à affronter seuls les guerres de l'Apocalypse à venir. Au sein de Fraternités, ils se rassemblent par affinité élémentaire ou de Sapience, pour mener de front plusieurs projets ésotériques. Face à eux, les humains ont l'avantage du nombre. Ils le concrétisent au sein de sociétés secrètes toujours plus organisées.

Pénétrons ensemble les rouages de deux de ces Factions, qui se livrent une guerre occulte dans les rues de Paris.

Arcane X : le Collège parisien

Membres

L'Arcane dispose de plus d'une dizaine d'Adoptés sur Paris. Chacun possède une tâche particulière. Par commodité et pour une raison de place, seuls 6 d'entre eux sont décrits ici. Il s'agit d'Hénoth, l'archéomante, et des cinq géomantes.

Hénoth, archéomante, Veilleur du Mandala tellurique

Phénix Initié

Cénobite de Sohar

Essai : Énergie nucléaire et champs ignés.

Simulacre : Ivan Ozenda, haut fonctionnaire au Commissariat de l'énergie atomique.

Ce puissant Pyrim surveille l'ensemble des Champs magiques et contrôle les travaux des Adoptés parisiens. Il est aussi chargé de répertorier les Nexus. Très austère, à la limite de l'ascèse, c'est un être profondément misanthrope. Membre du Tutorat de Paris, il est réputé pour sa froide opposition à Silmaël, le Doyen, Onirim herméthécaire.

Tolomaë, géomante, Veilleur des Champs terrestres

Elfe Assez Initié

Magicien de la Voie des Sentiers Sinueux

Essai : La cristallisation des champs lourds.

Simulacre : Francis Guignier, professeur de biologie végétale, PARIS VI.

Tolomaë étudie toutes les modifications des Champs de Terre. Au premier abord, cet Elfe peut sembler perdu dans la grisaille parisienne. Il n'en est rien. Sa thèse porte sur la tendance des Champs terrestres à se fixer et atteindre un certain immobilisme. Ce qui tend à penser que ces courants sont moins luctuants que les autres et que leurs Plexus ont une durée de vie plus longue, amenant des effets magiques persistants.

sont non seulement liés aux Champs magiques, mais surtout n'en sont que les conséquences ! Un incendie résulte toujours d'une forte concentration de Feu. Que celui-ci soit criminel et l'Élément aura agit sur le comportement de l'auteur. Une théorie qui fait réfléchir...

Demeures philosophales

10, impasse de l'Astrolabe

Il s'agit d'un bâtiment banal, près de Montparnasse. Sur les boîtes aux lettres, on peut apercevoir le nom "O. Fortuna". C'est dans cette boîte que l'on dépose les correspondances à destination de l'Arcane X. En lui-même, l'appartement ne sert que de lieu de rencontre entre Adoptés et visiteurs. C'est donc en quelque sorte le "service clientèle" de l'Arcane. Rien d'important n'y est entreposé.

L'Observatoire de Paris

A côté du service de l'horloge parlante et du musée d'instruments d'observation siège la mystérieuse et ancienne Société des archéomètres. Dès la création de l'Observatoire, une charte royale lui permit d'occuper le bâtiment. Aujourd'hui, elle a le statut d'une association loi 1901 et elle gère le musée des instruments d'observation anciens. Officiellement, elle s'intéresse à tous les instruments de mesure et d'observation des civilisations passées (*archeos* : ancien, *metron* : mesure). En fait, elle regroupe les Adoptés parisiens de la Roue de Fortune et l'Observatoire est le siège du Collège et donc le lieu d'entrepôt de l'Archéomètre. Il se trouve dans la coupole, masqué par une illusion. De même les laboratoires souterrains aujourd'hui abandonnés par les chercheurs humains sont désormais utilisés par l'Arcane qui a soigneusement fait disparaître certains de la mémoire de l'Administration.

Activités

Le but principal est l'étude des Champs magiques. À partir de là, les activités sont variées : études des variations telluriques, cartographie des Champs, observation des Éthers, localisation et prévision des Plexus et Nexus, étude des effets-Dragon...

Voici celles dont elle donne l'accès à quelques Nephilim extérieurs à l'Arcane :

- ✓ Prédiction des conjonctions astrologiques ;
- ✓ Création de Plexus (exceptionnel) ;
- ✓ Analyse d'artefacts, d'enchantements et de talismans ;
- ✓ Lancer d'un sort (sortilège, invocation, formule), selon les possibilités des Adoptés.

Comme la Papesse, la Roue de Fortune offre donc ses services, mais contrairement à la première, la rétribution n'est pas une pratique rituelle. Cependant, il arrive que le X demande le sacrifice d'une partie du Ka du demandeur pour son Archéomètre. Parfois ce peut être aussi la surveillance

d'un lieu chargé durant un certain temps.

Jusqu'à récemment, l'Arcane envoyait la plupart de ses recherches à l'hermétèque des Niveaux secrets & incunables, située sous le Collège de France, pour qu'elles y soient compilées. Mais depuis que Hénouth dirige le Collège, les relations sont tendues avec l'hermétèque et les échanges sont beaucoup plus rares. Désormais, c'est le Repos éclairant des gladiateurs élémentaires (hermétèque de Lyon) qui reçoit les études du Collège parisien. Un Alphabète de la Papesse fait spécialement le trajet, ce qui ne va pas sans poser quelques problèmes de sécurité...

La Commanderie de la Seine

Emblème : une épée séparée en deux par la longueur.

Devise : IMPERIVM IN IMPERIO

Siège

C'est dans la rue Linné, au numéro 4, que se trouve le château de la commanderie. Une cour intérieure montre les derniers vestiges de l'abbaye Saint-Victor, l'une des plus anciennes et plus célèbres du diocèse de Paris, fondée au XII^e siècle : des arceaux en ogive du XV^e siècle. Sur une section de pavés est gravée l'écu de la commanderie : une épée séparée en deux par la longueur. Cette section peut se soulever et donne sur une volée de marche, puis en bas, sur un complexe de salles abritant des archives, des équipements informatique et de surveillance, etc. Un seul bâtiment dispose de fenêtres donnant sur la cour, tous ses appartements appartiennent à des templiers, notamment un qui sert parfois de lieu de résidence au Commandant, Marc d'Aigrement. Par contre le Portier réside toujours sur les lieux.

Hiérarchie

Commandant : Marc d'Aigremont
(entrepreneur de transports)

Chevalier connétable régulier

Chevalier-preux de la Croix pattée

Grand-Maître de la Chevalerie d'Institution Traditionnelle Catholique

Premier Croisé : Hervé Lesguidières (notaire)

Chevalier banneret régulier

Chevalier-croisé de la Croix pattée

Commandeur de la Chevalerie d'Institution Traditionnelle Catholique

Second Croisé : Jacques Crozier
(haut fonctionnaire DGA)

Chevalier régulier

Chevalier-croisé de la Croix pattée

Chevalier-veilleur du Temple

Scribe : Sylvain Clénin (avocat à la cour)
Chevalier régulier
Initié Lumière rouge de l'Ordre Souverain du Temple Solaire

Mage : Simon Hahn (pasteur)
Chevalier régulier
Primat du Temple du Christ de Notre-Dame

Hospitalier : Jacques Piennes (chirurgien)
Chevalier régulier
Prince Noachite Écossais de la Loge parfaite du Bâton

Portier : Pierre d'Orlande (sans travail)
Chevalier régulier
Vénérable Exalté de la Loge parfaite du bâton

Obédiences

Chevalerie d'Institution Traditionnelle Catholique — CITC

Autrefois dirigée par des proches du Comte de Paris, l'obédience a durement encaissée la mort de son meneur. Depuis la prise en main du bailliage Francia par Charles d'Armont, ce dernier a placé ses fidèles à la tête de la CITC. L'influence de cette obédience se limite à cette commanderie, à la Champagne et à la Vendée. Elle possède divers contacts dans l'extrême-droite.

Membres : 185.

Loge parfaite du Bâton — LPB

Obédience phare de Paris pendant de nombreuses années, la destruction de son siège en 1998 lors d'une expérience malencontreuse sur une stase (cf. LOA) lui a fait perdre son hégémonie au profit de la CITC. Elle possède néanmoins une grande influence dans la capitale, grâce aux francs-maçons qu'elle a infiltrés.

Membres : 121.

Ordre des Veilleurs du Temple — OVT

Il renseigne les Manteaux Rouges sur les activités de la commanderie et sert d'organe d'espionnage pour le Commandant.

Membres : 12.

Ordre souverain du Temple solaire — OSTS

Obédience dirigée par Thomas Milik, chargé de recherche au CNRS, elle a permis à la commanderie de se doter du nec plus ultra en matière d'équipement. L'affaire de l'OTS il y a plusieurs années l'a forcée à être très discrète et a fait fondre une partie non négligeable de ses ressources financières.

Membres : 25.

Ordre des Chevaliers du Temple du Christ de Notre Dame — OCTCND

Obédience alliée à la Loge parfaite du Bâton et en conflit avec la CITC, elle possède de nombreux secrets sur le Paris occulte et veille sur la cathédrale et son labyrinthe sous-terrain secret.

Membres : 61.

Loge des Chevaliers de la Croix — LCC

Cette obédience de petite taille base son activité sur l'extorsion financière. Ses membres parisiens agissent de concert avec le Premier Croisé, mais sont en réalité bien plus proches de la Loge parfaite du Bâton.

Membres : 7.

Obédience rosicrucienne de la Croix du Temple — ORCT

Ancienne obédience du deuxième degré dont les membres étudiaient les champs magiques et l'architecture ésotérique, elle cherche aujourd'hui à retrouver sa puissance passée. Ses membres, des collectionneurs d'antiquités et de bibelots étranges, sont à la recherche de Stases dans les monuments parisiens et de Nexus dans des lieux propices.

Membres : 53.

Ordre des Chevaliers bienfaisants de la Cité sainte — OCBCS

Ses Templiers s'occupent de maintenir les Fermes de la commanderie. Ce sont exclusivement des petites frappes, l'obédience se distinguant difficilement des organisations illégales profanes.

Membres : 18.

Organisation des niveaux inférieurs

Chevaliers : 61

dont :	CITC : 24	LPB : 13
OVT : 2	OSTS : 2	OCTCND : 7
ORCT : 5	LCC : 5	OCBCS : 3.

Frères : 164

dont :	CITC : 66	LPB : 27
OVT : 10	OSTS : 15	OCTCND : 28
ORCT : 16	LCC : 2	OCBS : -.

Écuyers : 257

dont :	CITC : 95	LPB : 81
OVT : -	OSTS : 8	OCTCND : 26
ORCT : 32	LCC : -	OCBS : 15.

Des PNJ's célèbres

Chapitre 4

Communiquer C, Transformer A, Déplacer A.

Kabbale

Malkuth M, Yesod M, Hod M, Netazh M.
Tiphereth M, Geburah M, Chesed.
Binah M, Chokmah C.

Simulacre

Sexe : M.

Âge : 61 ans.

Assez Fortuné.

Très Savant.

Peu Sociable.

Caractéristiques : Peu Agile, Peu Fort, Intelligent, Assez Endurant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences :

Arts martiaux A, Armes (De mêlée) C, Art (Architecture, Comédie, Littérature, Peinture, Sculpture) C, Conn. (Histoire, Psychologie) M, Conn. (Administration) C, Discrétion C, Recherche d'info. M, Rituels C, Savoir-faire (charpentier, imprimeur, hypnotiseur) C, Sciences (Math.) M, Sciences (Astronomie, Soins) C, Usages (milieu intellectuel) M et Vigilance C.

Traditions :

Ésotérisme M, Histoire Invisible (Hermétisme, Guerres secrètes) C, Histoire Invisible (Révélation) M, Langues (grec ancien, latin) M, Langues (hébreu) C, Langues (islandais) A, Science occulte (Kabbale) M et Science occulte (Magie) C

Ezechiel, Nephilim de l'Air

Sapience

Initiation : Air (Initié)

Pentacle : Air : Initié, Eau : Initié, Feu: Assez Initié, Terre: Peu Initié et Lune : Pas Initié.

Voie occulte : Maître Cénobite (Sohar)

Passé : Guerres Secrètes, Nouveaux Mondes, Révélation

Aspect

Métamorphe : Ange (Peu Occultées)

Cheveux dorés : Peu Occultées

Mains blanches : Peu Occultées

Peau emplumée : Assez Occultées

Odeur de miel : Pas Occultées

Voix mélodieuse : Peu Occultées

Nous terminons ce palimpseste sur deux Figures du Monde Occulte Contemporain. La première est déjà célèbre, issue des romans de Sébastien Pennes parus il y a déjà sept ans. La seconde est le personnage principal du nouveau roman de Fabien Clavel, Anonymus. Gageons que sa renommée ne tardera pas.

Mahajaion

... Elle scruta son ami. Ses cheveux de paille, mi-longs bien ordonnés sur le col de sa chemise, son profil gracieux penché à l'extérieur. Ses longs cils, blonds comme le reste de sa fourrure de sphinx, ses grands yeux à la pupille dorée qui s'étiraient aux tempes, lui conféraient un mystère presque féminin. Elle observa la délicatesse racée avec laquelle ses doigts portaient la cigarette à sa bouche fine et ondulée, puis effraya sa barbiche le temps qu'il absorbât la fumée. Il contemplait les choses avec douceur et philosophie. On avait l'impression que toute vision était pour lui l'objet d'un souvenir ou d'un poème de Baudelaire. Un point dans le paysage retint son attention et le sphinx découvrit son autre profil. Il avait renoncé à dissimuler son œil droit, mais son immobile pâleur n'inspirait ni la gêne ni la frayeur. Au contraire, son regard n'en devenait que plus énigmatique. Mais c'était l'autre Mahajaion. La cicatrice traçait un sentier tortueux entre les poils de sa courte barbe. Elle ne le changeait pas en un truant des bas-fonds — son allure ne pouvait, semblait-il, jamais perdre de sa noblesse — mais elle révélait son caractère soucieux et introverti. Avec la fixité implacable de son œil aveugle et la course sinieuse de cette cicatrice, ressortaient les aspects angoissés de sa personnalité. Sa logique imparable qui se heurtait à son anxiété, son cerveau tourmenté, son obsession de la vérité.

Sébastien Pennes, Cycle des Phénix,
éditions Mnemos.

Mahajaion, Faërim

Métamorphe : Sphinx.

Métamorphoses :

Yeux félins : Peu Occultés

Mains griffues : Assez Occultées

Pelage blond : Peu Occulté

Odeur de fauve : Assez Occultée

Voix ronronnante : Peu Occultée

Ka : Initié

Sciences occultes

Magie : La Voie du Dédale de l'Âme
Sentir M, Percevoir M, Modifier M.



Sciences occultes

Malkut M, Yesod M, Hod M, Netzah C, Tipheret M, Geburah C et Chesed A.

Percevoir M, Sentir A et Modifier A.

Invocations principales

Les Boucliers célestes, les Ailes revêtues de mailles; les Enfants des sept tonnerres, Oracles de la pureté; Ceux qui mâchent dans les profondeurs; Audia, la Rumeur soupirante des eaux inférieures et les Ministres implacables, Lampes vivantes de l'autel dissimulé.

Simulacre

Nom : Nóra Szeles

Age : 32 ans

Profession : Inspecteur de police (à Budapest)

Ka-Soleil : Pas Initié

Assez Fortunée, Assez Savante, Peu Sociable

Caractéristiques : Peu Forte, Peu Endurante, Agile, Assez Intelligente, Séduisante.

Compétences principales : Armes (de poing) -/C, Art (Littérature) M/-, Arts martiaux -/A, Conn. (Administration) -/C, Discrétion -/A, Passe-passe -/C et Vigilance C/C.

Traditions principales : Arcane mineur (Coupe) A, Esotérisme M, Histoire invisible (Guerres Secrètes) A, Histoire invisible (Nouveaux Mondes) M, Histoire invisible (Révélation) C, Hongrois M, Anglais C, Grec C, Latin C, Cryptographie C, et Sciences occultes (Kabbale) C.

