

Cette fiche regroupe des conseils pour la création de votre personnage. Elle est complémentaire de la [Création de personnage tout-en-un](#).

1/ L'ESSENCE

Il est courant de rencontrer sur les tables de jeu des Pyrim violents et des Eolim mystiques, cependant ces archétypes sont loin d'être les seules interprétations possibles des éléments. En effet, tous peuvent être tour à tour, symboles de destruction (incendie, ouragan, raz de marée, folie, tremblement de terre) et de fondations (le foyer, la spiritualité, la source, la poésie, la croissance).

Commencez par vous faire une idée de l'ambiance du personnage, puis lisez les tables analogiques des différents éléments (au début du chapitre Magie de leurs codex respectifs) pour choisir l'élément qui y colle le mieux.

2/ INCARNATIONS PASSÉES

TRADITIONS, ATOUTS ET MÉMOIRES

Un personnage est défini à travers les alliés et les ennemis qu'il se choisit. Les quatre **Arcanes mineurs** ont des profils différents et des ambiances tranchées.

Si votre personnage souhaite s'opposer à un adversaire organisé, infiltré dans les arcanes du pouvoir, s'il aime percer à jour des conspirations politiques s'étendant parfois sur plusieurs états, il devrait s'intéresser aux **Templiers**.

Si votre personnage traque les membres de sectes mystiques, qui peuvent être aussi bien le préfet de Région comme l'artisan pâtissier du coin de la rue, héritiers de savoirs occultes aussi âgés que les Nephilim, si les enjeux de son combat sont de retrouver des artefacts ou secrets millénaires et de les tenir hors de portée des Humains, il devrait choisir les **Mystères**.

Si votre personnage redoute ce que l'Homme pourrait devenir s'il venait à maîtriser le Ka-Soleil par lui-même, s'il aime se mesurer à son adversaire autant sur le champ de bataille que lors de débats philosophiques, s'il porte ses affrontements jusque dans les Plans Subtils (les Akashas), il a dû être en relation avec les **Rose-Croix**.

Si votre personnage sent confusément un équilibre entre ordre et chaos dans le monde, et perçoit l'influence d'une volonté s'attachant à faire pencher la balance vers l'Ordre à travers les siècles, même s'il ne sait trop quel nom lui donner et s'il n'a jamais rencontré une personne agissant consciemment pour cette force, s'il reconnaît que les systèmes financiers tendent à gouverner *de facto* le monde moderne, quand bien même ces systèmes n'ont ni chef, ni réelle instance dirigeante, alors il en sait déjà plus sur la **Synarchie** que la plupart de ses Frères.

Pour ce qui est des **Arcanes Majeurs**, consultez les textes d'ambiance des Codex pour choisir le ou les Arcanes dont votre personnage s'est rapproché. Notez qu'il n'est en rien obligatoire de faire partie ou d'avoir fait partie d'un Arcane. Certains Arcanes sont de bonnes aides pour un personnage débutant et ne sont pas trop complexes à cerner de prime abord, par exemple le Bateleur, le Pape, la Force, la Papesse ou encore la Tempérance. D'autres présupposent une certaine connaissance de l'univers du jeu Nephilim: la Roue de Fortune, la Maison-Dieu, la Justice...

Après avoir fait votre (vos) choix, vérifiez si l'un des Arcanes (mineurs ou Majeurs) apparaît dans la section « Secrets » de votre Codex. Si tel est le cas, vous avez tout intérêt à le sélectionner au titre de votre Mémoire : cela libérera vos points de Tradition et votre Atout pendant la définition de vos vies passées.

COMPÉTENCES ET APTITUDES

Commencez par lire les descriptions des compétences listées au début du Codex correspondant au Ka dominant choisi à l'étape précédente (voir tableau récapitulatif joint).

Votre personnage bénéficie d'un bonus de FR+1 pour chacune de ces compétences. Ce bonus est très proche en termes de règles du bénéfice d'avoir effectivement la compétence pour un Humain. Elles sont donc la part **innée** de ce que votre personnage sait faire.

Choisissez ensuite les **événements clefs** vécus par le Nephilim selon vos goûts pour les différentes périodes historiques proposées. Il n'est pas nécessaire d'être trop précis sur ses actes durant ces périodes dès la création du personnage, il est possible de broder plus tard.

Les trois aptitudes choisies pour chaque événement clef représentent la part **acquise** des capacités profanes du personnage. Vous pouvez sélectionner des aptitudes liées à des compétences bénéficiant du bonus de Ka dominant et pousser votre avantage, ou au contraire choisir parmi des aptitudes liées aux autres compétences pour sortir du stéréotype.

STASE

Choisissez une Stase qui évoque la personnalité ou le vécu de votre Nephilim. Réfléchissez bien avant de lier votre personnage à une stase difficilement transportable (menhir, grand étendard, statue équestre de la Renaissance) puisque le rituel de la Stase (qui aide à réussir certains actes magiques autrement très incertains) nécessite de la toucher. De même si une épée de chevalier fait une stase très évocatrice, l'emporter à bord d'un avion ou dans certaines zones surveillées risque de poser problème.

3/ LES SCIENCES OCCULTES

La façon dont votre personnage va pratiquer les Sciences occultes représente une grande part de son caractère. Il s'agit de choisir une voie qui corresponde au style, à la vision du monde de votre Nephilim, mais aussi qui vous donne du plaisir en tant que joueur.

Suivent des commentaires sur les trois Sciences occultes du point de vue de l'ambiance, de la philosophie et du style de jeu.

LA MAGIE

Ambiance : La Magie est la plus directe des Sciences occultes dans le sens où elle permet d'agir directement sur les Champs Magiques. Les Mages tissent des Sortilèges pouvant affecter de grandes zones et dont les effets perdurent potentiellement très longtemps. Enchantements, malédictions ne sont pas leur chasse gardée, mais ils y excellent.

Philosophie : les Mages cherchent à communier avec les Champs, ce qui les amènent à être contemplatifs, "écologistes", astrologues, tout cela et davantage à la fois. Leur réponse à la Chute est la Purification des Champs comme de leur âme, leur Pentacle.

Style de jeu : le Mage n'est pas très efficace au lancement de sorts puissants en pleine action, à cause des temps d'incantation à partir du second cercle et des risques importants d'échec en cas d'éphéméride défavorable. Par contre, seule la Magie permet de lancer des sorts sur soi ou sur des objets à l'avance dans des conditions optimales en allongeant la durée de l'effet jusqu'à des mois, voire des années. Cela signifie que la Magie est la seule Science occulte pour laquelle l'éphéméride n'est qu'une nuisance, mais pas une contrainte insurmontable. En cas d'affrontement, un Mage bien préparé (avec des sortilèges actifs sur lui même, son arme ou son repaire) peut devenir le cauchemar des Templiers les plus aguerris.

Finalement, la Magie est aussi la plus polyvalente des Sciences occultes puisqu'elle permet d'inventer ses propres effets en construisant des chaînes analogiques (cf. *Livre d'Hénoch*). Si vous aimez avoir toujours un tour dans votre sac et créer la surprise, choisissez la Magie.



LA KABBALE

Ambiance : La Kabbale est sans conteste la Science Occulte dont l'ambiance est la plus marquée. Selon les actes de votre personnage, le monde alentour se peuplera d'anges, de démons, d'êtres féeriques ou de monstres grotesques. Les descriptions des invocations de Kabbale sont en général très détaillées et imagées. Les créatures invoquées sont loin d'être toutes des serviteurs du Kabbaliste. En effet, alors qu'il progresse dans l'Arbre de Vie, le Kabbaliste fait venir des avatars de forces naturelles qu'il ne peut espérer contrôler, tout au plus orienter, ainsi que des êtres de grande sagesse qui lui serviront de mentor. Attention, le choix des Mondes de Kabbale liés à votre personnage va grandement orienter l'ambiance qui se dégagera de lui de par la sélection de créatures qu'il pourra appeler.

Philosophie : il y a un fort côté mystique à la Kabbale. Si l'on ne peut la considérer comme une religion, elle reste la seule Science occulte pour laquelle on distingue des notions de moralité (différentes selon les Mondes). Pour les Kabbalistes, la voie de l'Agartha passe par le voyage dans le Monde qu'ils ont choisi et l'accomplissement de Quêtes. En effet chaque Monde est, d'une façon ou d'une autre, blessé, incomplet ou en déséquilibre. Il est facile d'y voir un reflet de la Chute des Nephilim. Accomplissement, rédemption et compréhension sont des mots qui illustrent bien la finalité de la Kabbale.

Enfin, la relation que tisse le Kabbaliste avec les émanations des Champs Magiques que sont ses créatures de Kabbale sont un point important des enseignements: comprendre ces créatures et leurs motivations, c'est un peu comprendre les Champs, le pendant de la communion que recherchent les Mages.

Style de jeu : comme pour la Magie, user efficacement de la Kabbale en jeu suppose une certaine préparation. Si le Kabbaliste ne peut s'y prendre autant à l'avance que le Mage, la plupart des créatures restent au côté du Kabbaliste au moins quelques heures à attendre qu'il leur donne un ordre. Certaines créatures n'ont pas besoin de la supervision du Kabbaliste pour accomplir leur tâche une fois l'ordre donné, ce qui lui permet de faire autre chose. Notez cependant que leur autonomie, c'est à dire leur faculté à s'adapter à un changement de situation sans nouvel ordre du Kabbaliste, est très variable. La Kabbale reste la Science occulte à privilégier si vous souhaitez jouer un personnage qui reste derrière la mêlée. Enfin, la description de l'invocation (en général faite par le joueur) est une très bonne occasion de jeu de rôle et de narration.

Pour conclure, si vous souhaitez voyager dans des univers fantasmagoriques, faire entrer un peu de merveilleux dans le monde contemporain, si pour vous la Quête de l'Agartha doit avoir un sens moral, si vous ne souhaitez pas faire le travail par vous même, si vous ressentez le besoin d'obtenir de l'aide du MJ par le biais de mentors magiques, si, enfin, vous souhaitez participer à la narration de l'histoire, le temps d'une invocation, vous devriez choisir la Kabbale.

L'ALCHIMIE

Ambiance : l'Alchimie utilise des outils, procède par mode opératoire, se pratique à la lueur de bougies dans un laboratoire et rédige les notes d'expériences passées raturées avec les résultats des dernières tentatives.

Nous sommes en présence de l'ancêtre des sciences expérimentales. Si les Mages écoutent leur cœur et leur intuition, si les Kabbalistes sont conscients de leur âme et de ses imperfections, les Alchimistes, eux, sont les champions de l'esprit.

Philosophie : l'Alchimiste considère que le divin se cache dans le profane, le pur dans l'impur, le magique dans le banal. Lorsqu'il aura mis au point le processus, appelé Grand Œuvre, permettant de sublimer le vil (le plomb) en divin (l'or), alors il pourra appliquer le même processus à son âme (le Pentacle) et annuler les effets de la Chute. Chaque formule étudiée par l'Alchimiste est un jalon, une étape laissée à son intention par un Alchimiste plus avancé que lui dans la Quête et qui le rapproche pas à pas du but ultime. Il se heurtera à de nombreux échecs, ses expériences déboucheront sur des impasses, mais il ne se découragera pas : il sait que l'on apprend plus de ses échecs que de ses succès.

Style de jeu : l'Alchimie est la Science occulte la plus adaptée à une utilisation en pleine action, du fait de son bref délai de mise en œuvre. De plus, c'est la seule qui ne soit pas concernée par les oppositions élémentaires, puisque l'on utilise le Ka de l'outil et non un Ka élément du Nephilim.

Par contre, elle est à la merci d'un jet de dés puisque la plupart des formules s'activent au moment du déclenchement des effets (alors que les Kabbalistes peuvent avoir jeté les dés quelques heures avant de déclencher les effets, et les Mages quelques jours ou mois avant).

Evidemment, l'Alchimie opère à partir de substances, dont il faudra gérer les réserves, et profiter du moindre temps mort pour travailler dans son laboratoire afin d'en préparer de nouvelles.

En cas de perte de son équipement, l'Alchimiste se retrouve démuné. Son laboratoire est aussi son point faible, qu'il doit protéger et qu'il ne peut quitter indéfiniment.

Si vous avez envie de garder ouverte la possibilité d'utiliser tous les Ka éléments, si vous aimez lancer vos sorts dans le feu de l'action, si vous aimez gérer les ressources de votre personnage, si vous comptez faire du repaire de votre personnage un de ses points distinctifs, vous choisirez l'Alchimie.



LES COMPÉTENCES

Feu 	Air 	Eau 	Lune 	Terre 
Armes Automatiques	Acrobatie	Armes de Poing	Baratin	Architecture
Armes Tranchantes	Administration	Biologie/Médecine	Comédie	Armes Contondantes
Artisanat/Savoir-Faire	Argumentation	Combat Mains Nues	Corruption	Armes Lourdes
Athlétisme	Armes de Jet/Trait	Discrétion	Déguisement	Botanique/Zoologie
Autorité	Danse	Géographie	Dissimulation	Empathie
Dressage	Fusils	Linguistique	Esquive	Endurance
Droit	Histoire	Musique	Intrusion	Equitation
Eloquence	Informatique	Natation	Jeux	Escalade
Explosifs	Interrogatoire	Négoce	Passe-Passe	Intimidation
Fouille	Littérature	Peinture	Photographie	Orientation
Physique/Chimie	Mathématiques	Pilotage	Poison/Drogues	Premiers Soins
Poésie	Politique	Pistage	Psychologie	Sculpture/Poterie
Stratégie	Vigilance	Usages	Séduction	Survie



LES ÉVÉNEMENTS-CLEFS : I

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES		APTITUDES	TRADITIONS	STASES	ATOUTS
Lutte contre les Glaives Prométhéens	-9000 à -4000	<ul style="list-style-type: none"> - Architecture (Néolithique) - Arme de Trait/De Jet (Bolas ou Sagaie) - Armes Tranchantes (Biface ou hachereau) - Combat à Mains Nues (Morsure) - Dissimulation (Buisson ou Grotte) - Endurance (Torture) - Esquive (Progression à Couvert) - Intimidation (Sauvagerie) - Orientation (Etoiles) - Stratégie (Embuscade) 	<ul style="list-style-type: none"> - Les Guerres Elémentaires - Mystères 	<ul style="list-style-type: none"> - Morceau de Minerai - Morceau de bois pétrifié - Bloc de lave durci 	<ul style="list-style-type: none"> - Artefact - Effet-Dragon
Les Peuples Néolithiques	-8000 à -5500	<ul style="list-style-type: none"> - Armes Contondants (Gourdin) - Artisanat & Savoir-Faire (primitif) - Autorité (Hurlements) - Endurance (Températures Extrêmes) - Equitation (effet-Dragon au choix) - Esquive (à terre) - Pistage (gibier, ou effet-Dragon d'un élément) - Politique (clans) - Sculpture/Poterie (glaise) - Survie (faire du feu) 	<ul style="list-style-type: none"> - Les Guerres Elémentaires - Mystères 	<ul style="list-style-type: none"> - Statuette en os - Pierre gravée - Pointe de lance 	<ul style="list-style-type: none"> - Refuge (grotte) - Effet-Dragon
Séjour en Hyperborée	-8000 à -5500	<ul style="list-style-type: none"> - Armes de Trait/de jet (Sarbacane ou Fronde) - Botanique/Zoologie (Forêt boréale ou Tundra) - Discrétion (forêt) - Endurance (longues marches) - Escalade (arbres) - Histoire (mythe d'Hyperborée) - Négocier (troc) - Orientation (tundra) - Peinture (pariétale ou rupestre) - Vigilance (obscurité) 	<ul style="list-style-type: none"> - Les Guerres Elémentaires - Plans Subtils 	<ul style="list-style-type: none"> - Bois de renne sculpté - Plaque en or - Urne en terre 	<ul style="list-style-type: none"> - Akasha (Champ de bataille d'Asgard) - Akasha (Île Boréale) - Akasha (Navire Hyperboréen)
Thuata de Dannan	-5500 à -5000	<ul style="list-style-type: none"> - Artisanat & Savoir-Faire (ambre), - Botanique/Zoologie (landes ou tourbières) - Empathie (un sentiment au choix) - Esquive (combat à mains nues) - Géographie (îles britanniques) - Histoire (mythologie irlandaise) - Intrusion (sentinelles) - Politique (clans) - Premiers Soins (baies médicinales) - Sculpture/Poterie (pierre) 	<ul style="list-style-type: none"> - Les Guerres Elémentaires - Mystères - Plans Subtils 	<ul style="list-style-type: none"> - Bouclier en bronze - Casque à cimier - Torque en airain 	<ul style="list-style-type: none"> - Akasha du Sidh (Tertre aux Fées) - Akasha du Sidh (Tumulus des Héros) - Akasha du Sidh (Forêt Ensorcelée)

LES ÉVÉNEMENTS-CLEFS : 2

LES COMPACTS SECRETS		APTITUDES	TRADITIONS	STASES	ATOUPS
Le Grand Compromis	-3900 à -1300	<ul style="list-style-type: none"> - Administration (approvisionnement) - Architecture (Egypte antique) - Armes tranchantes (khépech) - Corruption (faveurs sexuelles) - Danse (rituelle) - Dressage (crocodiles) - Intimidation (imprécations divines) - Linguistique (sumérien ou hiéroglyphes) - Premiers Soins (incantations) - Survie (désert) 	<ul style="list-style-type: none"> - Compacts Secrets - Mystères - Arcane Majeur (au choix) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pectoral de grand prêtre d'Amo - Statuette d'Anubis - Stèle représentant la Maison de la Vie 	<ul style="list-style-type: none"> - Adoption (Arcane Majeur au choix)
Le Compact d'Aïon	-2000 à -1184	<ul style="list-style-type: none"> - Artisanat & Savoir-Faire (construction navale) - Combat à Mains Nues (pancrace) - Comédie (tragédie) - Dressage (effet-Dragon d'un Élément au choix) - Informatique (machine d'anticythère) - Interrogatoire (maïeutique) - Linguistique (grec ancien) - Musique (lyre) - Orientation (maritime) - Poésie (épique) 	<ul style="list-style-type: none"> - Compacts Secrets - Arcane Majeur (Chariot) - Arcane Majeur (Force) - Arcane Majeur (Pape) 	<ul style="list-style-type: none"> - Masque d'or de Mycène - Caducée en bronze - Vase d'albâtre orné de taureaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Adoption (Chariot) - Adoption (Force) - Adoption (Pape) - Effet-Dragon.
Le havre de Mohenjo Daro	-2300 à -1700	<ul style="list-style-type: none"> - Administration (intendance) - Artisanat & Savoir-Faire (brique) - Baratin (raconter des histoires) - Dressage (lions) - Droit (talion) - Eloquence (charisme) - Géographie (vallée de l'Indus) - Orientation (constellations) - Politique (royaume) - Stratégie (siège) 	<ul style="list-style-type: none"> - Compacts Secrets 	<ul style="list-style-type: none"> - Buste d'un homme barbu en cuivre - Jarre en céramique - Sceau en stéatite représentant un serpent 	<ul style="list-style-type: none"> - Figure (Lion Vert) - Focus (Magie).



LES ÉVÉNEMENTS-CLEFS : 3

L' HERMÉTISME		APTITUDES	TRADITIONS	STASES	ATOUTS
L'Empire d'Alexandre le Grand	-343 à -323	<ul style="list-style-type: none"> - Argumentation (démonstration) - Armes de Trait/de Jet (arc ou javelot) - Armes Tranchantes (glaive ou épée courte) - Athlétisme (course) - Equitation (cheval) - Esquive (jeu de jambes) - Jeux (senet) - Linguistique (grec ou égyptien) - Sculpture (marbre) - Vigilance (attaques surprises) 	<ul style="list-style-type: none"> - Hermétisme - Arcane Majeur (Papesse) - Arcane Majeur (Maison-Dieu) - Arcane Majeur (Soleil) 	<ul style="list-style-type: none"> - Fer de lance hoplite - Pièce de monnaie - Statuette grecque en bronze 	<ul style="list-style-type: none"> - Artefact - Adoption (Papesse) - Adoption (Maison-Dieu) - Adoption (Soleil)
Pax Romana	-600 à -410	<ul style="list-style-type: none"> - Administration (institutions) - Armes Lourdes (catapultes ou balistes) - Artisanat & Savoir-Faire (métallurgie ou travail du bois) - Baratin (bénéfice du doute) - Combat à Mains Nues (lutte) - Linguistique (étrusque ou latin) - Littérature (comédie ou tragédie) - Poison/Drogues (poisons végétaux) - Stratégie (armée romaine) 	<ul style="list-style-type: none"> - Hermétisme - Mystères - Arcane Majeur (Pape) - Arcane Majeur (Lune) 	<ul style="list-style-type: none"> - Emblème militaire romain - Lampe à huile en terre - Fibule en bronze 	<ul style="list-style-type: none"> - Artefact - Adoption (Pape) - Adoption (Lune)
Carthage	-146 à 139	<ul style="list-style-type: none"> - Artisanat & Savoir-Faire (verre, ivoire, pourpre) - Dressage (éléphants) - Empathie (peur) - Endurance (manque de sommeil) - Géographie (bassin méditerranéen) - Intimidation (apparences inquiétantes) - Linguistique (hébreu, phénicien) - Littérature (mythologie) - Négoce (matières premières, métaux précieux) - Usages (Arcane XIII, Arcane de l'Épée) 	<ul style="list-style-type: none"> - Hermétisme - Mystères - Arcane Majeur (Renaissance) - Arcane Majeur (Tempérance) - Arcane Majeur (Soleil) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tablette en argile - Amulette en verre - Statuette en albâtre 	<ul style="list-style-type: none"> - Figure Selenim (Hannibal) - Adoption (Renaissance) - Adoption (Tempérance) - Adoption (Soleil)
Le Projet Jésus	0 à 33	<ul style="list-style-type: none"> - Architecture (temples) - Corruption (argent) - Droit (Talmud) - Eloquence (prédication) - Histoire (judée) - Linguistique (hébreu ou araméen) - Littérature (textes religieux) - Négoce (marché du Temple) - Passe-passe (prestidigitation) - Premiers Soins (coupures) - Survie (désert) 	<ul style="list-style-type: none"> - Hermétisme - Templiers - Arcane Majeur (Mat) - Arcane Majeur (Bateleur) - Arcane Majeur (Pape) - Arcane Majeur (Justice) - Arcane Majeur (Ermite) - Arcane Majeur (Roue de Fortune) - Arcane Majeur (Tempérance) - Arcane Majeur (Maison-Dieu) - Arcane Majeur (Soleil) 	<ul style="list-style-type: none"> - Stylet de lecture de la Torah - Coupe en terre - Pierre gravée d'un chrisme 	<ul style="list-style-type: none"> - Focus (Kabbale) - Adoption (Mat) - Adoption (Bateleur) - Adoption (Pape) - Adoption (Justice) - Adoption (Ermité) - Adoption (Roue de Fortune) - Adoption (Tempérance) - Adoption (Maison-Dieu) - Adoption (Soleil)

LES ÉVÉNEMENTS-CLEFS : 4

LES GUERRES SECRÈTES		APTITUDES	TRADITIONS	STASES	ATOUPS
Les Arthuriades	400 à 450	<ul style="list-style-type: none"> - Armes Contondantes (bouclier) - Armes de Trait/de Jet (francisque) - Armes tranchantes (glaive ou épée) - Autorité (commandement) - Droit (romain) - Intimidation (noblesse) - Linguistique (vieil anglais ou latin) - Littérature (épopées) - Séduction (adultérine) - Survie (Terres gastes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Guerres Secrètes - Arcane Majeur (Mat) - Arcane Majeur (Bateleur) - Arcane Majeur (Pape) - Arcane Majeur (Amoureux) - Arcane Majeur (Ermite) - Arcane Majeur (Force) - Arcane Majeur (Renaissance) - Arcane Majeur (Tempérance) - Arcane Majeur (Lune) - Plans Subtils 	<ul style="list-style-type: none"> - Crucifix à entrelacs celtes - Fibule ouvragée en argent - Pierre gravée de caractères oghamiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Akasha (Château du Roi-Pêcheur) - Akasha (Îles du Dragon) - Adoption (Mat) - Adoption (Bateleur) - Adoption (Pape) - Adoption (Amoureux) - Adoption (Ermite) - Adoption (Force) - Adoption (Renaissance) - Adoption (Tempérance) - Adoption (Lune)
Le Temps des Cathédrales	990 à 1270	<ul style="list-style-type: none"> - Architecture (romane ou gothique) - Danse (carole) - Eloquence (sermon) - Histoire (hagiographie) - Interrogatoire (confession) - Mathématiques (arithmétique ou géométrie) - Musique (chants grégoriens) - Peinture (enluminures) - Séduction (courtoisie) - Usage (héraldique) 	<ul style="list-style-type: none"> - Guerres Secrètes - Synarchie - Arcane Majeur (Mat) - Arcane Majeur (Bateleur) - Arcane Majeur (Papesse) - Arcane Majeur (Amoureux) - Arcane Majeur (Ermite) - Arcane Majeur (Diable) - Arcane Majeur (Maison-Dieu) 	<ul style="list-style-type: none"> - Gargouille gothique - Crosse d'évêque en or et argent - Reliquaire décoré de pierres précieuses 	<ul style="list-style-type: none"> - Adoption (Mat) - Adoption (Bateleur) - Adoption (Papesse) - Adoption (Amoureux) - Adoption (Ermite) - Adoption (Diable) - Adoption (Maison-Dieu) - Focus (Alchimie) - Refuge
La Chute du Temple	1291 à 1314	<ul style="list-style-type: none"> - Armes Tranchantes (épée ou hache) - Corruption (indulgences) - Histoire (croisades) - Interrogatoire (inquisition) - Intrusion (cambricole) - Linguistique (arabe ou latin) - Négoce (usure) - Orientation (dédale urbain) - Politique (intrigues papales) - Psychologies (tempérament de Galien) 	<ul style="list-style-type: none"> - Guerres Secrètes - Templiers - Arcane Majeur (Empereur) - Arcane Majeur (Maison-Dieu) 	<ul style="list-style-type: none"> - Rosaire en argent et perles noires - Epée de chevalier - Calice en or 	<ul style="list-style-type: none"> - Adoption (Empereur) - Adoption (Maison-Dieu) - Artefact
L'Âge d'Or de Grenade	1238 à 1492	<ul style="list-style-type: none"> - Argumentation (disputation) - Biologie/Médecine (humeurs d'Averroès) - Explosifs (feux grégeois) - Fusils (arquebuse) - Géographie (cartographie) - Linguistique (andalou, arabe, catalan, hébreu ou latin) - Musique (cithare ou tambourin) - Négoce (esclaves ou métaux) - Politique (califat) - Sculpture/Poterie (azulejos) 	<ul style="list-style-type: none"> - Guerres Secrètes - Arcane Majeur (Bateleur) - Arcane Majeur (Papesse) - Arcane Majeur (Chariot) - Arcane Majeur (Justice) - Arcane Majeur (Ermite) - Arcane Majeur (Roue de Fortune) - Arcane Majeur (Force) - Arcane Majeur (Tempérance) - Arcane Majeur (Maison-Dieu) - Arcane Majeur (Soleil) 	<ul style="list-style-type: none"> - Vasque décorée - Roue de torture de l'inquisition - <i>Le livre de l'extinction dans la contemplation</i> d'Ibn Arabi 	<ul style="list-style-type: none"> - Focus (Kabbale) - Adoption (Bateleur) - Adoption (Papesse) - Adoption (Chariot) - Adoption (Justice) - Adoption (Ermite) - Adoption (Roue de Fortune) - Adoption (Force) - Adoption (Tempérance) - Adoption (Maison-Dieu) - Adoption (Soleil) - Refuge

LES ÉVÉNEMENTS-CLEFS : 5

LES NOUVEAUX MONDES		APTITUDES	TRADITIONS	STASES	ATOUPS
La Renaissance Italienne	1402 à 1503	<ul style="list-style-type: none"> - Acrobatie (cascades) - Armes Tranchantes (rapière) - Artisanat & Savoir-Faire (Mécanismes ou verrerie) - Biologie/Médecine (anatomie) - Comédie (Comedia dell'Arte) - Corruption (clientélisme) - Déguisement (masque) - Escalade (grimpe urbaine) - Peinture (ténébrisme, maniérisme) - Psychologie (vendetta) 	<ul style="list-style-type: none"> - Nouveaux Mondes - Arcane Majeur (Papesse) - Arcane Majeur (Empereur) - Arcane Majeur (Amoureux) - Arcane Majeur (Chariot) - Arcane Majeur (Ermite) - Arcane Majeur (Maison-Dieu) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>L'Aridosia</i> de Lorenzo de Medicis - Statuette de Michel-Ange - Portrait de Lucrèce Borgia non signé 	<ul style="list-style-type: none"> - Adoption (Papesse) - Adoption (Empereur) - Adoption (Amoureux) - Adoption (Chariot) - Adoption (Ermite) - Adoption (Maison-Dieu) - Artefact.
Le Nouveau Monde	1400 à 1494	<ul style="list-style-type: none"> - Administration (rationnement) - Argumentation (prosélytisme) - Artisanat & Savoir-Faire (distillerie, brasserie ou joaillerie) - Discrétion (jungle) - Dressage (cheval) - Eloquence (harangue) - Interrogatoire (torture) - Linguistique (anglais, espagnol, français, néerlandais, portugais) - Pistage (indigènes) - Poison/Drogues (hallucinogènes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Nouveaux Mondes - Templiers - Arcane Majeur (Pape) - Arcane Majeur (Ermite) - Arcane Majeur (Roue de Fortune) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bible protestante néerlandaise - Casque de conquistador - Miroir d'obsidienne aztèque 	<ul style="list-style-type: none"> - Adoption (Pape) - Adoption (Ermite) - Adoption (Roue de Fortune) - Effet-Dragon - Figure (Wakinyan Tanka)
Le Londres Elisabéthain	1558 à 1603	<ul style="list-style-type: none"> - Argumentation (humour) - Armes de Poings (duels) - Armes tranchantes (rapière) - Autorité (conseiller occultiste) - Droit (anglo-saxon) - Eloquence (orateur) - Explosifs (poudre noire) - Littérature (théâtre élisabéthain) - Politique (empire britannique) - Stratégie (maritime) 	<ul style="list-style-type: none"> - Nouveaux Mondes - Rose+Croix - Arcane Majeur (Bateleur) - Arcane Majeur (Amoureux) 	<ul style="list-style-type: none"> - Astrolabe d'explorateur - Binocles - Plume d'écriture de Shakespeare 	<ul style="list-style-type: none"> - Adoption (Bateleur) - Adoption (Amoureux) - Focus - Refuge
Le Roi-Soleil	1638 à 1715	<ul style="list-style-type: none"> - Argumentation (rhétorique) - Athlétisme (jeu de paume) - Baratin (panache) - Danse (menuet) - Déguisement (perruque) - Fusils (mousquet) - Intimidation (humiliation) - Mathématiques (Axiomes) - Musique (clavecin ou opéra) - Séduction (galanterie) 	<ul style="list-style-type: none"> - Nouveaux Mondes - Mystères - Arcane Majeur (Soleil) - Arcane Majeur (Diable) - Plans Subtils 	<ul style="list-style-type: none"> - Statue baroque de chérubin - Carnet de notes de Molière - Bronze « soleil en or » de Louis XIV 	<ul style="list-style-type: none"> - Akasha (Jardins sélénites) - Akasha (Jardin des délices) - Akasha (Théâtre Royal) - Akasha (Cour des Miracles) - Adoption (Soleil) - Adoption (Diable) - Artefact

LES ÉVÉNEMENTS-CLEFS : 6

LA RÉVÉLATION		APTITUDES	TRADITIONS	STASES	ATOUPS
L'Apogée Victorien	1873 à 1901	<ul style="list-style-type: none"> - Armes de Poing (pistolet) - Autorité (influence) - Biologie/Médecine (autopsie) - Déguisement (prothèses) - Fouille (œil de lynx) - Intrusion (habitation) - Passe-passe (pickpocket) - Poésie (alexandrins) - Poisons/Drogues (narcotiques ou opiacés) - Usages (bourgeoisie, haute société, pègre) 	<ul style="list-style-type: none"> - La Révélation - Rose+Croix 	<ul style="list-style-type: none"> - Montre à gousset - Canne-épée - Petite horloge 	<ul style="list-style-type: none"> - Focus (Magie) - Akasha (Usine aux automates) - Akasha (Jardins labyrinthiques) - Akasha (Ruelle sans nom)
Les Années Noires	1933 à 1945	<ul style="list-style-type: none"> - Administration (services étatique) - Argumentation (propagande) - Armes Automatiques (une arme au choix) - Autorité (hiérarchie) - Fouille (méthodes policières) - Négoce (marché noir) - Photographie (argentique) - Physique/Chimie (relativité ou physique nucléaire) - Politique (dictature) - Psychologie (freudienne) - Vigilance (espions) 	<ul style="list-style-type: none"> - La Révélation - Synarchie 	<ul style="list-style-type: none"> - Oscilloscope - Casque de soldat - Insigne militaire 	<ul style="list-style-type: none"> - Focus (Kabbale ou Alchimie) - Figure (caravane de Bohémiens)
Les Guerres de l'Apocalypse	1999 à 2012	<ul style="list-style-type: none"> - Acrobatie (parkour) - Administration (entreprises) - Armes automatiques (une arme au choix) - Comédie (Actor's Studio) - Empathie (marketing) - Informatique (internet) - Interrogatoire (criminologie) - Négoce (bourse) - Peinture (art contemporain) - Pilotage (un véhicule au choix) 	<ul style="list-style-type: none"> - La Révélation - Arcane Majeur (au choix) 	<ul style="list-style-type: none"> - Meuble design - Sculpture contemporaine - Dalle de béton d'un édifice urbain 	<ul style="list-style-type: none"> - Refuge - Adoption (Arcane Majeur au choix)

