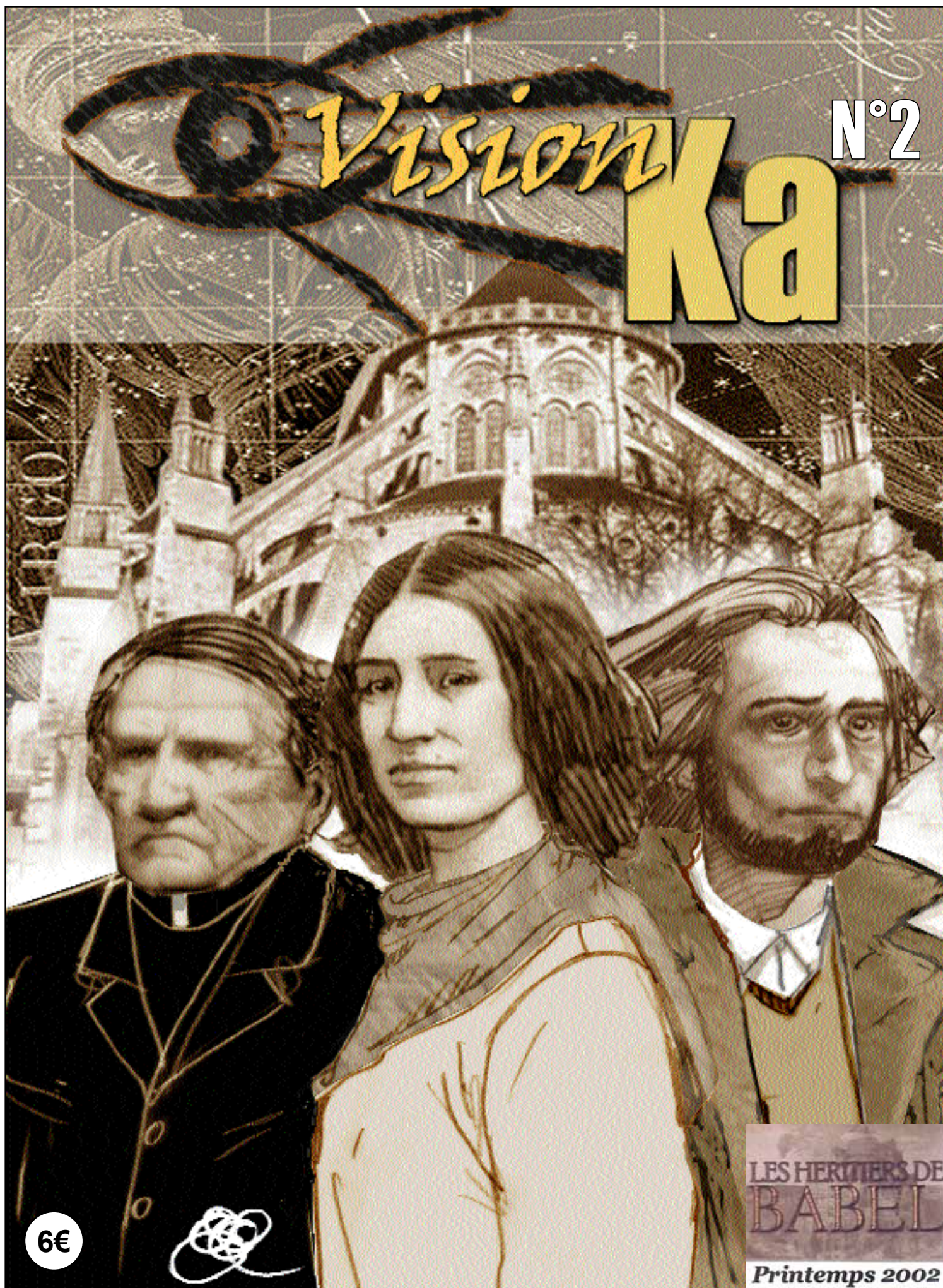




Vision Ka

N°2

6€

LES HERITIERS DE
BABEL

Printemps 2002

Edito

Vous avez été nombreux à vous procurer le premier numéro de *Vision Ka* et c'est grâce à vous que ce numéro 2 peut voir le jour. *Vision Ka* est votre fanzine et nos colonnes sont ouvertes à tous, que ce soit dans la lignée du background officiel ou tout simplement dans votre monde, plus personnalisé, où la Révélation n'a pas encore eu lieu.

Nous avons déjà reçu beaucoup de contributions — merci aux Héritiers de Babel — ce qui nous permet d'augmenter le nombre de pages et d'assurer une parution régulière. Nous vous présentons donc un numéro de 84 pages avec la même qualité et surtout le même prix!

Merci à tous ceux qui ont répondu au sondage web, nous avons tenu compte de vos avis. La nouvelle ligne éditoriale comportera dorénavant une classification des articles en fonction de leur difficulté par rapport à la connaissance du Monde Occulte Contemporain et à l'expérience des joueurs. La maquette devient plus aérée, les illustrations sont plus nombreuses et les rubriques commencent à trouver leur place.

Un grand projet voit le jour: le projet Constellation. Il pourra être joué comme une grande campagne mais prendra toute son ampleur sous la forme d'un scénario multitable. L'Histoire Invisible de cette aventure est décrite dans ce numéro et les scénarios seront publiés à partir du prochain numéro.

Mais bien d'autres choses vous attendent.

Je vous laisse découvrir ce deuxième numéro et avancer sur le chemin de l'Agartha...

Préparez-vous à passer en *Vision Ka* !

Le Rédac'Chef

Vision Ka

<http://aggartha.free.fr/visionka/>

Redac'Chef: Patrick Abitbol.

Mise en page: Sebastien Lhotel et Patrick Abitbol.

Redacteurs: Patrick Abitbol, Camille Brouzes, Yann Bruyère, Florent Cautela, Jérôme Dias, Cédric Ferrand, Claude Géant, Olivier Hardy, Vincent Kaufmann, François Marcadé, Alexandre Mirzabekiantz, Isabelle Perier, Franck Plasse et Frédérick Ralière.

Illustrations: Asathot, Evangelista Cordeiro, Enkel, Sophie Morainville, Sebastien Lhotel, Goulven Quentel.

Couverture: Goulven Quentel.

Logo: Sebastien Lhotel.

Corrections: Alexandre Mirzabekiantz et Thierry Meynieu.

Remerciements: à Florent Cautela et Grégoire Laakmann pour leurs remarques constructives.

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

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

Multisim n'a aucun contrôle sur son contenu.

"*Vision Ka*" est justement un espace où les auteurs n'ont pas à se soucier du background officiel.

SOMMAIRE

Actualités

Actualités Nephilim officielles et Rumeurs p. 5

Projet Magister

Destins croisés — François Marcadé et Olivier Hardy..... p. 6

Aides de jeu

Le sceau de Salomon — Franck Plasse..... p. 12
Nephilim avec un jeu de tarot — Florent Cautela..... p. 16
Les glyphes de garde magique — Yann Bruyère..... p. 18
L'Archémie — Florent Cautela..... p. 22
Iram — Jérôme Dias..... p. 40

Parallèles et Délires

Séquelles et Parasites — Cédric Ferrand..... p. 37
Rêves et Arpenter — Frédéric Ralière..... p. 39
Le Courrier des lecteurs — Alexandre Mirzabekiantz..... p. 55
Mythologie des Voors — Vincent Kaufmann..... p. 82

Grimoire

Habitus — Claude Géant..... p. 45
Extension de la table générique — Claude Géant..... p. 51
Les prérequis — Claude Géant..... p. 52

Les Héritiers de Babel..... p. 54

Scénario

Lacrima Lucis & Carcer Æternus — Isabelle Perier..... p. 56

Projet Constellation

L'Histoire Invisible — Florent Cautela, Camille Brouzes, Jérôme Dias,
Olivier Hardy, Grégoire Laakmann..... p. 67

Nouvelle nomenclature

Pour une meilleure appréciation des textes et des articles de vision-ka, nous avons établie une signalétique destinée à mieux vous orienter. Ainsi, les sujets développés seront notés selon la difficultés à jouer ou à utiliser en cours de partie.

[ Profane  Apprenti  Compagnon  Maître]

PJ & MJ Texte lisible par tous,
joueurs et maître de jeu

MJ ONLY Texte réservé aux
maîtres de jeu

News et Rumeurs



Suppléments

Février 2002

Le Codex des Nephilim (paru)

Avril 2002

Le Codex des Selenim (paru)

Mai 2002

Le Codex des Ar-Kaim

Juillet 2002

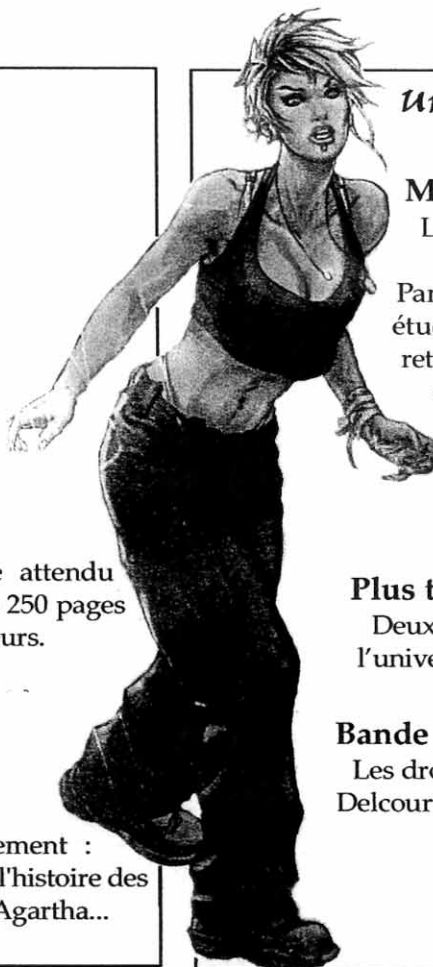
Al-Mugawir, LA grande campagne attendu depuis plusieurs mois. Elle fera dans les 250 pages soit le même format que le livre des joueurs.

Septembre 2002

Les Arcanes mineurs

Plus tard

Plusieurs projets sont en développement : les Arcanes Majeurs face à la Révélation, l'histoire des Sciences occultes, les Bohémiens enfin l'Agartha...



univers Nephilim

Mai 2002

Le Syndrome Eurydice (Roman) :

Partez sur les traces de Jennifer, étudiante à la Sorbonne, qui se retrouve plongée dans une intrigue ésotérique au coeur de Paris Ar-Kaïm, Nephilim et R+C se côtoient dans un balai étrange.

Plus tard

Deux autres romans se déroulant dans l'univers Nephilim sont prévus.

Bande Dessinée

Les droits ont été acquis par les éditions Delcourt et le projet est en cours.

Rumeurs

Lisa Gerrard, la chanteuse de Dead Can Dance aurait signé un contrat avec Multisim pour composer des musiques d'ambiance pour Al Mugawir ? la prochaine campagne Nephilim.

Le prochain jeu de Multisim, *Retrofutur*, ne serait pas véritablement un nouveau jeu. En fait, il consisterait à jouer des humains dans le monde de Nephilim : Révélation, après la réussite du Grand Plan des Templiers.

Un accord a été signé entre Rackham —l'éditeur de Confontation— et Multisim pour la production d'un jeu de plateau : *La vallée des Voors*. Une sorte de Vallée des Mammouths, mais avec des Voors.

Plusieurs auteurs de Multisim travaillent actuellement à la mise en place d'un Background antédiluvien sur les guerres sauriennes. Le Yéti, éditeur des Métabarons et travaillant actuellement sur un jeu appelé Vermines, aurait aussi signé un accord pour développer un *supplément Voors* pour ces deux jeux... Affaires à suivre donc.



P R O J E T M A G I S T E R

DESTINS CROISES



Le Projet Magister a pour but de fournir aux joueurs et aux MJ des conseils et des aides de jeu clé en main.

Dans chaque numéro de Vision Ka, vous trouverez des personnages oré-tirés avec leurs histoires et leurs caractéristiques.

Nous commençons avec Shine, Ar-Kaïm du Lion et Tôran, Ar-Kaïm du Verseau.



Giorgio Angeli

Né le 24 juillet 1969 à Turin et est le premier arrière-petit-fils du comandatore Angeli, fondateur d'un des principaux empires industriels italiens,

pour ne pas dire européens.

Giorgio a hérité de nombreux dons: il a le charisme du comandatore et la grâce de sa mère, gymnaste olympique (et incidemment fille d'un sénateur démocrate-chrétien des Asturies). Comme son grand-père maternel, il a le sens de la répartie et de la mise en scène. C'est un dandy et un sportif accompli qui s'est essayé successivement au football, au rugby, à l'escrime et à la natation. Il est finalement devenu un excellent plongeur, mais pas suffisamment pour participer à des compétitions internationales. Mais c'est sur le plan intellectuel que Giorgio a déçu son clan. Entendons-nous bien, Giorgio est loin d'être bête, mais il n'a jamais eu le goût de l'étude. Or, dans une entreprise de l'envergure du groupe Angeli, le leadership ne suffit pas, il faut la compétence technique, en particulier en matière financière. Certains, comme Giorgio, sont doués pour retenir les ingrédients et les proportions de plus de 240 cocktails



Daniel Sauvage

C'est dans un coron du valenciennois, à Bruay-sur-l'Escaut, que naît le 12 février 1971 Daniel Sauvage. Avec la fermeture des mines, son père

se retrouve sans emploi alors qu'il n'a que 5 ans. Sa vie commence dans une grande précarité.

Daniel est par contre un enfant studieux et même brillant. Ses institutrices le remarquent et poussent ses parents à lui faire apprendre le russe en première langue. Sans comprendre mais en bons cégétistes, ils s'exécutent, croyant accomplir un acte militant. En fait, elles garantissent qu'il fera ses études dans un grand collège, puis un lycée du centre de Valenciennes. Il ne déçoit pas les espoirs que l'on avait mis en lui. Il domine ses camarades dans toutes les matières mais particulièrement en mathématiques. Il est par contre agressif et souvent destructeur. Il canalise en partie cette violence dans le hockey sur glace. Il n'est pas aimé mais il est craint. Il est logiquement accepté en classe préparatoire après un baccalauréat obtenu avec la mention très bien. Il est retenu par un prestigieux lycée lillois. Son père, qui a retrouvé du travail chez un équipement-

du monde entier et d'autres, comme son cousin Gianni, mémorisent au jour le jour le *rating* de toutes les actions d'importance sur les principales places boursières. Giorgio n'ayant jamais compris la différence entre le "Mib storico" et le "Mib 30", son grand-père passa un marché avec lui: une rente confortable (outrageusement confortable) en échange des droits de vote sur l'ensemble des actions de la société en sa possession (actuelles et futures). Pendant quelques années, Giorgio s'est satisfait de cet arrangement. Et d'ailleurs, qui ne se satisferait pas d'une vie de play-boy.

Cependant, la vacuité de cette vie finit par le lasser, il va chercher à lui donner [manque quelque chose]. Après une petite incursion dans la spiritualité bouddhiste, il retourne vers des considérations matérielles et décide de réussir en affaires, probablement pour prouver sa valeur à sa famille. Il entreprend de se consacrer au négoce de voitures de luxe. Sa famille contrôlant une des marques les plus prestigieuses, il n'a aucun mal à fonder une nouvelle concession sur la Côte d'Azur entre Saint-Tropez et Cannes, non loin de Fréjus. Il associe à sa société un certain nombre de services qui font la différence avec les agences des grandes villes, en particulier une piste d'essais pour permettre aux amateurs de choisir le modèle en fonction des sensations qu'il offre, de faire régler la voiture à leur main et, pour les novices, d'apprendre à conduire un bolide. C'est vite un grand succès, la clientèle est constituée principalement de nouveaux riches qui ont souvent été rebutés par le snobisme de la concession de Monaco.

Le nom de Giorgio Angeli commence à quitter les gazettes à scandales pour les pages économie. Curieusement les amis de son père aux allures mystérieuses recommencent à le contacter, l'invitant dans des salons privés où ils lui parlent de l'organisation ("une société d'entraide", "une fondation humanitaire"...) auxquels ils l'invitent à se joindre. Giorgio est tenté, il le fait savoir. Un vieil ami de son père lui annonce qu'il est pressenti pour rejoindre les Chevaliers du taste-vin des côtes du Fitou. Giorgio ne voit pas le rapport, on lui explique que c'est une occasion de rencontrer des jeunes chefs d'entreprise comme lui et de compléter son carnet d'adresses. L'homme rajoute mystérieusement: "C'est la première étape de ton initiation".

tier automobile, accepte les sacrifices supplémentaires. Et ces sacrifices ne sont pas vains car, dès sa première année de taupe, il passe les oraux de Polytechnique. Il échoue de peu et ses professeurs convainquent ses parents de le laisser tenter une deuxième chance. En 1991, il est admis à l'Ecole Polytechnique et fait son service militaire comme aspirant dans un régiment de transmissions. En 1995, il sort 10ème de sa promotion. Il intègre le corps des mines de justesse, Mais il sort dans la "Botte": l'élite de l'élite.

Daniel est immédiatement recruté par un grand groupe automobile français. Le groupe a accumulé un certain retard vis-à-vis de son concurrent en matière de moteur Diesel. Un grand projet de remise à niveau est entrepris et l'on confie à Daniel la direction d'un des constituants principaux, le compresseur d'injection. Très vite, il impose un style de management qui lui est propre: il est respecté car il comprend ses ingénieurs et ses techniciens mais il est craint car il détruit les prototypes qui ne le satisfont pas lors d'accès de colère froide, et en exige de nouveaux dans des délais quasi impossibles à tenir. Mais jamais son diagnostic n'est erroné, les prototypes détruits sont des impasses technologiques. Le compresseur aboutit en un temps record; Daniel évince le directeur du projet moteur et termine le projet global avec une année d'avance sans que, pour autant, son caractère ne s'améliore.

Son succès ne passe pas inaperçu, tout du moins dans le milieu automobile. Un groupe bavarois spécialisé dans l'automobile de prestige a décidé de démontrer la faisabilité d'un moteur de sport fonctionnant à l'hydrogène. Pour ce faire, il a été décidé de fonder à Sophia-Antipolis un laboratoire de recherche et développement discret, caché derrière un écran de filiales. On propose à Daniel, la direction technique de ce centre. Il accepte et déménage vers la Côte d'Azur. Il se lie d'amitié avec le directeur du personnel du site qui le pistonne pour entrer dans l'ordre des Chevaliers du taste-vin des côtes du Fitou afin qu'il "rencontre de nouvelles têtes".

Giorgio et Daniel se rencontrent à l'occasion de l'après-midi d'initiation/dégustation. En fait, Daniel reconnaît Giorgio et l'aborde avec une idée en tête: il aura à terme besoin d'une piste d'essais discrète or Giorgio en possède une à deux pas. Giorgio commence par s'offusquer de cette intrusion dans ce qu'il considère comme sa vie privée mais la passion de Daniel l'emporte. Ils sont les seuls hommes d'automobile dans cette assemblée et un embryon d'amitié s'installe. Vient l'heure de l'intronisation. Daniel retourne à sa voiture pour récupérer le modèle réduit de Z3 qu'il compte offrir au Grand Maître au moment de la remise des diplômes. Quand ils retournent dans la cave où se déroule la cérémonie, un vieillard encapuchonné qui se présente comme le Sénéchal de la maison des Ivresses, les guide vers leurs places respectives au cœur des autres "initiés". Daniel observe sur le sol deux vagues gribouillis se formant dans la poussière, il se sent attiré et se place exactement dessus; ça le fait frissonner de plaisir, il ne sait pas pourquoi. Il constate que Giorgio fait de même avec un dessin ressemblant vaguement à un Oméga qui apparaît sur le sol tout aussi mystérieusement. Le Sénéchal fait resserrer les rangs puis, quand il paraît satisfait avec l'arrangement, cède la parole au Maître qui lit un discours de bienvenue en occitan, le traduit ensuite en français pseudo-médiéval et, à son tour, cède sa place au Seigneur Thaumaturge, qui les initiera dans la tradition de Dyonisos et de Pan. L'homme arrive devant lui, dépose un jéroboam sur le pupitre et commence une incantation.

Le monde bascule. Giorgio et Daniel perdent connaissance, sortent de leur enveloppe charnelle et se mettent à voir des draperies multicolores flottant dans le décor et s'enroulant autour d'eux. Puis le Seigneur Thaumaturge semble s'apercevoir que quelque chose ne va pas et commence un nouveau rituel. Giorgio et Daniel se sentent menacés et rentrent dans leur corps en se relevant. Dans le même instant, des rangs des invités sortent un homme et une femme qui se précipitent sur le Thaumaturge. La femme semble avoir une épée de feu en main et la peau de l'homme semble virer au vert. Daniel hurle, le jéroboam explose et du sang et des viscères en sortent. C'est la panique parmi les initiateurs, les initiés et les invités. L'homme vert s'écrie "les bars d'Akim". Giorgio se retrouve au volant de son bolide et, alors qu'il démarre, ressent l'appel de Daniel. Il fait demi-tour, revient vers l'entrée de la cave et y trouve Daniel s'extrayant de la foule qui fuit la confusion. La portière s'ouvre, Daniel s'engouffre dans le véhicule, la voiture fait demi-tour, accélère et disparaît dans la nuit alors que des sirènes se font entendre au loin.



Les deux hommes finissent par parler dans la voiture, ils comparent leurs observations et s'accordent à dire qu'ils ont vu la même chose. Par contre, ni l'un ni l'autre ne parviennent à expliquer ce qu'ils ont vu, ils rapprochent cette expérience de celle d'un cauchemar. Giorgio invite Daniel à dormir chez lui et lui propose de le conduire à la gendarmerie le lendemain. Comme convenu, les 2 se présentent à la maréchaussée, où ils sont accueilli par de francs sourires et une formule: "Le couple Fangio". Oui, les gendarmes sont au courant, non ils ne sont pas suspects: tous ont témoigné qu'ils furent les premiers à s'enfuir. Non la voiture de Daniel ne lui sera pas rendue: elle est sous scellés. Puis, les gendarmes les interrogent pour la forme: ont-ils vu le couple d'agresseurs et peuvent-ils le décrire? Aux

questions des gendarmes, ils s'aperçoivent qu'ils n'ont pas vu les mêmes choses que les autres témoins. Prudent, Daniel ne laisse échapper qu'une chose: la femme avait une épée en main, mais la lame enflammée et les écailles vertes de son compagnon sont passées sous silence. Le brigadier leur explique qu'ils ont dû l'imaginer sous le coup de la panique: jamais une femme n'aurait pu porter une épée de la taille que Daniel décrit. D'ailleurs les témoignages des autres et les constatations de l'autopsie concordent pour garantir qu'elle portait une machette qu'elle a remise à l'homme pour accomplir un terrible meurtre rituel. Le gendarme termine en rappelant à Giorgio que s'il le reprenait à conduire comme la veille, il risquerait la prison pour mise en danger de la vie d'autrui.

Une semaine passe et Daniel reçoit une convocation du juge Plainvil, le juge d'instruction chargé de l'enquête. Daniel s'y rend. Le juge n'est pas un jeune magistrat à peine sorti de l'école de la magistrature mais un homme mûr, énergique certes, mais probablement proche de la retraite. Daniel s'aperçoit qu'il dort quand il rentre dans

son cabinet, il est allongé dans son fauteuil et l'on ne voit que le blanc de ses yeux. A l'approche de Daniel, il se réveille en souriant. Il se montre sympathique et ne fait aucun problème pour rendre à Daniel sa voiture. Il lui assure qu'il fera "tout ce qu'il pourra pour le tenir hors de cette affaire". Daniel trouve l'expression curieuse, mais n'y prête guère attention et s'apprête à quitter le bureau. Le juge, alors, ajoute: "Bien sûr, vous savez que vous êtes en danger". Daniel est pris de cours "Quoi?". Le juge poursuit "Oui, vous et votre ami Monsieur Ange-li. Ils vous détruiront s'ils comprennent qui vous êtes". "Qui?". Le juge conclut: "Je crois qu'il vaudrait mieux que vous veniez chez moi ce week-end pour que je vous explique. Vous trouverez mon adresse personnelle sur ma carte, que j'ai laissée dans votre formulaire de levée de scellés. Je vous attends tous les DEUX, demain sans faute!"

On reconnaît les gens intelligents au discernement dont ils font preuve en acceptant une invitation, ni Giorgio ni Daniel ne commirent l'erreur de ne pas prendre les menaces du juge Plainvil au sérieux. On reconnaît les gens de goût à l'attention qu'ils portent aux vins qu'ils offrent à leur hôte. Ni l'un ni l'autre ne déçurent le juge. Par contre l'un et l'autre restèrent empruntés avec leur bouquet de fleur: il n'y avait pas de madame Plainvil. Le juge leur expliqua qu'il a divorcé, il y a très longtemps, sa femme n'ayant pas accepté "certains changements" dans sa vie. Il vit dans une grande propriété à une heure de route de Toulon, un mas provençal prolongé d'un grand terrain que le juge appelle "son terrain d'exercice". Quand Giorgio s'étonne d'une si grande maison pour un homme seul, le juge répond qu'il reçoit parfois des groupes d'amis et que, ces jours-là, la maison paraît bien petite. Le juge les invite à s'asseoir à la table de jardin et il commence à leur servir un repas provençal qu'il a confectionné lui-même.

Entre la poire et le fromage, Giorgio ose poser la question qui brûle les lèvres des 2 hommes: "Qu'est-ce qui vous fait croire que nos vies sont en danger?". Le juge se balance sur sa chaise et de nouveau Daniel voit les yeux du juge virer au blanc. Il ne dort pas, il sourit, se redresse et répond: "Parce que vous êtes des Immortels. Paradoxal n'est-ce pas?". Les deux hommes ne savent pas quoi dire mais il est clair que le juge ne plaisante pas.

Giorgio reprend la parole: "Si nous sommes immortels, pourquoi sommes-nous en danger de mort?". Le juge commence à expliquer: "Vous n'êtes effectivement plus en danger de mort, mais il existe des sorts pire que la mort pour les Immortels. Car je vous l'affirme, vous êtes l'un et l'autre des Immortels, des Ar-Kaïm, la fusion harmonieuse des champs magiques et de l'être humain. Ne me dites pas que, samedi dernier, vous ne vous êtes pas aperçus que vous avez été transformés". Les deux Ar-Kaïm hochent la tête. "Par contre votre transformation a coïncidé avec une série d'accidents malheureux. Vous étiez sur le point d'être testés par l'Ordre Souverain du Temple Solaire. Ne souriez pas, les abrutis dont vous avez entendu parler ne sont que la façade d'une puissante organisation qui chasse les Immortels depuis plus de 3000 ans. Cela dit, l'organisation locale a connu de nombreux revers au cours des années passées et doit recruter des agents vite et bien. Pour ce faire, ils prennent le risque d'utiliser la magie au cours de leurs cérémonies profanes pour détecter les talents prometteurs. Or, les mortels ne peuvent produire de la magie sans la présence d'un esclave immortel: un Homoncule. Cet Immortel a eu des amis aux cours de ses nombreuses incarnations. Vous en avez rencontré deux au cours de la cérémonie: un phénix et un triton. Ils ne vous aiment pas beaucoup, surtout vous, M. Sauvage. Voyez-vous, le talent que vous avez utilisé quand vous vous êtes senti menacé, a dispersé l'Homoncule. Ce sort est pire que la mort. Ils vous considèrent comme responsable, ils ont tué le thaumaturge -qui est à mon sens le seul responsable du sort de l'Homoncule- et vous venez en suivant sur leur liste. De plus, si jamais l'O.S.T.S. apprend que des Ar-Kaïm étaient présents lors de ce fiasco, particulièrement s'ils apprennent que c'est vous qui avez détruit leur précieux homoncule, ils mettront votre tête à prix." Le juge s'interrompt et sourit: "Ne faites pas cette tête: vous êtes Immortels et vous avez des amis. Tenez, moi par exemple, je suis aussi un Immortel, un Nephilim et je suis là pour vous aider. Dans votre malheur, vous avez beaucoup de chance, votre dossier aurait pu atterrir sur le bureau d'un juge profane. Je serais ravi de vous aider à vous adapter à votre nouvelle vie et à vous protéger en l'échange d'un très petit prix: quand vous serez prêts, il faudra m'aider à aider nos frères im-mortels. A ce propos, une des premières décisions qu'un Immortel doit prendre, c'est de se choisir un nom, son Véritable Nom. Le mien est Lhett".

Daniel réfléchit un peu et répond: "Je suis avec vous, Lhett, appelez-moi Tôran", puis Giorgio: "Moi aussi, je suis avec vous Lhett, je suis Shine". Le pacte était scellé. Au cours des semaines qui suivirent, Lhett initia ses deux disciples à la vision-Ka, leur enseigna l'Histoire occulte et les fit s'entraîner à l'usage de leurs talents. Il leur présenta aussi d'autres Nephilim. Lhett était désormais satisfait de ses élèves, il était prêt à leur confier des responsabilités.



FEUILLES DE PERSONNAGE ET INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

SHINE



Un terrible secret menace la famille Angeli: le grand-père maternel de Giorgio est Lucky Luciano, un des par-rains mafieux américain qui aida l'O.S.S. (ancêtre de la C.I.A.) à mettre le pied en Italie pour déloger les fascistes et leurs alliés nazis. C'est un secret bien gardé par une faction des Mystères qui détient toutes les preuves et tous les documents. C'est un problème pour Shine à deux titres: d'une part la divulgation de ce secret peut donner lieu à un chantage et d'autre part les Mystères considèrent que le grand-père de Giorgio est responsable du retard de certains projets mystes du fait qu'il ait permis que les Milices du Christ mettent le pied en Italie, en même temps que les troupes U.S. Cette machination est orchestrée par l'Alliance de Mâât qui, avec ses nouveaux projets, a besoin de fonds très importants et d'hommes influents pour sa vitrine exotérique.

Ar-Kaïm, "... Initié, Aspect à Maître, Voie Occulte à Compagnon, Passé à Compagnon

Maison : Lion,
Ka dominant: Soleil ("..." Initié + 6 puces)
Orichalque (Peu + 7 puces)
Terre (Assez + 1 puce),
Eau (Assez + 2 puces)
Lune (Assez + 6 puces)
Lune Noire (Peu + 8 puces)
Pas Enkhaïbaté, Assez Instable

Blessures : Faible charge analogique (C), Recherché (C), Bâton: ennemi ancestral (M) et Epée: chasse satur-nale (M)

Talents : Majoration totale et Rugissement destructeur (Lion/C), Stupéfaction, Explosion de lumière, Maîtrise des conjonctions et Course instantanée (Lion/A)

Simulacre : Giorgio Angeli, 43 ans, directeur d'une société de services automobiles

Ka-Soleil : "... Initié
Très Fortuné, Assez Savant, "... Sociable
Agile, Assez Endurant, Fort, Assez Intelligent, Assez Séduisant

Compétences : Connaissance (bourse), Piloter (voiture), Sports (acrobaties), Usages (Jet Set), Vigilance, Arcane mineur (Bâton), Histoire Invisible (Révélation), Langue (anglais) et Plans Subtils (Akasha) à Apprenti Armes (de mêlée), Connaissance (psychologie), Sports (natation), Sports (collectifs), Langue (français, italien), Sciences occultes (Talents) à Compagnon



LHETT (P.N.J.)

Nephilim (Lune/Serpent)
"... Initié

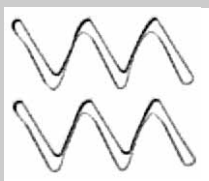
Aspect Assez Occulté, Voies Occultes: Magie et Alchimie (au moins deuxième cercle dans chacune)
Passé à Maître

Simulacre: Edmond Plainvil, 53 ans, juge d'instruction
Ka-Soleil: Assez initié, Assez Fortuné, Assez Savant, "... Sociable

Peu Agile, Assez Endurant, Peu Fort, "... Intelligent, "... Séduisant

Compétences: au choix du MdJ selon sa conduite de scénario. Les compétences liées au droit, aux connaissances diverses, aux usages de divers milieux et à la discrétion sont privilégiées.

TÔRAN



Quand le thaumaturge voit le comportement bizarre de Giorgio et Daniel, il imagine que ce sont des Nephilim et il commence un rituel de mise en stase. Le modèle réduit que Daniel tient dans ses mains devient une stase, sa stase. Dans la confusion, il l'oublie, mais elle n'est pas perdue pour tout le monde. Comme toutes les pièces à conviction, elle a été remise au juge Plainvil. Celui-ci lui a substitué un modèle profane et garde la stase dans un coffre dans la cave de son mas. Si jamais Daniel pense le trahir, il se garde un moyen de pression.

Ar-Kaïm, "... " Initié, Aspect à Maître,
Voie Occulte à Compagnon, Passé à Compagnon

Maison: Verseau, Ka dominant
Orichalque ("..." Initié + 7 puces)
Soleil (Peu + 5 puces)
Terre (Assez + 4 puces)
Eau (Peu + 8 puces)
Lune (Assez + 2 puces)
Lune Noire (Assez + 4 puces)
Pas Enkhaïbaté, Assez Instable

Blessures : Instabilité chronique (C), Recherché (C),
Bâton : ennemi ancestral (M) et Nouvelle stase (M)

Talents: Explosion élémentaire et Ruisseau de sang
(Verseau/C), Communication télépathique, Regard
hypnotique, Imitation géniale et Promenade aquatique
(Verseau/A)

Simulacre: Daniel Sauvage, 31 ans, ingénieur
développement

Ka-Soleil : Peu initié
"..." Fortuné, "..." Savant, Assez Sociable
Agile, Assez Endurant, Assez Fort, Intelligent, Assez
Séduisant

Compétences: Armes (de poing), Art (design automo-
bile), Sports (athlétisme), Sports (natation), Vigilance,
Ar-cane mineur (Bâton), Histoire Invisible
(Révélation), Langue (anglais) et Plans subtils
(Akasha) à Apprenti
Piloter (voitures), Savoir-faire (ingénierie), Sciences
(électronique), Sciences (math), Sciences (phy-
sique/chimie), Langue (français) et Sciences occultes
(Talents) à Compagnon

LHETT (P.N.J.)

Le juge Plainvil n'est pas l'équivalent Nephilim d'un philanthrope, c'est un Onirim: un Serpent. Il allie la brutalité à la duplicité. Sa devise pourrait être "La fin justifie les moyens". Adopté par l'Arcane XVI, "la Maison-Dieu", sa demeure sert de point d'appui à certaines Phalanges dans le Sud-Est. Ayant appris que l'O.S.T.S. utilisera de la magie au cours d'une cérémonie sur l'emplacement d'un Nexus, il décide d'éviter que les Templiers ne bénéficient de cette heureuse coïncidence et avertit les anciens compagnon de l'homoncule. Il compte sur son rôle de juge pour étouffer l'affaire. Son plan réussit au-delà de ses plus folles espérances: non seulement il a porté un nouveau coup à l'O.S.T.S. mais, de plus, il obtient la confiance de deux Ar-Kaïm. Depuis longtemps, il rêvait de créer une unité spéciale à ses ordres, en marge de son allégeance à la Maison-Dieu. Cette unité se fait passer pour une obédience templière ayant pour nom: les Chevaliers de l'Alliance Templière. Le Bâton sait qu'un Initié français est sa tête, mais ignore qu'il s'agit de Lhett. Ce dernier joue un jeu dangereux pour affaiblir l'O.S.T.S. et le Bailli de Francia; il espère amener les Assassins à se découvrir dans une guerre occulte intra-templière. Il pense, d'un même coup, récupérer un bon nombre d'objets occultes du Bâton et de l'Epée. Lorsqu'il s'apercevra que Shine subit une pression de la part de l'Alliance de Mâât, il y a fort à parier que Lhett tentera de manœuvrer de façon à ce que Mystes et Templiers viennent à en découdre. Or, avant de rencontrer les deux Ar-Kaïm, il manquait un peu de moyens. Désormais, il les a.

Amicalement vôtre...
F. MARCADÉ & O. HARDY

*Toute ressemblance avec des personnages réels ou imaginaires (surtout imaginaires)
ne pourrait être que le fruit du hasard (qui fait bien les choses!)*



A I D E S D E J E U

LE SCEAU DE SALOMON

La maîtrise des Compétences par les Initiés



"P'tain, c'était mieux avant... J'veus l'dis moi, ma bonne dame... C'est depuis qu'ils ont mis des mots dans le jeu de rôles... Pfff... Ça a tout détraqué le temps..."

V.K. (1)

Nephilim: Révolution... culturelle?

Samedi dernier, 16 h 08, aventures italiennes: Isabelle "Kryppja" est en train de noter la récupération des *points* de Ka-élément de son perso; Pythèque "IrKaNann", qui vient de faire un *échec critique*, se demande s'il n'aurait pas dû dépenser autrement ses *points d'expérience*; et Christophe "Aengaba" explique à Maxime "Luchtà" comment fonctionne l'un de ses *sorts*. Exit, les *puces* de Ka, les *Maladresses*, les *points d'Agartha* et autres *Habitus*... Manifestement, bien que la troisième édition ait été adoptée avec enthousiasme par notre groupe de vieux routards du jeu de rôles, la révolution culturelle, ou tout du moins linguistique, n'a pas eu lieu! Quoique... A l'autre bout de la table, David "Kozah", Pascal "Dynas" et Raph' "Moïshe" sont en pleine discussion et évaluent leurs chances d'investir discrètement la centrale hydraulique de Milan à grand renfort de Assez Fort, Très Agile, Peu Difficile, Compagnon... Miracle!

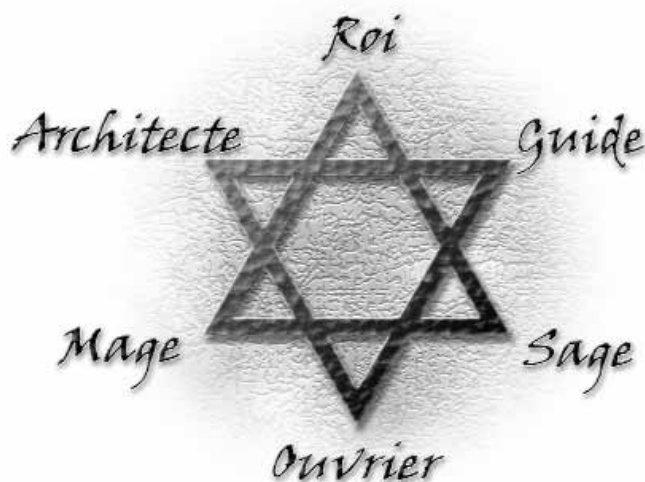
Nephilim possède désormais un langage. Des aspects peuvent laisser certains sceptiques, notamment les fameuses "puces" souvent brocardées. Mais dans l'ensemble, ce langage fonctionne. D'abord dans le cœur même du système -les difficultés et caractéristiques quantifiées de Peu à Très- à la fois simple, rapide et intuitif. Et surtout au niveau de l'échelle de maîtrise des compétences -de Profane à Maître- qui, pour "le jeu de rôles de l'occulte contemporain", constitue une vraie signature. Etre *Compagnon dans la Tradition Arcane mineur (Bâton)* est porteur de plus de rêves et d'atmosphères que d'avoir 75% en *Templiers*! Cela colle tellement bien à l'esprit de

Nephilim. D'où ma proposition d'aller encore plus loin dans ce sens...

Les Domaines de Compétences

Théorie

Les non-Initiés l'ignorent -et les Initiés le savent-, les Compétences ne sont pas de simples savoirs et savoir-faire disparates accumulés par les individus. Au-delà du simple apprentissage, elles peuvent être organisées et développées en de véritables vocations, les Domaines. Les Pourvoyeurs



(1) note: nous ne pouvons pas dévoiler plus que les initiales de ce philosophe contemporain, la divulgation de ces propos le mettant déjà dans une situation délicate vis-à-vis de son mécène...

d'Esprit, les Kaïm atlantes qui "formèrent" les premiers humains, détenaient cette connaissance, perdue lors de la Chute. C'est Salomon qui, on ne sait comment, la retrouva. Il en fit une synthèse qu'il présenta aux yeux aveugles de tous, sauf des Initiés. Plus tard, le compagnonnage et la franc-maçonnerie baseront nombre de leurs enseignements sur ce symbole: le Sceau de Salomon.

Le Sceau de Salomon illustre l'existence de six Domaines, six grandes familles de Compétences: le Roi, le Guide, le Sage,

l'Ouvrier, le Mage et l'Architecte. Seuls ces six mots, véritables *ren* chargés de représentations universelles, sont capables de définir les Domaines de Compétences. Néanmoins, que ceux qui sont suffisamment avancés sur la chemin de l'Agartha -ou assez fous- tentent de jeter un œil dans les tableaux ci-après: peut-être parviendront-ils à mieux comprendre la nature de ces six Domaines si cette connaissance livrée sans les garde-fous des *ren* du Sceau de Salomon n'emporte pas leur esprit...

Les Domaines de Compétences

	Catégorie de compétence	Archétype	Figure type
Roi	combat, commandement	Le guerrier	Le Roi de l'Orage
Guide	perception, discrétion	Le rôdeur	Jason
Sage	connaissance	Le sage	Hermès
Ouvrier	technique	L'artisan	Hiram
Mage	scientifique	Le savant	De Vinci
Architecte	artistique	L'artiste	Les Muses

Pratique

Concrètement, en fonction de son niveau d'Initié, votre personnage possède un niveau minimum dans un ou plusieurs Domaines de Compétences à la place de ses Compétences actuelles. Plus un personnage est Initié, plus il maîtrise de Domaines et plus sa maîtrise dans chaque Domaine est importante. A l'aide du tableau ci-contre, vous pouvez choisir et déterminer, en fonction du niveau d'Initié de votre personnage, ses Domaines et leurs niveaux. Votre choix est important car votre personnage possédera toutes les Compétences d'un Domaine au niveau du Domaine en question. Avec ce système, les "initiés" brillent désormais par leurs savoirs et leurs savoir-faire -d'ailleurs d'autant plus que leur éveil est important. Ne sont-ils pas les seigneurs du monde occulte contemporain? Alors à tout seigneur, tout honneur...

Exemple: Kryppja, l'Ar-Kaïm jouée par Isabelle, est Initiée. Elle possède donc un Domaine à Maître, un Domaine à Compagnon, un Domaine à Apprenti et trois Domaines à Profane. Isabelle a choisi Guide à Maître, Mage à Compagnon et Sage à Apprenti. Ainsi, Kryppja est considérée comme Maître pour les jets de Discrétion, Passe-passe, Sports, Survie et Vigilance; comme Compagnon pour les jets de Rituels et de Sciences; comme Apprenti pour les jets de Connaissance, Recherche d'information et Usages.

Compétences	Domaines
Armes	Roi
Art	Architecte
Arts martiaux	Roi
Connaissance	Sage
Discrétion	Guide
Equitation	Roi
Esquive	Guide
Lancer	Roi
Passe-passe	Guide
Piloter	Ouvrier
Recherche d'information	Sage
Rituels	Mage
Savoir-faire	Ouvrier
Sciences	Mage
Sports	Guide
Survie	Guide
Vigilance	Guide
Usages	Sage

Niveau d'Initié et maîtrise des Domaines de Compétences

Initié	1	2	3	4	5	6
Pas	Profane	Profane	Profane	Profane	Profane	Profane
Peu	Apprenti	Profane	Profane	Profane	Profane	Profane
Assez	Compagnon	Apprenti	Profane	Profane	Profane	Profane
"..."	Maître	Compagnon	Apprenti	Profane	Profane	Profane
Très	Maître	Maître	Compagnon	Apprenti	Profane	Profane

Chaque chiffre de 1 à 6 représente l'un des six Domaines de Compétences.

Les Compétences

Les Mortels

• Les non-Initiés

Les non-Initiés -les "Pas Initiés"- sont gérés conformément aux règles des "simulacres" du *Livre des joueurs* et du livret de *L'Ecran du Meneur de Jeu*, avec une limitation: leur nombre de Compétences au niveau Compagnon et Apprenti est de trois -trois à Compagnon et trois à Apprenti- au lieu de cinq.

Les non-Initiés ignorent le concept de Domaine de Compétences, ce qui ne veut pas dire qu'ils y échappent mais tous leurs Domaines sont au niveau Profane. Les premiers rites initiatiques des Arcanes mineurs impliquent donc bien souvent la découverte et l'intégration -c'est à dire pas seulement un apprentissage intellectuel mais une réelle assimilation- des Domaines comme premiers pas de l'éveil de leurs séides.

• Les Initiés

Les règles des Domaines de Compétences ne concernent pas uniquement les Immortels mais tous les Initiés, c'est-à-dire tous ceux dont le niveau d'Initié est supérieur ou égal à Peu. Ils utilisent donc eux aussi le tableau "Initié et maîtrise des Domaines de Compétences" présenté précédemment.

Les Mortels initiés possèdent également quelques Compétences à des niveaux supérieurs à leurs Domaines. Pour ceci, un Mortel initié possède 12 points de Compétence qui lui permettent "d'acheter" ces niveaux supérieurs.

Les Immortels

• Les Nephilim

Les Nephilim bénéficient d'acquis liés à leur vécu. Ces acquis sont déterminés par le score de Passé: ••• donnent 8 "points de Compétence", ••: 4 "points de Compétence", •: 2 "points de Compétence". Avec ces points, vous pouvez acheter des Compétences à des niveaux supérieurs à ceux des Domaines de votre personnage.

De plus, les Nephilim utilisent des Compétences de leur simulacre comme indiqué dans le *Livre des joueurs* et le livret de *L'Ecran du Meneur de Jeu*: leur nombre est par contre limité à trois au niveau Compagnon et trois au niveau Apprenti.

• Les Selenim

Les Selenim bénéficient également de points de Compétence mais ils sont déterminés en fonction de leur Passé -•••: 8 "points de Compétence", ••: 4 "points de Compétence", •: 2 "points de Compétence"- et de leur Aspect -•••: 4 "points de Compétence", ••: 2 "points de Compétence", •: 1 "point de Compétence".

Pour simuler l'expérience assimilée par un Selenim à partir de son Simulacre, les fils de la Lune noire notent également trois Compétences supplémentaires au niveau Compagnon et trois au niveau Apprenti.

Augmenter une Compétence

Passer une Compétence...	Coût en points de Compétence
de Profane à Apprenti	1
d'Apprenti à Compagnon	2
de Compagnon à Maître	4

Ce tableau concerne les Mortels initiés et les Immortels -Nephilim, Selenim et Ar-Kaïm.

Epilogue... en forme de prologue!

Vision-Ka l'annonçait dans son premier numéro: une trilogie de suppléments dédiés aux Immortels -Livres des Nephilim, des Selenim puis des Ar-Kaïm- doit voir le jour dans la première moitié 2002. Comme ces ouvrages ne sont pas encore sortis, cet article ne s'appuie que sur les règles de base. Leur parution me donnera l'occasion de reprendre ma plume ou plutôt... mon clavier!

De plus, puisque les premiers rites initiatiques des Arcanes mineurs comprennent l'intégration des Domaines de Compétences dans l'éveil de leurs disciples

(cf. plus haut), il est clair que certaines de leurs pratiques occultes doivent aller bien plus loin dans l'utilisation de ces principes.

Enfin, ceux qui possèdent la Tradition: Sciences occultes Magie à Compagnon ou Maître, ou ceux qui réussissent un Test de Magie Assez Difficile, noterons que le terme Domaine utilisé ici est le même que celui utilisé par les Nephilim pratiquant la première Science occulte pour désigner leurs Compétences magiques (Percevoir, Déplacer, Transformer etc). Ce n'est bien sûr pas un hasard...

Frank Plasse



Principes de base

Le dé utilisé dans Nephilim: Révélation est un dé à 20 faces. Il peut être intéressant, pour varier les plaisirs ou pour essayer une partie de Nephilim sans dé, d'essayer de remplacer ce D20 par des cartes. Il suffit que le meneur de jeu et les joueurs se munissent chacun d'un jeu de Tarot composé uniquement des 22 Arcanes Majeurs (ou 22 Atouts si un jeu de Tarot classique est utilisé).

A chaque fois qu'il est nécessaire de lancer un dé dans les règles de N:R, il suffit au joueur ou au meneur de jeu de tirer une carte de son paquet. La valeur de la carte tirée (1 pour le Bateleur, 2 pour la Papesse, etc.) donne la valeur du D20.

Le sens de la carte (droite ou inversée) n'a pas d'importance, il suffit de regarder la position de l'Arcane (0 à 21).

Par exemple, si le joueur veut tenter de traverser un fleuve à la nage, le meneur de jeu lui demande de tirer une carte. Le joueur doit faire 10 ou moins pour réussir son action. Le joueur tire la carte de l'Empereur, qui est le 4ème Arcane Majeur, donc l'action réussit.

Deux cartes spéciales

Il est important de noter que deux cartes ne suivent pas cette règle, le Mat et le Monde, ces deux cartes ayant pour positions respectives 0 et 21. Il y a deux possibilités.

- Soit le meneur de jeu décide de ne pas utiliser ces deux cartes et donc les fait retirer des jeux de Tarot; chaque paquet utilisé au cours de la partie doit donc s'en démunir.
- Soit le meneur de jeu décide d'utiliser ces deux cartes et, dans ce cas, peut appliquer les règles suivantes.

Quand la carte de l'**Arcane du Monde** est tirée, l'action entreprise est réussie de manière extraordinaire. L'action en elle-même est réussie parfaitement, de même que toutes les conséquences directes de cette action.

Par exemple, le joueur tire l'Arcane du Monde lors de sa traversée du fleuve.



Le temps de sa traversée pourra par exemple être réduit, voire même, s'il tente une action au cours de cette traversée (ex: plonger en apnée), cette action se verra attribuer un bonus ou une réussite automatique à l'appréciation du meneur de jeu.

Quand la carte de l'**Arcane du Mat** est tirée, il faut retirer une carte, et interpréter le résultat de l'action de manière renforcée. C'est-à-dire qu'un Coup d'éclat est interprété comme si le Monde était tiré, une réussite comme un Coup d'éclat, un Echec comme une Maladresse, et une Maladresse comme une Tragédie. En cas de Tragédie, l'action est ratée totalement, de même que toutes ses conséquences directes. Si le Monde est tiré, il faut interpréter cette carte normalement (voir plus haut). L'Arcane du Monde ne peut être influencé par l'Arcane du Mat.

Par exemple, le joueur tente de traverser le fleuve et tire l'Arcane du Mat. Il retire une carte de son paquet: l'Arcane du Jugement (20). C'est une Maladresse, mais l'Arcane du Mat renforce le résultat de l'action, donc c'est une Tragédie. Conséquences: le joueur n'arrive pas à traverser le fleuve et, de plus, se noie.

Sciences Occultes Nephilim

Attention, il est préférable d'utiliser un véritable jeu de Tarot, car le Tarot classique limite les possibilités de ces règles optionnelles pour les Sciences occultes.

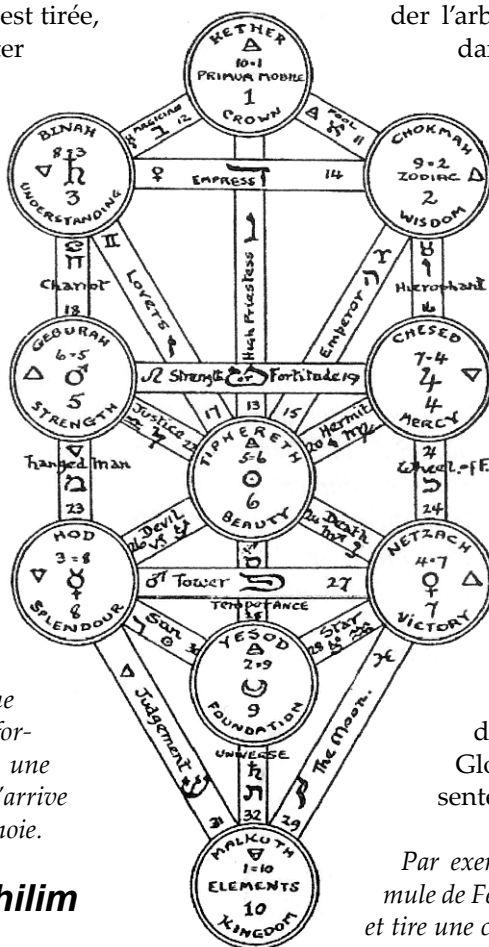
• Magie

Au début de son tour, le Magicien a le droit de tirer une carte de son jeu et peut utiliser tout élément se trouvant sur la carte comme s'il se trouvait sur la table analogique. Cet élément disparaît de la table analogique au début de son prochain tour. C'est-à-dire que cet Arcane peut être utilisé par tous les PJ et PNJ tant qu'il se trouve sur la table analogique (en jeu).

Par exemple, le Magicien tire au début de son tour l'Arcane du Pendu. Sur la carte est représentée une corde. Le joueur peut donc considérer que cette corde se trouve sur la table analogique. Le joueur suivant pourra également utiliser un élément de cette carte. Il pourra donc utiliser les Deniers comme élément dans son sortilège car la carte est encore en jeu.

• Kabbale

Au début de son tour, le Kabbaliste peut tirer une carte. Selon la position de l'Arcane dans l'arbre de vie (voir Vision Ka n°1, p.10: Les chemins de la sagesse), il est possible de bénéficier de bonus. Il suffit de regarder l'arbre de vie: si l'invocation se trouve dans une des Sephiroth reliées par cet Arcane Majeur, le Kabbaliste bénéficie d'un bonus de 2 à son jet d'invocation. Ce bonus prend fin au début du prochain tour du joueur.



Par exemple, si un joueur Kabbaliste tire l'Arcane du Monde, il bénéficiera d'un bonus de 2 pour toute invocation de Malkut ou de Yesod. Ce bonus de 2 aux invocations de Malkut et de Yesod profitera à tous les PJ et PNJ jusqu'au début du prochain tour du joueur qui a retourné la carte.

• Alchimie

Au début de son tour, l'Alchimiste peut tirer une lame. Elle lui accorde un bonus de 1 si un des Eléments, la Substance ou le Glorieux Alliage, se retrouvent représentés symboliquement sur la lame.

Par exemple, l'Alchimiste veut lancer une formule de Feu. Il décide d'utiliser le pouvoir du Tarot et tire une carte avant de lancer sa formule. Il tire la Maison-Dieu. Des flammes y sont représentées, l'Alchimiste bénéficie donc d'un bonus de 1 pour son jet de transmutation.

Précisions

Précision 1: Les Arcanes du Mat et du Monde sont des cartes comme les autres quand ils sont utilisés dans le cadre des Sciences occultes.

Précision 2: Avec les règles optionnelles en Sciences occultes, il est possible qu'une carte reste en jeu assez longtemps. Pendant ce laps de temps, le joueur qui a retourné la carte peut avoir besoin de tirer une autre carte pour résoudre une action. La carte en jeu n'est pas remise dans le paquet du joueur et celui-ci tire une carte dans son paquet de 21 cartes.

Florent Cautela

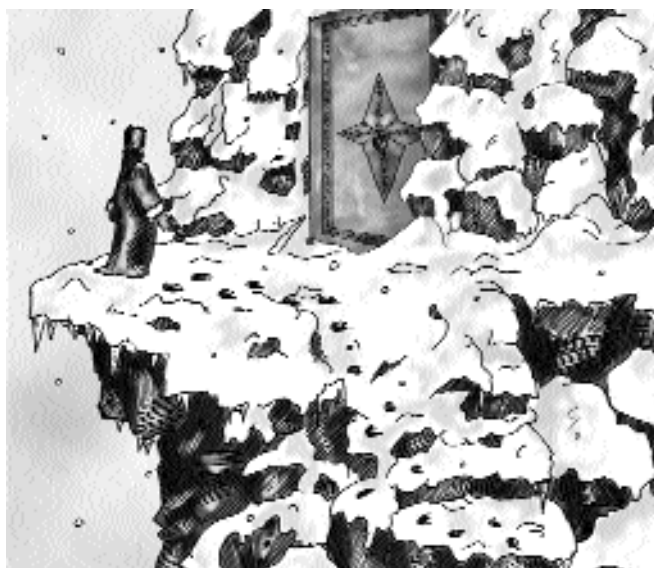
LES GLYPHES DE GARDE MAGIQUE



J'avancais dans la neige et le froid comme un forcené depuis plus de deux semaines. Mon 4x4 m'avait abandonné deux jours plus tôt. Je l'avais échangé dans un de ces villages russes perdus au milieu de la Sibérie contre un simple traîneau tiré par deux couples de chiens fatigués par l'âge. Quand je souffrais trop du froid, je repensais aux motivations qui m'avaient conduit jusque-là. Me faire ma place au soleil, voilà ce que je me répétais sans cesse en organisant cette expédition de fou. Quelle ironie pour un tel voyage au milieu du froid et de l'immensité sibériens! Il s'agissait bien pourtant de devenir un personnage incontournable de ma commanderie. Il suffisait de porter ce manteau noir. Je devais passer au blanc, symbole de ma pureté et de mon engagement envers le Temple. J'avais donc pris l'initiative de me livrer seul à cette entreprise suicidaire qui consistait à aller récupérer un objet de pouvoir dans la cache d'une de ces créatures du Diable. Ces monstres qui ne pensent qu'à asservir l'humanité! J'en avais peur mais ma foi en le Temple et en la venue de Tubalcaan était inébranlable et ô combien plus tenace que ma peur. Je savais que lorsque je rentrerais, mes maîtres seraient très en colère de ce que j'avais fait mais qu'ils se laisseraient vite amadouer en voyant ce que je leur avais rapporté.

J'apercevais au loin les prémices du promontoire rocheux qui devait abriter sa cache. Je ne connaissais pas le nom de cette créature mais, par contre, je savais qu'il détenait un pouvoir très puissant. J'avais réussi à me procurer un petit automatique en 9 mm mais je n'étais même pas sûr que cela suffirait en cas de confrontation directe. Certains de mes amis m'avaient raconté de telles légendes que je craignais vraiment le pire. Je fouillai dans ma poche pour y trouver l'arme et je l'armai presque par réflexe lorsque la peur commença à s'instiller doucement dans mes veines. Quelques

gouttes de sueur perlaient à mon front malgré le froid glacial qui règne à cet endroit du globe. Je m'allongeai dans la neige et sortis une paire de jumelles pour observer les environs. Tout était calme. Pas un bruit, ni un seul mouvement perceptible. Je décidai de finir à pied sans le traîneau.



D'après les informations que j'avais prises avant de quitter la France, le propriétaire des lieux devait se trouver aux Etats-Unis pour quelques jours encore. Cependant, je craignais qu'il ait laissé là quelque ami à lui, chargé de protéger ses biens. Tout en maudissant une fois de plus le climat sibérien, je me retrouvai au pied de la masse rocheuse et il ne me resta plus qu'à pratiquer quelques mètres d'escalade pour atteindre la porte qui bloquait l'entrée de ce repaire. Cet exercice m'était, par chance et surtout par entraînement, assez coutumier. Cela me rendit l'entreprise plus aisée et je fus en moins de quinze minutes devant une porte en pierre, taillée à même le roc. Elle devait

mesurer au moins trois mètres de haut et autant de large. Elle était composée d'un unique battant qui semblait s'ouvrir vers l'extérieur si on le tirait suffisamment fort à l'aide d'un anneau de bronze massif qui pendait au milieu comme pour inviter le visiteur à le saisir franchement. Porté par l'excitation, c'est ce que je fis sans attendre.

Je ressentis aussitôt la douleur qui vrillait ma main. On aurait cru qu'une dizaine de lames de rasoir avaient subitement jailli de la poignée de bronze pour s'enfoncer profondément dans mes chairs. Pourtant, je ne pouvais rien voir de suspect sur ce maudit anneau. Le sang coulait abondamment de ma main et faisait fondre la neige à chaque goutte qui tombait. Rapidement, une petite flaque de sang et de neige fondue décora l'entrée comme un horrible paillason macabre qui désormais n'invitait plus à entrer mais au contraire à fuir à grandes enjambées. Il me fallut faire appel à toute ma volonté pour oser porter la main une seconde fois sur l'anneau. Je m'étais bandé la main au préalable avec deux grosses lanières de cuir qui me servaient de ceinture. J'approchai lentement de l'anneau et guettaï la moindre réaction du métal mais rien ne se passait tant que je ne touchais pas la poignée. Dès que ce fut fait, la douleur fut cette fois encore plus intense. Ma main se paralysa aussitôt et je me retrouvai à genou, priant dieux et diables de venir à mon secours face à cette magie à laquelle je ne comprenais rien. J'avais enduré le froid, la faim et je me retrouvais bloqué par une porte qui refusait de se laisser ouvrir. C'était ridicule et, lorsque je me fus soigné, je décidai de prendre le problème sous un autre angle et d'éviter de toucher la poignée pour faire pression sur la porte elle-même.

Je devais y retourner deux bonnes heures après mon premier essai. Je décidai de ne pas exposer mon autre main afin qu'elle restât valide et entrepris donc de pousser le battant de la main gauche afin de voir s'il pouvait bouger dans ce sens. Puisant une nouvelle fois dans ma volonté, renforcée heureusement par les heures d'entraînement reçues à la commanderie, je posai franchement ma main sur le battant de la porte. Rien. Pas de douleur, ni le moindre petit signe d'activité de cette foutue entrée. La pierre ne bougea pas d'un millimètre lorsque je poussai de tout mon poids. J'entrepris alors d'effectuer ma pression à un autre endroit. Je décalai ma main vers la droite pour avoir le plus grand bras de levier possible lorsque, soudain, la pierre fut animée d'une sorte de mouvement marécageux. Mon avant-bras s'enfonça aussitôt de trente bons centimètres dans la roche qui se solidifia de nouveau avant que je n'aie eu le temps de le retirer. Puis, une pression commença à s'exercer sur mon membre prisonnier. Il m'était impossible de retirer mon bras et, alors que j'allais perdre connaissance, assailli par trop de douleur, je sentis mon os se briser sous la force exercée. Je sombrai dans l'inconscience, poupée de cire tragique accrochée à la paroi comme à un rêve transformé en cauchemar.

Je me réveillai bien plus tard dans une chambre d'hôpital à Moscou. On m'avait amputé du bras gauche et on m'avait soigné pour une hypothermie sévère. Je ne saurai peut-être jamais qui m'avait tiré de là. Je ne trouvai dans mes poches qu'un petit mot écrit dans une langue que je ne connaissais pas et qui s'avéra être de l'hébreu, qui disait: "Ce n'est qu'un moment d'égarement dans ta vie, tu trouveras ta voie aussi. Sois patient, fils du Soleil."

Armand de la Grange
Adopté du Bâton

Afin de protéger vos secrets des regards curieux en ces périodes de guerre occulte, voici à votre disposition les règles de création de glyphes de garde. Ces petits sorts permettent de réserver l'accès à un meuble ou à un local à ceux que le mage aura choisis. Les conséquences pour celui qui n'est pas invité sont terribles. Mieux vaut regarder à deux fois avant d'ouvrir une porte désormais !

GLYPHE DE GARDE: *SIMULACRE/ANIMAL***Niveau:** Compagnon (-2)**Elément:** Eau**Analogie:** secret > protection**Durée:** 1 année**Portée:** au toucher**Cible:** n'importe quel objet inerte**Dégâts:** La manière dont sont infligés les dégâts dépend de la matière du support mais les dégâts sont toujours Assez Meurtriers, 3.**Effet:** Le glyphe de garde est une protection contre les intrusions. Il se crée et se dépose sur la matière (porte, serrure, vitre, coffre...). En vision normale, il n'est visible que si on le cherche; par contre, il l'est toujours en vision-Ka. Il se présente alors sous forme de gravure à la couleur légèrement bleutée de l'eau et semble se mouvoir à la surface de la matière.

Le sort permet de transformer les propriétés de la matière qui réagira toujours agressivement envers celui qui touche le glyphe.

Par contact avec le glyphe, la cible endure un certain nombre d'effets désagréables en fonction de la matière sur laquelle il a été déposé.

Les effets cessent lorsque le contact est rompu. Pour rompre le contact avec le glyphe, il faut réussir un jet d'Initié Peu Difficile. Sinon, les dégâts s'accumulent à chaque tour.

Surface humide: La matière se met à vouloir absorber toute forme de liquide. Un contact avec la main entraîne immédiatement une dessiccation sévère de la cible. Chaque tour passé à toucher le glyphe nécessite un jet d'Endurant.

Bois: Le bois se déforme, emprisonne la main de celui qui le touche et serre très puissamment l'imprudent.

Métal: Le métal se réarrange de sorte qu'il devienne extrêmement coupant au point de lacérer la cible.

Pierre: La main se fait emprisonner dans la pierre et de multiples gravats sont enfoncés dans les chairs.

Etc. Le MJ est invité à improviser en fonction des éléments mis en jeu.

GLYPHE DE GARDE: *NEPHILIM***Niveau:** Maître (-2)**Elément:** Eau**Analogie:** secret > protection**Durée:** 1 année**Portée:** au toucher**Cible:** n'importe quel objet inerte**Dégâts:** Les dégâts infligés sont de nature magique et sont Assez Meurtriers, 3.**Effet:** Ici, les effets sont bien plus puissants puisque c'est directement une attaque magique que doit subir le curieux. En fait, le Magicien a réussi à concentrer une partie des Champs magiques dans la matière de ce qu'il veut protéger. Ces Champs magiques sont concentrés et ne demandent qu'à être libérés de façon explosive au moment où la cible les touche. La nature de l'élément magique qui est libéré dépend de la matière sur laquelle le glyphe a été déposé. (Voir les correspondances analogiques dans la table analogique).**Exemples:**

Feu: fer, acier, bronze...

Air: aluminium, étain...

Terre: bois, pierre...

Eau: nacre, corail...

Lune: argent, chrome...

GLYPHE DE GARDE: ÊTRES MAGIQUES ET CRÉATURES DE KABBALÉ**Niveau:** Maître (-2)**Elément:** Eau**Analogie:** secret > protection**Durée:** 1 année**Portée:** au toucher**Cible:** n'importe quel objet inerte**Dégâts:** Les dégâts infligés sont de nature magique et sont Assez Meurtriers, 3.

Effet: On oppose le niveau d'Initié en Ka dominant du lanceur au niveau d'Initié de la créature; c'est la créature qui est active pour ce test. En cas de réussite, la créature est tout de même repoussée; en cas d'échec, elle est repoussée et perd un niveau d'Initié. En cas d'échec critique, la créature est dissoute dans les Champs magiques.

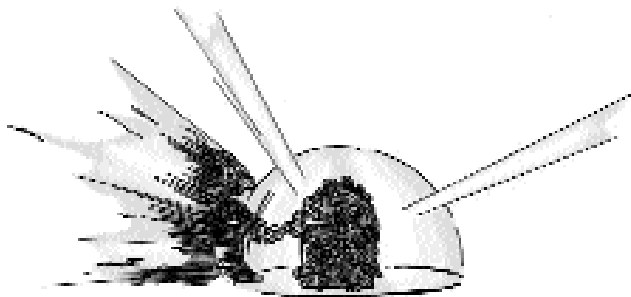
N.B.: Toutes les règles de résistance à la magie et aux dégâts magiques s'appliquent à l'égard des glyphes.

Règles sur les protections magiques *Signature des glyphes*

On ne peut pas superposer plusieurs glyphes. Chaque glyphe a une surface de 10 cm de côté. Sur une serrure ou une porte, on doit poser le glyphe de sorte qu'il soit touché par l'éventuel intrus. A chacun de bien placer ses glyphes. Un glyphe peut être annulé par un humain initié ou par un Nephilim. La procédure est la suivante:

Le personnage qui souhaite ôter le glyphe doit tenter un test de Ka dominant avec le niveau d'Initié du Magicien ayant posé le glyphe comme difficulté. Ceci est assorti d'un malus de -2 lorsque le personnage a déjà subi une fois les dégâts du glyphe.

En cas de réussite, celui qui tente d'annuler le glyphe doit l'absorber magiquement en sacrifiant une puce de Ka ou un niveau d'Initié de Ka-Soleil. La perte de Ka dominant est définitive tandis que la perte d'un niveau d'Initié en Ka-Soleil est temporaire.



Il est possible de rendre un glyphe permanent ou, au moins, de le faire durer plus longtemps. Il faut, pour cela, lui donner plus d'énergie magique, ce qui se traduit par un malus supplémentaire sur la table générique de magie.

Il existe une possibilité de signer les glyphes afin de garder une possibilité de passer sans le déclencher. A n'importe quel moment, le signataire se présente devant le glyphe avec le Magicien qui l'a posé. Le Magicien fait un jet de Ka dominant modifié par son niveau en Transformer à Assez difficile. Puis, le signataire doit sacrifier une puce de Ka dominant. Le rituel prend une heure. En cas d'échec critique au jet de Ka, le glyphe est définitivement réfractaire à ce Nephilim; il ne pourra jamais être reconnu par ce glyphe.

Une fois le rituel effectué et réussi, le Nephilim est reconnu par le glyphe tant que celui-ci reste actif. Il n'y a pas de limite au nombre de signataires que peut comporter un glyphe. C'est ce qui arrange beaucoup les fraternités de Nephilim qui partagent les mêmes lieux de rencontre.

Il est bien évident qu'un Nephilim qui a posé un glyphe n'est jamais affecté par les effets de son propre glyphe, il en est automatiquement signataire.

Une version de ces règles pour la deuxième édition de Nephilim est disponible sur le site <http://www.adamante.fr.st>

Remerciement à Samuel Quignon pour les règles de signature des glyphes.

Yann Bruyère

Reims, Forêt de la Montagne, 2h du matin

Vindemiatrix, essoufflé, surgit au milieu d'une clairière. Les deux R+C le poursuivaient depuis deux kilomètres. Il se disait qu'il n'aurait jamais dû essayer de leur voler ce satané livre. Il le sentait rebondir dans son sac contre son dos. Ce livre de légendes grecques était gardé par ce collègue R+C depuis des siècles. Pour Vindemiatrix, sa possession allait lui permettre de réaliser la volonté de sa Mère, la déesse. La clairière était vaste, mais il ne voyait aucun endroit où se cacher. Les deux R+C allaient le rattraper d'une minute à l'autre et, rien que de penser à leurs Tekhnès, Vindemiatrix eut un frisson dans le dos. Il était temps d'agir et de faire confiance à la déesse. Il ouvrit le livre volé et tomba sur une page qui racontait la légende d'Adonis et d'Aphrodite. Aphrodite courant vers son amant se blessa sur une épine de rose; et son sang colora la rose en rouge. Par une vision, Astrée, sa Mère, lui suggéra qu'il était possible d'utiliser cette légende, que derrière les mots existait une réalité. Vindemiatrix observa la clairière d'un regard rapide et circulaire et aperçut une rose sauvage. Il se jeta dessus et en cueillit cinq pétales. Entendant des pas rapides se rapprocher, il commença à se concentrer; Astrée lui parlait, le rassurait, lui expliquant le *modus operandi* de l'Archémie. Il fallait, dans un premier temps, entrer dans une sorte de transe extatique, ce qu'il fit naturellement; son corps tressaillit et ses yeux se révulsèrent comme s'il était en Vision-Ka. Ensuite, Astrée lui recommanda de vérifier si le lieu était propice à l'éveil de la Rose. Vindemiatrix n'en savait rien mais, en tout cas, il savait que cette forêt était réputée pour ses légendes locales sur le diable. Ce lieu n'était peut-être pas propice, mais légendaire sûrement. Il prit

les cinq pétales dans sa main et relut la légende une dernière fois, pour la matérialiser. Il sentit dans le creux de sa main les pétales se durcir. Il ouvrit les yeux et vit que ces pétales de rose étaient devenus des pétales de métal, tranchants et effilés. C'est à ce moment-là que les deux R+C surgirent à leur tour dans la clairière. Ils étaient équipés d'armes étranges, ressemblant plus à des jouets en plastique qu'à de véritables armes. En vérité, la question n'était pas là; elle était dans la réaction. Vindemiatrix se saisit de l'un des pétales de rose et l'envoya sur l'un de ses deux poursuivants, qui le reçut en plein front. Il s'écroula sur le sol, mortellement blessé. L'autre tira sur l'Ar-Kaïm qui prit la fuite sans hésiter, plongeant dans un fourré. La poursuite reprit de plus belle. Vindemiatrix était blessé au bras droit. Cette satanée arme lui avait paralysé le bras, mais pas seulement. Il se sentait également comme engourdi. La blessure n'était pas grave en elle-même, mais elle avait grande chance de le ralentir assez pour qu'il se fasse rattraper par le R+C. Tout en courant, il rouvrit son livre et tomba sur la légende du Chiendent, archétype de la difficulté. Sur sa course, il arracha du chiendent à la volée, et commença pour la deuxième fois de la journée un Rappel de l'Archémie, la première Science occulte officielle des Ar-Kaïm. Une fois le Chiendent éveillé, Vindemiatrix sentit que les pas de son poursuivant se ralentissaient, comme s'il était gêné dans sa course. Il le distança en quelques secondes pour se retrouver seul en plein milieu de la forêt. Astrée lui avait sauvé la vie mais, chose encore plus précieuse, lui avait fait un don, celui de maîtriser et d'éveiller les archétypes du monde. Vindemiatrix, initié aux mystères de la terre, décida d'aller prévenir ses frères et de leur apporter le livre volé.

• L'ARCHÉMIE •

Présentation

L'Archémie est une Science occulte qui permet aux Ar-Kaïm la pratiquant d'accéder à la Sapience de la Terre. En effet, cette Science occulte pose comme principe de base que la Terre est vivante et composée d'énergie tellurique.

Cette énergie tellurique anime tous les êtres vivants issus de la Terre. Certains Ar-Kaïm, très initiés et très anciens, ont établi un lien particulier avec celle-ci. Ils ont réussi à entrevoir les possibilités de cette énergie universelle et ont cherché à retrouver le cordon ombilical que tout enfant de la Terre possède avec sa Mère. Le Cœur du Graal primordial est donc relié au Cœur des Ar-Kaïm.

L'Archémie permet aux Ar-Kaïm qui ont entrevu l'existence de ce cordon de retrouver leurs origines en pénétrant dans les entrailles de la Terre. Car celle-ci contient en son cœur les images primordiales de toutes les consciences des êtres vivants, sous la forme d'Archétypes.

L'Ar-Kaïm Archémiste doit donc aller sur le sentier, c'est-à-dire voyager à travers les différents paysages sacrés de la Terre. Cela ne peut être retrouvé et expérimenté que par l'intermédiaire d'histoires sacrées, de légendes, de contes et de mythes. Derrière ces histoires se cachent les vérités. Ces vérités essentielles sont traduites sous forme d'Archétypes que l'humanité a transcrit sous la forme de légendes. L'Ar-Kaïm, en s'immergeant dans les énergies telluriques, va pouvoir rappeler l'un de ces Archétypes pour bénéficier de dons de la Nature.

DEFINITIONS

Archétype: Un Archétype est une conscience issue du Graal primordial, composée uniquement de son énergie. Les Ar-Kaïm utilisent son pouvoir par l'intermédiaire de Rappels.

Rappel: Un Rappel est le nom donné aux Sorts de l'Archémie. Un Rappel permet d'éveiller des Archétypes.

Focus: Les Rappels sont issus des légendes, contes et mythes. Certains Ar-Kaïm ont réussi à comprendre le sens caché de ces légendes et les ont traduites sous forme de Focus.

Filière: Une Filière est l'une des treize façons de voir et de pratiquer l'Archémie. Chaque Filière est liée symboliquement à l'un des treize signes du zodiaque. Les Archétypes sont également répartis dans l'une des Filières.

Radiesthésie: Cette Compétence Rituels (Radiesthésie) est nécessaire pour déterminer si le lieu est propice ou non à la pratique de l'Archémie. La Radiesthésie permet de connaître le niveau de la Caractéristique Légendaire du lieu sondé. Cette Caractéristique s'évalue de Pas à Très Légendaire. Au premier Cercle, l'Ar-Kaïm utilise une baguette de sourcier; au deuxième Cercle, il utilise un pendule; au troisième Cercle il utilise son corps et son esprit, c'est la Radiesthésie mentale.

Mythos: Les Mythos sont les noms des Compétences occultes de l'Archémie. Il existe plusieurs Mythos par Cercle, mais l'Ar-Kaïm devra toujours en choisir trois par Cercle.

Techniquement, l'Ar-Kaïm doit repérer les énergies telluriques grâce à sa Compétence Rituels (Radiesthésie) (voir *Radiesthésie*).

Après les avoir repérées, il va pouvoir faire appel à la puissance de cette énergie et rentrer en osmose avec un Archétype. Ces énergies telluriques contiennent une infinité d'Archétypes issus des consciences vivantes de la Terre.

L'Archétype appelé victorieusement va apporter à l'Ar-Kaïm un don (lié à sa symbolique).

L'Ar-Kaïm va s'approprier la puissance de cet Archétype pendant un court instant. Ce sera pourtant suffisant pour approcher une réalité essentielle. Celle de l'énergie originelle, qui est à l'origine de tout. Ce retour à l'origine va se faire, pour l'Archémiste initié, par la connaissance du chaos naturel. Le chaos intérieur de l'Ar-Kaïm est à l'image du chaos naturel. La nature instable de son Cœur doit être maîtrisée et l'Archémie est la solution à son instabilité. Le Cœur de l'Ar-Kaïm est le creuset où la *materia prima* va être transformée en or, par l'intermédiaire des différents Archétypes, issus du Cœur de la Terre.

Les Archétypes ont plusieurs formes, allant de la moins développée mais en nombre illimité, à des formes plus riches mais en nombre limité. Ces derniers Archétypes sont directement issus de l'énergie tellurique originelle. Rares sont les Ar-Kaïm à avoir réussi à les rappeler pour s'approprier leur don, l'ultime quête de l'Archémie étant de rappeler la conscience originelle de la Terre pour la libérer.



Ar-Kaïm et Science occulte

Il peut paraître étonnant que les Ar-Kaïm aient accès à une Science occulte. Normalement, les Révélés ne peuvent utiliser que leurs Talents et ne peuvent donc pratiquer aucune Science occulte, c'est ce qui fait leur originalité. Mais c'est mal connaître ces Immortels. Une société secrète Ar-Kaïm, les Fils d'Astrée, a découvert au milieu du XXème siècle que certains lieux étaient chargés d'une "magie" particulière. En effet, ces lieux légendaires vibraient d'une énergie tellurique harmonieuse et puissante. Ils comprirent que des consciences issues des légendes et des mythes pouvaient être éveillées grâce à leur Cœur. Ils ont donc développé cette nouvelle Science occulte, l'Archémie, qu'ils ont enseigné ensuite à leurs Frères Ar-Kaïm.

Les Fils d'Astrée pensent que l'Archémie pourrait être une voie vers la Qiyas.

Enfin, cette Science occulte respecte le cheminement initiatique de l'Alchimie en se déroulant en trois phases (correspondant aux trois cercles). Tout d'abord, l'Archémiste doit *entrer dans les entrailles de la Terre*; il pourra appeler des Archétypes liés au monde profane (les Archétypes des règnes du monde vivant: minéral, végétal et animal) et faire confiance à son intuition. Ensuite l'Ar-Kaïm *devra rectifier* son Cœur en s'identifiant. Là, il pourra appeler des créatures magiques (les Archétypes issus du Peuple-Fay). Enfin, l'Archémiste *doit trouver la Pierre cachée*, c'est-à-dire le mystère divin. Il pourra appeler des héros et des dieux, et leur dérober leur pierre.

DU SYMBOLIQUE ET DU SOCIAL

Cercle	Nom	Couleur	Attribut
Premier	Géomant	Vert	Lanterne
Deuxième	Mythomant	Bleu	Epée
Troisième	Théomant	Jaune	Couronne

Du symbolique au social

Les Ar-Kaïm qui ont choisi la voie archémique, sont de véritables pèlerins dans le sens le plus noble de ce mot. Le voyage de l'Archémiste se déroule en deux phases. La première est un voyage physique impliquant un réel pèlerinage. L'Ar-Kaïm, avec son pendule, est à la recherche des courants telluriques, veines de la Terre. Il recherche l'image primordiale de la Terre, un Archétype, pour réussir à maîtriser son Cœur. Ce premier voyage peut se faire en groupe et, souvent, les Ar-Kaïm se réunissent en société secrète ou ordre initiatique pour s'entraider et repérer des courants telluriques puissants et porteurs d'Archétypes primordiaux. Il est proche de la recherche de la *materia prima* de l'Alchimie.

Par contre, la seconde phase est plutôt un voyage de nature introspective, les Ar-Kaïm Archémistes préférant la solitude. Il est proche de la solitude de l'Alchimiste dans son laboratoire. Le Cœur de l'Ar-Kaïm est l'Athanor des Nephilim.

Focus

Les Rappels (nom donné aux Sorts de l'Archémie) se trouvent uniquement dans les légendes, les contes ou les mythes. Toutes ces histoires sont vraies, il suffit pour l'Ar-Kaïm de comprendre leur sens afin d'arriver à trouver un Rappel. Ces histoires forment nécessairement un Archétype et peuvent parfois donner naissance à un Plan Subtil. Les énergies telluriques absorbent toutes les données issues des consciences des êtres vivants, pour les traduire sous la forme d'Archétypes.

Filières zodiacales

Les forces telluriques ne sont pas tout, il faut également que les forces cosmiques aiguillent ces énergies dans l'une des treize Filières.

Une Filière est une catégorie de classement des Archétypes liée à la symbolique du signe zodiacal.

Un Ar-Kaïm peut utiliser des Rappels des Filières auxquelles il n'appartient pas. Mais dans ce cas, un modificateur sera appliqué, variant selon la position de la Filière du Rappel par rapport à celle de l'Archémiste.

Pour connaître le modificateur appliqué au lancement du Rappel, il suffit d'utiliser les règles du LdJ pour les Talents (p.237 et p.271) adaptées pour l'Archémie.

**Filière du Bélier**

- Les Archétypes de cette Filière s'identifient au combat et à la guerre. (*Destructeur-Arès*)
- Ils s'identifient également à la mémoire universelle, à la pensée créatrice, à la connaissance, au savoir, à la Sophia. Ils stimulent les œuvres intellectuelles et protègent les savants, les travaux d'études et de recherche. (*Créateur-Athéna, Toison d'Or*)

**Filière du Taureau**

- Les Archétypes de cette Filière incarnent l'œuf cosmique, la matrice universelle, la féminité, la maternité, la permanence des formes. Ils assurent la mémoire génétique et protègent la femme. (*Aphrodite-Gaïa*)
- Ils incarnent les forces de la Nature, les catastrophes naturelles (séisme, tempête, etc...). (*Dionysos*)

**Filière des Gémeaux**

- Les Archétypes de cette Filière s'identifient à des puissances ambiguës et troubles. (*Janus*)
- Ils s'identifient également à des puissances complémentaires, fusionnées, etc. (*Castor et Pollux*)

Rappel appartenant	Bonus/malus
A sa Filière	+2
A la Filière opposée	+1
A une Filière voisine de la Filière opposée	0
A une Filière située à deux cases de la Filière opposée	-1
Aux Filières à mi-chemin entre sa Filière et son opposée	-2
A une Filière située à deux cases de la sienne	-3
A une Filière voisine de la sienne	-4
Au Serpenteaire	-2

**Filière du Cancer**

- Les Archétypes de cette Filière symbolisent le principe matriciel, le psychisme inconscient, la pulsion vitale, l'imaginaire, les souvenirs, les rêves, la fantaisie et le lyrisme. (Lune)
- Ils sont porteurs des arrêts du destin. Ils ouvrent l'alpha de la vie, personnifient le génie instructeur, l'initiateur, maître du *logos*. Ils protègent toutes les activités et réalisations humaines dans le domaine matériel. (Hermès)

**Filière du Lion**

- Les Archétypes de cette Filière représentent le dieu suprême, maître du cosmos et de l'Olympe, l'infiniment grand, la suprématie. Dispensateurs du souffle vital, ils protègent le chef, le roi, le père de famille, les petits enfants. (Zeus)
- Ils représentent aussi le conducteur du Char Solaire, incarnent la lumière physique et spirituelle. Ils sont maîtres des Muses et protègent les arts, la médecine, les sciences divinatoires, les poètes et les athlètes, les lieux de méditation, de jeux ainsi que la musique. (Apollon)

**Filière de la Vierge**

- Les Archétypes de cette Filière régissent la Terre et incarnent la végétation cultivée, la faune domestique, le travail agricole et les gens de la terre, les assemblées agraires, les foires, les comices. (Déméter-Perséphone)
- Ils représentent l'habileté manuelle, l'application au travail et oeuvres de perfection. (Astrée)

**Filière de la Balance**

- Les Archétypes de cette Filière protègent les travailleurs, la justice humaine et sociale. Ils sont considérés comme maîtres du feu et des richesses souterraines. (Héphaïstos)
- Ils s'identifient aux lieux du cœur et de l'esprit, au dialogue affectif, à la grâce de l'âme, aux Noces sacrées. (Amour et Psyché)

**Filière du Scorpion**

- Les Archétypes de cette Filière sont porteurs du germe fécondateur et incarnent la vitalité masculine. Ils assurent la défense du territoire et des institutions, procèdent au maintien de l'ordre et de la discipline et, enfin, protègent les guerriers et les vétérans. (Scorpion)
- Ils symbolisent la résistance, la mort, le dynamisme, la dureté et les luttes. Ils s'identifient à l'animal noir fuyant la lumière, vivant caché et pourvu d'un dard empoisonné, au monde de valeurs sombres, propres à évoquer les tourments et drames de la vie jusqu'au gouffre de l'absurde, du néant, de la mort, de l'ombre et de l'enfer. (Hadès)

**Filière du Sagittaire**

- Les Archétypes de cette Filière sont identifiés à la médecine, aux soins et aux maladies. (Chiron-Ixion)
- Ils sont considérés comme régents de Séléné, la Lune. Ils protègent la flore et la faune sauvage: montagne, forêts, sites incultes. Ils protègent également le monde forestier: chasseurs, charbonniers, etc. (Artémis-Diane)

**Filière du Capricorne**

- Les Archétypes de cette Filière sont gardiens du foyer, des traditions, des croyances. Ils représentent l'oméga de la vie, le culte des défunts, la désincarnation, les splendeurs de l'éternité. Ils protègent les lieux de culte, les membres du sacerdoce, les temples, les choses sacrées. (Hesta)
- Ils s'identifient aux forces profondes, à la terre hivernale dans les profondeurs de laquelle s'élabore le lent et pénible oeuvre de la végétation. (Pan-Amaltée)

**Filière du Verseau**

- *Verseau séraphin*: les Archétypes de cette Filière sont régents de l'Empyrée, la couronne du ciel, vectrice des incarnations. Ils représentent les ondes, les radiations et l'infiniment petit, ils sont maîtres de l'astral. Ils protègent les accouchements, les nouveau-nés, la mère de famille. (Héra)
- *Verseau uranien-prométhéen*: les Archétypes de cette Filière s'identifient à l'astre libérant l'être de ses chaînes instinctives et dégageant ses forces spirituelles sur une voie de dépossession, à l'être libéré dans le feu de la puissance prométhéenne, en vue de se dépasser. (Prométhée)

**Filière des Poissons**

- *"Poissons" amplificateur*: les Archétypes de cette Filière s'identifient au psychisme, au monde intérieur et ténébreux. (Hercule)
- *"Poissons" dissolvant-intégrateur universel*: les Archétypes de cette Filière sont les maîtres des éléments liquides, océans, rivières, sources et tout système hydrographique. Ils symbolisent également les flots dissolvants et purificateurs. Ils incarnent l'évolution et l'involution comparables aux mouvements des marées. Ils protègent les gens de la mer et la navigation. (Poséidon-Poissons)

**Filière du Serpenteaire**

- Les Archétypes de cette Filière s'identifient à des puissances liées à la mort, à la souffrance et à la non-vie. (Pluton)

Niveau de la Caractéristique Légendaire	Niveau de difficulté de Rappel de l'Archétype
Pas Légendaire	Pas
Peu Légendaire	Pas, Peu
Assez Légendaire	Pas, Peu, Assez
<...> Légendaire	Pas, Peu, Assez, <...>
Très Légendaire	Pas, Peu, Assez, <...>, Très

Niveau de la Caractéristique Légendaire	Lieu dont les légendes sont connues au niveau...
Pas Légendaire	d'un hameau, voire par une seule personne (ex: l'utilité de la feuille de marronnier connue par une sorcière)
Peu Légendaire	d'une ville (ex: la Tarasque à Tarascon)
Assez Légendaire	d'une région (ex: le diable dans le Berry)
<...> Légendaire	d'un pays entier (ex: la Pythie de Delphes en Grèce)
Très Légendaire	d'un continent (ex: Merlin en Europe)

Radiesthésie

Chaque lieu est imprégné par les énergies telluriques et est quantifié par le niveau de Caractéristique Légendaire. L'Ar-Kaïm doit avant toute pratique déterminer le niveau Légendaire (Pas à Très Légendaire) du lieu où il se trouve. Pour cela, il utilise sa Compétence Rituels (Radiesthésie) qu'il possède au niveau Apprenti au 1er Cercle, au niveau Compagnon au 2ème Cercle et au niveau Maître au 3ème Cercle.

Le test s'effectue entre la Caractéristique Initié de l'Ar-Kaïm et la difficulté Assez Difficile, modifiée par la Compétence Rituels (Radiesthésie).

Maladresse: l'Ar-Kaïm ne peut plus pratiquer l'Archémie jusqu'à minuit.

Echec: il ne se passe rien. L'Ar-Kaïm peut retenter d'utiliser sa Compétence Rituels (Radiesthésie).

Réussite: l'Ar-Kaïm détermine le niveau exact de la Caractéristique Légendaire du lieu où il se trouve.

Coup d'Éclat: même effet qu'en cas de réussite. De plus, l'Ar-Kaïm voit baisser d'un niveau la difficulté de Rappel d'Archétypes dans ce lieu jusqu'à minuit.

La Caractéristique Légendaire du lieu permet de déterminer le niveau maximum que peut avoir l'Archétype rappelé. C'est-à-dire qu'un Archétype dont le Rappel a une difficulté supérieure au niveau Légendaire ne pourra pas être rappelé dans ce lieu, à moins de pratiquer un rituel mythogène (voir La Forge mythogène dans Vision-Ka 3) pour faire augmenter le niveau de la Caractéristique Légendaire.

Voici un tableau permettant de déterminer quels sont les Archétypes qui peuvent être rappelés selon le niveau Légendaire du lieu.

Par exemple, un cromlech de Bretagne est Peu Légendaire, seuls les Archétypes qui sont Pas ou Peu Difficiles pourront être rappelés dans ce lieu.

Lors de vos parties, pour déterminer le niveau Légendaire d'un lieu, fiez-vous à votre intuition et à votre connaissance du lieu. Ce n'est pas parce que l'Archémiste se trouve dans un milieu urbain que le lieu sera Pas Légendaire. Il existe des légendes urbaines très fortes. Voici un tableau pour vous aider à déterminer le niveau de la Caractéristique Légendaire.

Ce niveau peut varier en fonction du nombre de légendes. C'est-à-dire que si le lieu est imprégné de plusieurs légendes son niveau Légendaire peut augmenter, au choix du meneur de jeu.

Par exemple, dans le hameau connu pour sa légende sur les effets bénéfiques de la feuille de marronnier sur la santé, peut-être se raconte-t-il d'autres histoires du même genre au coin du feu, et donc ce lieu pourrait être considéré, par le meneur de jeu, comme Peu voire Assez Légendaire, selon les cas.

Cercle des Rappels	Temps de méditation
Premier Cercle	1 action exclusive
Deuxième Cercle	1 tour
Troisième Cercle	1 heure

Lancer un Rappel

L'Archémiste doit faire une opposition entre sa Caractéristique Initié de l'Élément de l'Archétype contre la difficulté de l'Archétype modifiée par le niveau de Compétence occulte concernée (A, C, M).

Conditions de Rappel

La transe extatique

Cette transe permet à l'Archémiste de s'harmoniser avec les vibrations si particulières des énergies telluriques.

La présence de ces énergies telluriques

Elles ne se trouvent pas partout dans les mêmes quantités. Il est possible que certains endroits ne soient pas assez chargés en énergie pour lancer le Rappel. La Compétence Rituels (Radiesthésie) permet de connaître le niveau de la Caractéristique Légendaire du lieu (voir "Radiesthésie").

Les Catalyseurs

Pour lancer les Rappels de premier Cercle, l'Archémiste a besoin de Catalyseurs. Ce sont des ingrédients (minéral, végétal ou animal) qui sont nécessaires à l'éveil de l'Archétype du monde vivant.

•PREMIER CERCLE• le monde vivant

Au premier Cercle, l'Archémiste va éveiller des Archétypes très primaires, issus du monde profane.

Les Rappels du monde **minéral** permettent d'éveiller l'énergie tellurique se trouvant dans les métaux, pierres, roches, statues, constructions,...

Les Rappels du monde **végétal** permettent d'éveiller l'énergie tellurique se trouvant dans la flore en général, fleurs, arbres, en particulier.

Les Rappels du monde **animal** permettent d'éveiller l'énergie tellurique se trouvant dans les animaux.

Les trois Mythos (Compétences occultes) du premier cercle sont Minéral, Végétal et Animal. Ils sont notés de Profane à Maître et peuvent progresser de manière indépendante.

Si une Maladresse est obtenue lors du lancement du Rappel de 1er Cercle, le joueur lance un D20. Il suffit de lire le tableau ci-dessous pour déterminer la maladresse subie.

Maladresses

Erreur d'Archétype: l'Archémiste s'est trompé dans l'Archétype éveillé. Il en éveille un autre du monde du vivant au choix du MJ.

Erreur de cible: l'Archémiste se trompe de cible et le Rappel prend effet sur la cible la plus proche de lui.

Archétype inversé: le Rappel éveille un Archétype qui produit des effets inverses. Par exemple, au lieu d'augmenter une Caractéristique de la cible, elle la diminuera.

Catalyseurs détruits: tous les Catalyseurs liés au Mythos du Rappel lancé sont détruits. Par exemple, si un Rappel du Mythos Minéral est lancé, tous les Catalyseurs (minéraux, métaux, etc.) sont détruits.

Cordon brisé: le cordon qui relie l'Archémiste à la Terre se brise pendant une journée. Si un 20 est tiré, le cordon se brise pendant trois jours.

MALADRESSES DU MONDE VIVANT

D20	Maladresse
1-4	Erreur d'Archétype
5-8	Erreur de cible
9-12	Archétype inversé
13-16	Catalyseurs perdus
17-20	Cordon brisé

MINÉRAL

• RAPPEL DE LA PIERRE DE FOUDRE

Ka: variable.**Difficulté:** Pas Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** -**Filière:** Lion**Catalyseur:** une pierre de foudre**Légende**

On pensait que ces pierres, attirant la foudre, étaient la matérialisation des coups de tonnerre projetés depuis le monde supérieur pendant les tempêtes orageuses. Ces pierres de foudre seraient des bougies qui appartiendraient au petit peuple.

Cette pierre permet de découvrir instinctivement la présence d'un Plexus, d'un Nexus, d'une Porte d'un Royaume, d'une Porte vers un Plan Subtil ou d'une Porte vers l'Hadès. Le rayon de ce Rappel est de niveau d'Initié x 100 mètres.

Le Ka utilisé pour lancer le Rappel varie selon ce que l'Ar-Kaïm veut découvrir.

Plexus: Élément du Plexus

Porte d'un Royaume: KLN

Porte vers un Plan Subtil: le Ka dominant de l'Ar-Kaïm

Porte vers l'Hadès: Orichalque

• RAPPEL DE LA PIERRE DE SANG

Ka: Air**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** -**Filière:** Bélier**Catalyseur:** Rubis**Légende**

Les Pierres de sang sont considérées depuis l'Antiquité comme des Pierres permettant de retrouver la mémoire.

Cette pierre permet de se rappeler un événement vécu dans une ancienne vie. La réalité de l'événement ne pourra pas être remise en doute et cet événement est à l'appréciation du meneur de jeu.

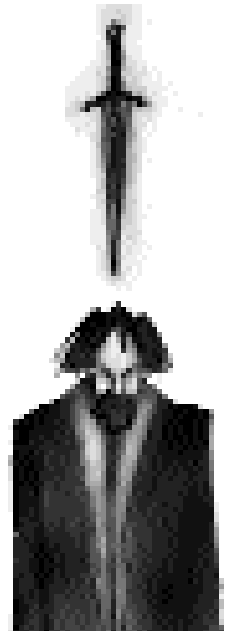
• RAPPEL DE L'ÉPÉE DE DAMOCLÈS

Ka: Feu**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** 1 semaine**Filière:** Balance**Catalyseur:** Acier**Légende**

Selon une légende rapportée par Horace et Cicéron, Damoclès s'extasia un jour sur la magnificence et le bonheur des princes et gouverneurs. Denys l'invita alors à un banquet grandiose, où Damoclès fut reçu comme un prince et profita des riches plaisirs de la table jusqu'au moment où son attention fut attirée au-dessus de lui: une épée tranchante était suspen-

due au-dessus de sa tête, retenue par un simple crin de cheval. Par ce signe, Denys entendait montrer à son courtisan la fragilité du bonheur des plus fortunés, menacés par une insécurité permanente. D'où l'expression proverbiale: une épée de Damoclès.

Ce Rappel fait apparaître une épée au dessus de la tête de la cible. Cette épée tombera et tranchera la cible quand les conditions posées par l'Archémiste seront remplies. Épée: " ... " Meurtrière; 4. L'Épée cause des dommages physiques et magiques.



• RAPPEL DU SAPHIR

Ka: Terre**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** 1 minute**Filière:** Taureau**Catalyseur:** Saphir**Légende**

Une légende grecque racontait que le saphir pouvait guérir les maladies des yeux.

Ce Rappel permet aux Ar-Kaïm en Vision-Ka de voir tous les Éléments même ceux qu'ils ne possèdent pas dans leur Coeur.

• RAPPEL DE L'ÉMERAUDE

Ka: Feu**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** 10 minutes**Filière:** Gémeaux**Catalyseur:** Émeraude**Légende**

L'Émeraude a deux visages. Pour certains, elle était la pierre d'Hermès, le messager des Dieux, et avait donc comme pouvoir de percer les ténèbres les plus obscures; par contre, pour d'autres; elle représentait son autre visage, celui d'Hermès, le Grand Psychopompe, et dans ce cas-là, elle avait comme pouvoir de se retourner contre les créatures infernales.

Ce Rappel éveille une lumière intense qui pourra éclairer une zone de 20 mètres de diamètre et chasse tous les êtres qui voudront du mal à l'Ar-Kaïm. Tous ces êtres "néfastes" pour l'Archémiste ne pourront pas pénétrer dans la zone d'effet du Rappel, tant que celui-ci dure.

• RAPPEL DE L'ONYX

Ka: Lune Noire**Difficulté:** Pas Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** une nuit**Filière:** Cancer**Catalyseur:** Onyx

Légende

L'onyx, également nommé la pierre de la discorde, passait pour être une pierre qui donne des cauchemars.

Ce Rappel provoque des cauchemars à une victime. Elle se réveillera le matin avec sa caractéristique Blessé augmentée d'un niveau. Elle pourra le récupérer après une bonne nuit de sommeil.

• RAPPEL DU SOMBRE SAPHIR

Ka: Lune Noire**Difficulté:** Pas Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** -**Filière:** Capricorne**Catalyseur:** Sombre saphir

Légende

Le sombre saphir est une pierre précieuse qui renforcerait la disposition de l'âme à la paix avant la mort.

Tant que ce sombre saphir reste posé sur le corps d'un mort, il diminue d'un niveau sa Caractéristique Tourmenté.

• RAPPEL DU CORAIL

Ka: Terre**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Minéral/Végétal/Animal**Catalyseur:** Corail**Durée:** 3 jours**Filière:** Poissons

Légende

Le corail serait né, selon une légende grecque, des gouttes de sang de la tête de la Méduse tranchée par Persée. La tête de la Méduse avait pour pouvoir de pétrifier ceux qui la regardaient. C'est pour cela que le corail était censé stopper les hémorragies.

En appliquant le Corail archétypal, l'Archémiste peut stopper une hémorragie ou stabiliser une blessure. Ce Rappel a une durée limitée à trois jours. Passé ce délai, l'hémorragie reprend et la blessure se rouvre à nouveau.



• RAPPEL DE LA TURQUOISE

Ka: Terre**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** une journée**Filière:** Sagittaire**Catalyseur:** Turquoise

Légende

La turquoise est une pierre qui a un pouvoir actif sur la flore et la faune. Selon certaines légendes, elle peut aider à s'orienter dans tous les milieux naturels.

Quand l'Archémiste porte sur lui une Turquoise archétypal, il voit augmenter d'un niveau ses Compétences de Survie (Forêt, Montagne, etc.) et Pister.

• RAPPEL DE L'AMETHYSTE

Ka: Orichalque**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** -**Filière:** Verseau**Catalyseur:** Améthyste

Légende

L'améthyste, du grec Ametusios, aurait, selon Pline, le pouvoir de protéger contre la sorcellerie.

Le Rappel de l'Améthyste permet d'être immunisé contre tout Rappel élémentaire de premier Cercle. L'Améthyste jetée sur un Archétype du premier cercle l'annule définitivement.

• RAPPEL DU PLOMB

Ka: Orichalque**Difficulté:** Pas Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** une nuit**Filière:** Scorpion**Catalyseur:** Plomb

Légende

Selon la mythologie grecque, le plomb servait à Bellérophon monté sur Pégase à vaincre le monstre Chimère.

Ce Rappel permet d'empêcher un humain ou un Ar-Kaïm de rêver pendant une nuit.

• RAPPEL DU MERCURE

Ka: Lune Noire**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Minéral**Durée:** une journée**Filière:** Vierge**Catalyseur:** Mercure

Légende

Le mercure est un métal ambivalent, confrontant ou inversant des principes contraires.

Le Mercure archétypal doit être jeté sur la cible. Celle-ci se voit inverser sa main gauche et sa main droite, son appréciation du beau et du laid et son jugement entre ami et ennemi.

• RAPPEL DE L'ARGENT

Ka: variable

Difficulté: Assez Difficile

Compétence: Minéral

Durée: 1 action

Filière: Taureau

Catalyseur: Argent

Légende

On attribuait à l'argent le pouvoir de blesser ou de tuer les sorcières du temps lorsqu'on tirait dans les nuages qui apportaient la pluie.

Le Rappel de l'Argent permet de déclencher des effets climatiques variables selon l'Elément utilisé. En voici quelques exemples:

Terre: le Rappel provoque un minitremblement de terre. Dans une zone de 100 mètres, tous les personnages présents doivent réussir un test d'Agile Difficile pour ne pas tomber. Dégâts: Pas Meurtier; 2. Un attaquant debout bénéficie de la surprise contre toute attaque dirigée contre un personnage au sol.

Feu: un geyser de feu jaillit du sol et projette des boules de feu. Dans une zone de 100 mètres, tous les personnages présents doivent réussir un test d'Agile Difficile pour éviter les boules de feu. Sinon ils subissent une attaque Pas Meurtier; 4.

Eau: une mini-inondation est provoquée. Dans une zone de 100 mètres, tous les personnages présents doivent réussir un test d'Endurant Difficile pour ne pas être emportés dans le courant. Dégâts: Pas Meurtier; 2.

Air: une tornade souffle dans une zone de 100 mètres. Tous les personnages présents doivent réussir un test d'Agile Difficile pour ne pas s'envoler; en cas d'Échec, la chute est Pas Meurtier; 3.

Soleil: une éclipse solaire est provoquée par le Rappel. Dans une zone de 100 mètres, tous les personnages présents doivent réussir un test d'Endurant Difficile pour arriver à percevoir quelque chose dans la nuit. En cas d'échec, l'Archémiste bénéficie des règles de l'attaque surprise.

• RAPPEL DE L'OR

Ka: Air

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Minéral

Durée: une recherche occulte

Filière: Bélier

Catalyseur: Or

Légende

Dans la tradition grecque, l'or évoquait toute la symbolique de la connaissance, la légende la plus caractéristique étant celle de la Toison d'Or.

Ce Rappel réussi, l'Ar-Kaïm bénéficie d'un niveau supplémentaire dans une compétence Traditions au choix. Ce Rappel ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour.

• RAPPEL DU FER

Ka: variable

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Minéral

Durée: instantané

Filière: Balance

Catalyseur: Fer

Légende

Les peuples de l'Antiquité voyaient dans le magnétisme du fer une preuve de ses pouvoirs surnaturels (attraction, resserrer des liens, etc.).

Ce Rappel permet d'attirer à lui tout objet se trouvant à 10 mètres. Pour déterminer l'Elément de ce Rappel, il suffit de consulter la table analogique de la Magie dans le LdJ. Par exemple, pour attirer une arme à feu, l'Ar-Kaïm utilisera son Ka-Feu. Il n'est pas nécessaire que l'objet attiré soit en fer. Le poids de l'objet ne doit pas dépasser la quantité de fer utilisée pour le Rappel.

• RAPPEL DU SILEX

Ka: Feu

Difficulté: Assez Difficile

Compétence: Minéral

Durée: -

Filière: Serpenteaire

Catalyseur: Silex

Légende

Le silex ou pierre de foudre était considéré dans l'Antiquité comme une pierre de vengeance divine.

Ce Rappel fait tomber un éclair de foudre sur la cible déterminée par l'Archémiste.

L'éclair est Très Meurtier; 6.



VEGETAL

• RAPPEL DE L'ABSINTHE

Ka: Lune**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Végétal**Durée:** définitif**Filière:** Scorpion**Catalyseur:** Absinthe**Légende**

L'absinthe symbolise l'amertume et en particulier la douleur que provoque l'absence.

Grâce à ce Rappel, l'Ar-Kaïm peut faire augmenter d'un niveau l'une des Chutes suivantes d'un Immortel: Frère de Ka, Amour perdu ou Jumeau. Ce Rappel est utilisable une seule fois par Immortel.

Si la victime n'a pas l'une de ces Chutes, le sort se retourne contre l'Archémiste qui voit l'une de ses Chutes augmenter d'un niveau.

• RAPPEL DE LA MANDRAGORE DE CIRCE

Ka: Lune**Difficulté:** Pas Difficile**Compétence:** Végétal**Durée:** 5 minutes**Filière:** Capricorne**Catalyseur:** Mandragore**Légende**

Dans la mythologie grecque, la mandragore était associée à Circé, la sorcière qui transformait les hommes en pourceaux.

Ce Rappel transforme par le simple toucher un homme en bête sauvage pendant 5 minutes.

La cible victime du Rappel perd toute notion d'humanité, de sentiment, de courtoisie.

• RAPPEL DE LA MANDRAGORE DE VERITÉ

Ka: Feu**Difficulté:** Pas Difficile**Compétence:** Végétal**Durée:** -**Filière:** Balance**Catalyseur:** Mandragore**Légende**

Une histoire galloise dit que la mandragore faisait pousser des larmes à un innocent exécuté sur le gibet.

La mandragore permet de savoir si la cible du Rappel est innocente du crime dont on l'accuse.

• RAPPEL DE L'ANEMONE

Ka: Orichalque**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Végétal**Durée:** -**Filière:** Taureau**Catalyseur:** Anémone**Légende**

L'anémone est la fleur d'Adonis. Il a été changé par Aphrodite en une anémone rouge pourpre. Elle symbolise l'éphémère.

L'Anémone divise par deux la durée d'effet de tout Sort quelle que soit sa Science occulte d'origine.



• RAPPEL DU PAVOT

Ka: Lune**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Végétal**Durée:** 1 mois**Filière:** Vierge**Catalyseur:** Pavot**Légende**

Dans les mystères d'Eleusis, le pavot était offert à Déméter et symbolisait l'oubli qu'une âme éprouve lors de sa renaissance.

Ce Rappel appliqué sur le simulacre d'un Nephilim ou d'un Ar-Kaïm lui fera oublier, lors de sa prochaine incarnation/transmigration, tout ce qu'il savait. Sa mémoire lui reviendra progressivement au bout d'un mois après son incarnation/transmigration.

• RAPPEL DU BLE

Ka: Soleil**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Végétal**Durée:** permanent**Filière:** Verseau**Catalyseur:** Blé**Légende**

Selon les mystères d'Eleusis, le blé symbolisait la vie, la pérennité des moissons, l'alternance de la mort du grain et de sa résurrection.

Le Rappel du blé permet de diminuer d'un niveau la Caractéristique Contaminé d'un Akasha. Il suffit pour cela d'appliquer le blé archétypal sur le sol de l'Akasha contaminé par les Terres Gastes.

Ce Rappel est utilisable une seule fois par Akasha.

• RAPPEL DU CHIENDENT

Ka: Lune

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Végétal

Durée: 1 tour

Filière: Serpentaire

Catalyseur: Chiendent

Légende

Le chiendent symbolise les difficultés, les problèmes à agir.

Le Rappel du Chiendent augmente de 2 niveaux la difficulté de toutes les actions entreprises par la cible du Rappel, et cela pendant un tour.

• RAPPEL DU CYPRES

Ka: Air

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Végétal

Durée: 1 heure

Filière: Lion

Catalyseur: Cyprès

Légende

En Grèce antique, le cyprès symbolisait la légèreté en général, et par extension celle du corps.

Ce Rappel divise par quatre le poids du simulacre de l'Archémiste. Sa Caractéristique Endurant diminue d'un niveau et sa Caractéristique Agile augmente de deux niveaux. Tous les tests liés au saut, à la souplesse, aux acrobaties, sont pendant la durée du Rappel Assez Difficile, quelle que soit la difficulté de départ. Une action impossible n'en devient pas pour autant possible avec ce Rappel.

• RAPPEL DU CYPRES RENAISSANT

Ka: Terre

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Végétal

Durée: définitif

Filière: Sagittaire

Catalyseur: Cyprès

Légende

En Grèce antique, le cyprès était en rapport avec l'enfer, et c'est pour cela qu'il ornait les cimetières et symbolisait la résurrection.

L'Archémiste, en appliquant les feuilles de Cyprès sur le corps d'un blessé, peut faire baisser d'un niveau sa Caractéristique Blessé.

• RAPPEL DU PEUPLIER

Ka: Eau

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Végétal

Durée: 1 heure

Filière: Gémeaux

Catalyseur: Peuplier

Légende

Le peuplier, selon les légendes grecques, passait pour être l'arbre d'Héraclès, mais était surtout connu pour avoir une nature duale, d'où les deux couleurs de ses feuilles. Certains disent que chaque personne contient en elle une feuille de Peuplier.

Il est nécessaire d'appliquer sur les yeux de l'Archémiste les feuilles de Peuplier archétypal. Ce Rappel permet à l'Archémiste de voir tous les êtres d'une manière végétale. Ces êtres auront plus ou moins de vitalité selon le danger qu'ils représentent pour l'Archémiste. Si une personne apparaît flamboyante telles les feuilles du printemps, l'Archémiste n'a pas de raison de se méfier de lui; par contre une personne apparaissant avec les couleurs de l'automne sera sans doute très dangereuse pour lui.

Une rumeur raconte que les Fils d'Astrée, grâce à ce sort, peuvent lire toutes les nuances des saisons sur une personne et entrevoir ainsi leur âme.

• RAPPEL DE LA ROSE

Ka: Lune Noire

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Végétal

Durée: -

Filière: Bélier

Catalyseur: 5 pétales de rose

Légende

En Grèce antique, le jour où Aphrodite courut vers Apulée, son amant blessé, elle toucha l'épine d'une rose blanche et son sang la colora en rouge.

Ce Rappel permet d'utiliser 5 pétales comme de véritables shuriken, Assez Meurtriers, 2.



• RAPPEL DU LAURIER

Ka: Air

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Végétal

Durée: 1 heure

Filière: Cancer

Catalyseur: Laurier

Légende

En Grèce antique, le laurier était mâché par les devins pour effectuer des prophéties ou pour accéder à la connaissance sacrée.

Après avoir mâché quelques secondes les feuilles de laurier, l'Archémiste pourra entrevoir un futur proche fantasmé. C'est au MJ de décrire ce qui devrait se passer dans l'heure qui suit, dans le lieu où se trouve l'Archémiste. Cette vision liée au signe du Cancer ne sera pas forcément exacte mais elle sera quand même très proche d'un futur potentiel.

Conseil: Pour déterminer ce futur, il suffit de décrire ce qui va se passer si les PJ n'interviennent pas.

• RAPPEL DU FENOUIL

Ka: Soleil

Difficulté: Pas Difficile

Compétence: Végétal

Durée: 1 minute

Filière: Poissons

Catalyseur: Fenouil

Légende

Selon Pline, le fenouil avait la propriété d'éclaircir la vue.

Ce Rappel permet à l'Archémiste, en s'appliquant le fenouil sur les yeux, de voir tout monde magique (Plans Subtils, Royaume, entrée vers l'Hadès,...) dans un rayon de 50 mètres autour de lui pendant une minute.

• RAPPEL DU PEPIN DE GRENADE

Ka: Lune Noire

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Végétal

Durée: 3 mois

Filière: Balance

Catalyseur: Pépins de grenade

Légende

Le pépin de grenade, pour les Grecs, symbolisait la faute. Perséphone passera un tiers de l'année dans les enfers auprès d'Hadès pour avoir mangé un pépin de grenade.

Si l'Archémiste arrive à faire manger un pépin à sa victime, celle-ci descend aux Enfers pendant 10 minutes. A son retour, elle devra tester sa santé mentale par un test Intelligent <...> Difficile. Si elle échoue, elle devient folle pendant trois mois.

ANIMAL

• RAPPEL DE L'AIGLE

Ka: Soleil

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Animal

Durée: -

Filière: Balance

Catalyseur: Plume d'aigle

Légende

L'Antiquité attribuait à l'aigle le pouvoir de regarder le soleil sans ciller et d'évoluer dans des régions inaccessibles à l'homme.



Ce Rappel éveille l'Archétype de l'Aigle. Il scrute le Ka-Soleil de la cible humaine et, en plongeant dans son inconscient, peut y lire le crime le plus grave qu'il a commis.

• RAPPEL DU NOBLE CYGNE

Ka: Eau

Difficulté: Peu Difficile

Compétence: Animal

Durée: 24 h

Filière: Vierge

Catalyseur: Plume de cygne

Légende

Dans la mythologie grecque, le cygne était également l'Archétype de la pureté et de la noblesse.

Ce Rappel fait apparaître un cygne, Archétype de la pureté. Le cygne restera aux côtés de l'Ar-Kaïm tant que dure le Rappel. Sa présence empêchera à l'Ar-Kaïm de gagner des "puces" de Khaïba. De plus, il laissera une impression de pureté et de noblesse à tout être le regardant pendant la durée du Rappel. L'Ar-Kaïm utilisant une Compétence Sociale peut décaler d'une ligne vers le haut la difficulté du test.

Le cygne est invisible pour tout humain Assez Initié ou moins. Les Immortels qui possèdent l'élément Eau en eux peuvent voir le cygne au côté de l'Archémiste.

• RAPPEL DU CORBEAU BLANC

Ka: Lune Noire **Durée:** -
Difficulté: Peu Difficile **Filière:** Poissons
Compétence: Animal **Catalyseur:** Plume de corbeau

Légende

En Grèce Antique, le corbeau, qui était lié à Apollon, a déterminé l'emplacement de l'Omphalos de Delphes.

Ce sort éveille un corbeau blanc. Dans un rayon d'un kilomètre, il détermine le lieu le plus propice, le plus magique, selon les conceptions de l'Archémiste. Ce lieu peut, par exemple, servir de refuge, être un haut lieu, au choix du MJ, ou tout simplement un lieu Légendaire (voir "Radiesthésie").

• RAPPEL DU CORBEAU NOIR

Ka: Feu **Durée:** une semaine
Difficulté: Peu Difficile **Filière:** Scorpion
Compétence: Animal **Catalyseur:** Plume de corbeau

Légende

D'après la légende, le plumage du corbeau, originellement blanc, devint noir à la suite d'une malédiction que lui lança Apollon. Envoyé en mission dans le monde aquatique, le corbeau découvrit un figuier dont les fruits n'étaient pas encore mûrs et préféra rester garder l'arbre en attendant de les voir mûrir, plutôt que de s'acquitter de sa mission.

Ce Rappel éveille un corbeau au plumage noir. Il est très efficace pour protéger un objet ou un lieu rempli de Sapience (un livre, un artefact, un refuge, une stase,...). Il disparaît à la fin du Rappel ou si la source de Sapience du lieu ou de l'objet disparaît.

Corbeau

Armes naturelles: serres, Peu Meurtrières, 2; bec, Pas Meurtier, 1. (Voir LdM p.270 pour plus de détails).

• RAPPEL DU LAPIN

Ka: Lune **Durée:** 10 minutes
Difficulté: Peu Difficile **Filière:** Gémeaux
Compétence: Animal **Catalyseur:** Sang de lapin

Légende

Dans la mythologie grecque, le lapin était considéré comme un animal ambigu, au double aspect, faste-néfaste, bien-mal, jour-nuit et visible-invisible. Le lapin était même considéré comme le compagnon d'Hécate.

Ce Rappel permet à l'Archémiste de devenir invisible à volonté pendant 10 minutes. Il suffit pour cela de se recouvrir tout le corps de sang de lapin. Le problème, c'est qu'à tout moment (lire: à la volonté du MJ), l'Archémiste peut redevenir visible.

• RAPPEL DU LOUP

Ka: Terre **Durée:** 1 heure
Difficulté: Peu Difficile **Filière:** Lion
Compétence: Animal **Catalyseur:** Poil de loup

Légende

Le loup dans sa symbolique positive représente la lumière et le soleil.

Tant que le Loup archétypal suit l'Archémiste, celui-ci sera capable de voir dans la nuit comme en plein jour.

• RAPPEL DE LA CHEVRE

Ka: Lune **Durée:** 2 heures
Difficulté: Peu Difficile **Filière:** Capricorne
Compétence: Animal **Catalyseur:** Peau de chèvre

Légende

Selon une légende grecque, la peau de chèvre était un attribut caractéristique d'Athéna. Elle faisait également partie des vêtements des femmes lybiennes.

La peau de chèvre peut se transformer en n'importe quel vêtement au choix de l'Archémiste. S'il y a plusieurs peaux, il est possible d'avoir plusieurs vêtements différents, qui seront dans tous les cas de la taille en surface de la peau de chèvre. Au bout de 2 heures, les vêtements redeviennent peaux de chèvres.

• RAPPEL DU TAUREAU

Ka: Feu **Durée:** 5 minutes
Difficulté: Peu Difficile **Filière:** Taureau
Compétence: Animal **Catalyseur:** Sang de bœuf ou de taureau.

Légende

Pour les Grecs, le Taureau était le symbole du déchaînement, de la violence et de la virilité féconde. Les Taureaux étaient donc associés au dieu Dionysos.

La présence du Taureau entraîne dans une zone de 100 mètres des sentiments de violence de tout type à tout être se trouvant dans cette zone. Pour déterminer les sentiments de violence, il faut regarder la nature profonde de la cible. Par exemple, si un Djinn se trouve dans la zone au moment du Rappel, il sera pris d'une envie de frapper physiquement la personne la plus proche de lui. Il est possible de se contrôler en réussissant un test Endurant <...> Difficile.



• **RAPPEL****DES FOUGUEUX CHEVAUX RUGISSANTS****Ka:** Lune Noire**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Animal**Durée:** -**Filière:** Serpenteaire**Catalyseur:** Sang de cheval**Légende**

Une légende mycénienne racontait qu'on sacrifiait des chevaux pour emmener les héros morts dans l'au-delà.

Ce sort appelle les Fougueux Chevaux Rugissants. Apparaissant, ils se jettent sur tous les humains morts depuis moins d'une semaine, dans un rayon de deux cent mètres, qui avaient un Ka-Soleil supérieur à Pas Initié. Les chevaux de l'au-delà s'empareront de leur âme et disparaîtront, emportant avec eux le reste de Ka-Soleil. Les Selenim ne pourront pas utiliser leurs rites de Nécromancie sur ces humains.

• **RAPPEL DU CHEVAL BLANC****Ka:** Lune**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Animal**Durée:** 1 heure**Filière:** Cancer**Catalyseur:** Crin de cheval**Légende**

Selon d'autres légendes grecques, le cheval éveillait l'imaginaire.

Ce Rappel fait apparaître un cheval d'une blancheur immaculée. L'Ar-Kaïm doit le chevaucher, ce qui lui donne un bonus de 2 pour tout test lié aux Akasha.

• **RAPPEL DU BELIER****Ka:** Air**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Animal**Durée:** 2 heures**Filière:** Bélier**Catalyseur:** Poil de bélier**Légende**

Selon la mythologie grecque, la Toison d'Or était reliée symboliquement à la recherche d'un trésor spirituel, c'est-à-dire à la sagesse.

Ce Rappel permet à l'Archémiste de trouver en deux heures le livre le plus intéressant d'une bibliothèque. La durée peut varier selon la taille de la bibliothèque; plus elle est grande, plus la durée du Rappel est longue.

• **RAPPEL DU CRABE****Ka:** Terre**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Animal**Durée:** une semaine**Filière:** Sagittaire**Catalyseur:** Pince de crabe**Légende**

Dans l'Antiquité, le Crabe était l'archétype des forces vitales transcendantes et était associé aux maladies.

Ce Rappel éveille un Crabe qui, marchant de côté, se dirige vers sa cible et pénètre en elle. La cible est affligée d'une maladie au choix de l'Archémiste. La victime du Rappel sera malade pendant une semaine mais elle ne pourra jamais mourir de sa maladie car le Crabe n'est que l'Archétype de la maladie et non de la mort. Par contre, la victime subira les inconvénients liés à la maladie, qui sont à déterminer avec le MJ, selon les cas.

• **RAPPEL DE L'ARAIGNEE****Ka:** Orichalque**Difficulté:** Peu Difficile**Compétence:** Animal**Durée:** 1 heure**Filière:** Verseau**Catalyseur:** Une araignée**Légende**

Selon la mythologie grecque, Arachné a voulu défier Athéna qui, par vengeance, l'a transformée en araignée. L'araignée est le symbole de la déchéance de l'être qui a voulu rivaliser avec Dieu.

L'Araignée archétypale se pose sur la tête de l'Archémiste. Ce Rappel permet de bénéficier d'un bonus de +2 quand l'Archémiste essaie de lancer un Rappel de troisième Cercle. Par contre, s'il échoue dans ce Rappel de troisième Cercle, l'Archétype de la Balance intervient immédiatement (voir "Les Archétypes primordiaux", dans Vision-Ka 3).

• DEUXIÈME CERCLE •

le monde féerique

Dans Vision Ka 3, vous découvrirez le deuxième cercle avec ses quatre Mythos **Chthonien, Terrestre, Marin et Aérien**, grâce auquel l'Archémiste va éveiller des Archétypes issus du Peuple-Fay (lutins, dragons, elfes, gnomes, farfadets, ect.).

• TROISIÈME CERCLE •

le monde divin

Dans Vision Ka 4 sera développé le troisième Cercle avec ses deux Mythos et les fameux Archétypes primordiaux. Enfin la Forge Mythogène, permettant d'exploiter la Caractéristique Légendaire, sera décrite, et encore plein d'autres surprises...

Florent Cautela

Illustration : Asathot

Remerciement à Patrick Abitbol et Grégoire Laakmann

MJ ONLY

PARALLÈLES ET DÉLIRES

SÉQUELLES ET PARASITES

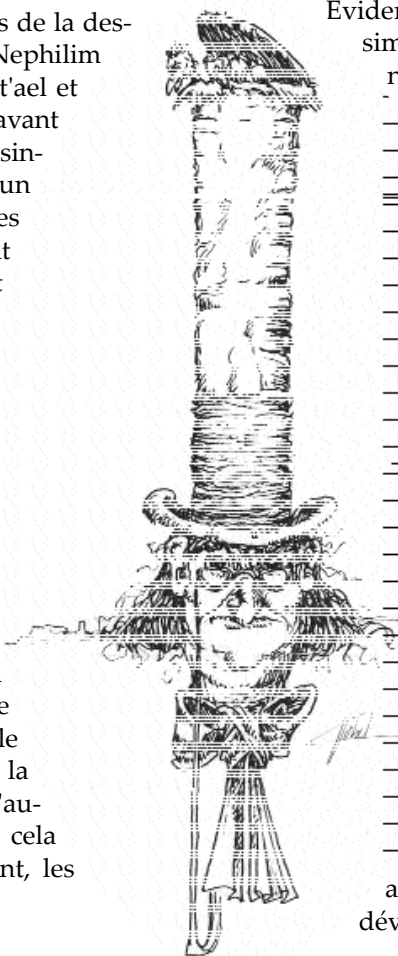


Cette rubrique introduit le personnage d'Aboulafia, kabbaliste et prophète qui a eu ses heures de gloire au XIIIème siècle.

Il peut aider vos immortels dans le domaine des blessures magiques. N'hésitez pas à le contacter dans l'hospice de la Tempérance le plus proche de chez vous.

SÉQUELLES

Voilà qu'une fois de plus, les hasards de la destinée me font croiser le chemin d'un Nephilim bien malchanceux. Il se nomme Gart'ael et est un Ange. Ou du moins l'était, avant que l'infortune en fasse l'objet d'une singulière hérésie magico-médicale, un paradoxe à lui tout seul. Ses récentes recherches occultes ont visiblement dérangé des personnes appartenant à l'ordre du Bâton. Dans tous les cas, il a dû être particulièrement inopportun et peu discret car il a reçu la visite d'un petit groupe d'intervention musclé. L'échauffourée qui s'en est suivie a été assez dramatique puisqu'un coup de pistolet l'a touché à la base de la colonne vertébrale. Par chance la balle est allée se loger à proximité de la colonne sans pour autant provoquer un trauma très important. Aucune lésion nerveuse n'était à déplorer mais toute opération en vue d'ôter le projectile s'est révélée impossible étant donné la proximité de la moelle épinière. En d'autres circonstances, on aurait appelé cela un miracle. Mais dans le cas présent, les ennuis ne faisaient que commencer.



Evidemment, la violence du coup a plongé le simulacre dans le coma, aussi tout ce que je narre ici n'a été connu que bien plus tard. Nos services ont pris en charge Gart'ael pour lui accorder une convalescence dans de bonnes conditions. Mais, très rapidement, la situation s'est complexifiée. En effet, un simple examen en vision-Ka nous a permis de nous rendre compte que la balle était constituée d'un alliage à base d'Orichalque. Nous nous sommes également aperçus que le Pentacle de la victime réagissait très bizarrement à cette présence étrangère. Ainsi, normalement, l'Orichalque et le Ka se détruisent mutuellement, sans autre forme possible de coexistence. Mais dans le cas présent, l'Orichalque et le Ka étaient en contact mais ne réagissaient pas. Etrange statu quo s'il en est. Un examen plus approfondi de la situation nous a fait constater que le Pentacle de l'Ange était dans un état plutôt catastrophique puisqu'il avait très récemment cédé aux affres du Khaïba sans que pour autant cette mutation ait pris une forme très développée.

J'en viens donc à faire les hypothèses suivantes: en entrant en contact avec le Pentacle de Gart'ael, la balle en Orichalque a provoqué une réaction du Ka qui a essayé de lutter contre la présence de ce corps étranger et maudit. Malheureusement, l'Eolim accumulait depuis longtemps le poids du Khaïba sans toutefois y céder. Cette situation extrême (sans doute aggravée par une conjonction astrologique déplorable) a provoqué un développement immédiat du Khaïba qui s'est accru de manière anarchique et peu commune en créant une espèce de gangue de protection, comme s'il avait été l'anti-corps luttant contre un virus. Cette protection empêche l'Orichalque de détruire le Ka tandis que de son côté l'Orichalque limite le Khaïba en contenant son développement. La présence de l'Orichalque fait obstruction à notre magie et nous ne pouvons prendre pour cible notre frère. Je pense que s'il était conscient, il ne pourrait pas non plus avoir d'activité magique.

Je ne sais si je parviendrai à le faire sortir de son coma actuel. Toujours est-il que sa situation est dramatique. S'il reste dans ce simulacre, il est condamné à ne plus avoir aucune activité magique et à rester insensible aux Ka-éléments. Si je l'euthanasie, le Khaïba sera libre de se propager à toute vitesse et il se transformera en monstre. J'ai d'horribles doutes sur la conduite à tenir. Je vais attendre qu'il reprenne conscience et qu'il soit en mesure de comprendre sa situation pour lui demander de prendre une décision.

Aboulafia
Guérisseur itinérant de la Tempérance

PARASITE

Pas plus tard que la semaine dernière, j'ai été mis en présence d'un Pyrim du nom de Parkifal qui m'a semblé avoir de gros soucis. C'est un être méfiant qui a paru ne me faire qu'une relative confiance. Le peu de crédit qu'il m'a octroyé a été sans aucun doute lié à l'étrangeté de sa situation et au fait que notre Arcane a été le seul à pouvoir lui apporter un semblant de réponse à ses interrogations. A la question "Que puis-je faire pour vous?", le dénommé Parkifal n'a tout d'abord pas répliqué verbalement mais s'est contenté de plonger sa main dans la poche de son pardessus en cuir pour en extraire un paquet enveloppé dans un morceau de soie aux reflets azurés. Otant délicatement le tissu, il m'a tendu l'objet qu'il protégeait grâce à ce morceau d'étoffe. C'était une de ces délicates pièces d'horlogerie que l'orfèvrerie avait rendue sublime. Un agréable scintillement de dorures et de mécanique qui donne l'heure avec justesse et élégance, une montre à gousset des plus finement ciselées qui ne demande qu'à rejoindre la poche de votre veston pour vous accompagner partout et vous faire sentir à quel

point le passage du temps est agréable en sa compagnie. A voir ses gestes remplis de mille et une attentions et son regard qui couvait la montre avec amour, j'en ai déduit fort logiquement que le précieux objet devait être sa stase. J'ai tendu la main très lentement pour saisir le bijou mais il m'a suffi de croiser le regard de Parkifal pour comprendre que j'avais commis là une erreur: je n'étais visiblement pas le genre de Nephilim à pouvoir prétendre mettre la main sur la prunelle de ses yeux.

Je n'ai pas saisi immédiatement la raison de son geste. J'ai pesté en moi-même et me suis dit: "Pourquoi diable faire ainsi étalage d'un si bel objet si c'est pour m'interdire de le toucher?" J'ai, l'espace d'un instant, cru que cet être était l'incarnation même de l'orgueil et qu'il souhaitait juste m'impressionner. La suite allait me donner tort.



J'ai eu le réflexe de passer en vision-Ka et ma surprise a été à la hauteur de mon admiration pour la beauté de l'objet. Il s'agissait effectivement d'une stase mais, pour une étrange raison, elle contenait un effet-Dragon de feu. Celui-ci m'a semblé si gonflé et volumineux (il prenait tout l'espace que contenait la stase) qu'on pouvait légitimement se demander comment il était arrivé là. Notre discussion a duré plusieurs heures et, pour résumer, voici ce que j'ai conclu de mes observations et du témoignage du Pyrim:

La créature était à l'origine assez svelte et s'est introduite dans la stase à l'insu de Parkifal. Ce dernier l'avait entièrement remplie de Ka-feu dans le but d'accomplir prochainement un important rituel de Kabbale et il voulait pouvoir se faire aider en puisant un surcroît d'énergie en provenance de sa montre-gousset. L'effet-Dragon a progressivement assimilé l'ensemble des réserves de Ka-feu contenu dans la stase et a grossi en conséquence. Quand il eut épuisé l'ensemble du Ka-élément disponible, il était si gros qu'il lui était impossible de ressortir. Toutefois, il semble consommer chaque jour un peu de

l'énergie qu'il a ingurgitée donc, selon toute probabilité, il devrait maigrir progressivement et retrouver une taille normale qui lui permettra de ressortir de la stase. Mais ceci ne pourra se produire que si Parkifal ne remplit pas de nouveau sa stase de Ka-feu.

Cette créature n'est pas dangereuse en soi puisqu'elle n'est pas agressive. Elle empêche simplement d'utiliser la stase d'accueil en renfort magique en la parasitant. Je ne sais ce qui pourrait se produire si Parkifal venait à perdre son simulacre. Sa stase étant occupée, je pense qu'il serait dans l'incapacité de la réintégrer et devrait donc trouver un nouveau corps d'accueil. De même, la présence de la créature ne serait pas si problématique si la stase était remplie avec d'autres Ka-éléments car elle ne pourrait s'en nourrir et n'aurait donc pas atteint cette taille critique et handicapante qui l'empêche de ressortir de l'endroit où elle se loge.

Je classerais donc cet effet-Dragon dans la classe des créatures inoffensives mais pouvant créer des catastrophes dans certaines circonstances aggravantes. Seul le jeûne semble pouvoir améliorer la situation du Pyrim Parkifal mais j'ai cru comprendre que la patience n'était pas son fort. Il m'a quitté assez mécontent en grommelant que l'Arcane de la Force pourrait sans doute lui apporter un moyen plus radical de supprimer cet effet-Dragon. Je suis d'accord avec lui, la Force détruira à coup sûr la créature mais j'ai peur que l'intégrité physique de la stase soit mise en danger par les méthodes peu subtiles qu'utilisent mes cousins. Affaire à suivre.

Aboulafia
Guérisseur itinérant de la Tempérance

Cedric Ferrand

Rêves

*Bercé au creux des vagues élémentaires,
Au cœur de mes rêves aux éthers foudroyés,
Je fus touché par la vision de cette Ere,
Celle qui ferait de nous des illuminés.*

*Après les Sauriens et leur lune maudite,
Après leur prophète et sa science interdite,
Au terme du combat qui scella leur destin,
L'Atlantide créée révéla notre écrin.*

*De la Pierre Angulaire à l'esprit avisé,
De nos fières bâtisses aux éthers consacrés,
Il ne me reste que le songe incertain
De la chute annoncée révélant notre fin.*

*Immortels nous étions et déchus nous sommes,
Car de la page tournée il ne restait rien.
La sagesse perdue, la survie pour seul bien,
Notre destin maudit était celui des hommes.*

*Qu'y a-t-il à présent de nos rêves oubliés
Que je n'ai su comprendre de leurs sens cachés?
Et qui donc parmi nous les mènera à bien?
Et en verrai-je un jour la fin, moi l'Aggarthien?*

Suidhel Draco

Arpenter

*Arpenter le Monde
Et chasser les Enfers,
Arpenter les Songes
Vibrer aux éthers.*

*Rêver d'un cœur pur
Aux éthers sublimés,
Rêver d'un corps mûr
D'éléments partagés.*

*Subir le chagrin
De la chute passée,
Subir les années
Révélant les humains.*

*Chercher le chemin
De la Révélation,
Chercher un destin
Apportant la raison.*

*Trouver la vision
Par-delà le Nadir,
Trouver la question
de notre devenir.*

*Courir le présent
et ses rêves un peu fous,
Courir malgré tout
Comme des prétendants.*

*Poursuivre à jamais
Notre quête damnée,
Poursuivre à jamais
et toujours Arpenter.* *Suidhel*



A I D E S D E J E U

IRAM



*Joueur, partez sur les traces de Ni'hilsin à la découverte du sanctuaire d'Iram, la ville à la colonne.
Maître du jeu, vous trouverez dans la 2ème partie de l'article les résultats des recherches de Ni'hilsin.*



Paris, le 31 mars 2001

Mon ami,

Si tu reçois ce courrier, c'est que je ne suis pas rentré de mon voyage. J'ai pris du retard. Vu les circonstances, il y a même des chances que je sois en stase. Si c'est le cas, il est probable que tu subisses le même sort, car cela fait trop longtemps que nous n'avons plus eu le moindre lien. Ils ne pourront pas remonter jusqu'à toi. Mais s'il ne s'agit que d'un retard, cela nous donnera l'occasion de nous retrouver.

Je suis vraiment désolé de te mêler à cette histoire, mais il ne faut pas que toute cette Sapience tombe en de mauvaises mains. Trop de choses ont déjà disparu, et c'est trop important pour que j'abandonne ou que cela disparaisse avec moi.

Avant de partir en Arabie Saoudite au début du mois d'avril, j'ai laissé quelques instructions au cas où il m'arriverait malheur. Il s'agit notamment de ce courrier. J'ai également mis dans un coffre quelques documents. Quand tu iras les chercher, prends-en bien soin.

Tout a commencé à Babylone, quinze années après le début du règne de Nabuchodonosor II. C'était une ville cosmopolite et de nombreuses factions étaient à l'œuvre. Je me suis moi-même investi dans ces découvertes, dans ces luttes. Pour la joie de mon Pentacle, mais aussi pour mon plus grand malheur.

Shemesh avait à cette époque tenté de découvrir certains secrets des Maudits, en particulier un Royaume magique abritant l'un d'entre eux: Ishtar. Tu connais mon opinion au sujet de Shemesh et de l'Arcane XIX...

Rapidement, avec mes compagnons, nous avons compris que Shemesh cherchait à détruire tout ce qui avait trait, de près ou de loin, à la Lune ou à l'Astre Maudit.

J'ai rejoint un groupe, qui, sous couvert de participer aux grandes quêtes du Soleil, a tenté de sauver tout ce qui pouvait l'être. Nous nous étions regroupés au sein du culte du Dieu Sin qui, avec Ishtar et Shemesh, était l'un des dieux les plus importants de Babylone. Nous étions ainsi mêlés aux fidèles et aux membres du clergé. Ce fut notre première erreur, mais nous ne le sûmes que beaucoup plus tard. Notre groupe se nommait la Fraternité du Schème Quintessent en hommage à Morphée. Pendant un temps, nous avons eu l'aide de plusieurs disciples de Mir-Ka-El. Ils étaient nombreux parmi les exilés juifs.

Entre nos recherches sur l'Astre Maudit, certains savoirs que les fondateurs de la Fraternité tenaient de Morphée et certaines connaissances de Salomon apportées par les disciples de Mir-Ka-El, nous avons acquis une grande Sapience, nous avons fait des découvertes incroyables, inimaginables et effrayantes... Nous avons donc fait preuve d'une grande discrétion afin que cela ne tombe pas en de mauvaises mains. Sept années après la mort de Nabuchodonosor II, nous placions l'un des nôtres à la tête de Babylone, sous le nom de Nabonide.

Pendant plusieurs années, Nabonide nous permit de nous préparer. Il nous protégea. Six années après son accession au trône, nous fûmes prêts. Il transféra sa cour à Tayma, dans le Hedjaz. Il fit de cette oasis dans le désert sa capitale. On y rencontra une forte communauté juive qui nous accueillit dans les meilleures conditions. Le premier acte de Nabonide, justifiant d'ailleurs sa venue, fut de restaurer le sanctuaire de Sin qui s'y trouvait. Nous avons ainsi pu préparer notre retraite.

Quand Nabonide quitta Tayma pour repartir à Babylone, je le suivis avec quelques autres. Certains restèrent à l'oasis de Tayma, mais une grande partie d'entre nous s'en allèrent dans le Grand Nafoud avec l'intention de fonder un refuge pour notre race. Ce devait être un lieu d'études et de recherches mais aussi un sanctuaire pour y abriter nos découvertes ainsi qu'une grande partie de nos ouvrages. Il fallut moins de cinquante années pour qu'ils fondent la ville d'Iram au cœur d'un des déserts les plus inhospitaliers de la Terre.

Ce que nous n'avions pas prévu, c'est que l'Épée s'infiltra parmi nous avec autant de force. Une grande partie du clergé de Sin, qui nous avait suivi et soutenu, avait été en grande partie détourné par l'Épée. Le temple de Tayma, qui devait devenir une étape et un abri, se transforma en un piège mortel. Iram devint malgré cela une ville prospère et riche grâce au commerce. Moins de cent ans plus tard, plusieurs tribus arabes, à l'instigation de l'Épée, se coalisèrent afin de piller les richesses de la ville.

De ceux qui revinrent à Babylone avec Nabonide, je dois être le dernier encore actif. Je ne pense pas qu'il y ait eu des survivants de Tayma ou d'Iram. Mais je n'avais pas le courage d'affronter ce passé ni les fantômes d'Iram pour vérifier. Les trésors et la Sapience qui ont été cachés à Iram devaient encore s'y trouver et c'est là-bas, cachés de tous, qu'ils devaient rester.

C'est du moins ce que je croyais. Récemment, je me suis intéressé à quelques documents que la Maison-Dieu a récupérés après un raid sur un Ruisseau allemand. Et j'y ai découvert la trace d'une expédition archéologique secrète menée par les Nazis dans le Nafoud avant la guerre. Une expédition organisée par la Thule Bruderschaft... Je ne pense pas qu'elle ait trouvé Iram et ses secrets cachés. Si c'était le cas, le Bâton s'en serait servi depuis longtemps.

Dans le doute, j'ai décidé d'aller sur place pour vérifier. A ma connaissance, il existe plusieurs ouvrages ou documents donnant les moyens de découvrir Iram. Je n'ai pas eu le temps de les détruire avant de partir. Il faut absolument que tu les récupères tous, afin que nul ne puisse plus trouver la ville.

Si dans trois semaines, je n'ai toujours pas donné signe de vie, détruis tout ce que tu peux.

Si tu devais avoir besoin d'aide, essaye de prendre contact avec l'Ermite, l'Amoureux ou la Tempérance. Les autres arcanes pourraient être tentés de se servir de cette Sapience maudite.

Dans la bibliothèque de l'Université de Heidelberg, il y a une collection de manuscrits musulmans datant de la première période de l'Islam, qui a été apportée par Stephen Böckmann, célèbre islamologue de la fin du XIXème siècle. L'un des manuscrits comporte plusieurs références à Iram.

Un ouvrage, le "Al-Tariq al-Mubin min al-Sham ila 'l-balad al-amin", se trouve dans la bibliothèque du Monastère Saint-Nilus, près du Mont Sinaï. Il semblerait qu'une copie se trouvait dans la bibliothèque du Moufti de Jérusalem dans les années trente. A ma connaissance, il n'existe pas d'autre exemplaire.

Au British Museum de Londres, dans les réserves, se trouvent trois rouleaux rapportés par le colonel Lawrence lors de la Première Guerre mondiale. Je ne sais pas comment ils ont été trouvés, mais il ne faut surtout pas qu'ils soient révélés.

Quelque part dans le Pergamon Museum de Berlin, le journal de l'expédition Von Becker doit être archivé. Celle-là même organisée par la Thule Bruderschaft. Tu y trouveras peut-être quelques indices.

Enfin, je n'ai pas vérifié, mais il y aurait une tablette d'argile en possession d'un collectionneur privé belge, M. Coninck. Elle aurait la même origine que les rouleaux de Londres.

Tu as toute ma confiance. Que l'Unique veille sur toi.

Ni Nilson





A I D E S D E J E U

IRAM DHAT AL-'IMAD



"N'as-tu pas vu comment ton Seigneur a traité les 'Ad et Iram, la ville à la colonne, une ville telle que jamais on n'en créa de semblable dans aucun pays?"

Coran, 79;7

Le parchemin de l'Université de Heidelberg

Stephen Böckmann, un islamologue allemand du XIX^{ème} siècle, a fait don d'une grande collection de manuscrits à l'université de Heidelberg. Elle avait financé la plupart de ses voyages. Ce sont pour la plupart des commentaires du Coran sur des lieux ou personnages cités. Ils ont été écrits entre les VIII^{ème} et IX^{ème} siècles, dans un alphabet primitif, le kuffite, ce qui les rend difficilement déchiffrables.

L'un d'entre eux donne quelques indications pour retrouver Iram et fait mention d'un autre ouvrage traitant d'Iram.

"La ville d'Iram est au nord de la Ville sainte dans le Nefoud."

"Le livre d'Iram est dans le défilé des Moines, près du Djebel Musa dans le Sinaï. Je l'ai vu là-bas de mes propres yeux. Que celui qui veut le voir s'y rende lui-même."



Al-Tariq al-Mubin min al-Sham ila 'l-balad al-amin "Le droit chemin de Damas à La Mecque"

Ce livre a été rédigé au VIII^{ème} siècle par Abu 'Add Allah' Ibrahim ibn Midin al-Maudoudi. L'auteur y conte son pèlerinage de Damas à La Mecque. La moitié de l'ouvrage traite d'Iram, où il a passé plusieurs mois avec un peuple primitif, les derniers descendants dégénérés des habitants. Il a quitté Damas au mois de Shawwal 75, soit février 697. Lors d'un raid bédouin, non loin du Grand Nafoud, il s'est retrouvé perdu dans le désert. Après plusieurs jours d'errance, il est arrivé à Iram. Ne supportant plus de vivre parmi les impies, il repartit au bout de trois mois. Il parvint à une oasis au mois de Safar, soit en juin.

Il y décrit Iram comme une ville troglodyte, creusée dans un important massif rocheux au cœur du Grand Nafoud. La ville serait constituée de centaines de galeries et couloirs. De nombreux puits creusés profondément fournissaient de l'huile noire, qui permettait d'éclairer et de chauffer. Au cœur de la ville se trouvait une salle gigantesque dont la voûte était soutenue par un unique et imposant pilier. D'après le voyageur, cette salle aurait servi de lieu de culte. Des milliers de statues étaient dispersées dans la ville, représentant des démons ou autres divinités païennes. Une grande partie de la ville serait une gigantesque nécropole, certaines galeries étant utilisées pour conserver les cadavres en l'état dans des niches creusées dans les murs. Hormis la nécropole, taboue pour les derniers habitants de la ville, plusieurs galeries lui étaient interdites. Il semblait s'agir d'une importante bibliothèque. A son apogée, la ville aurait abrité plusieurs milliers de personnes. Il res-

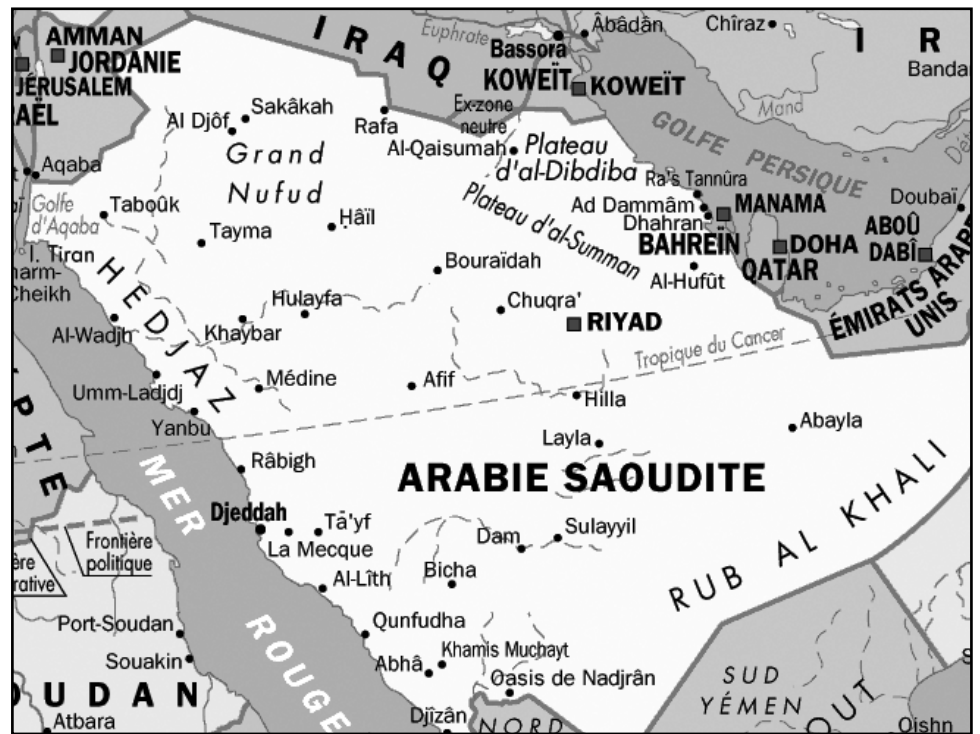
tait de nombreuses traces de l'opulence de la cité comme des entrepôts pleins de tissus pourrissant, de nombreuses habitations avec des vaisselles en or ou argent, des objets précieux ou encore les cadavres de la nécropole avec tous leurs bijoux.

Le manuscrit original se trouve dans la bibliothèque du monastère Saint-Nilus, près du mont Sinaï. Pour y accéder, il faut avoir l'accord de l'abbé de Saint-Jean-le-Baptiste. Ce dernier monastère est bâti en hauteur, sur le flanc d'une falaise, dans le Défilé des Moines, le Shi'b al-Ruhban. Il se trouve à une trentaine de kilomètres de Saint-Nilus.

Une copie, peut-être réalisée le siècle dernier, a transité entre plusieurs propriétaires avant d'arriver dans les mains de Amin al-Husayni, Grand Moufti de Jérusalem, dans les années trente. Celui-ci se serait constitué une énorme herméthèque. Au début de la Seconde Guerre mondiale, il dissimula sa bibliothèque puis quitta la Palestine pour aller se réfugier en Allemagne. Après la guerre, il se réfugia en Egypte, où il mourut en 1974. A ce jour, la bibliothèque n'a toujours pas été retrouvée. Certaines rumeurs laissent entendre qu'elle serait cachée dans un souterrain sous la Coupole du Rocher.

L'expédition Von Becker

Cette expédition a été organisée par la Thule Bruderschaft en 1931 avec l'aide du Grand Moufti de Jérusalem. Officiellement, elle a été organisée par l'Université de Berlin, afin de vérifier certaines théories concernant l'origine de populations vivant dans le Sinaï. Il s'agissait notamment de vérifier si les inscriptions découvertes dans le Sinaï sont d'origine hébraïque. En réalité, l'expédition était à la recherche d'une cité perdue, peut-être hébraïque, Iram. Il semble que l'objectif ne fut pas atteint et qu'ils ne découvrirent pas la ville, bien que possédant de nombreuses informations sur sa localisation. Ou, s'ils ont trouvé Iram, cette découverte n'a jamais été révélée et le Bâton a pris la ville sous son contrôle afin d'en exploiter les secrets.



L'expédition était sous l'autorité de Von Becker, archéologue de l'Université de Berlin, d'un anthropologiste, d'un épigraphiste, d'un photographe, d'un secrétaire et d'un officier SS. Au Pergamon Museum de Berlin, dans certaines archives, on peut encore trouver des traces de cette expédition. Il s'agit de pellicules, de comptes-rendus d'études et de voyage. Mais tout cela ne concerne que le but officiel de l'expédition. Toutes traces des recherches effectuées pour le compte de la Thule Bruderschaft ont été enlevées. Il reste seulement le carnet de voyage de Wilhem Dreften, l'officier SS, mort durant le voyage. Ce carnet peut fournir un certain nombre d'indices sur Iram et sa localisation possible.

Dans son carnet, Wilhem Dreften a consigné tous les éléments relatifs à leur expédition, les buts officiels et officieux. On y apprend que la Thule Bruderschaft a étudié les parchemins de Böckmann à l'Université de Heidelberg. Sous couvert de l'expédition, Von Becker est allé au monastère de Saint-Jean-le-Baptiste puis celui de Saint-Nilus. Après avoir tenté pendant plusieurs semaines de localiser la ville, l'expédition s'est dirigée vers le Nefoud. C'est durant ce voyage que Wilhem Dreften est mort.

Les rouleaux du British Museum

Il s'agit de trois rouleaux de parchemin. Ils ont été remis au musée par le colonel Lawrence à son retour d'Arabie, avec de nombreuses autres pièces archéologiques. Tous trois sont écrits en hébreu dans un alphabet archaïque.

Le colonel Lawrence d'Arabie s'était très tôt lié d'amitié avec les tribus arabes, et s'était fortement impliqué dans les affaires de l'Épée dans la péninsule arabique. Pendant plusieurs années il est donc devenu un de leurs agents les plus actifs. Il est possible que, lors d'une mission archéologique à laquelle il a participé en janvier 1914, en plus des objectifs purement militaires, il en ait profité pour chercher Iram. En effet, il rejoignit au Sinaï et au Néguev la mission militaire du capitaine C.S. Newcombe, sur l'ordre de Lord Kitchener, proconsul en Egypte et au Soudan. Photographe compétent, il avait été chargé de faire un relevé topographique, aux abords orientaux du canal de Suez. De même, pendant plusieurs mois, il a mené une guérilla de rezzous pour harceler le chemin de fer du Hedjaz, vital pour les Turcs, en détruisant les ponts, en attaquant les gares et les trains de Damas à Médine. C'est lors d'un raid qu'il a trouvé un bédouin en train d'agoniser dans le Hedjaz qui possédait ces rouleaux. L'homme était en train de délirer et parlait d'une cité perdue dans le Grand Nefoud. Plus tard, pour des raisons inconnues, Lawrence semble avoir rompu ses liens avec l'Épée.

Il est aussi possible que Lawrence fût le simulacre d'un Déchu particulièrement audacieux. Peut être l'un de ceux qui avaient participé à la fondation d'Iram. Il aurait ainsi infiltré l'Épée pour l'empêcher de mettre la main sur d'anciens secrets, ou encore sur la ville d'Iram. Et d'une manière ou d'une autre, le Déchu aurait quitté ce simulacre. Cela pourrait expliquer le changement d'attitude qu'eut Lawrence après la guerre, notamment le dépôt de nombreux documents ou œuvres au British Museum.

Le premier parchemin, le plus court, mais aussi le plus ancien, est un bref compte-rendu de la main d'un prêtre du temple de Jérusalem, qui se nommait Deniel bar Kahilhia. Il a été écrit durant le siège de Jérusalem, peu avant que le roi Zedekiah ne cède devant les armées babyloniennes. Le prêtre et quelques compagnons ont pris les trésors du temple avec l'intention de les cacher dans la ville. Ceux-ci font partie des milliers de Juifs que Nabuchodonosor a fait déporter vers Babylone. Ils ont quitté Jérusalem, en parvenant à emmener une partie du trésor avec eux. La dernière partie du texte contient la description de la cave où les trésors ont été cachés, à

Babylone, puis une prière pour que celui qui lit cette lettre reçoive la bénédiction divine afin de retrouver les trésors.

Le second a été écrit un an après la mort de Nabonide par Burach, un prêtre resté à Tayma. On comprend que le premier parchemin lui était adressé et qu'il succéda à Deniel bar Kahilhia comme gardien du trésor. Quand Nabonide quitta Babylone pour Tayma, Burach et sa famille firent partie de ceux qui le suivirent. Il emmena avec lui les trésors du temple de Jérusalem, puis les cacha à Tayma. La fin du document est de la main de son fils Isaac, qui affirme avoir transmis les biens dont son père avait la charge aux prêtres et lévites de la cité d'Iram.

L'auteur du troisième parchemin se nomme Jahkob et est le scribe royal de Jehobahaz, quatrième roi d'Iram. Le document est daté de la cent deuxième année de la fondation de la ville. C'est un décret royal rédigé alors que la ville est assiégée par plusieurs tribus arabes coalisées. Il y est indiqué qu'avec l'accord des sages de la cité, les plus grands trésors ont été mis à l'abri et que les œuvres principales de la bibliothèque ont été cachées.

Le sceau

Cette tablette d'argile, de forme vaguement circulaire, est brisée par le milieu. Lawrence d'Arabie l'avait trouvée en même temps que les rouleaux de parchemin sur le bédouin. Néanmoins, quelqu'un était parvenu à la subtiliser. Elle est apparue à nouveau dans les circuits de collectionneurs dans les années soixante, vendue par un homme d'origine arabe. L'origine de la pièce n'a jamais été clairement définie, bien que son authenticité ne fasse aucun doute. De même que les parchemins, les inscriptions sont en hébreu, dans un alphabet archaïque.

"Que la main de celui qui brisera ce sceau se dessèche et que ses yeux perdent la vue s'il vient à regarder ce qu'il renferme. Scellé sur les ordres du Grand Prêtre Matthias au douzième jour du mois de Tishri de la cinquième année du règne de Jehobahaz d'Iram. Que le Tout-Puissant l'assiste et le protège."

Jérôme Dias



GRIMOIRE HABITUS



PROJET GRIMOIRE

INTRODUCTION

La Magie est une Science Occulte intuitive très répandue chez les Nephilim, au point que tous en reçoivent des niveaux automatiquement lors de la création de personnage. Pourtant c'est elle qui a les règles qui demandent le plus d'efforts de la part du joueur et du meneur de jeu dans la 3ème édition. Pour vous aider dans vos explorations de la Magie, voici une liste d'Habitus à proposer à vos joueurs. Certains sont des conversions de sorts de la seconde édition, d'autres sont des créations qui tentent de répondre à des questions récurrentes ("Est-ce que je peux Déplacer les Champs magiques?", "Comment est-ce que je peux infliger des dégâts magiques?").

HABITUS GÉNÉRIQUES

Certains des Habitus décrits ci-dessous sont génériques. Ce ne sont pas des Habitus utilisables tels quels, mais des modèles qu'il faut préciser. Un terme entre parenthèses dans le paramètre Analogie indique ce qui peut varier dans le sort. A la place du modificateur de chaîne analogique habituel, on trouvera la mention "générique". Après la description du sort générique, nous vous proposerons plusieurs versions possibles, avec la chaîne analogique complète et la difficulté finale. C'est cette version qui doit être notée par les joueurs et apprise par les personnages. La Magie a souvent des effets très précis, c'est une de ses principales limitations.

LA BASSE MAGIE

HABITUS DE PERCEVOIR

L'ŒIL SOUTERRAIN DE LA TAUPE

Niveau: Compagnon

Elément: Terre

Analogie: grotte > pierre > mur

Difficulté: Peu Difficile, -2, -2

Ce sortilège permet au Mage de voir à travers les murs. Il voit l'intérieur d'une maison de l'extérieur et en devine la cave.

YEUX DE BRAISE

Niveau: Compagnon

Elément: Lune

Analogie: éclipse > obscurité

Difficulté: Peu Difficile, -1, +0

Ce sortilège permet au Mage de voir dans l'obscurité la plus totale. Les pupilles du lanceur deviennent écarlates et brillent dans la nuit.

LA BOUSSOLE INTERIEURE

Niveau: Compagnon

Elément: Eau

Analogie: navigation > carte > orientation

Difficulté: Peu Difficile, -0, -2

Ce sortilège permet au Mage de toujours connaître avec précision les directions cardinales terrestres. Il décale les difficultés des tests d'Orientation d'un niveau en sa faveur.

FOUILLER LA MÉMOIRE

Niveau: Maître

Elément: Eau

Analogie: mémoire

Difficulté: Peu Difficile, +0, -2

Le Mage fouille dans la mémoire de la cible. Il doit préciser un paramètre en plus sur la table générique de Magie: l'âge du souvenir recherché (traiter comme la durée du sort). On ne peut pas trouver un souvenir dont la cible ne se souvient pas (que ce soit par un blocage psychologique ou physique).

HABITUS DE MODIFIER

CHARIOT DES FLOTS

Niveau: Compagnon**Elément:** Eau**Analogie:** vitesse**Difficulté:** Peu Difficile, +0, -2

La cible bénéficie d'une action normale en plus chaque tour. Le Nephilim commet une Maladresse sur un 19 ou 20.

Une version similaire de ce Sort double la vitesse de course de la personne ciblée.

SCULPTURE FACIALE

Niveau: Compagnon**Elément:** Terre**Analogie:** corps > tête > visage + (personne)**Difficulté:** Peu Difficile, générique, +0

Ce Sortilège permet de modeler son visage à sa guise. La modification est purement plastique. On peut orner son front d'une cicatrice mais pas changer la couleur de sa peau.

Chaque Habitus doit préciser quelle est l'altération choisie:

Face cachée

Analogie: corps > tête > visage + conflit > adversaire**Difficulté:** Peu Difficile, -2, +0

Pour prendre le visage de son adversaire.

Visage-miroir

Analogie: corps > tête > visage + longue vue > vision**Difficulté:** Peu Difficile, -2, +0

Pour prendre le visage d'une personne qu'on peut voir.

Balafré

Analogie: corps > tête > visage + guerre > blessure > cicatrice**Difficulté:** Peu Difficile, -2, +0

Pour orner son visage d'une belle cicatrice.

PEAU DE CAMÉLÉON

Niveau: Maître**Elément:** Terre**Analogie:** corps + (personne)**Difficulté:** Peu Difficile, générique, -2

Cet Habitus permet de prendre l'apparence et la morphologie exactes de la personne de son choix. La couleur de sa peau et son odeur naturelle sont reproduites.

Un air de famille

Analogie: corps + fertilité > progéniture > famille**Difficulté:** Peu Difficile, -2, +0

Pour prendre l'apparence d'un parent.

Graine de star

Analogie: corps + espionnage > "Spy game" > Brad Pitt**Difficulté:** Peu Difficile, -2, +0

Pour prendre l'apparence de l'acteur.

A noter que les Sculpture faciale et Peau de caméléon ont des effets presque semblables, mais montrent la différence entre le niveau Compagnon et Maître.

GRAVURE SPIRITUELLE

Niveau: Maître**Elément:** Air**Analogie:** écriture > manuscrit**Difficulté:** Peu Difficile, -1, -2

Equivalent mental de la sculpture physique. Le Mage peut modifier ses souvenirs pour qu'ils ressemblent au contenu d'un livre. Il pourra se rappeler du moindre détail jusqu'à la fin du Sort.

Ne pouvant pas se créer magiquement de souvenirs à ce niveau, le Nephilim doit choisir une Connaissance qu'il ne pourra pas utiliser le temps du Sort. Certains Meneurs de jeu feront perdre cette Connaissance définitivement en cas de Maladresse.

PRÉSENCE INVISIBLE

Niveau: Maître**Elément:** Eau**Analogie:** secret > caché**Difficulté:** Peu Difficile, -1, +0

Ce Sortilège rend la cible infiniment discrète. Ses mouvements sont parfaitement silencieux, le bruit des objets qu'elle porte est étouffé. Elle tend à se confondre avec son environnement.

Techniquement, les difficultés de ses tests de Discretion sont décalés de deux niveaux en sa faveur. Elle a le droit d'effectuer des tests de Discretion Très Difficiles pour ne pas se faire remarquer dans des situations où elle aurait dû être vue automatiquement.

BOUILLIR & CHAUFFER

Niveau: Maître**Elément:** Feu**Analogie:** forge > chaleur**Difficulté:** Peu Difficile, -1, +0

Ce sortilège porte un liquide à ébullition ou un solide à une température d'une centaine de degrés. L'objet chauffé peut provoquer une brûlure.

DUPERIE DE LA FOI

Niveau: Maître**Elément:** Lune**Analogie:** trouble, subjectivité > foi**Difficulté:** Peu Difficile, -1, +0

Ce Sortilège remet en question les croyances religieuses de la cible. Il permet de modifier par le verbiage les convictions d'une personne, pour peu que le lanceur soit habile, pour finaliser l'action du Sortilège.

Techniquement: les difficultés de conversion de la cible sont diminuées d'un niveau.

CANTIQUE DES VENTS

Niveau: Maître**Analogie:** sérénité**Difficulté:** Peu Difficile, -1, +0

Ce Sortilège inspire un état de calme paisible, propre au recueillement. Il permet de calmer une personne dans un état d'agressivité naissante ou de léger énervement.

Il octroie également un bonus de 1 à toute action reposant sur une activité intellectuelle soutenue.

Elément: Air

HABITUS DE SENTIR

LOCALISATION D'AKASHA

Niveau: Maître**Analogie:** Akasha**Difficulté:** Peu Difficile, +0, +0

Grâce à ce Sortilège, le Nephilim peut détecter un Akasha. De plus, les jets de vision fugitive, détection de Porte, etc. sont diminués d'un degré de difficulté en sa faveur.

**Elément:** Eau

LA HAUTE MAGIE

HABITUS DE DEPLACER

ALTÉRATION DE LA SURFACE MARINE (*)

Niveau: Apprenti**Elément:** Eau**Analogie:** océan > liquide**Difficulté:** Assez Difficile, -1, +2

Cet Habitus arrache du liquide à son milieu et le déplace.

(*) il existe une variante de ce Sortilège: Altération de la croûte terrestre



PROJECTION ÉLÉMENTAIRE

Niveau: Maître**Elément:** Feu**Analogie:** conflit > adversaire**Difficulté:** Assez Difficile, -1, -2

Ce Sortilège projette violemment un effet-Dragon contre un obstacle. Il subit des dégâts magiques de Feu. Il faut voir l'effet-Dragon pour pouvoir le cibler. Pour les créatures normalement invisibles, le Nephilim doit être en Vision-Ka ou sous l'effet d'un Sortilège de Sentir du Ka-Elément correspondant.



ANTI-PLEXUS DE ...

Niveau: Maître**Elément:** (celui du Plexus)**Analogie:** (l'élément du Plexus)**Difficulté:** Assez Difficile, +0, -2

Ce Sortilège prévient l'apparition d'un Plexus dans un lieu en déplaçant le trajet des Champs magiques. Autour de l'endroit ciblé, les Champs magiques concernés sont presque inexistantes. Néanmoins, ceci ne gêne pas l'utilisation d'une Science Occulte. A la périphérie de la zone d'effet, ces mêmes Champs s'éloignent du cœur. Un effet-Dragon de même Ka que le Sortilège doit réussir un test de Puissant Assez Difficile pour se mouvoir dans le cœur. Il doit réussir le même test dans la périphérie pour éviter d'être repoussé. La chaîne analogique correspond à l'un des cinq titres des colonnes de la table: lune, terre, eau, air, feu, ce qui donne cinq Habitus différents.



ANTI-NEXUS

Niveau: Maître**Elément:** (en fonction de la chaîne analogique)**Analogie:** (le lieu du Nexus)**Difficulté:** Assez Difficile, générique, -4

Ce Sortilège prévient l'apparition d'un Nexus dans un lieu en déplaçant le trajet des Champs magiques. Autour de l'endroit ciblé, tous les Champs magiques concernés sont presque inexistantes. Néanmoins, ceci ne gêne pas l'utilisation d'une Science Occulte. A la périphérie, ils s'éloignent du cœur.

Un effet-Dragon, ou un Nephilim désincarné dans le cœur, doit réussir un jet Assez Difficile de Puissant, ou d'Initié, pour réussir à sortir de la zone. A la périphérie, il doit réussir le même test pour éviter d'être repoussé.

La chaîne analogique dépend du lieu où l'on souhaite empêcher la formation du Nexus. Chaque type de lieu nécessite un Habitus différent.

**Forêt ternie****Elément:** Terre**Analogie:** vert > chlorophylle > arbre > forêt**Difficulté:** Assez Difficile, -3, -4

Le cœur de la forêt ciblée ne pourra abriter de Nexus le temps du Sort.

Asile assagi**Elément:** Lune**Analogie:** folie > fous > asile**Difficulté:** Assez Difficile, -2, -4

L'hôpital psychiatrique ciblé ne pourra abriter de Nexus le temps du Sort.



MIROIR REVERBERANT

Niveau: Maître**Élément:** Lune**Analogie:** discours > incantation > sortilège + (analogie du sort ciblé)**Difficulté:** Assez Difficile, générique, -2

Ce Sortilège renvoie à son lanceur tous les sorts destinés au Nephilim ayant l'analogie précisée ci-dessus. Le lanceur doit en subir les effets normalement.

Il existe une version de ce sort pour toute chaîne analogique imaginable. Si l'analogie est composée de plusieurs chaînes, il suffit qu'une seule soit contrée pour que le Sort soit dissipé (mais pas renvoyé). Les Habitus génériques comme Voiles d'illusion sont donc particulièrement fragiles face au Miroir réverbérant, à moins que le lanceur ne réserve quelques surprises à son adversaire en élaborant une chaîne analogique inhabituelle.

Pour être efficace, le Miroir doit être lancé en tant qu'action d'opportunité.

HABITUS DE COMMUNIQUER

VOILE D'ILLUSION

Niveau: Compagnon**Élément:** Lune**Analogie:** illusion + (description)**Difficulté:** Assez Difficile, générique, +0

Le Mage jette un voile de confusion sur l'esprit de ses cibles et leur fait voir, entendre, goûter et ressentir ce qu'il souhaite.

La chaîne analogique complète dépend du type d'illusion que le Mage veut produire. Par contre, le Ka-Élément est déterminé par le premier mot - "illusion" - et est donc toujours la Lune.

Le nombre de cibles indique le nombre de sens qui sont trompés. Trois cibles permettent d'affecter la vue de trois personnes, ou la vue, l'ouïe et l'odorat d'une seule personne. Le sens de l'équilibre est inclus avec l'ouïe.

Un profane aura tendance à toujours croire en une illusion. Un initié pourra douter et tester son Intelligence modifiée par son niveau en Tradition (Magie). Le test est d'autant plus difficile qu'un grand nombre de sens sont affectés: Pas Difficile pour un sens, Très Difficile pour cinq sens. La Vision-Ka n'est pas abusée: à la place des illusions on peut percevoir des arabesques complexes dans les Champs magiques de Lune.

Le Niveau du Sort passe à Apprenti si on cherche à tromper des végétaux (et par suite un Mage qui tenterait un Dialogue Végétal sur les cibles de l'illusion). A Maître, on peut affecter un effet-Dragon et la Vision-Ka n'est plus le moyen infaillible de détecter l'illusion.

Exemples d'illusions (affectant une seule personne):

Donner l'illusion d'être son ennemi**Analogie:** conflit > adversaire (-1)**Paramètres:** vue et toucher (deux cibles, +1), taille humaine (+0), pas de portée (sort personnel)**Difficulté:** +0**Donner l'illusion qu'une arme est un téléphone portable****Analogie:** diplomatie > communiquer > téléphone > téléphone portable (-3)**Paramètres:** vue et toucher (deux cibles, +1), petite taille (+2), pas de portée (sort personnel)**Difficulté:** +0**Donner l'illusion qu'un car de police arrive, sirène hurlante et gyrophares allumés****Analogie:** justice > police > car de police (-2)**Paramètres:** vue et ouïe (+1), voiture (-1), à vue (-1)**Difficulté:** -3**Donner l'illusion que la cible fait une chute importante****Analogie:** grotte > cavité > trou (-2)**Paramètres:** vue, ouïe et toucher (trois cibles, +0), trou profond (-1), à 20 mètres (+0)**Difficulté:** -3

FASCINANTE TERREUR

Niveau: Compagnon**Élément:** Lune**Analogie:** monstruosité + peur**Difficulté:** Assez Difficile, +0, -2

Dès cet Habitus lancé, le Mage se transforme aux yeux de sa victime en l'archétype de toutes ses peurs refoulées. Elle fuit en hurlant de terreur. Le flux d'adrénaline lui donne des ailes: ses tentatives de fuite sont plus faciles d'un niveau. Acculée, la victime peut combattre mais avec des difficultés augmentées de deux niveaux.

Lancé sur un simulacre, ce sort fait tomber un Nephilim en Ombre s'il rate un jet Assez Difficile d'Initié. L'humain revenant à lui subira les effets de la peur.

ATTRIBUTS DIVINS

Niveau: Compagnon**Élément:** Lune**Analogie:** illusion + (attributs)**Difficulté:** Assez Difficile, générique, +0

Ce Sort donne au Nephilim l'apparence et les attributs d'un des grands dieux des mythologies humaines. L'effet est purement illusoire mais criant de vérité.

Foudre de guerre**Analogie:** illusion + foudre**Difficulté:** Assez Difficile, +0, +0

Cet attribut conviendra aux Nephilim belliqueux: la foudre tonne pour soutenir leur cri de guerre.

Envoyée de Gaïa**Analogie:** illusion + plénitude**Difficulté:** Assez Difficile, +0, +0

Le toucher d'une envoyée de Gaïa donne un sentiment puissant de plénitude.

Un de ces Sorts est enseigné aux Adoptés de l'Arcane V. Il est gravé dans leur Stellaire.

DOMINATION ANIMALE**Niveau:** Compagnon**Elément:** Lune**Analogie:** subversion + (influence)

Difficulté: Assez Difficile, générique, en fonction du type d'animal

Ce Sortilège utilise une facette cachée du Domaine Communiquer. Il s'agit d'envoyer des pensées assez subtilement pour faire croire à la cible que ce sont les siennes. Ainsi on peut lui souffler ses intentions, et elle agit d'elle-même.

Ceci est d'autant plus difficile que la cible est évoluée et sensible. Suivant les cas, le modificateur de puissance du Sort vaut:

Insectes, crustacés: +4

Poisson: +2

Mammifère: +0

Etre humain: -2

On peut diriger un essaim, un banc ou une horde de créatures en se basant sur la portée du Sortilège pour déterminer la partie du groupe qui "entend" les directives.

Comme il est difficile de donner autre chose que des ordres précis, mieux vaut inspirer des sentiments chez la cible et la laisser réagir spontanément. Le contrôle est moins précis mais souvent plus utile.

Charme-serpent**Analogie:** subversion + séduction**Difficulté:** Assez Difficile, +0, -1

Le serpent est pris d'une soudaine amitié pour le Mage. Il le suivra et ne s'attaquera pas à lui.

Rage**Analogie:** subversion + sauvagerie**Difficulté:** Assez Difficile, +0, -2

Une rage incontrôlable envahit le loup. Comme pris de folie, il attaquera la cible la plus vulnérable à sa portée et essaiera de l'égorger.

Glâm Dicinn**Analogie:** subversion + passionné > dédié > loyal**Difficulté:** Assez Difficile, -2, -4

La cible a la sensation d'avoir une dette de sang envers le Mage. Pris d'un sentiment de loyauté très fort envers le Mage, elle fera ce qu'il lui dira.

CONTRÔLER UN EFFET-DRAGON**Niveau:** Maître**Elément:** Lune**Analogie:** subversion + (influence)**Difficulté:** Assez Difficile, générique, -5

Comme pour Domination animale, l'astuce consiste à faire croire à la créature magique que les ordres qu'on lui envoie sont ses propres pensées. Le fait de se placer dans la peau d'une bête purement instinctive fait gagner au Mage deux points de Khaïba.

Ce Sort est enseigné aux Adoptés de l'Arcane XV. Il est gravé dans leur Stellaire.

Dompter le dragon**Analogie:** subversion + rigueur > discipline > obéissance > docilité**Difficulté:** Assez Difficile, -3, -5

L'effet-Dragon se sent en harmonie avec le Mage et ne cherche plus à l'agresser. Il est subitement apaisé.

HABITUS DE TRANSFORMER**LIQUÉFACTION DE LA MATIÈRE****Niveau:** Apprenti**Elément:** Eau**Analogie:** liquide**Difficulté:** Assez Difficile, +0, +0

Cet Habitus liquéfie un solide. A noter qu'il ne change pas sa température: de l'acier liquide ne brûlera pas.

Au terme de la durée du Sortilège, le liquide se solidifie, épousant naturellement la forme de son récipient.

CICATRISATION DES PLAIES**Niveau:** Compagnon**Elément:** Terre**Analogie:** médecine > soins**Difficulté:** Assez Difficile, -1, +0

Alors que le sortilège Mange-Plaies ne permet que des soins superficiels, la Cicatrisation transforme le patient blessé (analogiquement proche du Feu) en patient guéri (analogiquement proche de la Terre). Ce Sort instantané soigne définitivement une case de blessure de chaque cible. On peut limiter le nombre de cibles et concentrer l'effet sur une seule personne.

Note: si vous tenez à ce que les deux premiers Cercles de Magie n'aient que des effets éphémères, utilisez simplement Mange-plaies (LdJ p 166), avec comme paramètre de durée un siècle.

MÉTAMORPHOSE ANIMALE

Niveau: Compagnon**Élément:** (en fonction de la chaîne analogique)**Analogie:** (animal)**Difficulté:** Assez Difficile, générique (en fonction du type d'animal)

Avec le Domaine Modifier, le Mage ne peut pas dépasser la barrière de l'élément Terre qui gouverne son propre corps (cf. la table analogique). Il peut le modifier (cf. Sculpture faciale, Peau de caméléon). En Haute Magie, la barrière élémentaire est franchie et le Mage peut choisir sa forme sans restriction.

Plus la forme est différente de la forme de son simulacre (ou son zoomorphe), plus elle est difficile à assumer.

Par exemple:

Homme en panthère: -2

Homme en dauphin: -3

Homme en oiseau: -4

Homme en insecte: -5

Un changement de sexe impose un malus de 1 supplémentaire.

Chaque animal nécessite un Habitus spécifique (mais on est libre de faire des variations sur l'animal en termes de poids, taille, couleur, sexe, etc.).

Les premières tentatives de lancement de ce Sortilège sont très dangereuses, le risque d'Ombre est très important (sur un 18, 19 ou 20). Ce n'est qu'une fois que l'Habitus est gravé que ce risque disparaît.

Ami des loups**Élément:** Feu**Analogie:** louve**Difficulté:** Assez Difficile, +0, -2**Ami des chauves-souris****Élément:** Air**Analogie:** hibou > animal nocturne > chauve-souris**Difficulté:** Assez Difficile, -3, -3

Note: Ce Sort est une légère entorse aux règles du Domaine Transformer: forme et volume ne devraient pas changer. En effet, on ne peut pas faire varier le poids ou la taille, parce que ces deux paramètres influent sur la quantité de matière. En augmentant le poids, on crée de la matière, ce qui est du ressort du Domaine Créer. En la diminuant, on utilise Détruire.

Mais on peut considérer qu'un Mage du second Cercle, Compagnon en Transformer, est aussi au moins Compagnon en Modifier. Si vous préférez restreindre l'accès à cet effet, vous pouvez utiliser par exemple les règles optionnelles de prérequis décrites plus loin. Ou plus simplement considérer que le Mage se transforme en aigle géant ou en éléphant nain.

FOURNAISE DE TÉMÉRITÉ

Niveau: Compagnon**Élément:** Feu**Analogie:** fanatisme + guerre**Difficulté:** Assez Difficile, +0, +0

Ce sortilège inspire une fougue et une fureur sans pareilles aux cibles du Nephilim. Toutes leurs attaques voient leur difficulté diminuer d'un niveau.

Ce Sort est un équivalent de l'Anticipation Souveraine étendue à d'autres personnes que le Mage. Lui-même peut cumuler les deux.

ARME MAGIQUE

Niveau: Maître**Élément:** (en fonction de la chaîne analogique)**Analogie:** (un type d'arme)**Difficulté:** Assez Difficile, générique, -2

Ce sortilège transforme une arme de façon à ce qu'elle occasionne des dégâts magiques du même type que le Ka-Élément utilisé pour lancer le sort. Elle continue à infliger par ailleurs des dégâts physiques normaux. L'arme révèle son caractère magique si elle est examinée en Vision-Ka.

Chaque Élément requiert un Habitus différent:

Glaive élémentaire**Élément:** Eau**Analogie:** arme de mêlée**Difficulté:** Assez Difficile, +0, -2**Balle magique****Élément:** Feu**Analogie:** arme à feu**Difficulté:** Assez Difficile, +0, -2**Piège enchanté****Élément:** Lune**Analogie:** piège**Difficulté:** Assez Difficile, +0, -2**Toxine kaïcide****Élément:** Terre**Analogie:** venin**Difficulté:** Assez Difficile, -1, -2

ENKHAÏBATER

Niveau: Maître**Élément:** Lune**Analogie:** folie > Khaïba**Difficulté:** Assez Difficile, -1, -4

Le Mage donne une de ses "puces" de Khaïba à la cible (nécessairement un Nephilim ou un Ar-Kaïm, sinon le Sort ne fonctionne pas).

Ce Sort est enseigné aux Adoptés de l'Arcane XV. Il est gravé dans leur Stellaire.

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 **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 Nuage étouffant, qui est une source de dommages Assez Meurtriers, dégâts 4. Le tableau nous dit 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 décale bien de deux lignes vers le bas dans la colonne dégâts pour aboutir 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 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 à la portée,
- **dégâts** uniquement si le Sort a pour intention principale de blesser,
- et **adverbe** uniquement dans les cas que vous avez identifiés.

VITESSE (véloce)	TAILLE (grand)	DÉGÂTS (dangereux)	ADVERBE	
immobile	Console de jeux, mallette	0	Pas	BASSE MAGIE
Stationnaire	Télévision, meuble	1	Peu	HAUTE MAGIE
1-10 km/h	Cadavre, porte	2	Assez	GRAND SECRET
11-50 km/h	Voiture	3	"..."	
51-200 km/h	Immeuble	4	Très	
201-500 km/h		5		

RÈGLE OPTIONNELLE : LES PRÉREQUIS



Quand le MJ souhaite limiter l'accès à un sort ou en justifier la dérive par rapport aux règles classiques de la Magie, il peut ajouter une entrée "Prérequis" dans la description du sort, comme pour les manœuvres.

Un prérequis est un niveau de compétence dans une Tradition, dans une Quête ou une autre Caractéristique. Ceci permet de décrire beaucoup de cas.

Vous pouvez exiger un prérequis quand:

- un sort est une légère entorse aux règles de la Magie;

Par exemple: Métamorphose animale, du Domaine Transformer, qui se permet de changer au passage la taille et le poids de sa cible, comme s'il était du Domaine Modifier. L'entorse est mineure: un Mage capable de se métamorphoser est au moins Compagnon en Modifier.

- le MJ ne souhaite pas donner ce sort tout de suite à ses joueurs, mais en faire un pouvoir à part;

Par exemple: Anti-Nexus, suffisamment délicat pour ne pas le mettre entre toutes les mains.

- le Mage veut faire sortir les paramètres du Sortilège en dehors des limites de la table générique;

Par exemple: il souhaite emprisonner un ennemi pour un millénaire. Vous pouvez refuser, ou lui laisser découvrir le prérequis qui lui permettra d'accomplir cet acte d'archimage.

Exemples:

RÉVÉLATION DE SÈLÈNE

Prérequis: A, C ou M en Tradition (Selenim)

Le MJ choisit quel niveau d'interaction il souhaite entre Nephilim et Selenim en montant ou descendant la difficulté du prérequis.

ANTI-PLEXUS

Prérequis: Compagnon en Poursuite de la Fugitive

Ce n'est que quand le Mage a entrevu la Sapience d'Atalante qu'il comprend comment disperser les Champs magiques et perturber l'agencement fragile qui permet aux Plexus de se former.

MÉTAMORPHOSE ANIMALE

Prérequis: Apprenti en Arcane Majeur XVIII

Seuls les zoomorphes de l'Arcane de la Lune ont découvert comment se changer en animal avec la fruste simplicité de la première Science Occulte. Une fois qu'ils ont été incarnés sous la forme d'un animal, ils peuvent à nouveau en assumer la forme, même s'ils ont adopté entretemps un autre simulacre. Les lupus peuvent se changer en chiens, en loups ou en renards, les felis en chats, lions, etc.

MIROIR RÉVERBÉRANT

Prérequis: Maître en Tradition (Magie)

Cet Habitus nécessite une connaissance extrêmement complète des sortilèges existants, ainsi que la versatilité d'un occultiste maîtrisant parfaitement les subtilités de la Magie.

CONTRÔLER UN EFFET-DRAGON

Prérequis: Compagnon en Dracologie

Peu peuvent prétendre connaître ce qui se passe dans le Ka d'un effet-Dragon. Les plus sages des Dracomaques arrivent à s'insinuer dans leurs courants élémentaires de pensée et les subvertir à leur insu.

Si un Mage ne satisfait pas au prérequis, le sort ne fonctionne pas. Le Meneur de jeu n'a pas à dire pourquoi au joueur, il doit s'en rendre compte par lui-même. L'apprentissage de ces sortilèges peut faire l'objet d'une mini-quête.

Un prérequis n'est pas absolu: si un personnage peut prouver qu'il a les connaissances nécessaires pour réaliser l'effet voulu, mais pas selon l'intitulé du prérequis, c'est au Meneur de jeu de faire la part des choses. Un Nephilim ayant étudié un effet-Dragon emprisonné depuis des années par un Anti-Plexus pourra tenter de le reproduire même s'il ne poursuit pas Atalante.

Si un personnage disposait d'un sortilège de la seconde édition qui demande aujourd'hui un prérequis, on considère qu'il a bénéficié d'un enseignement particulier qui lui permet de s'en passer.

Nous vous laissons le soin d'imaginer d'autres types de prérequis, comme un niveau d'Initié, un autre Habitus gravé, etc.

Les Focus

Si un Habitus avec prérequis est inscrit dans un Focus, il suffit d'avoir le Focus pour se passer du prérequis. Les Focus de Magie redeviennent ainsi des récompenses pour les joueurs, et donc des sujets de quête. Ils pourront le graver dans leur Pentacle, mais ne bénéficieront pas du bonus de +2 d'Habitus tant qu'ils ne satisferont pas le prérequis.

Les Stellaires

A leur entrée dans un Arcane Majeur, les Adoptés voient un curieux tatouage gravé dans leur Pentacle: le Stellaire. Avec le Stellaire leur est greffé un peu de la Sapience de l'Arcane, car ce signe est aussi un Focus. Reportez-vous à la description des Habitus pour savoir s'ils sont inscrits dans un Stellaire ou non.

Ils peuvent dès lors lancer les Sorts correspondants normalement. Comme le prérequis pour ces Sorts est en général d'être Apprenti dans la Tradition d'Arcane correspondante, ils développent rapidement cet Habitus et bénéficient du bonus de +2.

Un Nephilim orphelin cherchant à découvrir un sort spécifique d'un Arcane pourrait alors emprisonner un Adopté et recopier le Focus du Stellaire sur un autre support. Bien qu'il ne soit pas Apprenti de l'Arcane, il pourra lancer le Sort, sans bénéficier du bonus d'Habitus.

Voici d'autres exemples que vous pouvez développer:

LES SONGES DE MORPHÉE

Prérequis: Maître en Morte Souillure

Le Mage fait visiter à sa cible (fût-elle un Nephilim) les rêves d'un humain endormi.

TÉLÉPORTATION

Prérequis: Maître dans une quête du réenchancement du monde avec tracé de Lignes Ley
Le Mage se déplace instantanément le long des Lignes-Ley qu'il a lui-même tracées.

L'INNOMMABLE

Prérequis: Maître en Histoire Invisible (Guerres Élémentaires)

Le Mage a vécu à une certaine époque, avant qu'un puissant rituel interdise l'usage d'un Sort terrible. Par chance, il a réussi à s'en souvenir et sait encore évoquer cette particularité des Champs magiques qui a été effacée depuis. Personne ne sait ce qui se cache derrière ce rituel.

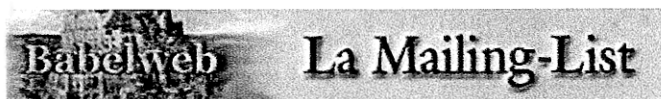
Claude Guéant

Remerciement à Eric Paris



INSPIRATION

LIENS INTERNET



<http://fr.groups.yahoo.com/group/babelweb>



<http://index.nephilim-rpg.com>
L'indexation de tous les suppléments



<http://aggartha.free.fr>

Le portail thématique regroupant l'ensemble des informations concernant Nephilim sur le web



<http://www.nephilim-rpg.com>
le site officiel

Les Héritiers de Babel

L'association officielle des amateurs de Nephilim

Le but de cette association loi 1901 est que Nephilim se dote réellement d'une communauté active avec la volonté de faire découvrir ce formidable jeu.

Les objectifs de l'association sont :

- l'initiation grâce au **projet Magister** (aide à la création de personnage, conseils, création d'une version de découverte).
- l'édition d'un fanzine : "*Vision Ka*".
- la création d'un univers parallèle (avec scénario multitable) permettant de jouer à travers plusieurs villes et publié sous la forme du **projet Constellation**.
- et aussi: l'**Index** (référencer tous les suppléments), l'**Atlas occulte**, **Ouroboros** (le cycle des incarnations) et une **FAQ**.
- l'organisation d'un **Grandeur Nature** (one-shot puis semi-réel)
- et des **goodies** : T-shirts, dessins etc ...

Association en partenariat avec Multisim.

Adhésion aux Héritiers de Babel

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

N° de Téléphone :

E-Mail :

☐ Je souhaite être inscrit à la Mailing-List "Les Héritiers de Babel"

Quelles attentes avez-vous à l'égard de l'association ?

1 -

2 -

3 -

Envoyez votre chèque de 8 Euros libellé à l'ordre "Les Héritiers de Babel" à l'adresse suivante :

Les Héritiers de Babel

Chez Nicolas Damour

28 rue d'Auteuil

75016 Paris

PJ & MJ

PARALLÈLES ET DÉLIRES

Le Courrier des lecteurs



*Voici une nouvelle rubrique donnant la parole aux lecteurs.
N'hésitez pas à nous envoyer vos questions, vos avis, vos suggestions ou vos participations.
L'adresse se trouve au dos du Fanzine.*

P.-J. Grobil, de Paris

Cher Docteur G.

Je suis un nouveau joueur et je souhaite jouer un Nephilim belge. Dois-je obligatoirement choisir comme métamorphe l'Efreeth?

Non. Tant qu'on y est, je vous conseille aussi d'arrêter d'abuser du Djinn.



G.'O.'. de France

Docteur G.

Je fais partie d'un groupement occulte dont le but est d'initier des compagnons, admis pour leurs qualités intrinsèques, aux connaissances cachées de notre monde, par le biais de débats philosophiques sur des grandes questions. Malheureusement, l'utilisation ridicule que vous faites de notre nom et de nos pratiques dans votre "jeu" est insultante et porte un grand préjudice à la crédibilité de notre fraternité. Je vous demanderai donc d'y mettre un terme.

Cher G.'O.', après consultation du comité de rédaction de Vision Ka, il a été décidé, conformément à votre requête, de ne plus faire mention du C.'L.'.U.'.B.'.M.'.E.'.D.'. dans notre jeu. J'espère avoir répondu à vos attentes.



Michaël L'archange, de Kabbale

Cher Docteur G.

Je tiens à m'exprimer au sujet d'un débat qui secoue la mailing-list Babelweb pour l'instant. Les Suzerains de Kabbale ont-ils le don d'ubiquité? Donc, si deux kabbalistes m'invoquent à deux tables de jeu différentes, ne vais-je apparaître qu'à l'une d'entre elles? Je tiens à rassurer tous nos shareholders, nous ne braderons pas l'action Tipheret. Même si le churm a un peu baissé suite à la parution de l'invocation de Sandolphin dans Vision Ka 1, nos objectifs pour Q4 2002 seront respectés et il y a déjà une première escalation assez réjouissante des attentes pour 2003 vers le management à Kether, avec des perspectives très nettes d'amélioration. Il est évident que depuis le Souffle du Dragon, la demande est très forte et que, sans vouloir me faire l'apôtre du business-to-business, nous avons dû outsourcer à Malkut des effets mineurs, qu'ils nous facturent d'ailleurs à prix d'or. Mais les kabbalistes qui nous restent fidèles savent qu'ils peuvent compter sur des solutions cost efficient, customer oriented et que nous avons l'habitude de respecter nos deadlines. Nous avons quelques soupçons quant à l'origine de cette campagne malencontreuse, qui vise de manière assez évidente à nous nuire et nous confirmons que les stocks Michaël résistent très bien à cette annonce.

A new spirit! And a holy one...

Thank you Michael.

Alexandre Mirzabekiantz



S C E N A R I O

LACRIMA LUCIS & CARCER AETERNUS



Ce scénario permet à de jeunes Apprentis de s'immiscer dans les intrigues occultes des R+C, des Mystes et des Templiers dont les enjeux sont un artefact et un parchemin.

Synopsis

Une transaction entre R+C et Mystes va avoir lieu: le Carcer Aeternus (R+C) contre la Lacrima Lucis (Mystes). Il se trouve malheureusement que ces deux objets intéressent beaucoup de monde. En effet, le Carcer Aeternus (prison éternelle) est un texte datant de l'Antiquité, qui explique comment créer des homoncles que l'on ne peut "deshomonculiser". Quant à la Lacrima Lucis (larme de lumière), c'est un artefact R+C datant de l'époque du Roi-Soleil, qui a pour effet de doubler, lorsqu'il est activé, le Ka-Soleil de son porteur.

Or, cet échange est, en fait, un échange de dupes: les Mystes sont fermement décidés à garder la Lacrima Lucis tout en récupérant le Carcer Aeternus, et les R+C nourrissent le même projet.

De plus, les Templiers, qui ont eu vent de l'existence de ces objets et de leur récente découverte, aimeraient les récupérer tous les deux, en bernant leurs deux ennemis. C'est dans ce sombre imbroglio que vont se retrouver jetés les Immortels des joueurs.

Note: ce scénario possède deux chronologies qui sont semblables, mais dont dépend le temps de jeu. La première, plus ramassée, permet de jouer le scénario en environ quatre ou cinq heures. La deuxième, qui laisse plus de temps aux joueurs, leur permet de suivre plus de pistes, et s'applique à une séance de jeu plus longue (environ six à huit heures).

Introduction

Si vous jouez ce scénario en *one-shot*, sans l'intégrer à votre campagne, ou si vous avez des joueurs dociles, il est plus ludique de faire commencer les Immortels des joueurs sans armes.

Les Immortels sont dans une petite librairie ésotérique du Quartier latin. Rien de bien intéressant, mais ils aiment probablement à fureter dans les rayonnages poudreux de cette vieille boutique exiguë.

Tout à coup, cinq hommes en noir entrent d'un pas ferme et décidé dans la boutique. Ils ne jettent même pas un regard aux clients et vont directement parler au libraire, un homme d'une trentaine d'années, les cheveux un peu longs, vêtu d'un T-shirt et d'un pantalon en lin.

Le libraire fait un geste vif derrière son comptoir, les cinq hommes en noir dégainent. Alain Lambray, le libraire, bondit à travers les vitres de sa boutique, se rattrape souplement et se rue dans sa voiture, une Twingo. Il démarre à fond de train. Les cinq hommes en noir se retirent calmement au milieu des cris des clients et des passants pour aller rejoindre leur voiture, une Mercedes noire.

Une deuxième Mercedes démarre derrière la Twingo; cette dernière accélère encore, passe un carrefour (le feu étant vert), lorsqu'un camion 15 tonnes vient la faucher et la traîne sur une vingtaine de mètres, transformant la Twingo en tas de tôles ondulées. Puis le camion s'arrête en barrant la rue, un homme en noir en saute et se rue dans une bouche de métro. Le panneau indique Châtelet.

Tout le monde n'est pas parisien

La ligne 14 est une ligne de métro qui diffère des autres sur trois points principaux.

Premièrement, elle est automatisée, ce qui veut dire qu'il n'y a pas de conducteur à prendre en otage, que l'ouverture et la fermeture des portes sont minutées et durent un temps standard et qu'à moins qu'il y ait un incident, même s'il y a une poursuite, le métro repartira comme si de rien n'était.

Deuxièmement, il est impossible de tomber ou de sauter sur les rails et de s'accrocher aux wagons du métro car le quai et les rails sont séparés par une paroi de plexiglas fort solide mesurant environ 2m50 de hauteur.

Enfin, il n'y a pas de séparation entre les wagons, le métro est d'un bloc et, lorsqu'il va en ligne droite, on peut embrasser la totalité du métro d'un regard, ce qui permet de mettre en scène des poursuites particulièrement cinématographiques.

Cette scène, qui dure moins de vingt secondes, soit trois tours de combat, doit impérativement se dérouler ainsi.

Remonter les pistes

Le conducteur du camion compte se faufiler dans les couloirs sinueux de la station de métro Châtelet et prendre la ligne 14, pour semer ses éventuels poursuivants. Les deux Mercedes noires se séparent au carrefour et continuent leur chemin, tranquillement.

Deux minutes plus tard, un homme, qui a l'air d'une normalité affligeante, entre discrètement dans la boutique, avant que la police n'arrive, pour la fouiller. C'est un Veilleur du Temple.

Dans la boutique, les Immortels peuvent remarquer (test de Vigilance, au besoin) que le blouson du libraire est resté sur le portemanteau. Il contient son portefeuille avec ses papiers d'identité, 30 euros, une carte de restaurant (La Verte Terrasse) avec une marque de trombone dessus et une indication manuscrite: "jeudi, 21h, salon n°3". Les Immortels peuvent aussi trouver ses clés.

Si l'un des joueurs pratique la nécromancie

Le scénario risque d'être passablement compromis si les Immortels sont en mesure de faire parler le cadavre d'Alain Lambray. Pour pallier ce genre de contretemps, deux solutions vous sont offertes.

La première, c'est qu'Alain Lambray ne se souvienne pas de l'affaire: le Ka-Soleil s'étant évaporé lors de sa mort a dissous une bonne partie de sa mémoire, ses souvenirs sont donc lacunaires, voire totalement effacés.

La deuxième consiste à considérer que le mort avait un Ka-Soleil conséquent et qu'après son décès, il est toujours Peu Initié et que, vu les circonstances de son décès, il est Très Tourmenté. Les chances de pouvoir pratiquer la Nécromancie sur lui sont infimes.

L'appartement du libraire

Les Immortels se retrouvent dans un deux-pièces coquet, à Châtelet. Dans la chambre, ils trouvent, en fouillant avec application la garde-robe du libraire, une sorte de tige et des sandales à la mode spartiate. Dans le séjour se trouve une bibliothèque imposante traitant surtout d'ésotérisme (mais rien de très sérieux), de mythologie et d'histoire religieuse grecque. Il y a aussi une importante collection de romans de *fantasy*.

En fouillant plus sérieusement encore, ils peuvent découvrir, sous les lattes du plancher, elles-mêmes dissimulées sous un tapis sur lequel reposent une table et des chaises, une petite boîte en bois de senteur contenant une fibule. C'est un artefact contenant l'habitatus "Conscience du juste" (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 166). Dans le bureau, outre les factures et relevés de compte habituels, sans intérêt, ils trouvent une lettre en latin, rédigée d'une très jolie écriture, qui parle d'un échange et d'un rendez-vous pour le jeudi soir au restaurant. Il y a un trombone sur la lettre. Quant à la transaction, il s'agirait d'échanger la Lacrima Lucis (la Larme de Lumière) contre le Carcer Aeternus (la Prison Éternelle). La missive est signée Cordélia.

Les hommes en noir

Les hommes en noir étaient, bien évidemment, des Templiers. Si les Immortels ont trouvé moyen de les suivre, ils apprennent qu'ils résident dans un hôtel discret du Quartier latin. Ils ont réservé tout un étage, qui est très bien gardé par des Manteaux Noirs. Le dirigeant semble être un Manteau Blanc qui se nomme Edmond Brisailac, et qui est général dans l'armée française. Les voitures, des Mercedes noires à vitres teintées, ont des plaques du corps diplomatique.

En les espionnant un peu, les Immortels peuvent se rendre compte qu'ils épient un immeuble cossu près de Montparnasse. Le jeudi soir, vers 20h30, un petit homme bedonnant en sort; ils le suivent. Tout ce beau monde se rend à La Verte Terrasse.

Lacrima Lucis et Carcer Aeternus

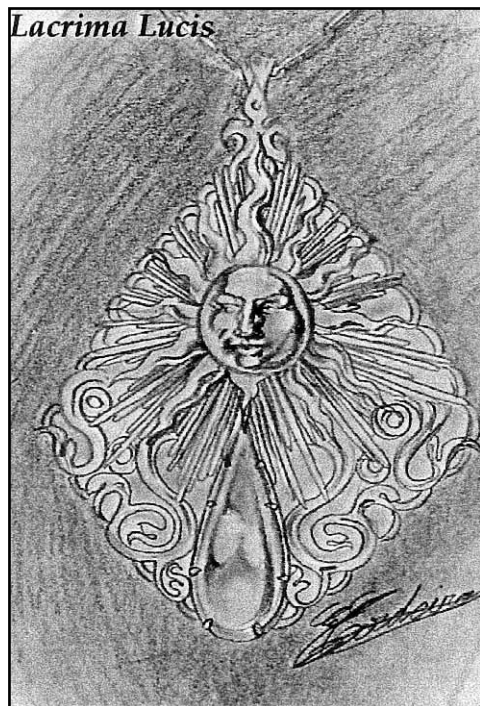
• Les salles de vente

En parcourant les catalogues des salles de vente parisiennes, les Immortels peuvent tomber sur un bijou magnifique, nommé la Larme de Lumière. C'est un pendentif constitué d'une partie en or massif en forme de losange, sur laquelle est sculpté un soleil baroque, d'où pend une larme de cristal.

En questionnant les employés, ils peuvent apprendre que l'objet a été vendu aux enchères il y a trois semaines. Par contre, pour apprendre le nom de l'acheteur, il faut s'arranger avec le commissaire-priseur qui n'est pas totalement incorruptible mais est très difficile à persuader. Il est aussi possible de consulter les dossiers sans son aide... En tout cas, l'acheteur est un certain Alain Lambray qui a, pour l'occasion, déboursé la modique somme de 12 000 euros.

Quant à la provenance du pendentif, voici ce que peuvent trouver les Immortels.

Il a été mis en vente par la famille Bourgerie, qui est une ancienne famille bourgeoise ayant construit sa richesse sur le développement de l'industrie sidérurgique au début du siècle. Lors de leur ascension sociale, les Bourgerie ont racheté un manoir à une ancienne famille aristocratique désargentée, les De Tournebois. Le pendentif faisait partie des nombreux bijoux de famille qui ont été vendus avec le manoir. Quant à la famille Bourgerie, elle a mis en vente le collier pour pouvoir continuer à entretenir le manoir, car les descendants ne jouissent pas de la fortune de leurs parents. Les De Tournebois sont introuvables.



De la localisation des objets

Une question lancinante devrait maintenant occuper vos joueurs: où sont donc ces objets? La réponse viendra plus tard; considérez qu'ils sont entre les mains des hautes instances, à Paris, des Arcanes mineurs concernés, et que les Immortels ne peuvent pas les récupérer directement. Leur seule chance d'y parvenir est d'attendre le moment de l'échange où les deux parties en présence seront en position de faiblesse. De plus, le fait de chercher à interférer dans l'échange ne mènera les Immortels qu'à encourir l'ire des trois protagonistes, qui ont intérêt à ce que l'échange ait lieu.

• Les bibliothèques

Si les Immortels ont accès à de grandes bibliothèques d'histoire de l'art, ils trouvent les informations suivantes, en réussissant un test de Recherche d'information Assez Difficile.

La Larme de Lumière est un bijou précieux et peu connu, conçu pendant le règne de Louis XIV par l'un des plus habiles bijoutiers de la cour, Ermand Hobennot. Il a été commandé par le Seigneur De Tournebois, qui l'a offert à sa femme.

• Les herméthèques

En cherchant dans une herméthèque bien informée historiquement, voici ce que peuvent découvrir les Immortels.

Sur un test de Recherche d'information Peu Difficile, ils apprennent tout l'arrière-plan historique de l'époque de Louis XIV, notamment l'émergence des R+C et leur montée en puissance, qui aurait tendu à faire de Louis XIV le monarque solaire parfait. Il semblerait qu'Ermand Hobennot ait été R+C.

Sur un test de Recherche d'information Difficile, ils apprennent que la Lacrima Lucis est probablement un artefact R+C servant à canaliser le Ka-Soleil de son porteur pour le développer anormalement.

Sur un test de Recherche d'information Difficile, ils apprennent qu'un parchemin nommé le Carcer Aeternus aurait été écrit en Égypte, au premier siècle après J.-C., sous la domination romaine. Les Mystères auraient découvert alors le moyen de créer des homoncles éternels, que l'on ne peut donc pas soigner. Ce parchemin aurait disparu mystérieusement, à tel point que toutes les sources s'accordent pour dire qu'il n'est probablement qu'une légende soigneusement entretenue par les Mystères ou les Templiers.

À La Verte Terrasse

Si les Immortels se sont renseignés avant le jeudi à 21h, ils ont pu apprendre que La Verte Terrasse est un restaurant donnant sur une ruelle, et qui comprend une terrasse, une salle au rez-de-chaussée et une série de petits salons privés à l'étage. Le salon n°3 est effectivement réservé pour 21h, par une dame du nom d'Amélie Perduiller. Le salon n°4, qui est contigu, est encore libre.

Les protagonistes

Cordélia Wittenstein, l'envoyée des R+C, est la première à arriver au rendez-vous, à 20h50. C'est une très belle jeune femme, très élégante dans son tailleur cintré, les yeux verts et les cheveux roux. Ces derniers sont ramassés dans un épais chignon dans lequel est plantée une rose rouge.

Cordélia est suivie par le Veilleur à l'air anodin qui était venu fouiller la boutique d'Alain Lambray. Cependant, trois gardes du corps R+C attendent Cordélia sur le toit.

Alexandre Bellini, le deuxième Myste, arrive cinq minutes plus tard. C'est un cinquantenaire en bonne santé, légèrement bedonnant et vêtu d'un costume de très bonne facture quoiqu'un peu négligé. Il est suivi par une poignée de Manteaux Noirs.

Ils passent dix minutes à parler de la pluie et du beau temps, semblant attendre quelqu'un. En effet, ils attendent Alain Lambray qui serait bien en peine de venir. Puis, passant outre, ils entrent dans le vif du sujet en sirotant un petit apéritif.

L'échange

Chacun assure à l'autre qu'il a l'objet. C'est Cordélia qui fixe la date et les modalités de l'échange.

Ce dernier se déroulera à Mortagnac, un petit village médiéval reconstitué. Pendant quelques jours, la municipalité a décidé de célébrer la fin des travaux en organisant une fête costumée: tout visiteur devra être vêtu à la mode médiévale, nul ne pourra pénétrer dans



Cordelia

le village en tenue normale, les voitures y seront interdites, etc. Le soir du vendredi, à 23h, l'échoppe de lancer de couteaux demandera des volontaires pour servir de cible. L'un des comparses d'Alexandre devra se désigner en levant la main gauche et en s'avançant prestement; c'est à lui que seront transmis le lieu et l'heure de l'échange.

Ceci dit, elle regarde par la fenêtre et prévient Bellini qu'elle était suivie par un homme à l'air anodin. Puis elle ouvre la fenêtre et passe par les toits. Si les Immortels décident de la suivre, elle s'arrangera pour les semer, avec l'aide de ses compagnons R+C.

Quant à Bellini, il va aux toilettes, téléphone à ses complices pour tout leur raconter et se déguise très habilement. Pour le reconnaître, il faut réussir un test d'Endurant Difficile modifié par la Compétence Vigilance. Dans tous les cas, il se fait assassiner par les Templiers pendant la nuit, alors qu'ils essayent de l'attraper vivant.

Des interactions entre Cordélia, Bellini et les Immortels?

Les Immortels pourraient bien avoir envie de s'immiscer dans la conversation des deux initiés mais, s'ils le font, Cordélia et Bellini leur feront comprendre qu'ils n'ont pas à se mêler de cette affaire et qu'ils sont indésirables. Bellini se tait la plupart du temps car l'irruption des Immortels le rend nerveux, bien qu'il ait raisonnablement les moyens de tenter une résistance en cas de confrontation. C'est Cordélia qui mène le jeu, toujours courtoise mais froide, voire glaciale.

En cas de confrontation brutale, il vaudrait mieux que Cordélia survive.

En aucun cas les Immortels ne pourront mettre la main sur les objets à ce moment de la partie, ni même soupçonner où ils peuvent être entreposés.

Les Templiers

Pendant ce temps, huit Manteaux Noirs, répartis dans deux Mercedes noires, surveillent les deux côtés de la ruelle. Quant au Veilleur, il est manifeste qu'il ne reconnaît pas Bellini quand il repasse. Les Templiers rentrent bredouilles pour ce soir.

Il n'est toutefois pas impossible qu'ils repèrent les Immortels (manque de discrétion, confrontation directe, métamorphoses vraiment trop voyantes...); dans ce cas, ils mettent en place une filature et traquent les Immortels jusqu'à la fin du scénario (à moins que les Immortels ne les sèment vraiment brillamment ou qu'ils ne les éliminent tous).



À Mortagnac

Disposition des lieux

• Comment s'y rendre?

Il y a deux solutions: les Immortels peuvent se rendre à Mortagnac en voiture, au terme d'un trajet d'environ 700km. Sinon, ils peuvent prendre le train, qui les dépose dans une petite ville voisine, où ils peuvent alors louer des véhicules motorisés. Un forfait, "train+location de voiture+billet pour les festivités" est même prévu par la SNCF.

• Le village, le château, les champs

Mortagnac est un petit village construit sur une plaine. Une petite route de campagne, qui n'est pas en excellent état, y mène mais le lieu est interdit aux voitures. C'est pourquoi un vaste terrain à environ 500m de là a été aménagé en parking gratuit, pour que les visiteurs puissent y garer leur voiture. Tout autour s'étendent à perte de vue des champs (de blé, de coquelicots, de tournesols, au gré de votre inspiration) qui enserrant les petites maisons médiévales de pierre. Le village est en ébullition et la fête bat déjà son plein.

Des stands d'artistes de rue, de marchands de douceurs et autres distractions assez anachroniques, encomrent les rues principales. Les maisons et hôtels ont été reconvertis pour faire "d'époque" et les habitants jouent leur rôle d'aubergistes, d'herboristes et de saltimbanques avec une bonne humeur communicative. Même les forces de l'ordre se sont déguisées, bien qu'elles demeurent toujours reconnaissables.

En suivant la petite route de campagne, on peut sortir du village pour commencer à grimper sur une petite colline, sur laquelle les quelques débris d'un château médiéval tentent vaillamment de résister aux attaques du temps. Il reste pourtant plus de deux tiers des remparts (le reste s'est effondré), des résidus de mur ici et là, à l'intérieur des murailles, et un donjon interdit au public car menaçant constamment de s'écrouler. En effet, la fête servira entre autres à financer la réfection complète du château. Dans ces très romantiques ruines, les artificiers ont installé leur matériel: c'est de là que sera tiré le feu d'artifice (voir la chronologie).

Les Arcanes mineurs

• Les Mystes

Les Mystes sont venus en relativement petit comité: ils sont huit, dont six hommes de main, grimés en chevaliers et en mendiants, et deux têtes pensantes, l'une déguisée en herboriste et l'autre en bouffon (voir les PNJ en fin de scénario). Ils vont essayer de se fondre dans la masse et de se faire les plus discrets possible, mis à part le bouffon, qui prend un malin plaisir à taquiner Cordélia et ses sbires en espérant détourner l'attention des Templiers de ses coéquipiers. C'est pourtant lui qui porte sur lui la Lacrima Lucis, protégée par un sortilège de tout sort de Percevoir ou de Sentir.

• Les R+C

Les R+C sont divisés en deux groupes. Dans le village, ils forment un groupe de 5 saltimbanques (cracheurs de feu, acrobates, lanceurs de couteaux) autour duquel gravite régulièrement

Cordélia, vêtue en gente dame.

Mais le Carcer Aeternus n'est pas là: il est caché au château car les artificiers, déguisés en érudits, sont R+C et ont dissimulé le parchemin dans l'une des boîtes contenant les fusées, après l'avoir protégé magiquement dans une gangue de Ka-Soleil des sortilèges de Sentir et Percevoir. Ils sont quatre et surveillent toujours très discrètement l'endroit par groupes de deux. On peut les apercevoir en réussissant un test de Vigilance Très Difficile.

• Les Templiers

Les Templiers sont venus en force car c'est leur seule chance de tirer leur épingle du jeu, étant donné qu'ils n'ont ni information précise, ni monnaie d'échange. Ils sont donc quinze, dont cinq déguisés en moines, cinq en bonnes sœurs (ce sont effectivement des femmes, ce qui devrait troubler vos joueurs pour quelque temps) et cinq en chevaliers. Certains d'entre eux ont des armes en Orichalque et tous portent un médaillon de protection contre l'incarnation Nephilim. En téléphonant à Edmond Brisaillac, ils peuvent espérer des renforts dans la demi-heure, qui seront d'autant plus sérieux que Brisaillac peut compter sur le soutien de la base militaire la plus proche (dans une mesure raisonnable).



Le Bouffon

Une folle ambiance

Les Immortels et les Arcanes mineurs vont finir par se reconnaître et se regarder en chiens de faïence. En effet, ni les humains, ni les Immortels n'ont intérêt à rechercher la confrontation directe.

Si les Immortels tentent cette option, les Arcanes mineurs oublient temporairement leurs démêlés et en profitent pour éliminer ceux qu'ils considèrent comme de véritables gêneurs.

Si l'un des Arcanes mineurs sort de sa réserve, les deux autres risquent bien de s'allier contre lui et les Immortels risquent bien d'en faire autant.

C'est pourquoi l'ambiance est lourde et pesante, comme si un orage allait éclater.

Vendredi après-midi

Il ne va rien se passer de précis. C'est à vous de mettre en scène les protagonistes de cette partie qui s'espionnent tous les uns les autres afin de deviner qui est qui et qui fait quoi. Les Immortels, avec leurs capacités de renseignement surnaturelles, devraient savoir l'essentiel à la fin de la journée. Bien sûr, ils essayeront de débusquer les Arcanes mineurs grâce à leur Ka-Soleil. Cependant, vous pouvez les induire en erreur en mêlant à cette foule un ou plusieurs individus au Ka-Soleil puissant, mais n'ayant aucun rapport avec l'affaire.

Vendredi soir

Vers 23h, le stand R+C de lancer de couteaux fait une grande annonce et demande des volontaires pour servir de cible au plus talentueux des lanceurs. L'un des mendiants mystes va se désigner en levant la main gauche, très vivement. Si les Immortels décident de prendre la place du Myste, n'hésitez pas à jouer cela à l'initiative, pour rajouter du piment. Et n'oubliez pas qu'il y a de fortes chances pour que Cordélia repère les métamorphoses des Nephilim et ne leur livre pas l'information, préférant la faire passer un peu plus tard dans la soirée au mendiant.

Le spectacle se passe bien et, juste après, Cordélia commence à former une farandole, alors que des musiciens entonnent un air traditionnel, prenant le mendiant par le bras pour lui faire passer un petit message.

L'échange doit se dérouler le lendemain soir, samedi, pendant le feu d'artifice, à 23h30 environ, au château.

Un peu plus tard dans la soirée, une heure et demie tout

au plus, les Immortels peuvent remarquer que les Mystes, en prenant tous un chemin différent, se rendent dans les champs. En les suivant, ils peuvent se rendre compte qu'ils y tiennent conseil et parlent de l'échange. C'est ainsi que les Immortels peuvent apprendre tout ou partie du plan d'action des Mystes.

Samedi

C'est maintenant que les événements vont se précipiter: chaque protagoniste va tenter de mettre en place un plan pour damer le pion à l'autre, avec des résultats plus ou moins variables. Les Immortels vont devoir louvoyer entre les machinations tortueuses de chaque camp.

• Les Mystes

Les Mystes, suite à leur discussion de la veille, ont mis en place le plan suivant.

En début d'après-midi, l'herboriste va aller louer un 4X4 maniable, rapide et spacieux, le garer dans les champs à un petit kilomètre du château et attendre que ses compagnons reviennent après l'échange pour partir de là le plus vite possible.

Pendant l'échange, le bouffon reste dans la ville et se fait discret, tout en restant en contact avec les autres. Les hommes de main se séparent en deux groupes: le premier va effectuer l'échange, le second reste dissimulé non loin de là, dans les champs, pour vérifier que tout se passe bien. Puis, ils retrouvent l'herboriste et son 4X4 et disparaissent.

Le bouffon reste à la fête: il est chargé de traquer Cordélia pour récupérer la Lacrima Lucis et, accessoirement, mettre fin à ses jours.

• Les R+C

Les R+C se préparent à parer le coup et à prendre les Mystes de vitesse.

Trois saltimbanques s'éclipsent discrètement à la suite de l'herboriste myste. Ils le filent jusqu'à ce qu'il attende ses compagnons dans le véhicule. Là, ils lui tranchent la gorge proprement, mettent son corps dans le coffre et l'un d'entre eux prend ses traits et le remplace, pendant que ses compagnons font le guet tout autour. Les deux derniers saltimbanques, en début de nuit, viennent renforcer leurs rangs. Lorsque les Mystes reviennent avec le Carcer Aeternus, ils se font massacrer par les R+C qui n'ont plus qu'à s'éclipser aussi discrètement que possible avec le 4X4 qu'ils finissent par abandonner dans un ravin.

Les artificiers continuent de surveiller les abords du château, jusqu'à l'heure du feu d'artifice qu'ils doivent organiser.

Quant à Cordélia, elle se fait discrète pendant la journée et la soirée. Pendant l'échange, elle guette non loin du château, attentive au moindre événement inhabituel.

• Les Templiers

Les Templiers ont opté pour la solution de l'assaut franc et massif. Ils ont contacté le général Brisailac qui leur a donné rendez-vous en fin d'après-midi dans une ferme abandonnée à une cinquantaine de kilomètres de là. Il y arrive avec deux camionnettes contenant tout le matériel nécessaire à une bonne opération: tenues noires et discrètes, laryngophones, fusils-mitrailleurs, armes de poing et silencieux, grappins, etc... Les Templiers repartent de la ferme à la nuit tombée, armés et équipés jusqu'aux dents.

L'échange

Voici comment les événements vont se dérouler si les Immortels n'interviennent pas.

Les Mystes vont prendre position comme convenu vers 23h20, aux abords du château, pendant que leurs compagnons vont procéder à l'échange. Le bouffon reste dans sa chambre à l'auberge et surveille les événements grâce à son homoncule, avec Percevoir.

Cordélia guette non loin du château dès 23h.

À 23h25, les Templiers s'approchent des murailles et y prennent position, ce qui leur permet de dominer la situation.

À 23h30, le feu d'artifice commence.

Les Mystes arrivent quelques minutes plus tard et commencent à procéder à l'échange avec les artificiers R+C. C'est à ce moment que les Templiers ouvrent le feu. Chacun se met à l'abri comme il peut, pendant que Cordélia arrive à la rescousse et commence à abattre les Templiers. Les Mystes en profitent pour s'éclipser. Les Templiers se font damer le pion par Cordélia qui récupère la Lacrima Lucis et s'enfuit. S'ensuit une traque épouvantable dans tout le village, que suit le bouffon grâce à son homoncule. Les Templiers abattent Cordélia mais le bouffon sort de sa réserve et en profite pour leur dérober discrètement l'artefact. Il passe la nuit à se cacher en attendant de pouvoir repartir le lendemain en taxi.

Ses compagnons, de leur côté, rejoignent le 4X4, tombent dans l'embuscade R+C et périssent tous. Les R+C s'emparent du 4X4 et s'enfuient. Mais les Templiers, ayant prévenu le général Brisailac de la tournure des événements, reçoivent l'appui de ce dernier qui a réussi à mobiliser un hélicoptère de combat qui prend en chasse les R+C et les abat. Les Templiers récupèrent donc le Carcer Aeternus.

C'est maintenant à vous de gérer les actions des Immortels en fonction de ces informations. Bien entendu, ils sont libres de faire alliance avec les différentes factions qui, vu la tournure des événements, ne seront pas fâchées de se faire des alliés.

Chronologie

Chronologie générale

Mardi, 16h: début du scénario. Attentat dans la librairie ésotérique.

Jeudi, 21h: rendez-vous au restaurant.

Vendredi, 23h: rendez-vous au stand de lancer de couteaux.

Samedi, 23h30: feu d'artifice et échange.

Ceci est la version longue. Pour écourter le scénario, il suffit de placer l'attentat dans la librairie le jeudi après-midi, vers 15h, ce qui laissera moins de temps pour l'enquête et précipitera les choses.

Chronologie du samedi

13h: les Templiers contactent le général Brisailac.

14h: l'herboriste part louer le 4X4.

15h30: il prend position dans un champ et attend ses compagnons.

16h: les R+C l'exécutent et l'un d'entre eux prend sa place.

18h: les Templiers rencontrent le général Brisailac qui leur confie les camionnettes d'équipement. Ils attendent 22h et retournent au château.

23h: Cordélia surveille le château.

23h20: les Mystes se cachent aux abords du château.

23h25: les Templiers prennent position sur les murailles.

23h30: le feu d'artifice commence.

23h42: les Mystes et les R+C procèdent à l'échange. Les Templiers ouvrent le feu.

0h10: les Mystes tombent dans l'embuscade R+C.

0h30: ces derniers sont pris en chasse par l'hélicoptère et périssent. Les Templiers récupèrent le Carcer Aeternus.

2h30: les Templiers abattent Cordélia. Le bouffon leur dérobe discrètement la Lacrima Lucis.

Les PNJ

• Les Mystes •

• ALEXANDRE BELLINI

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

Ka-Soleil: Assez Initié

A. Bellini ne fait qu'une petite apparition, c'est pourquoi seules ses Caractéristiques sont données. Il possède toutes les Compétences érudites et ésotériques d'un initié de niveau moyen.

• MYSTE TYPE

Peu Fortuné

Savant

Peu Sociable

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

Ka-Soleil: Peu Initié

Compétences: Armes (de mêlée et de poing) C, Art (Architecture, Peinture, Littérature, Sculpture) A, Arts martiaux C, Connaissance (Histoire) C, Discrétion C, Piloter (Voiture) A, Recherche d'information C, Rituels A, Sports (Athlétisme et Escalade) A, Vigilance M

Traditions: Arcane mineur (Epée) A, Esotérisme A, Langue (Latin, une langue vivante au choix) A

• ARCHIBALD, LE BOUFFON

Sexe: M

Âge: Indéterminé

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

Ka-Soleil: Initié

Compétences: Art (Architecture, Comédie, Peinture, Littérature, Musique, Sculpture) A, Arts martiaux A, Connaissance (Histoire) C, Discrétion C, Esquive M, Rituels C, Sciences (Mathématiques) C, Sports (Athlétisme) C, Vigilance C

Traditions: Arcane mineur (Epée) M, Esotérisme M, Histoire invisible (toutes périodes) A, Langue (Latin, Grec, Hébreu, Sanscrit et deux langues vivantes au choix) C, Sciences occultes (Magie) C

Archibald possède un homoncule d'Eolim Mage Assez Initié.

• *Les Templiers* •

• LES MANTEAUX NOIRS

Peu Fortunés

Assez Savants

Assez Sociables

Caractéristiques: Agiles, Assez Forts, Assez Intelligents, Assez Endurants, Peu Séduisants

Ka-Soleil: Peu Initiés

Compétences: Armes (d'épaulé, de poing) C, Art (Architecture) A, Arts martiaux C, Connaissance (Psychologie) A, Discrétion C, Esquive C, Savoir-faire (Déguisement) A, Sports (tous) A, Vigilance C

Traditions: Arcane mineur (Bâton) A, Esotérisme A, Langue (deux langues vivantes au choix) A

• LE VEILLEUR, FABRICE MANTANO

Assez Fortuné

Assez Savant

Peu Sociable

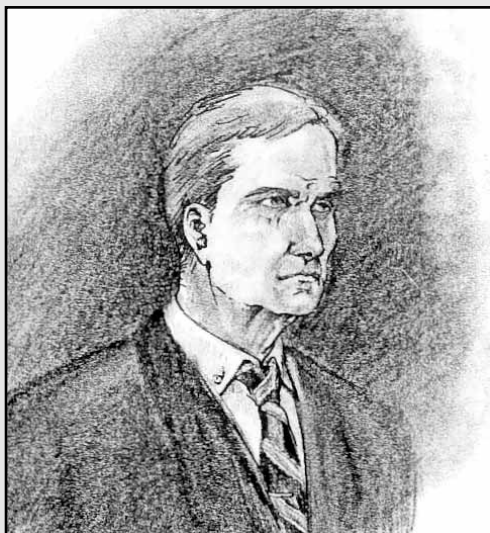
Caractéristiques: Agile, Peu Fort, Intelligent, Assez Endurant, Assez Séduisant

Ka-Soleil: Peu Initié

Compétences: Armes (de poing) A, Art (Comédie) C, Arts martiaux A, Connaissance (Administration et Psychologie) C, Discrétion M, Esquive C, Passe-passe C, Piloter (Voiture) C, Recherche d'information C, Savoir-faire (Déguisement) M, Sports (Athlétisme et Escalade) C, Vigilance M

Traditions: Arcane mineur (Bâton) C, Esotérisme A, Langue (trois langues vivantes au choix) C

Note: si vous désirez corser un peu les choses ou donner une tonalité plus "espionnage" aux Templiers, vous pouvez remplacer des Manteaux Noirs par quelques Veilleurs de plus, voire simplement rajouter quelques Veilleurs.



• **LE GÉNÉRAL BRISAILLAC**

Sexe: M.

Âge: 45 ans

Fortuné

Savant

Sociable

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

Ka-Soleil: Assez Initié

Compétences: Armes (toutes) C, Art (Architecture) C, Arts martiaux C, Connaissance (Administration) C, Esquive A, Lancer C, Piloter (Char) C, Rituels A, Sports (Athlétisme) C, Vigilance C

Traditions: Arcane mineur (Bâton) C, Esotérisme M, Histoire invisible (l'Hermétisme, les Nouveaux Mondes) C, Langue (trois langues au choix) C, Sciences occultes (Alchimie) A

Note: si besoin est, il est tout à fait vraisemblable que le niveau d'initiation du général Brisailac lui ait donné accès à un homoncule. Dans ce cas, ce dernier sera Peu Initié et lui permettra de pratiquer l'Alchimie.

• *Les R+C* •

• **R+C TYPE**

Assez Fortuné

Assez Savant

Peu Sociable

Caractéristiques: Très Agile, Très Fort, Assez Intelligent, Très Endurant, Séduisant

Ka-Soleil: Assez Initié

Compétences: Art (un art du spectacle au choix) C, Arts martiaux M, Discrétion M, Esquive C, Lancer M, Passe-passe C, Piloter (Voiture) C, Sports (Acrobatie) M, Sports (Athlétisme, Escalade et Natation) C, Vigilance M

Traditions: Arcane mineur (Coupe) A, Esotérisme C, Langue (Anglais) C

Les R+C qui accompagnent Cordélia, sous leur aspect fin et gracieux, sont de véritables tueurs, engagés pour mener cette mission à bien et protéger Cordélia.

Ils appartiennent à la Branche du Corps et sont le résultat de brillants croisements génétiques, alliés à un entraînement sans relâche, ce qui explique leurs potentialités physiques impressionnantes.

Ils maîtrisent aussi la Tekhnè Changeforme, qui leur permet d'endosser une autre identité, de manière quasi indécélable. Ce pouvoir n'affecte que les traits du visage.

• CORDÉLIA WITTENSTEIN

Sexe: F

Âge: 32 ans

Peu Fortunée

Savante

Assez Sociable

Caractéristiques: Agile, Assez Forte, Intelligente, Endurante, Séduisante**Ka-Soleil:** Initiée**Compétences:** Armes (de poing) M, Art (Comédie et Danse) C, Arts martiaux M, Discrétion M, Passe-passe A, Rituels C, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade) M, Vigilance C**Traditions:** Arcane mineur (Coupe) C, Arcane mineur (Epée et Bâton) A, Esotérisme C, Histoire invisible (les Nouveaux Mondes) C, Langue (Latin, Anglais) C

Cordélia est aussi le résultat brillant des manipulations R+C et de leur système d'éducation. Elle possède une Tekhnè basée sur la maîtrise du corps qui lui permet d'accomplir des prouesses physiques équivalentes aux trois niveaux du Talent de la Vierge se nommant Insaisissable (se référer au *Livre des Joueurs* p.245).

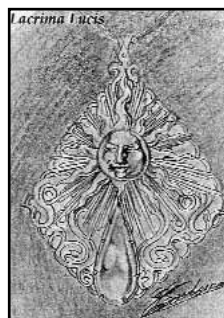
L'équipement des PNJ n'est pas précisé, il est à votre discrétion, sachant qu'ils possèdent en général les armes en rapport avec leurs Compétences et de bons moyens de communiquer rapidement.

La Lacrima Lucis

La Lacrima Lucis contient du Ka-Soleil qui s'additionne purement et simplement au Ka-Soleil du porteur lorsque ce dernier se met en accord avec lui. Pour cela, il faut transférer tous les jours pendant neuf jours une "puce" de son Ka-Soleil dans la Lacrima Lucis au cours d'un rituel très absorbant. La Lacrima Lucis a une réserve de Ka comparable à celle d'un Immortel ou d'un humain, c'est à dire qu'elle va de Pas Initiée à Très Initiée, ces niveaux étant divisés en dix "puces" chacun. Chaque jour, la Lacrima Lucis perd une "puce" de Ka, mais elle en regagne cinq le dimanche, ce qui revient à perdre une "puce" par semaine. Cependant, le mois du Lion, elle regagne purement et simplement deux "puces" tous les jours et sept le dimanche.

On déduira de ce qui précède deux choses:

- la puissance conférée par la Lacrima Lucis est cyclique et dépend de l'année astrologique en cours;



- cette puissance permet facilement aux initiés humains de transcender leur Ka-Soleil au-delà des limites naturelles permises, à savoir qu'ils peuvent être plus que Très Initiés. Comment gérer cet aspect? Lorsque l'initié qui est en possession de la Lacrima Lucis et s'est mis en accord avec elle dépasse le stade du Très Initié, on considère alors qu'il est impossible de se réincarner en lui, qu'il est insensible à toute sorte de magie directe (réussite automatique pour la résistance solaire) et que le regarder en Vision-Ka provoque une cécité des sens magiques et naturels temporaire (entre 5 et 10h).

NB: la Lacrima Lucis reste sans effet sur les Ar-Kaïm. En effet, leur Cœur est d'une texture de Ka trop différente pour pouvoir leur permettre de s'accorder avec l'artefact.

Evangelista est disponible pour tout projet d'illustrations jeux de rôles, fanzines, magazines.

N'hésitez pas à la contacter :

Evangelista Cordeiro
2 rue de la CAlandre
72000 Le Mans

Evangelista4@caramail.com

Scenario : Isabelle Perier
Dessins : Evangelista Cordeiro



Avertissement: Si vous lisez ce qui suit, cela vous empêchera de jouer les scénarios du projet Constellation.

Introduction au projet Constellation I - Astrée

Le projet Constellation est né de la rencontre entre le projet Villes Occultes et l'envie d'organiser une partie multitable de Nephilim. Cette partie se déroulera dans un même lieu et dans un même temps, c'est-à-dire que les joueurs des différentes tables joueront un scénario qui prendra sa place dans un espace de jeu plus grand englobant toutes les autres tables.

Chaque scénario aura sa place dans le projet Constellation et sera relié avec les autres scénarii pour former une "campagne". Un scénario de la table A pourra donc avoir une influence sur la table B, voire toutes les tables le cas échéant.

De plus, il sera possible de permettre la rencontre entre les tables si les circonstances du jeu le permettent.

Ce projet implique également la présence d'un meneur de jeu organisateur qui devra gérer les interactions entre les tables et surtout aider les meneurs de jeu en leur permettant de connaître l'avancée des autres tables et d'apprendre les différentes modifications que celles-ci ont pu apporter au monde.

Avant le développement des différentes Villes Occultes et des scénarios prévus pour les prochains Vision-Ka, voici l'histoire invisible des principaux acteurs occultes du projet Constellation: **Astrée**, **Virgo** et les **Fils d'Astrée**; les trois générations de la Constellation.

Introduction

L'histoire d'Astrée débute lors du premier âge du cycle spirituel du Graal Primordial. Ayant refusé de se lancer dans la guerre contre les Sauriens, elle préféra s'installer dans une forêt élémentaire influencée par des Champs magiques d'Eau et de Terre, les deux éléments la caractérisant le plus. Cette forêt devint pour elle un lieu de méditation et surtout une porte vers les mystères de la Terre, car elle sentait au travers de cette magie que la Terre décelait un secret: des lois immuables qui, découvertes et appliquées par tous, permettraient d'éviter les guerres et les massacres, comme la fin des Sauriens. Elle pleura cette guerre absurde et son cœur magique de Kaïm se transforma et devint Pluie. Kaïm basaltique, elle entreprit de se fondre dans les domaines élémentaires de son sanctuaire végétal. Chaque cycle fut pour elle une révélation. À chaque émergence, une loi de la nature se gravait en elle. Après son quatrième cycle, elle décida qu'il était nécessaire de révéler cette Sapience à ses Frères, car ce n'était qu'en prêchant la justice du Graal Primordial que la paix pourrait revenir. Elle partit en quête d'autres Kaïm et s'aperçut que certains d'entre eux s'étaient regroupés par attirance élémentaire. Son projet de justice du Graal Primordial n'intéressa personne. C'est

le Tutorat élémentaire qui lui donna une occasion de révéler ses travaux à cette communauté Kaïm naissante. Les Pyrim du Tutorat élémentaire eurent l'air de les apprécier. Mais Astrée, révoltée, tenta de convaincre ses Frères de ne pas rejeter les Onirim. Ce fut en vain. Seule l'intervention de Morphée permit à Astrée d'oublier son échec. Après le Tutorat des Quatre Éléments, elle décida de fonder avec d'autres Kaïm, qui deviendraient célèbres lors de la chute de Prométhée, un groupe qui aurait pour but d'étudier et de comprendre les lois de la nature afin de les révéler à tous les êtres vivant sur Terre. Ce groupe fut la base de l'ArKaNa de la Fatale Sagesse, un des vingt ArKaNa de la Roue Céleste qui participèrent à la destruction des DraKaon. Ceux-ci représentaient pour Astrée la dégénérescence de la Terre. Elle décida donc de s'impliquer dans cette guerre. Peut-être que parfois, il existe des guerres qui peuvent être utiles pour rétablir la justice? Au sein de cet ArKaNa coexistaient deux factions; l'une, les Maîtres-Balanciers, précurseurs de la Balance cosmique, et l'autre, les Chanteurs de mort, futurs membres du Trône inquisitoire. Astrée était bien sûr un Maître-Balancier.

Après toutes ces guerres, la communauté Kaïm, qui s'intéressait depuis longtemps au Ka-Soleil, décida de se lancer sur la voie du Sentier d'Or. L'Atlantide fut fondée par divers ArKaNa, dont celui de la Fatale Sagesse. Ce continent regroupait en son sein Kaïm et humains dans une sorte de paradis primordial.



L'Âge d'Or - L'Atlantide

C'est en Atlantide qu'Astrée retrouva son jumeau, Virgo. Virgo était l'opposé de sa Soeur. Astrée était influencée par l'élément Eau, tandis que Virgo était influencé par l'élément Feu. Par contre, un point commun les réunissait. Ces deux jumeaux s'intéressaient au Ka-Soleil. L'Atlantide fut donc pour eux le terrain propice pour des expériences sur le Ka-Soleil. Leur opposition leur permit de progresser rapidement dans la voie du Sentier d'Or, touchant des secrets que Prométhée n'hésiterait pas à révéler aux porteurs de Ka-Soleil. Cependant, dès le début de la fondation de l'Atlantide, certains Kaïm commencèrent à prendre l'ascendant sur leurs Frères. D'un côté, les Archontes de l'Aube, véritables dictateurs, s'imposèrent en maîtres, commencèrent à diriger d'une poigne de fer les différentes régions atlantes et entreprirent des expériences abominables sur les porteurs de Ka-Soleil. De l'autre côté, les Prométhéens cherchaient à protéger les porteurs de Ka-Soleil. Ils leur divulguèrent parfois certains secrets Kaïm. Le conflit latent progressa vers une révolte qui devint révolution lors de la Chute.

L'Âge d'Argent - La révolte prométhéenne

Dans ses recherches, Astrée fit la connaissance d'un Kaïm de Lune plein de Sapience: Tammuz. Tammuz ne comprit pas pourquoi Astrée et Virgo cherchaient à comprendre les porteurs de Ka-Soleil. Seule la Terre pouvait apporter des solutions et permettre de progresser vers la voie de l'Illumination. Pour Tammuz, la Terre était habitée par un esprit universel et omniscient. Il la nommait Ka-Ia. Il faisait partie d'un groupe, proche de ses idées, les Custodiens de Ka-Ia. Cette rencontre marqua la vie d'Astrée et de Tammuz. Ils sentirent quelque chose d'étrange se former au cœur de leur Pentacle parfait, comme une faiblesse. Certains membres de la Tempérance nommèrent plus tard ce phénomène la Fulgurance amoureuse. Ils ne se quittèrent plus et, quand la dictature des Archontes de l'Aube devint insoutenable, Astrée n'hésita pas une seconde à quitter l'Atlantide, et donc Virgo, pour suivre les Custodiens écœurés des excès de leurs Frères. Astrée, Tammuz et une partie des Custodiens décidèrent de rejoindre une contrée lointaine, qui se nommerait plus tard la Mésopotamie. Leur voyage fut long et harassant.

L'Âge de Bronze - La Chute

Installés depuis quelques siècles déjà en Mésopotamie, les Custodiens créèrent un véritable Eden où les hommes et les Kaïm vécurent en paix. Mais arriva la Chute. Cet événement fut terrible pour Astrée qui sentit son Pentacle absorber le Métal maudit. Seul l'amour de Tammuz lui permit de soutenir l'épreuve et de refermer la brèche qui s'était ouverte. Astrée pleura la blessure du Graal Primordial.

Mais les porteurs de Ka-Soleil, initiés par Prométhée, surent utiliser le Métal maudit. De nombreux Kaïm tombèrent sous le coup mortel des Glaives prométhéens. Les Custodiens décidèrent donc, sous le conseil de Lilith, de subir la Ténébreuse et de suivre la voie de la Lune Noire. Astrée refusa cette horreur. Par contre, Tammuz décida au grand désespoir d'Astrée de subir les affres de la Transformation et de devenir un Selenim. Astrée décida de quitter Tammuz et la Mésopotamie. Avant de partir, Tammuz essaya de s'assouvir sur Astrée, mais il échoua. Une part de Ka-Lune Noire s'échappa de son Noyau et vint se greffer sur le Pentacle d'Astrée. Affaiblie par toutes ces épreuves, Astrée erra longtemps sans but.

L'Âge de Fer - Les Guerres Élémentaires

Nephilim, elle marcha sur la Terre. Là où elle s'arrêtait, les hommes commençaient à vouer un culte à une déesse de la fertilité. De nombreuses légendes sur la Déesse-Mère sont issues de son errance. L'Orichalque et le Ka-Lune Noire rongèrent son Pentacle. Elle chercha une solution à ses maux. Pourquoi tant de souffrances? Pourquoi tant de guerres? Son errance se situait en pleines Guerres Élémentaires. Elle parcourut l'Europe à la recherche d'une réponse et sentit que cette réponse se trouvait dans ce fameux Ka-Soleil.

C'est ainsi qu'au cours de son périple, elle apprit l'existence de la Toison d'Or. Guidée par les légendes et les rumeurs, et après une longue quête, elle la trouva. La Toison d'Or lui rappela le danger d'apprendre la vérité sur le Ka-Soleil. Astrée prit ce risque et la Vérité rencontra son Pentacle meurtri par la Chute. Par la force de la révélation, celui-ci explosa et se scinda en huit éclats.

Le nouvel Âge d'Or - Le retour d'Astrée

Une légende humaine raconte qu'un jour Astrée revien-dra en mettant au monde un enfant.

II - Virgo

Introduction

L'histoire de Virgo débute en même temps que celle d'Astrée. Tous les deux sont issus du même Nexus. Bien que chacun de nature différente, un lien puissant, indissoluble, proche de la Fulgurance amoureuse, s'est créé entre eux. Ils sont si proches et pourtant si différents. Alors qu'Astrée préfère ne pas s'impliquer dans la lutte contre les Sauriens, Virgo s'y investit complètement. Kaïm basaltique du Feu, il apporta destruction sur les domaines des fidèles de Mu. Mais de la destruction surgit aussi la vie. La destruction est autant nécessaire à l'équilibre que la vie. Les deux vont de pair. Après plusieurs cycles basaltiques, Virgo en vint à appréhender les Lois de la Nature, ainsi que l'Equilibre et la Justice qui en découlent. Il découvrit surtout la présence du Ka-Soleil qui semblait lié à toute vie au sein du Graal Primordial. Pour Virgo, les DraKaon étaient une dégénérescence du Graal Primordial. Ils déséquilibraient la Balance Cosmique et devaient donc être détruits. Une fois de plus, Virgo participa activement à cette lutte aux côtés d'autres Kaïm et certains ArKaNa. Plus tard, il rejoignit ceux qui partageaient sa vision sur la Ka-Soleil et sur l'Equilibre du Graal Primordial. Ces Kaïm formèrent l'ArKaNa des Danseurs de la Roue Solaire.

L'Âge d'Or - L'Atlantide

Virgo retrouva Astrée en Atlantide où tous les deux étaient de fervents participants au Sentier d'Or. Forts de leurs expériences personnelles et de leurs différences, ils purent progresser ensemble dans leurs expériences. Très souvent, Virgo s'opposait aux plus extrémistes de son ArKaNa, nostalgiques du Tutorat des Quatre Éléments. Il en vint de plus en plus à des positions modérées, proches de celles d'Astrée ou de fidèles de Prométhée. L'Humanité naissante et le potentiel qu'elle révélait fascinait Virgo. Il comprit et mit en évidence l'intelligence, les émotions liant ces frères créatures - les Fils du Soleil comme il les appelait - au Ka-Soleil. Certains Kaïm aveugles aux beautés de la Nature et du Ka-Soleil ne cherchaient que le pouvoir et la puissance à travers la maîtrise du Ka-Soleil. Virgo n'eut de cesse de l'étudier et de protéger comme il le pouvait les humains des pires exactions.

L'Âge d'Argent - La révolte prométhéenne

Malgré la décision d'Astrée de quitter l'Atlantide, Virgo choisit de rester et de poursuivre l'étude des humains et du Ka-Soleil. Il finit par rejoindre Prométhée et participa à de nombreuses initiations d'humains aux secrets des Kaïm. Très tôt, il eut le sentiment que la progression des Kaïm sur le Sentier d'Or était intimement liée à la progression et à l'initiation des humains. Comme beaucoup, Virgo fut sourd et aveugle aux avertissements de ses Frères. Il continua donc sur le chemin que Prométhée avait tracé. La révolte des humains, de certains de ses disciples, le prit au dépourvu.

L'Âge de Bronze - La Chute

La Chute fut dramatique et amena la destruction de l'Atlantide. Les Kaïm furent désespérés mais les humains, leur vouant une haine sans limite, surent utiliser le Métal maudit pour les frapper. Virgo fut pourchassé par les Kaïm qui voyaient les fidèles de Prométhée comme des traîtres. Il quitta les ruines de l'Atlantide et tenta de se réfugier sur des terres plus tranquilles. Il voulut retrouver sa Sœur et se dirigea donc vers la future Mésopotamie. Quand il arriva, ce territoire avait été dévasté et il n'y avait plus aucune trace d'Astrée.

L'Âge de Fer - Les Guerres Élémentaires

Ne pouvant retrouver sa Sœur, Virgo chercha à établir un havre où il pourrait reprendre ses recherches. Il partit aux sources du Nil. C'est ainsi, isolé des siens et du fracas des Guerres Élémentaires, qu'il tenta d'initier une tribu à certains secrets. La distance n'empêcha pas Virgo de soutenir avec une incroyable intensité la dislocation du Pentacle d'Astrée. La douleur ressentie faillit le détruire. Plein de tristesse et de colère, il quitta son refuge pour chercher à savoir ce qui s'était passé. Malheureusement, il fut pris dans le tourment de la guerre et des combats et n'atteignit jamais son but. Il fut mis en stase.

Incarnation: Egypte

Ce sont des prêtres qui récupérèrent la stase de Virgo. Fidèles au pacte les liant aux Déchus, ils permirent à Virgo de s'incarner dans un jeune noble. Avec le réveil vinrent les souvenirs. Virgo sombra dans un profond désespoir consécutif à la perte de sa Sœur. Il resta ainsi prostré pendant plusieurs mois. Ce fut une rencontre avec le pharaon qui le fit sortir de sa torpeur. Il redressa enfin la tête et surmonta sa peine. Il rejoignit la Cour d'Akhenaton et reprit ses recherches. Il

consacra son temps à développer son potentiel et le Ka-Soleil de son simulacre. Il accompagna le pharaon dans certaines de ses quêtes.

Une fois de plus, il prit les armes, pour lutter aux côtés d'Akhenaton face à Tubalcaan. Comme d'autres, il sacrifia une partie de son essence pour permettre au pharaon de réaliser l'invocation du Chien de Sirius. Et c'est affaibli qu'il ressentit à travers les Champs magiques un incroyable choc en retour. Dans les bouleversements des Champs-Ka, il avait à nouveau ressenti la présence d'Astrée. Troublé, bouleversé, il chercha à comprendre. Très rapidement, il abandonna tout et quitta les terres d'Egypte pour l'Occident, où il croyait pouvoir trouver sa Sœur. Son voyage fut long et le conduisit dans des régions austères et inhospitalières. Mais régulièrement, il put aussi compter sur l'aide de ses Frères et parfois même sur des communautés humaines. Il arriva ainsi au cœur de terres sauvages habitées par un peuple à la fois sauvage et cultivé: les Celtes.

Mais nulle trace d'Astrée. Virgo parcourut en tous sens ce vaste territoire, sans jamais retrouver la trace de sa Sœur. Comme il avait ressenti à nouveau sa présence à cause d'un bouleversement des Champs magiques, il se mit à étudier les Champs-Ka. En même temps, fidèle à ses idéaux, il s'investit dans l'initiation des premiers Celtes. C'est une expérience sur des Champs magiques, et plus particulièrement sur l'utilisation des Lignes-Ley, qui tourna mal et le renvoya en stase.

Incarnation: Guerre des Gaules

En sortant de stase, Virgo s'aperçut qu'une fois de plus, le monde avait bien changé. Avant son sommeil, il avait connu un embryon d'alliance entre les Déchus et quelques humains. Cette alliance avait évolué pour constituer une civilisation originale. Elle était devenue le Pacte du couchant, liant les Nephilim et les Celtes, et couvrait une grande partie des terres occidentales. A son réveil, il reprit l'initiation des tribus celtes en rejoignant une importante communauté de Nephilim et d'humains initiés qui demeuraient dans la Forêt des Carnutes. Celle-ci était devenue en quelques siècles un lieu majeur de l'initiation celte et Nephilim, centré sur un important sanctuaire, entre Genabum (Orléans) et Autricum (Chartres), à la fois *Nemeton*, un lieu sacré, mais aussi un Nexus semi-permanent. Chaque année, des druides, tous des Nephilim ou des humains initiés, venaient de toute la Gaule pour s'y retrouver. Ce Nexus se trouvait au cœur d'un important réseau de Lignes-Ley, ce qui permit à Virgo de reprendre ses expériences sur les Champs magiques.

Il découvrit qu'au sein de cet immense réseau, il existait de nombreux points ayant une résonance particulière. Avec l'aide de la communauté du *Nemeton* des Carnutes, il put faire quelques découvertes sur les liens existant entre les différents Nexus et Plexus de la région. Sur plusieurs de ces Nexus, les Celtes célébraient des cultes à une divinité de la Terre, la plupart du temps une Vierge Noire. Dans ces cultes, mais aussi au cours d'expériences sur les Champs magiques, Virgo pensa plusieurs fois trouver des traces de sa Sœur. Il découvrit qu'une dynamique existait entre certains Nexus et qu'ils ouvraient les portes de plusieurs Akasha. Il passa ainsi plusieurs années à voyager à travers les Plans Subtils, la pensant prisonnière dans l'un d'eux. Lors des conquêtes de César et des bouleversements qui s'ensuivirent, il découvrit qu'un des cultes abritait un puissant Selenim qui étudiait lui aussi les Champs magiques de la région. Cette rencontre lui fut fatale, puisqu'il fut remis en stase.

Incarnation médiévale

Virgo sortit à nouveau de stase plus de mille ans après, en l'an 1210 à Amiens. Son simulacre était l'un des tailleurs de pierre participant au chantier de la cathédrale. Son retour a été rendu possible par l'action d'un groupe de Nephilim guidé par Odorios, un Faerim incarné dans Robert de Luzarches, le maître d'œuvre de la cathédrale. Ce groupe de Déchus, les Architectes du Pilier de l'Infini, incarnés dans des ouvriers spécialisés, étudiaient les Champs magiques et les moyens de les canaliser à travers l'architecture. Ils cherchaient à maîtriser les Lignes-Ley mais surtout à contrecarrer les anciens projets de l'Ordre Noir des Moines Mathématiciens. Par ailleurs, Odorios semblait croire qu'il existait un lieu, au sein des Champs magiques, qui permettrait de contrôler ces Lignes-Ley. Par la connaissance poussée qu'avait Virgo des Champs magiques, il fut d'un grand soutien pour Odorios.

Quand ce dernier quitta le chantier d'Amiens, Virgo reprit sa quête, avec cette fois de nouveaux éléments. Visiblement, le lieu central des Lignes Ley était le sanctuaire où se déroulaient les anciennes initiations druidiques au sein de la forêt des Carnutes. Lors de son voyage, il prit conscience qu'en chaque endroit où il avait ressenti la présence d'Astrée, s'élevait à présent une cathédrale. Chacun de ces lieux se trouvait être au croisement de plusieurs Lignes-Ley et avait été un important lieu de culte celte. Il comprit alors qu'une partie de l'essence d'Astrée se trouvait emprisonnée en ces lieux et non pas dans les Akasha. Il avait mis plusieurs siècles à comprendre mais il savait enfin où chercher pour retrouver Astrée. Dès lors, Virgo se

donna pour objectif de percer les mystères de la forêt des Carnutes et de cette Narcose où elle semblait être plongée. Il remarqua que ces lieux reproduisaient le dessin de la constellation de la Vierge. Il retrouva quelques humains, initiés et héritiers des druides, mais plus aucun Nephilim. Virgo entreprit alors, avec ces humains, de préserver les anciennes traditions, les anciens savoirs, en espérant trouver ainsi une solution, un remède pour Astrée.

Au cours de ces années d'activité entre Chartres et Orléans, Virgo fut confronté à un mystérieux groupe d'affiliation templière qui était lié à un obscur secret au sein de la famille Du Guesclin. C'est en surveillant un autre groupe templier, les Chevaliers de la Toison d'Or, très actif dans la région, que Virgo rencontra cette faction. Sans jamais avoir de véritables preuves, il soupçonna la présence d'un Selenim au sein de cette famille. Lors d'une confrontation avec les Chevaliers de la Toison d'Or, Virgo dut se réincarner dans un des chevaliers. Malheureusement, celui-ci possédait la Variation Prométhée (voir encart), inscrivant définitivement le Télös dans le Pentacle de Virgo. Virgo eut accès à de nombreux renseignements et secrets sur le Temple et l'O.C.T.O., mais au prix de son indépendance. C'est en s'intéressant au chantier de la cathédrale d'Orléans qu'il eut un accident et retourna en stase.

Incarnation: Jeanne d'Arc

Ce n'est qu'au début du XVème siècle que Virgo put s'éveiller à nouveau. Mais suite à sa dernière incarnation, il était dorénavant condamné à être en Ombre. Il s'incarna dans une fermière de Lorraine qui allait devenir bien célèbre, Jeanne d'Arc... Ce n'est que là qu'il saisit toute l'importance de sa nouvelle malédiction. Condamné à être observateur à chacune de ses incarnations... Il était désespéré, perdu. Des rumeurs

Extrait du Grand Codex des Adoptés, volume XII, Le Pendu (p.6-9)

La Variation Prométhée est un gène, possédé par certains humains, empêchant les Nephilim de s'incarner pleinement. Le Nephilim se retrouve en Ombre et un lien émotionnel se crée entre le Ka-Soleil du simulacre et ses Ka-éléments.

Le Télös est le fruit d'un rituel magique scellant le Ka d'un Nephilim à la Variation Prométhée. C'est une excroissance du Ka-Lune qui imite les codes génétiques de la Variation et les reproduit dans le nouveau simulacre d'accueil à chaque réincarnation. Les Nephilim Pendus acceptant le Télös ne peuvent plus jamais se réincarner normalement.



finirent par l'atteindre et il prit conscience du danger qui menaçait Orléans, mais surtout les Carnutes. Pendant plusieurs mois, il influença son simulacre, lui envoyant des songes, lui parlant. Et il réussit à prendre contact avec Thaerion, un Nephilim de la Justice, incarné dans Sire Robert de Baudricourt, chef de la garnison de Vaucouleurs, une ville encore fidèle au roi de France. Avec son aide, Virgo put tenter de prendre contact avec d'autres Nephilim pour sauver les derniers secrets de la forêt des Carnutes. Ce fut long, laborieux. Néanmoins, ses connaissances acquises sur le Temple et sur les Champs magiques lui permirent de rassembler différents Nephilim venant de plusieurs Arcanes, notamment la Force, la Maison-Dieu et la Justice. C'est avec l'aide de Thaerion qu'il parvint à convaincre le dauphin Charles. Un Selenim, sous les traits de Gilles de Reys, vint aussi le rejoindre. En gage de confiance et de bonne foi, il lui révéla l'emplacement d'un puissant artefact. Il s'agissait d'une épée dotée de nombreux pouvoirs et ayant appartenu à plusieurs Grands Maîtres du Temple, en particulier Bertrand Du Guesclin.

Virgo passa plusieurs semaines à tenter de prendre le contrôle de son simulacre, mais aussi à se

préparer. Il alla chercher l'épée de Gilles de Reys dans une chapelle dédiée à sainte Catherine au sud de Tours. Il se fit ensuite fabriquer une armure magique à même de renforcer ses pouvoirs. Enfin, grâce à ses importantes connaissances des Champs, il se fit construire un artefact pouvant lui permettre de canaliser une partie de l'énergie des courants élémentaires ambiants et de l'utiliser à son profit. Cet artefact avait la forme d'un étendard: le Beaucéant; certains ont cru à tort qu'il s'agissait de la stase de Virgo. Ainsi préparé, Virgo put enfin partir en campagne. Il prit la direction d'Orléans. En peu de temps, le siège fut levé et la ville libérée. Le Temple avait malheureusement eu le temps de faire quelques expériences sur les Champs élémentaires de la cathédrale et réduire le Plexus s'y trouvant. Pendant son séjour dans la ville, Virgo tenta de retrouver le sanctuaire de la forêt et réactiver ce Plexus. Lors de la première tentative, il perçut avec une grande force la présence de sa Sœur. C'est peu après que Gilles de Reys se dévoila à Jeanne d'Arc: il s'agissait de Tammuz et lui aussi avait ressenti avec force la présence d'Astrée.

Dès lors, tous deux, dans le cadre des opérations militaires contre les Anglais et de sauvetage des savoirs et biens occultes contre le Temple, tentèrent de réactiver les sites liés à Astrée et à la constellation de la Vierge. Ils espéraient ainsi la sortir de sa prison. Après quelques petites victoires et réussites, ils échouèrent devant Paris. Cela fut même le début de la fin puisque Virgo brisa son épée et épuisa les pouvoirs de son armure. Après un passage à Saint-Denis, où il tenta de négocier quelques armes, il se passa quelques mois où Virgo, totalement en Ombre, ne parvint à rien. L'Ordre des Chevaliers de la Toison d'Or captura Jeanne d'Arc près de Compiègne. Après plusieurs mois de captivité, elle fut brûlée vive sous l'accusation de relaps. L'O.C.T.O. détruisit Virgo avec une dose massive d'Orichalque avant de mener son simulacre au bûcher. Au sein des Champs élémentaires, Astrée perçut la destruction de Virgo et la trame magique subit un nouveau bouleversement.

Virgo avait donc échoué mais les désordres qu'il avait pu créer avec le simulacre de la Pucelle firent que la constellation de la Vierge se perdit dans les méandres de l'histoire et que la conscience d'Astrée se réfugia dans le silence.

Jusqu'au jour où Aleister Crowley exécuta le rituel de l'Abra-Melin. Le nouvel ordonnancement des Champs magiques réactiva les éclats d'Astrée et le message subtil se fit à nouveau entendre. Les Lignes-Ley des cathédrales furent faussées mais réactivées. Les différentes factions ressortirent leurs archives et constatèrent l'évidence. La Constellation allait être à nouveau fonctionnelle, la lutte occulte pour la possession des

sites reprit de plus belle. En revanche, l'échiquier occulte depuis le Moyen Age avait bien changé...

Car ce que tout le monde (ou presque) ignorait, c'était la naissance simultanée et spontanée de huit êtres-Ka, huit Ar-Kaïm de la Vierge dont la conscience s'éveillait à l'occulte.

III - Les Fils d'Astrée

1) Spica, Ar-Kaïm de la ville de Bayeux



1 - Naissance (Du début du siècle jusqu'aux années 40)

L'Ar-Kaïm de la Vierge Spica est né durant les premières années du vingtième siècle et s'est incarné dans un jeune paysan, Louis Marie. Les premières expériences mystiques du jeune Louis eurent lieu durant la guerre de 14-18, où ses Talents se déclenchèrent de manière instinctive et lui sauvèrent parfois la vie. De retour dans sa province, il essaya de s'expliquer ces choses avec le peu de connaissances que lui avait données l'école de la République et de relier ses expériences avec le surnaturel dont il avait connaissance, c'est-à-dire les différents rituels de sorcellerie (chouette clouée aux portes, etc.) qui fleurissaient encore dans la campagne normande. Sa situation sociale ne lui permit pas de se renseigner plus avant. Vers la fin de sa vie, il comprit qu'il lui était possible de changer de corps et effectua de manière inconsciente le rituel de Transmigration du Cœur. Cette première Transmigration allait peut-être lui permettre de comprendre ces phénomènes étranges qui troublèrent sa première vie.

2 - Initiation (Des Années noires jusqu'aux années 80)

Incarné dans son fils, il fit de longues études, espérant par ce biais en savoir plus sur lui-même. Ces études lui permirent à la fois de grimper dans l'échelle sociale (profitant pour cela des changements issus de la libération), mais aussi de quitter la campagne du Bessin pour la ville même de Bayeux. Tous ces changements le menèrent lentement à comprendre sa nature profonde. C'est au cours de cette vie que Spica commença à avoir des rêves étranges. Ses rêves le menèrent progressivement vers la ville de Paris et le guidèrent dans la ville. Il se retrouva dans un lieu étrange avec sept autres personnes. Il comprit que tous les huit faisaient les mêmes rêves. Ces rêves avaient comme personnage principal une sorte de déesse, qui se nommait Astrée. Astrée devait être la clef qui unissait leurs huit vies. Ils décidèrent donc de fonder une société secrète, les Fils d'Astrée, qui aurait pour but d'étudier les différents sites liés à Astrée, leurs huit villes d'origine, et de comprendre qui elle était pour eux. Chaque Ar-Kaïm fut donc cantonné à sa ville et, chaque année, l'un d'entre eux organisait une réunion. La première se déroula à Paris, les huit Fils comprirent que les huit villes formaient le schéma de la constellation de la Vierge.

Spica retourna à Bayeux, qui était donc l'une des huit étoiles. Il commença à entrevoir l'échiquier occulte de sa ville et ses différents acteurs. Avec les connaissances acquises au cours des années et ces dernières révélations, il fut alors prêt à s'engager dans la lutte occulte. A la fin de sa vie, il s'incarna à nouveau, effectuant pour la deuxième fois le rituel de Transmigration.

3 - Constellation (Des années 80 jusqu'à nos jours)

Il s'incarna dans un de ses enfants, Emmanuel Marie, et devint membre du corps professoral. Pour commencer à prendre de l'importance, sans pour autant se dévoiler complètement aux yeux des Arcanes mineurs, il fit écrire à ses élèves un roman historique, qui résolvait le "mystère de la tapisserie de Bayeux". Si l'intrigue n'est pas vraiment occulte, les thèmes peu développés mais présents en arrière-plan pourraient pousser les élèves un peu curieux à se renseigner, et donc à gêner les activités du chapitre-obédience. Par exemple, un des chapitres raconte qu'un peuple, vivant il y a des millénaires dans la région de Bayeux, avait organisé une sorte de protocole à la Déesse-Mère. Celle-ci influencerait encore la ville de Bayeux. Peut-être que cette légende fait allusion à la puissance symbolique de la cathédrale de Bayeux? Depuis quelques années déjà, Spica et les Fils d'Astrée ont commencé à entrevoir clairement les mystères occultes de la constellation de la Vierge, mais leur influence et

leurs connaissances occultes sont encore trop faibles pour réussir à résoudre son énigme sans l'aide d'autres Immortels, tels que des Nephilim ou des Selenim. Aujourd'hui, Emmanuel Marie, dit Spica, attend le moment où Astrée s'éveillera, tel un archétype de pureté... Le moment est proche, il ne manque plus que les protagonistes principaux pour que les fils de l'histoire se dénouent...

2) Alaraph, Ar-Kaïm de la ville de Bourges



1 - La naissance

Alaraph est un Ar-Kaïm de la Vierge qui naquit au début du XXe siècle. Son simulacre de l'époque, Jean Cœur, était issu d'une famille célèbre du XVe siècle. Ce banquier vécut dans la ville de Bourges. Ce jour où Alaraph fusionna avec lui fut la concrétisation d'une volonté familiale ancestrale. Sa famille attendait depuis longtemps ce moment. Il commença à rêver et ne comprit pas tout suite ce qui lui arrivait. Ce n'est qu'en analysant ses rêves, qu'il retranscrivait sur des cahiers, qu'il remonta la piste de sa famille et surtout de son ancêtre, Jacques Cœur, argentier du roi au XVe siècle. Celui-ci était connu dans la famille comme étant un sorcier, un alchimiste. Il aurait, selon les légendes familiales, dérobé l'escarboucle à la Vouivre – le symbole de l'énergie de la terre pour les Celtes. La ville de Bourges fut, il y a longtemps de cela, habité

par les Bituriges, un peuple celte. Ils considéraient *Avaricum* (ancien nom de Bourges) comme un Omphalos, lieu magique influencé par le Dragon, représenté dans leurs rêves par une vouivre. Alaraph arriva donc à la conclusion suivante: Jacques Cœur, son ancêtre, avait réussi à lier sa famille à la magie de la Terre et à la ville de Bourges. Un facteur inconnu s'était donc propagé chez tous les descendants de Jacques Cœur, pour engendrer la naissance d'Alaraph, au début du XXe siècle. Cette révélation fut un choc terrible pour Jean Cœur.

Sentant la mort venir, il étudia les incunables alchimiques de la bibliothèque familiale et comprit qu'il avait une chance de survivre à la mort grâce à un rituel. Il put "s'incarner" dans sa petite-nièce, Isabelle Cœur, en 1945.

2 - La co-naissance

C'est au cours de sa deuxième "vie" qu'Alaraph commença à maîtriser ses rêves, voire même à les comprendre dans leur majeure partie. Certains rêves étranges d'Isabelle Cœur la menèrent à voyager en dehors de Bourges. Au cours de ses voyages, un appel se fit entendre. Elle le sentit lors de son passage à Paris. C'est dans cette ville qu'elle fit la connaissance d'autres Ar-Kaïm. Ces Ar-Kaïm étaient très proches d'elle, car ils avaient les mêmes rêves. Ils rêvaient tous d'une déesse du doux nom d'Astrée, très puissante mais endormie. Certains pensèrent qu'elle était le symbole d'une magie latente en eux. D'autres, comme Alaraph, pensaient que cette déesse existait peut-être vraiment et que leur but était de l'aider à la réveiller. Ils décidèrent, après avoir délibéré longuement, de fonder une société secrète: les Fils d'Astrée. Ses membres étaient au nombre de huit et étaient originaires de huit villes différentes. Ces huit villes, quand on les reliait d'une certaine manière, formaient le schéma de la constellation de la Vierge. Ils en étaient sûr maintenant, leur destinée était liée à ce complexe magique. Ils se donnèrent comme but d'étudier ce schéma et de comprendre le lien qui les unissait avec la déesse Astrée. Les huit Fils se réunirent tous les ans, dans une ville différente à chaque fois. Chaque Fils lié à une étoile de la constellation exposait ce qu'il avait appris au cours de l'année et ce qu'il pensait entreprendre pour l'année suivante. Les années passèrent et la constellation commençait à donner des réponses. De rencontres en recherches, ils finirent par se donner comme but ultime de libérer Astrée.

Isabelle Cœur mourut jeune et Alaraph dut à nouveau effectuer le rituel de Transmigration, espérant que cette troisième vie serait suffisante pour aboutir dans sa quête et atteindre l'Épiphanie.

3 - La constellation

C'est en 1968 qu'Alaraph s'incarna dans sa propre fille, Lucie Cœur (la fille étant de "père inconnu", elle prit le nom de sa mère). Lucie Cœur suivit la mouvance des années 70 et entreprit une vie de bohème. Ce n'est qu'au début des années 80 que Lucie décida d'entrevoir une vie active et qu'elle passa sans trop de problèmes un diplôme d'économie et de finance. Elle postula pour un poste dans une banque de Bourges, où elle fut engagée. En quelques années, elle progressa rapidement dans la hiérarchie de son entreprise pour avoir, aujourd'hui, une bonne place. Les années passèrent et, en parallèle de la construction de sa carrière, elle continua à faire des recherches pour les Fils d'Astrée. C'est au cours de ses recherches qu'elle fit la rencontre d'un jeune homme. Il se disait amnésique. Sans se connaître, par simple attirance, ils vécurent une idylle des plus agréables. Elle essaya de l'aider à retrouver sa mémoire et lui, curieux de tout, l'aida dans ses recherches qui concernaient à l'époque l'influence de la Toison d'Or dans l'art de Bourges.

Lucie toucha au cœur du mystère de Bourges à la fin des années 80 et elle commença à ressentir l'appel d'Astrée.

3) Thêta, Ar-Kaïm de la ville d'Evreux



1 - L'origine

Noémie Maurisson est née en 1902, près d'Evreux, fille d'une mère effacée et d'un père ancien officier de

cavalerie rescapé de la Grande Guerre. Très vite, l'ennui de la vie provinciale la gagna et elle décida d'intégrer la Sorbonne pour parfaire ses études littéraires. La vie de la jeune provinciale changea, elle se mit à sortir le soir, à fréquenter les cabarets, à fumer des produits arrivant de Macao et à boire de l'absinthe. Sa nouvelle vie de garçonne constituait un refuge. Elle revint à un mode de vie plus calme lorsqu'elle se retrouva enceinte de son fils Richard. Elle l'éleva seule car il lui était impossible de rentrer à Evreux comme fille-mère.

Les années passèrent, Richard grandit et c'était déjà un jeune adolescent lorsque le deuxième conflit mondial éclata. Vivant de petits travaux d'édition, l'avenir de Noémie était triste et morne et, lorsque la libération arriva, son fils était déjà majeur et autonome. Une nuit, Noémie se mit à rêver comme jamais elle ne le fit auparavant. Il ne s'agissait pas de songes fugitifs liés aux émois des personnes de sa condition mais de rêves presque réels, pleins de détails, redondants et collants. Elle avait beau faire, ils revenaient sans cesse. Toute la nuit, elle rencontra cette femme, parée telle une statue grecque de déesse, qui l'appelait. Elle avait baptisé Noémie Thêta, elle lui apprit qu'elle avait des Frères, elle lui susurra qu'un jour, grâce à eux, elle reviendrait pour apporter en ce monde paix, amour et fécondité. Noémie crut que l'alcool, qui ne l'avait pas lâchée, avait fini par avoir raison de son esprit.

Elle décida d'arrêter son chemin là et voulut se jeter par-dessus le pont des Arts.

2 - La croissance

Quelque part dans Paris, sept Ar-Kaïm de la Vierge ressentirent l'appel d'Astrée et celui de détresse de l'un des leurs: un songe funeste leur parvint et, suivant leur instinct, ils se précipitèrent vers un pont de Paris où ils parvinrent de justesse à empêcher l'irréparable. Maintenant, ils étaient huit. Ils prirent soin de leur Sœur et l'éduquèrent à la réalité d'Astrée, à celle d'Ar-Kaïm et à l'existence de Thêta. Au fil des mois, elle se révolta, puis se résigna et enfin accepta. Elle décida de rentrer à Evreux lorsqu'elle apprit le décès de son père, victime d'un infarctus.

A sa grande surprise, elle fut bien accueillie par sa mère, libérée du joug marital, et Richard trouva un foyer véritable où planter ses racines. Au fil des ans, Thêta vécut une nouvelle existence, elle devint libraire et continua à revoir ses "amis de Paris". Noémie commença à éduquer très doucement Richard à certaines réalités, puis de nombreuses années plus tard, alors qu'elle sentait son Ka-Soleil s'affaiblir, elle décida d'effectuer le rituel de Transmigration.

Richard, âgé de 44 ans, s'investit dans son nouveau rôle. Son métier de professeur agrégé d'histoire, ses relations dans un certain milieu mondain et les enseignements

de la société des Fils d'Astrée l'avaient paré face aux éventuels écueils d'Arcanes mineurs très présents dans la région. Il joua sa partie avec tact et brio, il put détecter et surveiller à distance quelques initiés tout en passant pour un sujet brillant, certes, mais résolument incapable d'être initié. Il établit des rapports précis pour ses Frères de la Vierge. Il surveillait de près les activités occultes en prenant grand soin de ne pas intervenir. De plus, avec l'aide des siens, il commença l'éducation de sa fille Rachel, née en 1949, afin de se préparer lui aussi à la Transmigration.

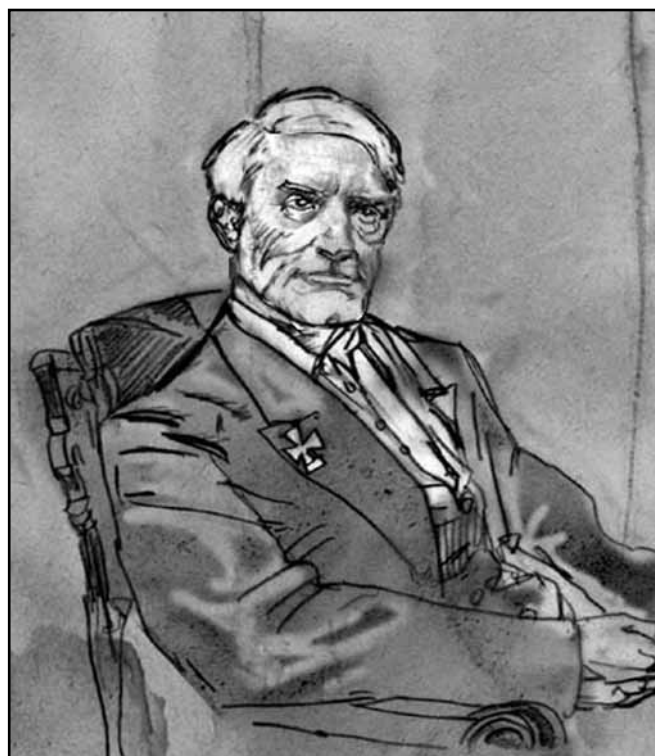
Celle-ci s'effectua un jour de novembre 1981, Richard avait 56 ans, Rachel à peine 32.

3 - La maturité

Rachel avait commencé sa vie un peu délaissée, son père Richard étant trop pris par ses études et sa vie de "bourgeois". Lorsque 1968 survint, elle y vit comme une délivrance et se servit de ses études de sociologie et de psychologie comme base à sa nouvelle vie: elle s'enfuit dans le Larzac pour y vivre les bienfaits de la communauté, de l'élevage des chèvres et de la poterie. Puis le mouvement hippie finit par s'éteindre et le recyclage fut inévitable. Elle continua sur sa lancée en produisant des ouvrages new age, des pseudo-traités de parapsychologie ainsi que le lancement de quelques marques de produits bios. N'ayant jamais complètement rompu les liens parentaux, elle accourut lorsque sa mère lui écrivit que son père était au plus mal. Elle passa de nombreuses heures au chevet de son père qui lui parla comme jamais il ne l'avait fait auparavant. Il lui apprit tout ce qu'il put en quelques jours puis effectua le rituel pour s'éteindre paisiblement. Rachel, qui se reconnaissait en Thêta, fut très désorientée au départ. Mais les rencontres avec les autres Fils d'Astrée la réconfortèrent et elle prit son rôle très au sérieux. Depuis elle joue le rôle d'une soixante-huitarde un peu fofolle, très écolo, passionnée de patrimoine ébroïcien (d'Evreux) et surveille elle aussi, depuis sa boutique d'ésotérisme profane, les agissements de quelques sociétés qui commencent à s'agiter.

Depuis, l'appel d'Astrée se fait plus pressant, l'heure du réveil se rapproche, les rêves communs avec ses Frères affleurent la réalité... L'heure de l'action a sonné!

4) Zaniah, Ar-Kaïm de la ville d'Orléans



1 - *L'Eveil et la reconquête de soi-même (Au début du siècle)*

Jean-Louis-Emmanuel de Villierand, tout comme son père et leurs aïeux depuis plusieurs siècles, était membre d'une obédience particulière de Manteaux Blancs du Temple, l'Ordre de Saint-Lazare-de-Jérusalem. La charge d'intendant du domaine et de la commanderie d'Orléans était héréditaire depuis plusieurs siècles et, à la mort de son père, J.-L.-E. de Villierand devrait en hériter. Il avait déjà tué son premier Nephilim à 21 ans et un grand avenir se dessinait pour lui au sein du Temple. Quand son éveil se produisit sur le tard, en 1902, à l'âge de 42 ans, lors d'une cérémonie à la cathédrale d'Orléans, il ne comprit pas ce qui se passa. Mais il faisait partie du Temple depuis suffisamment longtemps pour savoir que, s'il révélait ses nouveaux dons, il deviendrait un sujet d'expériences et d'études pour ses compagnons et qu'il perdrait tout. Il se fit passer pour malade et, pendant plusieurs mois, il tenta d'appréhender sa nouvelle nature, sa nouvelle conscience, ses nouveaux pouvoirs. Puis il revint dans son obédience et reprit sa place, dans la peur de se faire démasquer. Pendant plusieurs années, il profita de sa position pour étudier, chercher et expérimenter. Il essaya de comprendre... Plusieurs fois il faillit se faire découvrir et il dut à de nombreuses reprises tuer pour sauvegarder son secret. Ses recherches furent plus faciles quand il succéda à son père quelques années

plus tard et il put ainsi avoir accès à toutes les ressources de l'Ordre. Pourtant il ne trouva rien qui pût lui indiquer sa véritable nature.

2 - La découverte et la recherche de son passé (Des années trente à la Seconde Guerre mondiale)

C'est une rencontre fortuite pendant les années trente et la lecture d'un vieux manuscrit dérobé par l'Ordre au XVIème siècle qui vont le mettre sur une piste. Régulièrement, depuis l'installation de l'Ordre à Boigny-sur-Bionne, près d'Orléans, au XIIème siècle, l'O.S.L.J. héberge des membres de l'Ordre des Chevaliers de la Toison d'Or. C'est lors d'une discussion avec un responsable de cet ordre qu'il fit le lien entre ce qu'il avait lu dans le livre, parlant de certaines cathédrales liées à la constellation de la Vierge, ce qui lui était arrivé dans la cathédrale d'Orléans, ce qu'il était devenu, une créature liée à la Vierge, et les rêves qui le hantaient. Il décida donc de se retirer et de laisser sa place d'Intendant du Domaine à son fils, issu d'un mariage raté quarante ans plus tôt, pour pouvoir continuer ses recherches plus librement.

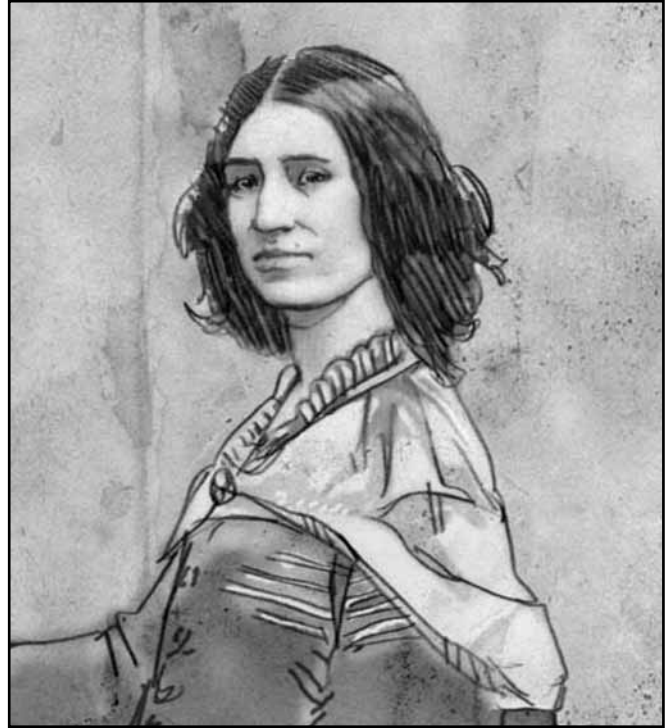
Après la Seconde Guerre mondiale, ses rêves se firent plus pressants. Ils l'incitèrent à aller à Paris. L'un d'eux lui donna un nom. Son nom. Zaniah. Malgré son grand âge, il se rendit à Paris. C'est ainsi qu'il rencontra ses Frères et Sœurs et participa à la constitution de leur fraternité, les Fils d'Astrée. Mais le temps pressait, car J.-L.-E. était âgé de plus de 90 ans et il n'avait jamais effectué de Transmigration. Avec l'aide des autres membres de la fraternité, il prévint de prendre rapidement possession de son fils. A travers lui, la fraternité pourrait avoir accès à de nombreuses informations. Comme il s'avérait que l'O.S.L.J. et l'O.C.T.O. étaient des ennemis des Fils d'Astrée, il pourrait aussi surveiller leurs ennemis de l'intérieur.

3 - Les recherches et l'espoir (Jusqu'à nos jours)

Grâce aux nombreuses informations détenues par l'ensemble de la fraternité et sa Transmigration dans le corps de son fils, J.-L.-E. a pu plus facilement mener ses enquêtes. Il a déterminé plusieurs axes de recherches pour tenter de démêler le vrai du faux, de résoudre tous ces mystères mais surtout de comprendre ce qu'il leur était arrivé. Selon un cycle bien établi, tous les membres de la fraternité se sont retrouvés chaque année pour faire le point sur leur situation et leurs découvertes. Il a ainsi acquis une très haute connaissance de toute l'histoire profane et invisible de l'Antiquité et du Moyen Age, ainsi que sur toutes les factions en présence au cours des siècles, notamment sur Jeanne d'Arc et ses compagnons. Grâce aux nombreux documents de la commanderie, il a pu découvrir les secrets liés aux

cathédrales, ainsi que quelques mystères encore plus anciens, mais rien qui ne dévoile leur véritable origine et celle de leur quête. Il est sûr d'une chose, c'est que le Temple suit de fausses pistes et que la fraternité est pour l'instant inconnue des autres acteurs occultes.

5) Porrima, Ar-Kaïm de la ville de Chartres



1 - L'Eveil et la prise de pouvoir (Début du siècle à 1920)

De son enfance, Jeanne Lethrosne ne se souvient plus de grand-chose. Elle est née dans une petite famille d'agriculteurs. Sa mère faisait partie d'un petit groupe d'initiés qui se transmettaient quelques connaissances et de vieilles traditions depuis plusieurs générations. Ce groupe vouait un culte à la Nature, et à une déesse en particulier, une Vierge Noire. Très tôt, elle a été initiée par sa mère. Jeanne s'éveilla à sa nouvelle vie vers quinze ans, lors d'une visite à la crypte de la cathédrale de Chartres, où se trouve une vieille relique, une statue représentant une Vierge Noire. Leurs traditions mentionnant l'existence de créatures surnaturelles, ils pensèrent que Jeanne était l'une d'elles et se mirent à l'adorer comme telle. Rapidement, Jeanne exerça une forte emprise sur le groupe et le dirigea d'une main de fer. Pendant plusieurs années, elle se contenta de cette situation et ne fit rien d'autre que de jouir de son autorité.

2 - Le Réveil et la prise de conscience (Des Années folles aux années cinquante)

Pendant les Années folles, le groupe de Jeanne dut subir l'attaque des Templiers, des membres de l'Ordre des Chevaliers de la Toison d'Or. Ceux-ci cherchaient des informations sur les Vierges Noires et leurs possibles rapports avec la Toison d'Or. Certains voyaient un lien entre la Vierge Noire et Médée... La plupart des fidèles de Jeanne furent tués, y compris sa mère. A compter de ce jour, Jeanne choisit de se venger. Elle rassembla les derniers survivants et entreprit de mieux connaître les origines de son culte. Intimement persuadée que ses rêves étaient liés au culte de la Vierge Noire, elle rechercha les vieilles traditions orales et tenta d'en percer les mystères. Au cours des années, Jeanne parvint à reconstituer autour d'elle un groupe de fidèles. Elle reconstruisit également ce culte non plus sur sa personne mais sur les anciennes traditions celtiques et druidiques, avec lesquelles elle se sentait plus en phase. Elle eut deux enfants au sein de ce groupe à la morale assez lâche.

A la fin des années trente, un étrange personnage vint prendre contact avec Jeanne. Au début, il prétendit vouloir rejoindre son groupe. Après quelques semaines, il lui révéla qu'il était membre d'une fraternité et que celle-ci souhaiterait qu'elle les rejoignît. La fraternité avait été créée au Moyen Age et, tant bien que mal, avait survécu au passage des siècles. Elle rassemblait les héritiers d'un ancien savoir druidique lié à la symbolique de la Vierge. Grâce à leurs connaissances, ils avaient cru reconnaître en elle un Déchu. Jeanne et quelques fidèles parmi les plus cultivés rejoignirent la fraternité. Elle eut ainsi accès à une vaste herméthèque lui ayant permis de parfaire sa connaissance des champs invisibles et de sa nature. Mais ses rêves lui restaient encore bien mystérieux. C'est ainsi qu'elle comprit qu'elle n'était pas un Déchu, mais autre chose. Néanmoins elle resta un membre actif de la fraternité. Vers la fin des années cinquante, ayant conscience de son vieillissement, elle crut trouver une solution à travers ses rêves. Lors d'une expérience sur les Champs magiques, son fils mourut, mais elle parvint à effectuer de façon tout à fait involontaire sa Transmigration vers sa fille qui était présente, Suzanne Lethrosne.

3 - Le don de soi-même (Jusqu'à nos jours)

A travers les Champs magiques, Suzanne ressentait parfois l'existence d'autres consciences. Elle en eut une preuve à travers ses rêves. Elle était Porrima, et elle devait retrouver ses sept Frères et Sœurs. Toujours sous l'impulsion de ses rêves, elle alla à Paris et rencontra les autres. Elle garda l'impression d'orphe-

lins à la recherche de leur mère. Ils prirent le nom de Fils d'Astrée et s'engagèrent à percer les mystères de leurs origines et de leur destin. Les Fils d'Astrée débutèrent leur quête. A son retour à Chartres, elle reprit en main le destin de sa fraternité. Après plusieurs années, elle leur révéla sa véritable nature et une grande partie de ses secrets. Comme elle l'avait prévu, ces humains choisirent de l'accompagner, ainsi que l'ensemble des Fils d'Astrée. Grâce à eux, elle put parfaire sa connaissance des Champs et des secrets de la Vierge. Malheureusement, en ayant été aussi active, la fraternité a attiré l'attention du Temple et de quelques dignitaires mystes. Depuis une dizaine d'années, Porrima est obligée de faire profil bas. Elle envisage de profiter de sa prochaine Transmigration vers son fils pour cacher la fraternité, ou la mettre en sommeil.

6) Minelauva, Ar-Kaïm de la ville de Paris

1 - Fondation (Du début du siècle jusqu'aux années 20)

C'est en 1888 que naquit Michèle Rieux. Fille d'une famille parisienne modeste, avec un père artisan et une mère au foyer. Une vie normale, passée dans l'école municipale et les rues de la capitale. Tout changea brusquement en 1910, lorsque les eaux recouvrirent une grande partie de la ville. Michelle Rieux changea. Pour son entourage, elle devint folle. Ses propos étaient incohérents, elle semblait assaillie par des hallucinations morbides. Elle fut internée. Voilà comment passèrent ces années. Repliée sur elle-même, plongée dans des rêves mystiques au sortir desquels elle



affirmait être une créature céleste guidée par Astrée, une déesse grecque. Ses propos intéressèrent fortement l'un des aliénistes de l'établissement, Henri Coche. Il put faire certains recoupements avec les travaux du docteur Blanche qui traita Gérard de Nerval. Son traitement permit à Michèle Rieux de prendre un certain recul et d'accepter sa nouvelle situation.

Michèle Rieux sentait intuitivement que les étoiles lui parlaient. Elles la nommaient Minelauva. Henri Coche comprit qu'il s'agissait d'une étoile de la constellation de la Vierge. À eux deux, l'aliéniste et l'Ar-Kaïm parvinrent à stabiliser l'état émotionnel de Michèle/Minelauva.

Hélas, les recherches de Henri Coche attirèrent l'attention des Mystères du Zénith qui surveillaient toute activité autour de Gérard de Nerval. Henri Coche fut éliminé et Minelauva fut capturée.

Heureusement, les Mystes pensaient avoir affaire à un Nephilim et Minelauva put s'enfuir en utilisant ses talents.

Quelques mois plus tard, elle accoucha d'une fille, Françoise. Incapable de s'en occuper, elle confia l'enfant à sa sœur. Mais quelques mois plus tard, elle fut obligée d'exécuter le rituel de Transmigration sur sa fille.

2 – Édification (Des années 20 jusqu'aux années 50)

Françoise Rieux fut élevée dans la prospérité des trente glorieuses et l'espoir d'un monde sans guerre. L'illusion ne dura pas longtemps. Lorsque les troupes allemandes occupèrent Paris, il fut temps pour Minelauva de reprendre sa quête. Afin de vivre, elle organisa l'un des nombreux réseaux de marché noir qui nourrissaient la capitale. Parfois, elle distribua même certaines de ses denrées aux plus nécessiteux. Elle devint ainsi une "mère nourricière" pour certains. Les Années noires furent une période néfaste pour sa quête. Les limitations sur le droit de circuler l'empêchèrent de pouvoir terminer son œuvre gigantesque: la cartographie des points d'influence d'Astrée sur la ville. Elle utilisa les réseaux de résistance pour pouvoir explorer les profondeurs de Paris: les égouts, les carrières, les catacombes. Finalement, la guerre lui permit de tisser un réseau de contacts qui lui fut fort bénéfique après la guerre. Elle se relança alors dans l'exploration des coins les plus secrets de la capitale.

En 1949, comprenant que son corps était épuisé par son mode de vie, Minelauva décida d'effectuer une nouvelle Transmigration vers sa petite-nièce Hélène.

3 - Révélation (Aujourd'hui)

Après son enfance, Hélène Rieux a pu prendre contact avec les autres Fils d'Astrée. Elle a compris alors qu'elle n'était pas seule et que la force qui l'animait pouvait retrouver sa conscience.

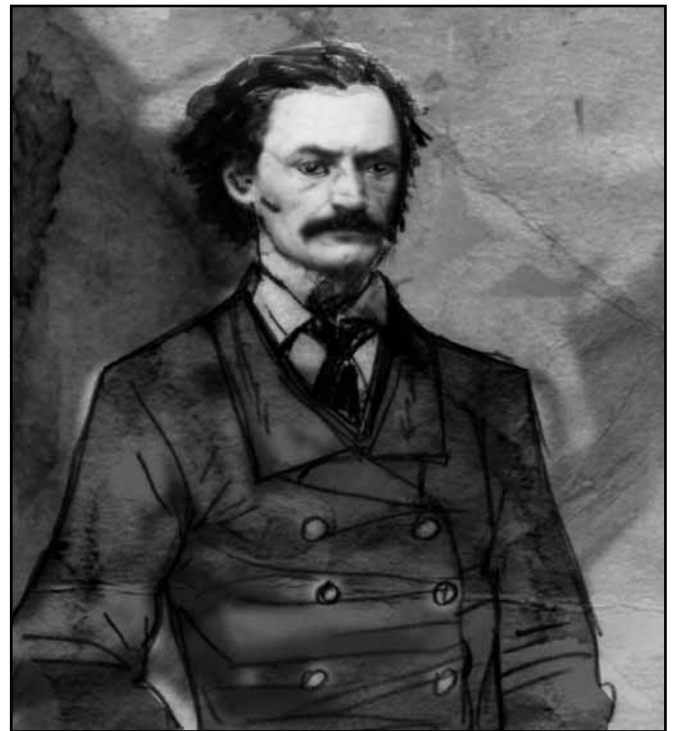
Minelauva est aujourd'hui une figure de Paris. Elle continue sa recherche des secrets et mystères de la capitale. Il semble que trois vies n'y suffiront pas.

Depuis quelques années, elle participe activement au collectif des "sans-papiers" et est une militante active de la réquisition d'immeubles de bureaux inoccupés. Au-delà de son intérêt humaniste, Minelauva cherche aussi à pouvoir pénétrer dans certains bâtiments scellés par différents Arcanes mineurs. Entrepôts, postes de garde, réserves de stases isolées des Champs magiques, constructions ésotériques phagocytées... Voilà autant de raisons pour certains initiés de conserver discrètement certains bâtiments. Une loi sur la réquisition d'immeubles inoccupés serait fort préjudiciable pour les Arcanes.

Minelauva a déjà commencé son travail de sape. L'organisation médiatique de squats d'immeubles vides ou d'églises lui a permis de mettre la main sur certains secrets ésotériques.

7) Vindemiatrix,

Ar-Kaïm de la ville de Reims



1 - Pleine lune

Jean Legros fut un homme de la bourgeoisie rémoise du début du siècle. Apprécié par tous, il a appartenu à de nombreux cénacles et autres sociétés savantes. Lettré, encyclopédie vivante, il voua sa vie entière à la culture. Très jeune, de fil en aiguille, il pénétra dans le monde feutré des sociétés rémoises dites secrètes. Ces sociétés, de mauvaise réputation, étaient des nids d'occultistes, d'astrologues et autres "sorciers". Jean Legros se laissa tenter par cette aventure et s'intéressa de très près à l'astrologie, "science occulte", disait-il avec humour, "de l'avenir". Au cours d'une nuit de calculs sidéraux, Jean Legros fut attiré par la nuit de pleine lune de Reims. Au retour de cette promenade, il n'était plus le même. Au réveil, Jean Legros se sentit puissant, capable d'utiliser sa force intérieure pour changer le monde, et faire devenir le rêve réalité. Son activité dans les sociétés secrètes rémoises continua de plus belle, il progressait dans les différentes hiérarchies, admiré et craint par tous ses confrères. L'astrologie devint un sixième sens pour lui. Il arrivait à sentir le déplacement des planètes, à prévoir leur positionnement. Il connaissait toutes les étoiles par cœur, savait les situer dans le ciel. Il faisait un thème astral d'une précision troublante et devint, grâce à ce pouvoir, un confident de nombreuses personnalités de l'époque, sortant de sa ville natale, pour consulter à Paris, à Amiens et même à Londres.

Mais des rêves vinrent le troubler chaque nuit, depuis cette fameuse nuit de pleine lune. Ces rêves avaient toujours le même personnage principal, Astrée, et ses connaissances astrologiques lui apprirent qu'Astrée était issue d'un mythe grec qui la considérait comme la constellation de la Vierge. Signe étrange.

A la fin de sa vie, ses rêves lui conseillèrent de se changer de corps, pour continuer sa quête des étoiles dans une autre vie. Cela lui parut évident, et il transmigra dans le corps de son fils, Paul Legros. Nous étions en 1935.

2 - Demi-lune

Cette Transmigration ne fit pas disparaître ses rêves. Ils furent de plus en plus précis. Un de ses rêves lui donna même un nouveau nom, Vindemiatrix. Il en fut certain, son nom était bien Vindemiatrix. A l'époque, il entreprit des études scientifiques, abandonnant l'astrologie de son passé. Sa carrière ne fut pas exceptionnelle. Il connut une vie de famille des plus monotones. Les raisons en étaient simples: Vindemiatrix refusait de laisser libre cours à ses rêves. Il se refusa pendant toute la Seconde Guerre mondiale et les quelques années qui suivirent à essayer de les comprendre, les prenant pour de simples chimères. Il se voila la face, jusqu'au jour où,

par maladresse, il déclencha un phénomène magique, par inadvertance, devant une foule de passants. Dès lors, il décida de comprendre ses rêves et comprit qu'il devait rejoindre la capitale, Paris. Arrivé dans cette ville, il rencontra sept personnes comme lui, rêvant de la déesse Astrée. Il fut très étonné de ne pas être le seul dans cette folie. Ils décidèrent de fonder une société secrète, les Fils d'Astrée, qui aurait pour unique but de comprendre qui était Astrée et pourquoi ces rêves les hantaient.

La fin de sa vie fut donc beaucoup plus intéressante que son début. Il entreprit de nombreuses recherches sur sa ville pour apprendre son histoire, ses mystères et tous ses liens avec la symbolique de la déesse. C'est au cours de ces recherches qu'il apprit l'existence des cathédrales mariales, cathédrales reliées entre elles, formant un schéma astronomique. Ces dernières recherches terminées en fin de vie le décidèrent, pour sa prochaine vie, à étudier à nouveau l'astrologie mais sous sa forme moderne, l'astronomie.

3 - Quart de lune

Vindemiatrix s'incarna dans son fils, Rémi Legros. Dans cette vie, comme il l'avait prévu (mais de cela, il ne s'en souvenait pas), il entreprit des études d'astronomie. En quelques années, il progressa dans le domaine, pour être considéré aujourd'hui comme un spécialiste en la matière. C'est lui qui a monté le projet Planétarium de Reims. Considérant que l'astronomie n'était pas assez étudiée à l'école, il décida de fonder un planétarium dans le musée de l'ancien collège des Jésuites. Le maire de l'époque lui fit confiance et finança le projet. Aujourd'hui, ce musée reçoit de nombreux visiteurs. Vindemiatrix se glisse dans la peau d'un guide et raconte aux visiteurs ébahis ses théories sur les constellations, leur raconte l'histoire des étoiles, comme Spica ou Vindemiatrix.

Ces recherches ont pour seul but d'aider les Fils d'Astrée. Il est évident que le complexe de la Vierge est étroitement lié à l'astronomie. L'influence des étoiles y est évidente. Il y a quelques années, la fraternité a conclu qu'il y avait une chance de réveiller Astrée et Vindemiatrix s'est donc attelé à la tâche pour trouver la date propice à un tel événement.

8) Heze, Ar-Kaïm de la ville d'Amiens



1 - La découverte

L'abbé Breuil officiait dans l'église de Saint-Acheul, quartier d'Amiens, au sud-est de la ville. Un jour du début du siècle, l'abbé Breuil fut pris d'une crise de somnambulisme. Inconscient de ce qui lui arrivait, il erra toute la nuit dans la ville d'Amiens. Le matin, il sentit qu'il avait changé. Ce n'était plus le même. A partir de ce jour, ce simple curé commença à s'intéresser à l'archéologie. Cette science devint pour lui une passion dévorante. Dès 1907, il entreprit des fouilles sur des sites du paléolithique de Montières avec le grand archéologue Victor Commont. Après son décès, l'abbé Breuil continua les travaux de son maître. Ces recherches étaient paradoxales car elles avaient pour but les origines de l'homme qui, pour lui, étaient claires. Cette passion soudaine étonna sa hiérarchie, qui faillit à plusieurs reprises lui retirer sa charge sacerdotale. Chose étrange, que remarqua l'abbé Breuil, c'était qu'après chaque journée de fouille, il faisait des songes évoquant une déesse ancienne, Astrée. En 1939, à l'apogée de sa carrière, ses rêves devinrent de plus en plus présents et précis. Ils lui apprirent qu'il avait certains pouvoirs et que, à l'approche de la mort, il existait une solution pour se "réincarner". L'abbé Breuil, presque inconsciemment, effectua le rituel de Transmigration pour s'incarner dans un neveu éloigné. Nous étions en pleine Seconde Guerre mondiale.

2 - La compréhension

Michel Breuil suivit également la voie de son oncle éloigné. Sa carrière fut consacrée totalement à sa foi en Notre-Dame (c'est ainsi qu'il appelait Astrée). Il avait déduit que la Vierge et Astrée n'étaient que le même archétype sous des visages différents. L'abbé Breuil aida en cette époque troublée des résistants en les cachant dans la cathédrale Notre-Dame d'Amiens. Son action matérielle ne l'empêchait pas de continuer ses recherches sur ses rêves, qui n'avaient pas cessé depuis la Transmigration. Sous les bombardements, il analysa les façades de la cathédrale, et plus particulièrement celle possédant des signes du zodiaque. Cela déclencha une série de rêves qui le menèrent à quitter la ville d'Amiens, à la fin de la guerre. L'un de ses rêves lui donna son vrai nom: "Et maintenant, tu te nommes Heze". Un autre le pria de se rendre à Paris. Arrivé dans la capitale, il rencontra sept personnes rêvant comme lui de la même déesse. Ils décidèrent de chercher à comprendre et fondèrent une société secrète, les Fils d'Astrée. Chacun des huit Fils était relié à une des huit villes constituant le schéma de la constellation de la Vierge. L'abbé Breuil était Heze, l'étoile d'Amiens.

3 - La recherche

Heze fut très actif pour aider les Fils d'Astrée. Il entreprit des recherches sur la symbolique de la Vierge dans les religions du monde entier et se spécialisa dans les Vierges Noires. Il en découvrit une à Albert, une ville située à 15km d'Amiens. Elle se nommait Notre-Dame de Brébières. Ses recherches avancèrent lentement et il commença à rédiger un ouvrage sur les Vierges Noires qu'il voulait être l'œuvre de sa vie. Ce livre n'est toujours pas publié car il a d'autres préoccupations depuis quelques temps.

Aujourd'hui, Heze est très vieux, il sent sa mort très proche, mais il n'a pas de descendant pour effectuer le rituel de Transmigration. Il a commencé des recherches généalogiques, mais elles n'ont rien donné. Il espère découvrir les mystères que recèle la constellation et réveiller Astrée endormie. Peut-être aura-elle une solution à son problème ?

Grand Constellateur : Florent Cautela

Les Fils d'Astrée : Camille Brouzes
Florent Cautela
Jérôme Dias
Olivier Hardy
Grégoire Laakman
Goulven Quentel

Illustrations :



PARALLÈLES ET DÉLIRES MYTHOLOGIE DES VOORS



Aaah, les Voors... Bien plus mystérieux qu'Aggartha, les Voors sont un exemple parfait d'hermétisme et d'occultisme. Peu en ont entendu parler et parmi ceux qui en parlent, peu savent de quoi il en retourne réellement. Pour aider nos lecteurs à se retrouver dans les mensonges de l'histoire invisible, voici quelques notions de base sur les Voors.

"Les Voors sont des êtres éthérés ayant la capacité de se fondre dans l'Iz pour voyager à travers le cosmos. Il y a plusieurs dizaines de millions d'années, de nombreux Voors sont arrivés sur le Graal primordial. Les Champs magiques étaient propices à leur évolution ou plutôt à leur mutation, si bien que les Voors ont changé progressivement pour devenir des Kaïm.

Depuis cette époque, nous attendons leur retour, espérant ainsi obtenir des réponses à nos questions existentielles et retrouver nos véritables origines.

Aujourd'hui, à l'heure de la Révélation, il me paraît évident que les Voors ne reviendront pas sur Terre, mais qu'ils nous attendent, quelque part. Je suis convaincu que c'est à nous de les retrouver."

*NahisKa, Porte-parole des Primes,
Concile des Fils des Étoiles, Nazca, 2001*



La théorie des Voors a toujours été extrêmement marginale et marginalisée. Depuis les révélations du Conclave Majeur de 2000, les choses ont un peu évolué, mais les Vooriens nom donné aux adeptes des Voors par leurs détracteurs restent peu nombreux et sont loin de se ranger au même avis. Voici deux autres groupes pro-Voors et leurs théories respectives:

•Les allochtones forment le groupe majoritaire parmi ceux qui croient aux Voors, mais eux ne considèrent ces derniers que comme des "larves" de Kaïm, voire une sorte de sperme issu des étoiles ou de l'Iz. D'après les allochtones, les Voors ont fécondé les Champs magiques et l'alchimie de l'Athanor céleste comprend la Terre a donné naissance aux Kaïm.

•Les poilus sont un groupe marginalisé au sein même des Vooriens. Adoptés de l'Ancien de l'Étoile ou du Jugement, les poilus pensent que les Voors ont une forme physique s'apparentant à celle des grands singes. C'est à ce groupe que l'on doit les textes édités dans le premier numéro de Vision-Ka.

*Vincent Kaufmann
Illustration : Sophie Morainville*

Cet été, retrouvez Vision Ka n°3

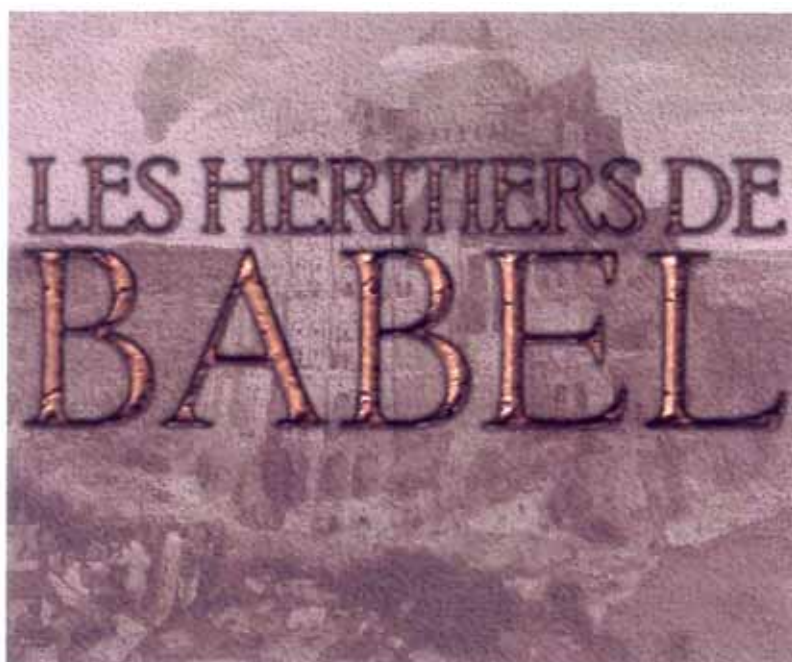
Au sommaire :

- le projet Magister avec Rîn, Ar-Kaïm du scorpion,
- la suite de l'Archémie (le deuxième cercle),
- le premier scénario du projet Constellation,
- une nouvelle voie occulte, la magie runique,
- un scénario ayant comme inspiration Peter Pan,
- et bien d'autre chose encore ...

Afin de mieux répondre à vos attentes

nous avons préparé un questionnaire sur Les Portes d'Aggartha.

<http://aggartha.free.fr/visionka.html>



Les Héritiers de Babel
L'association officielle des amateurs de Nephilim
288 rue de Charenton – 75012 Paris

contact@heritiersbabel.org
<http://www.heritiersbabel.org>



Pour commander Vision Ka (n°1 et 2):
Patrick ABITBOL
93 Avenue Paul Doumer – 75116 Paris

visionka@heritiersbabel.org
<http://aggartha.free.fr/visionka.html>