

NEPHILIM

INITIATION



Ubik

The background is a complex, abstract composition of overlapping, semi-transparent circles and lines in various shades of gray and white. The lines are both straight and curved, creating a sense of movement and depth. The overall effect is that of a layered, geometric pattern.

NEPHILIM
INITIATION

CRÉDITS

UNIVERS ET JEU DE RÔLE ORIGINAUX DE FRÉDÉRIC WEIL ET FABRICE LAMIDEY

Les Héritiers qui font « niinii ! » sont :

TEXTES

Florent Cautela, Anne-Élizabeth Dennery,
Claude Guéant et Nicolas Huet

RELECTURE

Florent Cautela

CORRECTIONS

Grégoire Laakmann

ILLUSTRATIONS

Benjamin Becquet, Matthias Haddad, Goulven Quentel

ILLUSTRATIONS COUVERTURE ET ÉCRAN

Matthias Haddad

PLANS

Éric Paris

MAQUETTE

Goulven Quentel

COORDINATION

Claude Guéant

DIRECTION ÉDITORIALE

Frédéric Weil

TESTS

Rodolphe « *Guechem* » Bondiguel, Sylvain « *Kéfir* » Bouquillon, Guillaume « *Yissakhar* » Bourassé, Camille « *MJ* » Brouzes, Karine « *Faerandin* » Criner, Romain « *Tipheret* » Devillier, Simon « *Kéfir* » Dodier, Nicolas « *Faliel* » Flavier, Florie « *Guechem* » Lavallée, Céline « *Sohléan* » Millerioux, Yannick « *Sanessena* » Pont, Benjamin « *Maayana* » Schmidt, Jérôme « *Kortyriak* » Verdier et les anonymes rencontrés en convention.

REMERCIEMENTS

Un énorme merci à, dans l'ordre d'apparition à l'écran, Quoc-Khang, Nelly, Gabriel, Isa, Mélanie, Ced, Jérôme et Greg. Anne-Élizabeth dédie sa contribution à son frère Jean-Michel. Elle tient à remercier Paul et Mao, Christine et Nicole, ses parents et amies. Claude remercie Chico del Brazil pour le mal qu'il se donne. Nicolas remercie le club de l'Anneau de Mélian, avec une pensée particulière pour son fondateur.

Nephilim est un jeu de rôle UBIK © 2004

UBIK

UBIK
93, rue Dominique Clos
31300 TOULOUSE



Les Héritiers de Babel
<http://www.heritiersbabel.org>

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	LES SCIENCES OCCULTES	30
INTERMÈDE : <i>ULTIMUM MUNIMENTUM</i>	4	INTERMÈDE : <i>PLAGA MEMORIAE</i>	36
LE MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN	6	LES PERSONNAGES PRÊTS À JOUER	38
INTERMÈDE : <i>TORMENTA</i>	10	INTERMÈDE : <i>QUO VADIS</i>	50
CRÉER SON NEPHILIM	12	SCÉNARIO : LES MANTEAUX GRIS	52
INTERMÈDE : <i>EX OMNI AETERNITATE</i>	19	INTERMÈDE : <i>EXPERGEFACTIO</i>	77
LE SYSTÈME DE JEU	20	ET ENSUITE ?	78
INTERMÈDE : <i>VITAE MERLINI</i>	28	ANNEXES	78

INTRODUCTION

QU'EST-CE QUE NEPHILIM : RÉVÉLATION ?

Nephilim : Révélation est un jeu de rôle édité par la société UbIK. C'est un jeu de société dans lequel les joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, appelée le meneur de jeu, se charge d'animer et d'arbitrer la partie. Lui seul connaît les ressorts de l'intrigue qu'il va faire découvrir aux joueurs. Il rythme les scènes, mélange action, enquête et dialogues animés avec les autres figurants de l'histoire. Chaque joueur s'efforce de jouer de façon convaincante son personnage et de participer à la résolution du scénario.

QUI SONT LES NEPHILIM ?

Les histoires contées dans Nephilim : Révélation vous proposent d'interpréter des personnages immortels et doués de pouvoirs magiques. Leurs aventures se déroulent de nos jours, dans le monde contemporain. Animés depuis toujours par une quête spirituelle appelée *Agartha*, ces immortels ont tenté de percer les mystères de la Terre. Ils ont recherché le trésor des Sempliciens ; ils ont voulu retrouver le Graal et la Toison d'Or. Ils sont devenus magiciens, kabbalistes, alchimistes. Partout dans le monde, des sociétés secrètes humaines combattent les Nephilim. Elles luttent, non pour préserver l'humanité, mais pour acquérir les pouvoirs de ces immortels. La lutte entre ces sociétés et les Nephilim a modelé l'histoire de façon invisible, rendant l'interprétation profane des événements historiques souvent erronée.

Les Nephilim sont des êtres immatériels, nés à l'aube des temps au confluent de cinq Champs magiques : l'Eau, l'Air, la Terre, le Feu et la Lune. Cette réunion, appelée le Ka, est à la fois esprit et corps des Nephilim. Depuis la chute d'un météore qui détruisit leur civilisation, les Nephilim sont obligés de s'incarner dans des corps humains pour survivre. Cette possession s'accompagne de manifestations physiques qui ont inspiré les créatures des légendes : la Sirène, l'Ange, le Sphinx, le Phénix ou la Méduse en sont des exemples.

L'Agartha qu'ils poursuivent est un état d'accomplissement spirituel, magique et matériel. La voie qui y mène n'est pas tracée. Elle ne contient pas d'autre vérité que celle de chaque Nephilim : chacun doit découvrir sa propre quête.

PRINCIPE DE NEPHILIM : INITIATION

Nephilim : Initiation est une fenêtre entrouverte vers Nephilim : Révélation. Vous avez entre les mains une version simplifiée du jeu, destinée aux meneurs de jeu qui souhaitent découvrir et faire découvrir le monde de Nephilim en douceur, en assimilant l'essentiel. Vous aurez besoin de dés à vingt faces et, si vous en disposez, d'un tarot de Marseille.

Pour les meneurs de jeu qui connaissent déjà bien cet univers, ce livret leur permettra d'en faire facilement une démonstration à de nouveaux joueurs, grâce à des règles simples et une création de personnage rapide. Si besoin est, leur expérience palliera les simplifications qui ont été faites. La présentation faite ici est tout sauf exhaustive, mais elle reste encore longue, car elle se veut pédagogique.

Ce livret peut aussi être donné aux joueurs pour leur offrir un tour d'horizon du Monde occulte contemporain.

Nephilim : Initiation propose de jouer uniquement des Nephilim, laissant de côté les autres Immortels que sont les Selenim et les Ar-Kaïm. Les personnages sont tous Peu Initiés. Notez qu'il n'y a pas de système permettant de les faire progresser. Si vous voulez faire évoluer vos personnages, vous devrez inventer vos propres règles ou passer à Nephilim : Révélation.

INTERMÈDES

Tous les chapitres sont séparés par les fragments d'une nouvelle qui se poursuit tout le long de ce livret. Elle sert de prémisses au scénario proposé en fin d'ouvrage, aussi sa lecture est réservée aux meneurs de jeu.





Ultimum Munimentum (*)

Mardi 15 mars 1244. Montségur.

Réunis dans la salle principale du château assiégé depuis près de dix mois, les résistants cathares attendaient des visiteurs. Ils étaient silencieux, le regard lointain, les traits tirés ; le Pagad assis non loin de la fenêtre voyait le jour décliner une nouvelle fois. Le spectacle était magnifique vu de cette forteresse, perchée sur l'éperon rocheux du Pog.

L'Ange, Métima, adossé derrière le Pagad, les bras croisés sur la poitrine, observait chacun des Parfaits présents. Seul, Kortyriak arpentaît la pièce fièrement de long en large. Son impatience grandissante et perceptible par tous alimentait le malaise. Le Pagad d'une voix sentencieuse brisa le silence en s'adressant au Phénix :

— Arrête de déambuler de la sorte Kortyriak, ils vont venir.

Kortyriak s'avança près d'une crevée du mur pour envisager les positions ennemies.

— Je suis malheureusement de moins en moins de votre avis Prince. Voyez comme le Temple avance, il doit y avoir au bas mot six mille hommes en bas... et nous sommes prisonniers comme des rats sur un navire en feu, en attendant que nos Frères daignent venir nous tirer de ce borbier. Si Montségur fut longtemps une place imprenable, elle ne l'est plus !

Interrompant les propos de Kortyriak, un homme entra par une porte dérobée. Cette porte menait à un tunnel permettant d'accéder à la vallée de l'autre versant du Pog. Durant des

mois, il avait permis aux insurgés de résister, de s'alimenter en eau potable, en vivres et en informations. En ce début de soirée, il avait mené les trois Immortels qui sauveraient les derniers Parfaits cathares et leur chef spirituel, Le Pagad.

Sans cérémonie, le nouvel arrivant annonça à l'assemblée que la forteresse ne tenait plus, les Templiers commençaient déjà à briser les derniers remparts. La nouvelle fit naître une vive émotion dans l'assistance. Kortyriak fédéra les énergies en ordonnant de conserver le calme et la cohésion. Il s'adressa aux trois visiteurs :

— Sauvons ce qui ne peut être perdu, dit-il en se retournant révérencieux vers le Pagad, suivez je vous prie nos sauveurs avec "notre trésor" et vos plus fidèles disciples. Nous retiendrons l'unique agresseur le temps qu'il faudra pour que vous puissiez vous évader.

Le Pagad se leva dans l'instant, ordonnant de la tête à ses compagnons de le suivre. Avant de franchir la porte, il se tourna vers Métima et Kortyriak :

— Ce n'est pas une fuite, je reviendrai avec des renforts pour vous sortir de là. Votre geste ne sera pas vain de retour, croyez-moi mes amis.

Une fois le Pagad et son escorte disparus, les événements s'enchaînèrent de façon fulgurante. Dehors, des hommes et des femmes hurlaient de terreur. Les lourdes portes de bois de la salle volèrent en éclats.

Métima et Kortyriak étaient prêts à combattre chacun protégé par une armure de Kabbale. Les humains

(*) : Dernier rempart.

244

succombèrent rapidement sous l'assaut. Kortyriak et Métima furent séparés dans l'affrontement. Le Phénix tenait en respect tous ses assaillants, mais l'Ange se trouva immobilisé par un carreau d'arbalète venimeux d'orichalque qui le déstabilisa. Un Manteau Noir en profita pour asséner à son simulacre un violent coup de pommeau sur la tête. Avant de perdre connaissance, l'Éolim eut le temps de voir son compagnon reculer assez pour sortir de la pièce, l'épée à la main.

À l'aube du mercredi 16 mars 1244, la forteresse de Montségur fut reprise par les troupes royales. Les cinq cents personnes qui s'y étaient réfugiées passèrent à la question et eurent le choix entre le bûcher et l'abjuration. Les deux cent sept Parfaits, humains initiés et Immortels, refusèrent de renier leur foi et moururent dans les flammes et l'Orichalque déployé pour la circonstance. Le Temple jubilait, la victoire était totale. Enfin presque... Simon de Montfort, commandant les Milices du Christ, assis dans ses appartements martiaux, n'oubliait pas que Le Pagad n'était pas au nombre des captifs, ni lui ni son trésor.

Au zénith du seizième jour de mars, certains troubadours purent voir une caravane bohémienne fort pressée se dirigeant sans escale vers le port de Marseille; en son sein, disait-on, un butin bien plus précieux que toutes les bourses délestées aux grands marchands du royaume.



LE MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN

La présentation du monde dans lequel vous allez jouer commence par une immersion directe. Lisez d'abord ce que pourrait être le dialogue entre un meneur de jeu et ses joueurs lors de leur première partie de Nephilim. Il est suivi par un lexique des termes les plus courants.



IMMERSION

« La première chose que vous ressentez est une impression de flottement, de lévitation, d'absence de haut et de bas. Le plaisir de pouvoir à nouveau déployer votre Pentacle engourdi est immense. Vous voudriez que cet instant dure éternellement tant ce contact avec le monde magique vous manquait. Votre instinct vous souffle pourtant d'abrégier ce moment de plénitude, car cette sensation sublime qui vous envahit constitue un piège mortel. En vérité, vous êtes en danger.

Vous êtes des Nephilim, des esprits magiques constitués de cinq énergies élémentaires : la Terre, le Feu, l'Air, l'Eau et la Lune. Vous êtes invisibles à la perception humaine, tout comme le sont les Champs magiques qui parcourent la Terre. Malheureusement, vous ne pouvez rester que brièvement au contact de ces courants, sous peine de vous y retrouver englués comme dans une toile d'araignée, à jamais. Il vous faut d'urgence une protection, et seul un corps humain peut vous la fournir.

Tout autour de vous, à perte de vue, les Champs magiques dessinent un kaléidoscope coloré. Ces filaments multicolores dérivent paresseusement, s'entrelacent, s'entrechoquent. Ça et là, une fine poussière grise vient ternir leur chatolement et vous rappelle que le monde, votre monde, a changé. Seuls les Champs magiques du Soleil ont conservé leur brillance d'antan. Plus nombreux que les Champs élémentaires, ils les parcourent telle une nuée de lucioles excitées.

Après quelques secondes, vous parvenez à déduire de la configuration des courants l'existence d'un sol et donc d'un bas. Dans cette direction, vous remarquez des particules solaires plus volumineuses et plus concentrées que les Champs magiques : des âmes humaines. Voici votre prochaine destination. »

Que m'arrive-t-il ?

« Vous sortez d'une période d'inconscience, dont il vous est impossible de savoir si elle a duré des jours ou des siècles. Pendant tout ce temps, vous avez été enfermés dans des objets appelés Stases. »

Qu'est-ce qu'une Stase ?

« Une Stase est une prison magique spécialement conçue pour enfermer un Nephilim. Tous les Nephilim en ont une. Sa fonction est de se charger en énergie magique ; aussi, lorsqu'un Nephilim doit se désincarner suite à la mort de son simulacre, il existe un risque qu'il soit aspiré par sa Stase.

Ce sont des humains initiés qui fabriquèrent ces objets spécialement pour vous neutraliser. Il est impossible de s'y soustraire, car si votre Stase venait à être détruite, vous le seriez également. »

Qu'avons-nous fait pour mériter une telle punition ?

« C'est le désir de vengeance qui fut à l'origine de l'invention des Stases. Il y a bien longtemps, des esprits magiques élémentaires – les Kaïm – régnaient sur la Terre. Cela ne leur suffisait pas, car il leur manquait la maîtrise de la sixième énergie magique, la plus puissante qui soit : celle du Soleil. Comme les humains portaient en eux cette énergie à l'état latent, les Kaïm en firent des sujets d'expérimentation. Ils édifièrent Atlantys, y accueillirent des humains dans des conditions troubles et leur firent subir des traitements parfois douteux.

Tous les Kaïm n'étaient pas pour autant des tortionnaires envers les humains ; certains étaient même particulièrement bienveillants. L'un d'eux, Prométhée, s'indigna de leur captivité. Il décida de leur révéler l'existence des Kaïm et d'accélérer l'éveil de la conscience humaine.

Puis survint le Déluge : un météore venu de Saturne s'écrasa sur l'Atlantide, il y a 10 000 ans de cela. Pour les Kaïm ce fut l'horreur car ce météore était constitué d'Orichalque, un minéral magique agissant avec les énergies élémentaires comme de l'antimatière. Seul le Ka-Soleil semblait immunisé à son pouvoir terrifiant. Ils devinrent incapables d'exister en tant que purs esprits et durent s'incarner dans des humains pour survivre ; ils devinrent des Nephilim, autrement dit "les Déchus".



Les humains ne tardèrent pas à profiter de leur avantage. Libérés, ils mirent en pratique l'enseignement de Prométhée et utilisèrent l'Orichalque pour fabriquer des artefacts et des armes avec lesquelles ils pourchassèrent les Nephilim avec pour objectif leur destruction. C'est à cette époque que furent également conçues les premières Stases. »

Alors les humains nous pourchassent depuis 10 000 ans ?

« Les 3 000 années qui suivirent furent les plus pénibles et les plus violentes de votre histoire. Heureusement pour vous, le savoir de Prométhée se dispersa avec le temps, puis des Frères parvinrent à le capturer et à le mettre hors d'état de nuire. Alors, un peu partout dans le monde, les humains souhaitèrent une trêve ; ce fut le temps des Compromis. »

En quoi consistaient ces Compromis ?

« Pour les Nephilim, il s'agissait de cesser de fuir ou de se battre. Quant aux humains, ils se retrouvaient maîtres d'un monde auquel ils ne comprenaient pas grand-chose. Ils proposèrent donc aux Nephilim de devenir leurs précepteurs en échange de la paix. Les conditions de ces accords étaient parfois à la limite du supportable pour les Nephilim, mais c'était le prix à payer pour leur tranquillité ; pour ceux qui refusèrent, la guerre se poursuivit. »

Les humains étaient donc si puissants ?

« Ce sont surtout les Nephilim qui étaient bien faibles. Affaiblis par l'Orichalque et traumatisés par l'échec de leurs expériences atlantes, ils vécurent une traversée du désert comparable à celle d'un sportif de haut niveau qui, après une grave blessure, doit

réapprendre à marcher et envisager que sa carrière est peut-être terminée.

Alors que les Kaïm faisaient de la Magie comme un humain respire, les Nephilim n'étaient capables que d'effets magiques limités. »

Puis-je faire de la Magie ?

« Oui, vous avez redécouvert une partie de vos pouvoirs grâce à de longues études. Mais vous faites plus que la pratiquer, car elle est une seconde nature pour vous. Vous êtes des esprits magiques, enfants de l'art le plus ancien. La maîtrise des énergies élémentaires est votre héritage. Progresser sur la voie de la Magie, c'est retrouver votre savoir ancestral plutôt et non pas faire des découvertes. C'est la première étape si vous voulez retrouver l'espoir. »

Quel espoir avons-nous ?

« Celui de regagner un jour tout ou partie de votre splendeur passée de Kaïm, d'échapper à la Stase et à l'obligation de s'incarner, de devenir insensible à l'Orichalque et de percer enfin les mystères des Champs solaires. Une rumeur vous parvint, insistante, qui disait que cette sublimation était accessible à des êtres volontaires et surtout patients ; car pour que cet état de transcendance – que vous nommez Agartha – constitue un réel espoir, il manquait des exemples concrets de réussite, ainsi que le mode d'emploi.

Aussi, dans un premier temps, la perspective d'un accomplissement lointain eut peu de retentissement sur les Nephilim ; la souffrance, la peur et le désespoir furent leur lot commun pendant près de 7 000 ans après le Déluge. »

Quand et comment cela changea-t-il ?

« L'Égypte antique fut le théâtre du plus célèbre des Compromis entre humains et Nephilim. Il stipulait qu'un Nephilim s'incarnerait dans chaque pharaon afin de conduire le peuple d'Égypte.

Lorsqu'Amenophis IV – qui se fit ensuite appeler Akhenaton – accéda au trône vers -1350, il avait de grandes idées pour ses frères Nephilim. Il bafoua le Compromis et défia les instances humaines dirigeantes. Surtout, il fit prendre conscience à tous les Nephilim que l'Agartha était une réalité. Avant de disparaître, Akhenaton fit en sorte que son message soit entendu à travers le monde. »

Comment a-t-il fait ?

« Akhenaton créa les Arcanes Majeurs. Vingt et un d'entre eux modélisent une démarche pour atteindre l'Agartha ; le vingt-deuxième, le Monde, en représente l'accomplissement.

Les messages ésotériques correspondant à ces vingt et une démarches furent inscrits sur des tablettes magiques et confiés à des Nephilim à même de les déchiffrer. En recevant sa Lampe, chacun de ces Nephilim accepta la charge de transmettre la Sapience d'Akhenaton à tout frère intéressé par elle. Ils devinrent les Princes des Arcanes. Vous pouvez faire appel à eux lorsque vous êtes en danger, encore faut-il que vous sachiez comment les contacter.

Pour faire face à la demande, les Arcanes Majeurs se développèrent ; certains devinrent si imposants qu'ils contribuèrent à faire entrer le monde dans l'âge de l'Hermétisme. L'évolution de la société humaine était tel que le temps des Compromis touchait à sa fin. Il faudrait désormais se cacher, avec toutes les difficultés que cela comporte. »

Est-ce difficile pour un Nephilim de se cacher ?

« Les Nephilim se doivent d'arborer leur nature élémentaire, ce qui a pour effet de métamorphoser leurs simulacres. Peu importe que ces métamorphoses soient discrètes pour le commun des mortels, car les véritables initiés humains ont appris à vous repérer grâce à elles.

L'Hermétisme consista aussi à mettre vos découvertes à l'abri de la convoitise des humains, tout en laissant à vos frères une possibilité d'y accéder. Les Nephilim développèrent donc des pratiques à base de symboles et d'analogies qui vous permirent de vous échanger des messages discrets, incompréhensibles pour les humains.

Il faut préciser que tous les Nephilim ne procédèrent pas de la sorte, et que certains projets occultes de grande ampleur furent jetés à la face du monde sans aucune précaution. »

Quel projet par exemple ?

« L'exemple le plus marquant d'une révélation précipitée fut donné par Jésus avec la Kabbale. Il découvrit une seconde Science occulte, après la Magie, une manière inédite d'atteindre l'Agartha. Il choisit d'en faire profiter tout ceux qui lui prêtaient une oreille attentive, Nephilim et humains, ce qui causa finalement sa perte. »

Qu'est-ce que la Kabbale ?

« La Kabbale est une Science occulte basée sur l'invocation de créatures capables de rendre un service précis. Comme pour la Magie, derrière un côté utilitaire évident se cache une véritable quête. Le Nephilim Kabbaliste doit un jour visiter le monde d'origine de ces créatures pour finalement le comprendre. Il pourra prétendre à l'Agartha lorsqu'il sera le bienvenu dans ce monde.

La troisième Science occulte, l'Alchimie, apparut plus récemment, aux alentours de l'an Mil. »

En quoi consiste l'Alchimie ?

« L'Alchimiste travaille la matière pour en quelque sorte l'anoblir. Le but ultime pour le Nephilim est d'atteindre la perfection en se transmutant lui-même. Il ne s'agit pas de changer le plomb en or comme le crurent nombre d'humains. »

Les humains sont-ils toujours aussi ignorants ?

« L'ignorance est ce qui sépare un profane d'un véritable initié. Mais le danger ne vient pas que des seuls initiés humains. Des profanes motivés vinrent souvent mettre leur nez où il ne fallait pas. Il fallut donc détourner des pans entiers de l'histoire pour égarer les curieux, le plus souvent avec succès. L'histoire réelle, dont les Nephilim se souviennent, est connue sur la scène occulte sous le nom d'histoire invisible.

Vos rapports avec les humains peuvent se résumer ainsi : un faible pourcentage est réellement dangereux, mais l'immensité des ignares peut s'avérer tout aussi gênante. »

Que font ces humains initiés ?

« Les initiés, ceux qui connaissent certains des secrets du monde et notamment celui de votre existence, sont structurés en sociétés secrètes que vous nommez Arcanes mineurs. Ils poursuivent des objectifs ambitieux qui passent par l'appropriation de votre savoir, votre neutralisation, voire votre destruction pure et simple.

Les Templiers sont les ennemis jurés des Nephilim. Leurs coups de force ont empêché maints Déchus de trouver l'Agartha. De nombreux Nephilim ont été mis en Stase par leur bras armé d'Orichalque, ce métal mortel pour votre peuple. Ils recherchent le pouvoir sur le monde par l'intermédiaire de moyens financiers et politiques. L'armée, l'économie et la police sont leur zone d'influence privilégiée. Suivant leur avancée dans l'ordre des chevaliers du Temple, les initiés portent le titre de Manteau Noir, Manteau Blanc ou Manteau Rouge. Ce sont les héritiers de l'ordre de chevalerie du Moyen-Âge, soi-disant fondé pour protéger les terres conquises pendant les croisades. Ils se croyaient si puissants qu'ils dévoilèrent leur existence au monde. Mais même eux durent se réfugier dans la clandestinité lorsqu'une conspiration qui vit s'allier le Roi de France et le Vatican réussit à placer Jacques de Molay, le Grand Maître, sur un bûcher.

D'autres sociétés secrètes conspirant dans l'ombre, qui pour prendre le contrôle du monde, qui pour le débarrasser de votre existence, qui pour vous manipuler. Ils ont plusieurs visages et des méthodes très diverses. Ils vivent en marge de la société, se rassemblant dans les cultes à mystères, des associations rosicruciennes ou des sociétés franc-maçonnnes. À la pointe de la technologie ou au contraire répétant des rituels millénaires, elles savent que vous êtes là et elles feront tout pour vous trouver et utiliser vos pouvoirs...

Aujourd'hui, les guerres de l'Apocalypse ont commencé. Vous voici donc obligés de jongler entre une quête de longue haleine, l'Agartha, et un objectif plus immédiat : la survie. »

Ai-je des alliés ?

« Oui, vous vous êtes regroupés au sein des vingt-deux Arcanes Majeurs pour assembler vos forces. Ces familles ésotériques regroupent les Nephilim qui partagent leur philosophie, leur projet de Sapience ou leur mode de vie. À leur tête, un Prince fixe les priorités de l'Arcane et guide l'ensemble de ses Adoptés vers l'Agartha. Des dignitaires s'occupent du pouvoir temporel et organisent les intrigues pour lutter contre les Arcanes mineurs.

Il n'existe pas de conseil permanent des Arcanes Majeurs. Chacun agit de son côté, parfois l'un contre l'autre. Néanmoins, une fois tous les deux ou trois siècles, un Conclave réunit des ambassadeurs de chaque Arcane. Désignés mystérieusement, ils doivent répondre aux questions essentielles que se posent les Nephilim de leur époque. »

Peut-on créer un personnage maintenant ?

« Oui, il suffit de passer au chapitre suivant ! »

LEXIQUE

Agartha : couronnement de la quête d'un Nephilim, durant lequel il atteint la perfection.

Arcane Majeur : famille de Nephilim réunis autour du symbolisme d'une carte de tarot.

Arcane mineur : une des quatre plus grandes sociétés secrètes d'initiés humains.

Athanor : grand alambic à combustion lente, fait partie du laboratoire des Alchimistes.

Champ magique : énergie invisible associée à un des Éléments.

Déchu : Nephilim.

Éolim : Nephilim dont le Ka dominant est l'Air.

Énochéen : langue des Nephilim qui se parle à l'aide de vibration des Champs magiques.

Ésotérique : ce dit de ce qui est réservé aux initiés

Exotérique : ce dit de ce qui est accessible à tous.

Faërim : Nephilim dont le Ka dominant est la Terre.

Frère (ou Sœur) : terme utilisé par les Nephilim pour s'adresser la parole.

Figure : Nephilim dont la légende a traversé les siècles.

Homoncule : Nephilim qu'on a forcé à s'incarner dans un organe humain. Un initié peut l'obliger à lancer ses Sortilèges comme un vulgaire objet magique.

Hydrim : Nephilim dont le Ka dominant est l'Eau.

Initié : humain connaissant la face occulte du monde, en particulier l'existence des Nephilim.

Ka : Champ magique cristallisé et doué de conscience.

Ka-élément : composante élémentaire du Ka. Les cinq Ka-éléments sont le Feu, l'Air, la Terre, l'Eau et la Lune.

Ka-Soleil : Ka issu des Champs solaires, compose la psyché et l'âme humaines.

Narcose : endormissement du Pentacle qui a lieu suite à une désincarnation si le Nephilim ne trouve pas un nouveau simulacre rapidement.

Nexus : lieu où se croisent les cinq Champs magiques.

Onirim : Nephilim dont le Ka dominant est la Lune.

Orichalque : métal dont le contact détruit tous les Ka-éléments. Le Ka-Soleil n'y est pas sensible.

Pentacle : structure du Ka d'un Nephilim où se rassemblent ses cinq Ka-éléments.

Profane : humain ne connaissant pas l'existence de la face occulte du monde.

Pyrim : Nephilim dont le Ka dominant est le Feu.

Sapience : terme regroupant les notions de connaissance, de sagesse et de compréhension du monde ; utilisé pour désigner le savoir d'un Nephilim.

Science occulte : savoir qui se veut à la fois pratique et mystique, conférant des pouvoirs surnaturels à son pratiquant.

Simulacre : corps d'accueil d'un Nephilim.

Stase : objet dans lequel un Nephilim est prisonnier quand il n'a plus de simulacre.

Templier : initié de l'Arcane mineur du Bâton.



Tormenta (*)

Lorsque Mètima reprit connaissance, il se trouvait dans un cachot humide et mal odorant. Ses poignets et ses chevilles étaient entravés par de lourdes chaînes fixées dans les murs suintants. Les deux genoux à terre, l'Éolim hoqueta pour expulser le sang de sa bouche. Fiévreux, il distinguait péniblement la silhouette du soldat qui le gardait. Au bout de quelques instants, Mètima recouvra ses esprits, il perçut une agitation au-delà de la porte de sa geôle. Puis, grinçante, la porte s'ouvrit, laissant des rayons de lumière douloureux percer à l'intérieur de son enfer particulier. Un militaire richement vêtu s'avança et méprisant il s'adressa à lui :

— Messire Mètima, quelle joie de vous retrouver ! Cela fait bien longtemps, n'est-ce pas ? Mais la situation a bien changé, les rôles se sont inversés !

Mètima fut saisi de surprise par l'intrusion de cet homme revenu d'outre-tombe. Il ferma ses yeux et les rouvrit pour s'assurer que ses perceptions ne le trompaient pas. Non, c'était bien feu Simon de Montfort, mort en 1218 écrasé par un boulet de catapulte.

Simon de Montfort marchait en cercle devant lui, le bras gauche dans le dos et faisant danser dans sa main droite le carreau d'arbalète. Mètima eut du mal à dissimuler l'horreur de cette vision.

— Voyez-vous, je me vois ravi de devoir vous soumettre à un odieux chantage... dit Montfort avec satisfaction, Que dis-je ? Vous allez devoir nous conter une forte intéressante histoire. Il est bien évident que vous n'abjurerez point votre foi en Pagad, cela vous vaudra les pires souffrances dans les

vapeurs d'orichalque du bûcher ; ou pire encore, nous vous ferons, juste pour le plaisir, le présent de longues heures de torture en vous marquant dans votre essence du métal honni par votre race.

Mètima s'efforça de ne pas lui offrir la satisfaction d'un frisson de terreur. Le visage déformé par le dégoût, il affronta Montfort du regard.

— Ne soyez pas si effronté, mon cher et vieil adversaire. J'ai décidé de ne point vous supprimer. Le marché est le suivant : votre liberté et votre intégrité contre des renseignements sur Le Pagad, son trésor, la manière et les moyens de sa fuite ainsi que l'endroit où il se terre. Je trouve personnellement, les termes de ce contrat très équitable, je dirais même généreux.

Montfort ne put retenir bien longtemps un éclat de rire sardonique.

— Oui, fort généreux, mais je vous dois bien cela après nous avoir offert près d'une année de résistance dans votre pigeonnier... Je reste un soldat qui sait reconnaître le courage et la ténacité de ses adversaires.

Montfort durcit son regard sur l'Ange et serra le poing sur le carreau. Il reprit, plein de haine :

— Tu vas maintenant me dire ce que je veux savoir, infâme vermine, parasite ! Parle sur-le-champ !

Le commandant des Milices du Christ reçut comme seule réponse un crachant ensanglanté au visage. Fou de colère, Simon de Montfort se redressa et ordonna sans plus faire cas du Nephilim qu'on l'emmena à la question si telle était

(*) : Torture.



MH 04

sa réponse. Dans l'instant, les Manteaux Noirs présents se saisirent de Métima et l'emmenèrent dans une pièce adjacente. Les membres toujours entravés, couché sur une vaste planche en bois, il subit pendant ce qui lui sembla des jours, les supplices réservés aux Déchus, sans qu'on lui pose la moindre question. Sa nature d'Immortel renforçait le seuil de douleur de son simulacre, mais il commençait à ne plus pouvoir tenir. C'est alors que Simon de Montfort revint près de lui. Il se pencha sur son visage :

— Messire Métima, vous êtes-vous rendu à la raison ? Vous êtes seul désormais. Personne n'est venu vous sauver ou même s'enquérir de votre « intégrité ». Vos compagnons vous ont abandonné à l'ennemi. Le Pagad le premier et surtout votre fidèle ami, Kortyriak. En effet, ce dernier dès qu'il a pu s'est sauvé comme une jouvencelle devant les assauts trop pressants d'un prétendant. Voilà tout l'honneur et toute la fierté dont votre race est capable.

— Vous mentez ! Si Kortyriak n'est pas revenu, c'est que vos chiens de guerre auront eu raison de lui. Jamais il n'aurait laissé le Pagad, sa cause et moi en proie à votre secte puante !

— Croyez-vous ? Pourtant, vous me connaissez, vous savez avec quel plaisir je vous aurais annoncé une telle prise et quel ascendant sur vous j'aurais eu. Mais non, rendez-vous à l'évidence. Vous êtes esseulé, parlez !

Montfort ordonna que l'on augmente la fréquence des sévices.

Métima ne tenait plus. Son Pentacle se tordait au contact du poison ; son simulacre s'affaiblissait de plus en plus vite et n'avait plus le temps de se régénérer. Au comble de la douleur et de l'équilibre de sa pensée, Métima hurlait, puis perdit la raison. Même son esprit n'arrivait plus à espérer revoir Kortyriak. Les images et les souvenirs se déformaient dans son Pentacle. Il entendait la voix de Montfort dire et répéter « vous êtes désormais esseulé... abandonné... ». Il revoyait inlassablement Kortyriak se faufiler dans l'embrasement de la porte du château. Métima se raccrocha alors à son désespoir pour en tirer ses dernières forces. Kortyriak l'avait abandonné ! Le traître ! L'Éolim ne savait rien de très précieux pour Montfort, mais il lui livra le plan de fuite du Pagad, sans pour autant être capable de lui révéler sa destination finale.

Montfort, insatisfait, mais ayant obtenu tout de même quelques informations, laissa l'Immortel en l'état et partit avec les autres sectateurs.



CRÉER SON NEPHILIM

Votre personnage est un Nephilim, qui a vécu une longue vie depuis les rives de l'Atlantide jusqu'à nos jours. Avant de l'interpréter, il vous faut définir ses forces et ses faiblesses, et en apprendre un peu plus sur son parcours.



INITIATION & ASPECT

Votre Nephilim est animé par les cinq éléments de son Pentacle, mais l'un d'entre eux le définit plus que les autres. Il s'agit de son Ka dominant. Il conditionne les grands traits de sa personnalité.

En termes de règles, la puissance du Ka d'un personnage est mesurée à l'aide de son niveau d'Initié. Dans tous les cas, votre personnage et ses compagnons seront Peu Initiés (voir Le système de jeu, page 20). En fonction du Ka choisi, vous avez le choix entre deux créatures de légendes décrites dans la liste ci-dessous. Bien entendu, ce ne sont que des exemples, libres à vous d'interpréter d'autres êtres mythiques. Votre Ka dominant vous donne automatiquement accès à la Basse Magie et aux deux Sortilèges en dépendant. Ils représentent les capacités innées de votre personnage (voir Les Sciences occultes p. 30).

Votre Ka dominant est :

Le Feu



Passionné et emporté, le Nephilim du Feu (ou Pyrim) fait claquer son nom comme un étendard. Pénétré de force brute, il est le bras armé du peuple atlante. Sa vision du monde est manichéenne, ce qui facilite son passage rapide à l'action. Les Sortilèges innés du Pyrim sont *Puissance du juste* et *Anticipation souveraine*.

LE DJINN

N'hésitant pas à recourir à la violence, le Djinn ne prend pas le temps de faire des concessions. On dirait que sa vie va se consumer, ce que semble confirmer l'odeur de roussi qu'il dégage constamment tout comme sa voix qui crépite comme un feu de bois sec. Rebelle à toute autorité, il ne suit que ses propres sensations. Il porte avec emphase ses émotions, comme une bannière à laquelle s'accrochent avec ardeur ses deux mains griffues. Sa peau est si chaude que la poudre des armes à feu qu'il brandit s'enflamme parfois spontanément, ce qui n'est pas pour lui déplaire. Tête brûlée est un euphémisme pour décrire ce Pyrim aux cheveux flamboyants.

LE PHÉNIX

Épris de justice et de vérité, le Phénix ne s'éparpille pas dans une vaine agitation. Il observe avant de frapper comme l'éclair. Cet inquisiteur né assume jusqu'à la dernière extrémité les conséquences de ses actes. Il ne brisera jamais le code d'honneur qu'il s'est forgé, et attend des autres qu'ils respectent leurs propres traditions avec la même assiduité. On le reconnaît à ses yeux rouges, ses ongles noirs et pointus, sa peau rougeâtre et son odeur de soufre. Il rend ses jugements avec calme, et applique de façon implacable les sentences qu'il prononce de sa voix grondante.

L'Air



Réfléchi et patient, le Nephilim de l'Air (ou Éolim) ne vit que pour sa quête. Sa compréhension aiguë du monde et de ses secrets le rend insouciant des contraintes matérielles. Son attitude distante révèle un grand besoin de liberté. Les Sortilèges innés de l'Éolim sont *Conscience du juste* et *Compréhension infuse*.

L'EFREET

Seigneur des tempêtes, l'Efreet incarne la connaissance agissante. Tous écoutent quand ce grand conteur énonce de sa voix hachée les vérités qu'il a extirpées au monde. Son odeur d'encens crée alors une atmosphère propice à la transe. Son crâne chauve renferme plus d'histoires que le désert ne compte de grains de sable. Il balaie d'un geste vif de la main les difficultés qui s'amoncellent sur son chemin. La couleur de plomb qui assombrit sa peau n'obscurcit jamais son esprit, toujours prompt à chevaucher le vent du désert tel un faucon pèlerin.

L'ANGE

Casanier, l'Ange accumule dans son antre plus de souvenirs que bien des êtres millénaires. Il exulte intérieurement quand il traîne sa fine peau emplumée dans toutes les bibliothèques du globe. Il cache discrètement son enthousiasme derrière ses cheveux d'or. Il prend tellement de hauteur pour contempler l'agitation du monde qu'il s'en est détaché. Autorité spirituelle, la justice et l'honneur sont les seules valeurs qu'il aime à professer de sa voix mélodieuse.

La Terre



Introverti et obstiné, le Nephilim de la Terre (ou Faërim) attend et observe. Son calme est le signe d'une profonde harmonie avec le monde. Il est apprécié pour son altruisme. Les Sortilèges innés du Faërim sont *Vigueur du juste* et *Dialogue végétal*.

LE SATYRE

Cornu et poilu, le Satyre est connu pour son caractère libidineux. Son attrait pour le sexe n'est pas simplement lié au plaisir car, comme la nature qu'il personnifie, il est le principe géniteur, celui qui fertilise le sol. De sa voix de basse, il ne rate pas une occasion de rappeler aux hommes qu'ils sont des animaux, ainsi qu'aux Nephilim qui les incarnent. Ses mains, se réduisant à trois doigts, savent aussi bien exercer d'expertes caresses que brandir le fouet. Son odeur de musc vous collera à la peau comme pour dire : vous êtes à lui.

L'ELFE

Défenseur de la nature jusqu'au bout de ses ongles de bois, l'Elfe est le plus sylvestre de tous les Faërim. Bien sûr ses oreilles sont pointues, mais ce qu'elles ne vous disent pas c'est qu'elles sont à l'écoute des battements du cœur de la planète. Ses doigts verts réparent et soignent ce qui peut l'être, et enterrent le reste. De là lui viennent sans doute son odeur d'humus et son goût des secrets. Pourtant, il aime partager ses émotions et transmettre son activisme écologique à tous ceux qui se promènent dans sa forêt. On peut entendre alors sa voix bruisser comme un parterre de feuille d'automne. Elle apaise les animaux et fait plier les saules qui se penchent pour mieux entendre.

L'Eau



Émotif et démonstratif, le Nephilim de l'Eau (ou Hydrim) se coule dans le creuset du monde comme s'il était taillé pour lui. Sa curiosité indique un haut degré d'éveil aux autres. Il est habile et vit de défis. Les Sortilèges innés de l'Hydrim sont *Adresse du juste* et *Survie pélagique*.

LE TRITON

Prédateur redoutable, le Triton use et abuse de techniques dignes des monstres qui habitent les fonds marins. Ses métamorphoses effrayantes – oreilles découpées, mains palmées et peau écaillée – sont autant d'outils qu'il manie parfois avec cruauté pour arriver à ses fins. Ses proies n'ont pas plus de chance qu'un frêle esquif brossé par une lame de fond. Ses longs calculs muets, prostré sur la plage au milieu des algues, le rapprochent de l'eau qui dort. C'est sans doute à cela qu'il doit son odeur de vase. Jamais on n'entendra sa voix caverneuse être miséricordieuse, pas plus qu'elle ne demandera pitié pour lui-même.

L'ONDINE

Championne de l'adaptation, l'Ondine est adepte des stratégies d'évitement. En accord avec son temps, elle se love dans tous les milieux sociaux où ses cheveux bleus font l'effet d'être la dernière mode. Personne n'est indifférent à sa voix coulante qui résout tous les problèmes si agréablement. À l'écouter, rien ne lui est étranger et on a très envie de la croire. Telle une sirène, elle ensorcelle par sa présence alors que ses doigts palmés sont experts dans toutes sortes de transactions. Les parfums dont elle s'imprègne exacerbent sa fragrance naturellement salée. Le dernier souvenir qu'on garde d'elle est une caresse volée tout contre sa peau lisse qui aspire à tâter tous les remous de la vie.

La Lune

Subtil et changeant, le Nephilim de la Lune (ou Onirim) présente mille et un masques. Son inspiration souffle comme un vent de folie sur son entourage. Maître de l'illusion, il use aussi bien du mensonge que de la provocation. Les Sortilèges innés de l'Onirim sont *Beauté du juste* et *Langue qui fourche*.

LE SERPENT

Sans odeur, le Serpent déconcerte inconsciemment les humains. Être dupé par un d'entre eux, c'est bénéficier de la patte – façon de parler puisque leurs mains sont atrophiées – d'un maître. Mais peu sont disposés à y goûter, aussi le Serpent est-il un incompris. Les notions de bien et de mal sont bien trop simples pour cet être pétri d'ambiguïté. Sous son regard reptilien, le plus simple des problèmes devient un subtil imbroglio de nuances dans lequel il s'amuse



à perdre ses auditeurs. Cerner sa personnalité c'est tuer ce grand acteur, qui aligne les mensonges de sa voix sifflante avec classe et charisme. Sa peau écailleuse capture les regards ; à partir de là tout est possible pour ce prestidigitateur prodige.

LA CHIMÈRE

Hantant les lieux de créativité et de débauche, la Chimère habite la nuit avec l'insistance d'un rêve récurrent. La prégnance de son odeur opiacée engluée dans ses filets la faune tardive des insomniaques. Sa crinière, blanche comme la poudre qu'elle distille, couronne cette baronne des paradis artificiels. Elle y perd les noctambules, hypnotisés par sa voix et fascinés par ses yeux noirs. À l'écart des lampadaires, elle joue de ses griffes noires pour étendre son territoire. Qui mieux qu'elle saurait guider les hommes vers leurs chimères absentes ?



VRAI NOM

Donnez maintenant un nom à votre Nephilim. Il ne s'agit pas du nom de son corps d'emprunt, mais de son nom atlante. Imaginez qu'il le prononce avec sa voix si particulière, il doit l'épouser parfaitement. Si un Éolim apprécie la douceur du nom Sohléan, un Onirim aimera un nom singulier, comme Yué. Les mythes et les légendes locales sont une bonne source d'inspiration.



LA VOIE OCCULTE

Étudiant inlassablement le monde, les Immortels ont formalisé leur savoir ésotérique sous la forme de trois Sciences occultes. Ces pratiques secrètes leur permettent d'accomplir des actions surnaturelles. Chacune est articulée en deux Cercles distincts. Il faut maîtriser le premier Cercle pour pouvoir avancer dans les mystères du second.

Maintenant que vous avez choisi la nature de votre Nephilim, il vous faut décider de la Sapience qu'il a poursuivie lors de ses études occultes, dans la Magie, la Kabbale ou l'Alchimie. En fonction de sa maîtrise, votre Immortel mérite différents titres ésotériques.

- La Magie est un langage fondé sur des analogies élémentaires, qui permet de dialoguer avec l'environnement magique de la Terre. Les pratiquants de la Basse Magie (le Premier Cercle) sont appelés Disciples. Tous les Nephilim sont des Disciples. Le titre de Mage est réservé aux sages qui maîtrisent la Haute Magie (le Deuxième Cercle). Il n'est accessible qu'après une longue introspection.

- Les pratiquants de la Kabbale invoquent des créatures venant d'autres mondes. Les services qu'elles leur rendent sont scellés par des contrats magiques. La Kabbale est un chemin sur lequel le Nephilim progresse. Le Séminariste est celui qui débute dans les Sceaux (Premier Cercle). Les Pentacles (Deuxième Cercle) s'ouvrent à celui qui atteint le rang de Cénobite.

- Enfin, les Alchimistes construisent un laboratoire dans lequel mûrissent des substances magiques. Le Melanosis fabrique les matières les plus sombres en pratiquant l'Œuvre au Noir (le Premier Cercle). Alors que l'Œuvre au Blanc (Deuxième Cercle) donne au Leukossi la possibilité de distiller des essences redoutables.

Vous pouvez choisir de maîtriser deux Cercles parmi les suivants, en plus du premier Cercle de Magie qui vous est automatiquement conféré :

- Haute Magie
- Sceaux
- Pentacles (uniquement avec les Sceaux)
- Œuvre au Noir
- Œuvre au Blanc (uniquement avec l'Œuvre au Noir)

Dans chaque Cercle choisi, vous connaissez deux Sortilèges dépendants de votre Ka-élément dominant. Vous trouverez leur description dans le chapitre consacré aux Sciences occultes (cf. pp. 30-31).



L'initiation en pratique

Jérôme crée son premier Nephilim. Il veut jouer un personnage sûr de lui, qui prend ses décisions rapidement et sans remords. Le feu est tout naturellement son élément d'élection. Il choisit ensuite d'incarner un Phénix, toujours certain de la justesse de ses jugements. Il consigne ses deux Sorts – *Puissance du juste* et *Anticipation souveraine* – sur sa feuille de personnage.

Jérôme invente pour son Pyrim un nom à prononcer en se raclant la gorge : Kortyriak.



La voie occulte en pratique

Kortyriak a toujours privilégié la spontanéité de la Magie. Les arcanes du Deuxième Cercle n'ont pas de secret pour lui. Il s'est essayé à la Kabbale, initié par un compagnon d'armes, mais n'en connaît que les Sceaux les plus rudimentaires.

Son Ka dominant étant le Feu, il dispose des Sorts *Fournaise de témérité*, *Projection brutale*, *Les puissantes Cuirasses de feu* et *Les Lumières des forêts de feu de Pharphar*.





LE PASSÉ

Au début de votre première partie, votre Nephilim va s'incarner à nouveau et découvrir notre époque contemporaine. Ce n'est pas la première fois qu'il habite un corps humain. Depuis des millénaires, il a multiplié les expériences et les simulacres. À chaque incarnation, le Nephilim retient une partie des talents et connaissances de son hôte. Il peut y faire appel au même titre que celles de son simulacre actuel.

L'inconvénient est que ces aptitudes sont souvent datées. Le meneur de jeu n'oubliera pas d'introduire une difficulté supplémentaire s'il estime que la compétence du Nephilim est trop archaïque. Par exemple, avoir été un tire-laine dans les marchés du Moyen Âge ne permet pas forcément de savoir crocheter une serrure aujourd'hui.

Ne boudez cependant pas les ères les plus anciennes. Avec un simulacre vient aussi toute la culture, parfois oubliée par les hommes, d'époques reculées ou légendaires, ainsi que la pratique de langues parlées, voire écrites. Elles s'avèrent parfois indispensables à la poursuite de recherches occultes.

En règle générale, une incarnation est le fruit du hasard. Rares sont les Nephilim qui ont pu choisir leur parcours dans l'Histoire. C'est pourquoi l'aléa joue un rôle dans cette partie de la création de personnage. Choisissez au hasard sept cartes, faces cachées, parmi les vingt-deux arcanes majeurs d'un tarot. À chaque carte correspond une époque et un choix de simulacre, comme indiqué dans le tableau suivant. Pour chaque époque à laquelle vous souhaitez que votre personnage ait vécu, rendez au meneur de jeu la carte correspondante. Si les époques de certaines cartes ne vous intéressent pas, rendez-les associées à une de vos cartes d'élection : elles augmenteront votre niveau d'implication lors de cette époque, vous donnant accès à plus d'informations sur celle-ci et à de meilleures compétences (cf. le tableau du Passé, ci-après).

Si vous ne disposez pas d'un tarot, utilisez un dé à 20 faces. Vous ne perdrez que l'époque d'incarnation des peuples néolithiques. Au besoin, laissez les joueurs la choisir sans s'en remettre au hasard.

Suivant les cas vous noterez que votre Nephilim a été Apprenti (une carte), Compagnon (deux cartes) ou Maître (trois cartes) lors de chaque incarnation.

Apprenti

Le Nephilim n'a pas eu l'occasion de marquer son époque. Sa vie fut courte ou recluse, loin de l'agitation du monde. Aujourd'hui il se souvient de la langue maternelle de son simulacre, des événements importants de sa vie, de ses amis proches, de l'Histoire profane de l'époque et des bases de son métier.



LE PASSÉ

NOMBRE DE CARTES RENDUES	IMPLICATION	COMPÉTENCE
1	Apprenti	L'histoire profane de l'époque Son ancienne langue maternelle
2	Compagnon	L'histoire invisible de l'époque Assez Doué dans son ancien métier
3	Maître	L'histoire secrète de l'époque Doué dans son ancien métier

LES ÉPOQUES D'INCARNATIONS

ARCANE	ÉPOQUE	CHOIX DE SIMULACRE	STASE
0	Les peuples néolithiques (l'aube de l'histoire)	Chasseur ou leueur de menhir	Poterie en terre cuite
I	Les Thuatha de Danann (5000 ans avant J.-C.)	Héros ou druide	Chaudron
II	L'Égypte antique (1350 avant J.-C.)	Prêtresse d'Isis ou scribe	Statuette d'Anubis
III	Babylone (587 avant J.-C.)	Archer impérial ou juif érudit	Tablette d'argile
IV	La chute de Troie (1200 avant J.-C.)	Navigateur ou amazone	Caducée en bronze
V	L'empire d'Alexandre le Grand (330 avant J.-C.)	Oracle aveugle de Delphes ou hoplite	Pectoral solaire
VI	Carthage (150 avant J.-C.)	Sacrificateur à Baal ou marchand	Couteau sacrificiel de Baal
VII	La Guerre des Gaules (50 avant J.-C.)	Préfet romain ou chevalier gaulois	Pointe de pilum
VIII	L'incident Jésus (an 1)	Caravanier ou rabbin	Styler de lecture de la Torah
IX	Les Arthuriades (400)	Chevalier breton ou noble dame	Crucifix avec entrelacs celtes
X	Constantinople (1000)	Conseiller administratif de l'empereur ou savant arabe	Un encensoir de bronze
XI	La croisade albigeoise (1208 à 1243)	Parfait cathare ou troubadour amoureux	Bible enluminée
XII	La chute du Temple (1314)	Étudiant à Paris ou mendiant	Épée longue
XIII	La chute de Grenade (1492)	Noble castillan ou assassin maure	Carnet de pilote portugais
XIV	La Renaissance italienne (1534)	Inventeur ou peintre	Astrolabe d'explorateur
XV	Le Londres élisabéthain (1558 à 1603)	Libraire ou médecin	Lunette astronomique
XVI	La Fronde (1650)	Mousquetaire ou négociant	Bijou baroque en nacre
XVII	Istanbul de Soliman (1517 à 1580)	Concubine de harem ou professeur	Narguilé
XVIII	Paris révolutionnaire (1793)	Sans-culotte ou philosophe	Machine de Lavoisier
XIX	L'apogée victorienne (1873 à 1901)	Aliéniste ou monstre dans un cirque	Portrait de Dorian Gray
XX	Les années noires (1933 à 1945)	Résistant ou trafiquant	Poste de T.S.F.
XXI	Une époque au choix dans la liste ci-dessus		

Compagnon

Votre personnage a eu une vie sociale, a participé à une fraternité occulte et par ses travaux ou ses actions a contribué à l'histoire de sa région. Aujourd'hui il se souvient de l'histoire détaillée de sa vie, de l'Histoire invisible de l'époque et connaît bien son métier d'alors. De cette activité, il garde des traces, que ça soit la rancœur d'un ennemi, la dette contractée envers un allié ou une marque dans son Pentacle. Ces ennemis et alliés peuvent être d'autres immortels ou des sociétés secrètes dont la mémoire traverse les générations. Le passé d'un Nephilim est toujours susceptible de le rattraper à tout moment.

Maître

Le Nephilim s'est impliqué à Ka perdu dans son incarnation. Les personnages des autres joueurs incarnés à la même époque ont entendu parler de lui et ont essayé de le rencontrer. Aujourd'hui, il se souvient des complots secrets qui se tramaient à l'époque. Il sait également exercer son métier d'alors avec l'assurance d'un expert. Malheureusement, l'Histoire l'a marqué en retour. Il s'est fait des ennemis rancuniers et a contracté de nombreuses dettes.

Votre personnage a sans doute vécu bien d'autres incarnations, mais suite à plusieurs traumatismes – blessure par l'Orichalque, remise en Stase – il ne s'en souvient pas. Il est possible qu'un scénario lui permette de retrouver des souvenirs perdus.

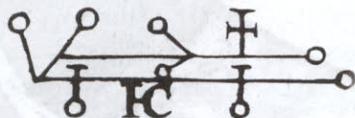
Maîtriser son destin

Vous n'êtes pas obligé d'échanger toutes vos cartes contre d'anciennes incarnations. Vous pouvez en garder pour les jouer plus tard au cours d'un scénario. Elles vous permettent d'influer sur le destin pour réussir automatiquement une action de votre choix. Une fois qu'une carte est jouée, rendez-la au meneur de jeu. Vous la récupérerez à la prochaine séance.

Si vous avez tiré au sort vos époques d'incarnation à l'aide d'un dé plutôt que de cartes, notez cette possibilité de réussite automatique sur votre feuille de personnage, à moins que le meneur de jeu ne choisisse d'ignorer tout simplement cette option.

Choix de la Stase

Enfin, vous devez décider de l'apparence de votre Stase. Choisissez un objet associé à l'une de vos périodes d'incarnation.



Le passé en pratique

Jérôme étale devant lui les cartes qu'il a tirées : le Mat (0), le Bateleur (I), le Pape (V), le Chariot (VII), la Force (XI), la Lune (XVIII) et le Soleil (XIX).

- Koryriak commença ses incarnations au Néolithique (carte 0), pendant lequel il participa aux Guerres élémentaires dans la peau d'un chasseur. Sa Stase est une poterie en terre cuite qui date de cette époque. Il ne rend qu'une carte, pour obtenir le niveau d'Apprenti. Il note donc sur sa feuille « Apprenti chasseur pendant le Néolithique ».

- Il se réincarna en Irlande (carte I), où dans la peau d'un héros il participa à la seconde bataille de Mag Tured contre des horreurs sorties des profondeurs de la terre. Il rend aussi la carte XVIII et est donc « Compagnon Héros auprès des Thuatha de Danann ».

- Son dernier choix se porte sur la croisade albigeoise (carte XI). Il n'est attiré ni par le rôle de Parfait, ni celui de troubadour. Avec l'accord du meneur de jeu, il se glisse dans le corps d'un chevalier. Il lutta jusqu'au bout pendant le siège du château de Montségur. Très impliqué dans cette tragédie, Jérôme donne deux cartes supplémentaires, qui ne l'intéressent pas (la carte V et VII), pour cette incarnation. Il note « Maître chevalier durant la croisade albigeoise ».

Il lui reste une carte, qu'il garde comme joker si jamais il se met dans des situations trop dangereuses en cours de jeu, ce qui ne manquera pas d'arriver vu son tempérament.



LE SIMULACRE

Votre corps d'accueil est votre ambassadeur dans le monde profane. Au travers de ce simulacre, votre Nephilim reprend contact avec la vie. Hélas tous les corps ne sont pas parfaits et vous (ou le meneur de jeu) devez choisir ses points forts et ses points faibles. Vous disposez des niveaux Peu, Peu, Assez, Assez et « ... » à répartir entre les Caractéristiques Agile, Endurant, Fort, Intelligent et Séduisant (voir Le système de jeu page 20).

Les niveaux

- Le niveau « ... » est placé dans la Caractéristique dont dépend le métier du simulacre.
- Les deux niveaux **Assez** sont relatifs à des dons naturels ou des passe-temps.
- Les niveaux **Peu** sont des capacités négligées.
- Le niveau **Très** correspond à un expert ou une force de la nature.
- Le niveau **Pas** rend compte d'un handicap : retard mental, incapacité à se déplacer, perte d'un sens, etc.

Les Caractéristiques

Chaque Caractéristique a un aspect physique, mental et social.

- La Caractéristique **Agile** mesure la coordination et la souplesse d'un individu. C'est aussi la marque de l'adaptabilité du simulacre à son environnement et sa créativité. Elle est utilisée lors des baratins et de façon générale dès qu'il faut réagir prestement ou sous pression.

- La Caractéristique **Endurant** décrit la résistance, tant physique que mentale. La volonté et la détermination sont de son ressort. Cette Caractéristique est synonyme de vigueur et d'instinct.

- La Caractéristique **Fort** est la mesure du développement musculaire et de la puissance physique. Elle qualifie aussi la pugnacité et la rage de vaincre. Son domaine social est l'intimidation.

- La Caractéristique **Intelligent** qualifie la facilité à réaliser des exercices de mémoire et de logique pure. Elle évalue aussi l'étendue de la culture générale. Elle est synonyme d'analyse et de sens de l'observation. Elle régit le discours logique et la capacité à expliquer.

- La Caractéristique **Séduisant** indique la capacité à se mêler à la société. Elle donne charisme et savoir-vivre. Elle sait déclencher les passions ou mentir avec aplomb.

Une nouvelle peau

Votre récente incarnation dans le monde contemporain est déjà notée dans le tableau Passé de votre feuille de personnage au niveau Apprenti. Même si vous êtes incarné dans le corps d'un expert, vous ne profiterez de l'intégralité de ses connaissances qu'après avoir vécu quelques aventures avec lui, le temps d'assimilation de ses compétences pouvant être long. En attendant, vous pouvez tout de même parler sa langue maternelle et accéder à des informations de base sur l'époque dans laquelle il vit. Un Nephilim sortant des âges sombres et découvrant le monde moderne ne s'ébahit pas devant les avancées technologiques, car il les voit par les yeux de son simulacre pour qui tout cela fait partie de son quotidien.



Le simulacre en pratique

Après des siècles d'emprisonnement dans sa Stase, Sohléan a enfin l'occasion de se réincarner. Les courants magiques le portent vers un journaliste un peu paranoïaque. Il est Intelligent, Assez Endurant, Assez Séduisant, Peu Agile et Peu Fort. Il note sur sa feuille de personnage cette nouvelle incarnation comme Apprenti Journaliste.





Ex Omni Aeternitate (*)

Kortyriak était miraculeusement sorti de la souricière templière et avait profité de la confusion ambiante pour se faufiler dans le passage dérobé. Il rageait en songeant que Métima avait été pris. Le fier Phénix décida de suivre le convoi des prisonniers pour pouvoir libérer l'Ange malchanceux. Kortyriak se dissimula dans la végétation non loin du campement des troupes royales. Elles s'apprêtaient à partir, maintenant que Montségur était exsangue.

La tension de la bataille était retombée et avait laissé place à une grande concentration. Il fallait être silencieux. Plus Kortyriak avançait dans les broussailles, plus il peinait. Il sentit que le corps de son hôte commençait à être parcouru de spasmes et de sueés. Il stoppa sa marche. Posa sa main droite sur son flanc. Là, d'une plaie béante, s'écoulaient des flots de sang brûlant. Kortyriak sut que le vigoureux seigneur dans lequel il était incarné ne tiendrait plus longtemps sur ses deux jambes. Puis un vertige survint, et l'obscurité. Le corps du jeune homme vivait encore, mais était trop affaibli. Kortyriak ne savait pas combien de temps s'était écoulé quand des paysans le trouvèrent, trop sans aucun doute. La caravane templière devait être loin.

Kortyriak fut emmené puis soigné dans un petit village de bergers dans la vallée. Quand il put reprendre la route, il chercha d'abord à contacter des Adoptés, mais le royaume semblait vidé de ses forces immortelles.

Un soir, alors qu'il s'installait pour passer la nuit à la belle étoile, le puissant Phénix alluma un feu. Il espérait encore retrouver le Pagad et sauver son compagnon. Kortyriak croyait toujours en leur quête, les derniers événements n'avaient pas éteint la flamme de sa foi. Pour le moment, les Parfaits étaient en déroute, mais d'autres Immortels à leur manière continuaient à initier les porteurs de Ka-Soleil. Il avait eu l'occasion depuis sa rémission de rencontrer dans les foires et les marchés, les troubadours, leurs chansons et leurs contes empreints de Sapience. Mais le Temple n'était plus une nébuleuse isolée, il s'étendait désormais, tentaculaire, à travers l'Europe et en Orient. Il fallait impérativement saboter leurs plans et pour cela atteindre en plein cœur l'Église romaine corrompue. C'est dans cet objectif que les Immortels avaient soutenu si vivement la cause cathare. Kortyriak essayait de comprendre comment ils avaient pu échouer, comment reprendre le dessus et surtout comment évincer le Temple. Plongé dans ses pensées, il n'entendit pas la lame assassine sortir de son fourreau. Il n'entendit pas non plus ce bandit de grand chemin s'approcher dans son dos et n'eut pas le temps de réagir lorsque ce dernier le fit basculer en arrière et qu'il lui trancha la gorge comme on saigne une bête à l'abattoir.

Voilà, Kortyriak fut libéré l'espace d'un instant dans les Champs magiques, l'ivresse subite de l'état brut près de ce feu dansant dans la nuit. Puis il entra dans le silence de sa prison, cette Bible enveloppée d'une peau de daim au fond de sa besace. Le brigand se hâta de dépouiller le défunt voyageur avant de s'enfuir comme il était arrivé, dans le plus grand silence et l'anonymat qu'offrirait à tous la nuit.

(*) : De toute éternité.

LE SYSTÈME DE JEU

Le système exposé ci-après est une simplification du système de Nephilim : Révélation. Les règles concernant les Sciences occultes font l'objet du chapitre suivant.



LA RÉOLUTION DES ACTIONS

Une table de résolution et un test de dé permettent de résoudre toutes les actions. Tous les personnages possèdent des Caractéristiques exprimées par des adjectifs, et notées par des adverbes. Ils peuvent ainsi être Très Forts, « ... » Endurants, Assez Intelligents, Peu Agiles et Pas Séduisants ou toute autre combinaison.

Toute action a une Difficulté. Cette dernière est aussi qualifiée de Pas Difficile, Peu Difficile, Assez Difficile, Difficile ou Très Difficile. C'est au meneur de jeu de l'estimer en fonction des circonstances.

Pour déterminer l'issue de l'action, le joueur confronte sur la table de résolution une de ses Caractéristiques à la difficulté. La table indique un score à ne pas dépasser avec un dé à vingt faces.

Aucune Caractéristique ou Difficulté ne peut dépasser le niveau Très.



LES ACTIONS TYPIQUES

Voilà quelques guides pour aider le meneur de jeu à décider de la difficulté des actions.

ACTION TYPIQUE	DIFFICULTÉ
Reconnaître le Ka dominant d'un Nephilim	Automatique pour un Nephilim, test d'Initié Difficile pour un humain
Comprendre un symbole ésotérique humain	Test d'Initié Pas Difficile
Cacher ses métamorphoses à l'aide de maquillage et d'accessoires	Test d'Agile Peu Difficile
Faire Paris - Prague en voiture d'une traite sans dormir	Test d'Endurant Assez Difficile
Débrancher le système de surveillance du British Muséum	Test d'Agile Difficile
Faire rouler le rocher qui bouche l'entrée de la grotte du Graal	Test de Fort Très Difficile
Trouver le passage secret de Montségur par lequel les Parfaits se sont enfuis avec leur trésor	Test d'Intelligent Très Difficile

TABLE DE RÉOLUTION DES ACTIONS

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié, Doué

Difficulté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10



LES AFFRONTEMENTS

Il arrive qu'une action ait une Difficulté fixée non par les circonstances, mais par un autre personnage. Ces actions ont pour Difficulté le niveau d'une Caractéristique de l'adversaire. Ils se résolvent avec un seul test. C'est le personnage actif – celui qui initie l'action – qui jette le dé. En cas de doute, c'est le personnage incarné par un joueur qui est considéré comme actif.

Les circonstances rendent parfois une action difficile, bien que l'adversaire ne soit pas particulièrement doué. Dans ce cas, le meneur de jeu peut fixer une difficulté plancher à tout affrontement. C'est ce qui se passe pour les blessures lors d'un combat (voir La ligne de vie p. 22).



L'affrontement en pratique

Une nuit, Sohléan, un Efreet Agile, essaie de s'introduire discrètement dans la propriété d'un haut dignitaire Templier. Il doit passer à moins de dix mètres d'un garde zélé Assez Intelligent scrutant scrupuleusement les alentours. Sera-t-il découvert ?

L'intelligence du Templier et l'agilité du Nephilim s'affrontent. L'Efreet ayant provoqué l'affrontement, c'est lui qui teste son niveau d'Agile sur un test Assez Difficile. Un coup d'œil sur la table de résolution des actions lui signale qu'il ne doit pas faire plus de 13 avec son dé à 20 faces. Elle le lance et fait 14. C'est un échec ! S'il avait fait 13 ou moins, le garde ne l'aurait pas remarqué. Les ennuis commencent...

AFFRONTEMENTS TYPIQUES

AFFRONTEMENT	TEST	DIFFICULTÉ TYPIQUE
Faire respirer une poudre alchimique à un profane qui ne s'y attend pas	Test d'Agile contre l'Agile de la personne surprise	Pas Difficile (voir La surprise p. 23).
Intimider d'un regard mauvais un profane	Test d'Endurance contre l'Endurant du profane	Peu Difficile
Baratiner quelqu'un par interphone pour qu'elle ouvre la porte de l'immeuble	Test d'Agile contre l'Agile de la personne	Peu Difficile
La même chose à quatre heures du matin	Idem	Difficile
Embrouiller la sœur de votre simulacre pour qu'elle accepte que vous ne puissiez pas aller à son mariage prévu de longue date à cause d'un voyage en Grèce imprévu	Test d'Agile contre l'Agile de la sœur	Assez Difficile
Vous faire passer pour un Manteau Noir au téléphone, auprès d'un Manteau Blanc	Test d'Initié contre l'Initié du Manteau Blanc	Assez Difficile
Passer en Vision-Ka dans un musée de façon assez discrète pour ne pas se faire repérer	Test d'Agile contre l'Intelligent des vigiles	Assez Difficile
Démontrer aux douaniers que votre Stase n'est pas un objet d'art que vous faites passer en fraude	Test d'Intelligent contre l'Intelligent des douaniers	Difficile
Calmer les chiens de garde dans le jardin d'une commanderie	Test d'Endurant contre l'Endurant des chiens	Difficile
Arrêter la charge d'un Pyrim sous l'influence des Sortilèges la <i>Fureur métallique</i> et <i>Puissance du juste</i>	Test de Fort contre le Fort du Nephilim	Très Difficile
Impressionner le Grand Maître du Temple par son savoir ésotérique	Test d'Initié contre l'Initié du Grand Maître	Très Difficile

ET COMMENT EST-CE QU'ON GÈRE... ?

La règle de l'action simple et de l'affrontement permet de résoudre toutes les actions avec un peu d'imagination. Les paragraphes suivants précisent quelques points particuliers, mais tout est là.

Par exemple, il n'existe pas de règle de simulation de poursuite, mais vous pouvez la commencer comme une succession d'affrontement de Fort si le terrain est dégagé, la poursuivre par des affrontements d'Agile en terrain difficile, pour la terminer par des affrontements d'Endurant si elle est très longue.

Le meneur de jeu trouvera dans les tables des actions et des affrontements typiques des exemples pour le guider dans ses choix.



LE VÉCU

Un Nephilim utilise le savoir et les compétences qu'il a accumulés au fil des siècles pour augmenter ses chances de réussite. À chaque incarnation, on associe à son métier une Caractéristique Doué. L'adverbe associé dépend du niveau d'implication du personnage à cette époque.

Le niveau de Doué peut se substituer à la Caractéristique habituellement associée à une action, pour peu que le métier soit directement impliqué. Cette substitution n'est pas utile si le niveau de cette Caractéristique est déjà supérieur ou égal à celui de Doué.

Laissez les joueurs justifier l'utilisation de leur métier lors d'un test et décidez si celui-ci s'applique vraiment ou pas.

DEGRÉ D'IMPLICATION	DOUÉ
Apprenti	Pas de caractéristique Doué
Compagnon	Assez Doué
Maître	Doué



L'expérience en pratique

Au vu du niveau d'implication de ses trois incarnations, il s'avère que Koryriak n'a pas de souvenirs pratiques de son métier de chasseur. Il est néanmoins un héros Assez Doué doublé d'un chevalier Doué. Pour ses tests d'équitation, par exemple, il peut substituer à son niveau d'Agile (Assez) son niveau de Doué en chevalerie (« ... »).

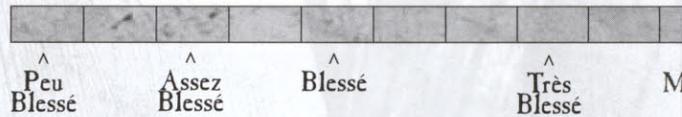


LA LIGNE DE VIE

L'état physique du simulacre est mesuré à l'aide d'une ligne de vie de dix cases. À chaque blessure, et en cas d'empoisonnement, de fatigue et de maladie, le joueur doit en cocher quelques-unes. Certaines cases sont nommées : Pas Blessé, Peu Blessé, Assez Blessé, Blessé, Très Blessé. Toute action physique a toujours une difficulté au moins égale au niveau de Blessé du simulacre.

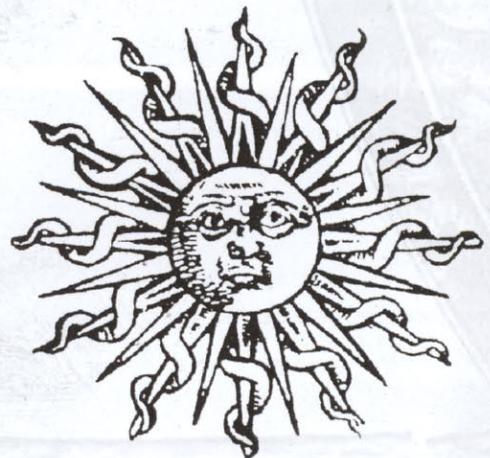
Quand la case « Mort » est cochée, le simulacre meurt et le Nephilim est désincarné (voir Désincarnation p. 27).

Par jour de repos complet et de soins (suivant l'état du simulacre), vous pouvez décocher une case de la ligne de vie.



La ligne de vie en pratique

Notre fier Pyrim a été pris par surprise par une escouade de Templiers et n'a pas eu le temps d'invoquer sa puissante Cuirasse de feu. Touché à deux reprises par une arme automatique, il est Très Blessé. Il rampe désespérément vers une bouche d'égout et la soulève pour tenter d'échapper à ses assaillants dans le dédale souterrain. Ce test de Fort habituellement Pas Difficile lui demande un effort surhumain à cause de ses blessures : il est Très Difficile.



LE COMBAT

Même les érudits les plus calmes parmi les Nephilim connaissent un jour la violence des combats. Il s'y mêle peur, excitation et confusion. De leur issue dépendent de nombreux destins. Les Pyrim y brillent par leur fouge et leur témérité pendant que les Éolim inventent les tactiques les plus efficaces. Les Hydrim sont rarement surpris tandis que les Onirim désorientent leurs adversaires. Au final, les Faërim sont souvent les derniers debout sur le champ de bataille. Évidemment, ces règles ne couvrent pas toutes les manœuvres que vont tenter vos joueurs : immobiliser l'adversaire, le faire tomber, le désarmer, l'intimider, etc. Alors, improvisez !

Le tour

Un combat est un enchevêtrement complexe d'actions et de déplacements pendant lequel il est important de savoir qui agit avant qui, qui voit qui, et combien de temps prend une action. La durée d'un tour de combat est de quelques secondes. Elle peut varier d'un tour à l'autre car il s'agit d'une unité de temps dramatique et pas d'une unité de temps de jeu. Le meneur de jeu a toute liberté pour estimer cette durée quand cela s'avère nécessaire.

L'initiative

Les personnages deviennent actifs à tour de rôle en fonction de leur niveau d'Agile. Les Très Agiles agissent en premier, les Agiles en second, jusqu'aux Pas Agiles en dernier. En cas d'égalité, demandez-vous qui a l'avantage dans le combat (a réussi plus d'attaques, n'est pas surpris ou blessé, a plus d'alliés, etc.) et faites-le jouer d'abord.

Un personnage actif peut choisir de se déplacer, d'entrer dans une mêlée, de tirer avec une arme, de lancer un Sort, etc. Il peut même attendre de voir la réaction d'un autre protagoniste, pour agir juste avant lui. Au meneur de jeu d'estimer ce qui peut être accompli raisonnablement pendant ces quelques secondes, tout en gardant un rythme soutenu. Il n'y a pas ici de table qui énonce que tel déplacement se fait en deux tours, que telle action prend ou pas un tour complet, etc. Assurez-vous simplement que chacun a le temps de réaliser une action significative, qui fait progresser l'action.

La surprise

La surprise est l'élément perturbateur qui bouleverse ce bel ordonnancement. Un personnage surpris perd ses moyens et devient Pas Agile jusqu'à la fin de sa prochaine action. Il est choqué ou ne sait plus quelle décision prendre.

Les sources de surprise sont multiples : l'attaque d'un combattant non encore déclaré (ou dans le dos), une explosion inattendue, la trahison imprévisible d'un allié ou encore une manœuvre fourbe d'un adversaire.

Un test réussi d'Intelligent ou d'Endurant (traduisant la perception du danger avant qu'il ne subvienne), voire d'Agile (traduisant une capacité d'adaptation instantanée) évite les effets néfastes de la surprise. La difficulté est fixée par le meneur de jeu en fonction du caractère soudain et imprévisible de l'évènement.



La surprise en pratique

Un Triton s'est emparé de la sœur du simulacre de Yuë, une Chimère, et la garde comme otage tout contre lui. Un nouveau tour commence. Chacun déclare ses intentions par ordre décroissant d'Agile.

L'Hydrim – Très Agile – est le premier à parler. Il annonce qu'il retarde son action et prévient Yuë avec sa voix caverneuse : si elle fait mine d'attaquer, il rompt le cou de la fille.

Soudain un Satyre Agile et furieux ouvre une porte et entre dans la pièce précipitamment. Le Triton et la Chimère, qui ignoraient sa présence, effectuent un test de surprise (Agile) Peu Difficile. L'Onirim réussit, mais l'Hydrim, par un manque de chance rare (Très Agile, il devait obtenir 19 ou moins, il obtient 20), échoue. Stupéfait par la trahison du Triton, le Satyre échoue lui aussi son test de surprise Assez Difficile impliquant son niveau d'Agile.

C'est maintenant à la Chimère Assez Agile d'agir : elle tente de libérer sa sœur avant que le Triton ou le Satyre ne réagisse. Le tour se terminera sur cette action.

Le tour suivant commencera aussi par une action de la Chimère, car les deux autres participants à l'action sont Pas Agiles à cause de la surprise et le resteront jusqu'à la fin de leur action au terme de ce tour.

Le troisième tour reprendra avec un ordre d'initiative normal, à moins que d'autres surprises n'interviennent d'ici là.

FIG. 4
X. CLAVIS.



La fusillade

Les attaques à distance se résolvent à l'aide du niveau d'Agile de l'attaquant, contre une difficulté prenant en compte au jugé la distance, les mouvements et la taille de la cible, ainsi que son degré de couverture. Une cible assez éloignée sera Assez Difficile à toucher. Une cible très petite sera Très Difficile à atteindre. Une cible peu rapide sera Peu Difficile à atteindre, etc. La difficulté la plus haute s'applique.

La fusillade est donc une succession de tests simples d'Agile.

La mêlée

Les attaques de mêlée – ou à mains nues – se font à l'aide du niveau de Fort de l'attaquant, contre le niveau de Fort du défenseur s'il dispose d'une arme pour parer, ou d'Agile s'il préfère esquiver. Une cible immobilisée est considérée comme Pas Agile. Une cible à mobilité réduite (par exemple un Kabbaliste en train de dessiner un Sceau) est considérée au mieux comme Peu Agile.

La mêlée est donc une succession d'affrontements de Fort.



Les dégâts

Chaque coup porté fait perdre à la victime des cases de sa ligne de vie. Leur nombre dépend de l'arme utilisée. La victime peut tenter un test d'Endurant pour diviser par deux les dégâts qu'elle reçoit (arrondis au nombre inférieur). La Difficulté est égale au Fort de l'adversaire pour les attaques à mains nues, les armes de mêlée et les armes de jet. Elle est Difficile pour les armes à feu et les armes de trait.

Tant qu'une blessure n'est pas stabilisée, la victime perd régulièrement des cases de sa ligne de vie, à un rythme déterminé par le meneur de jeu en fonction de la nature de la blessure.

Les armures confèrent un niveau d'Endurant qui ne compte que pour ce test d'encaissement des coups. En contrepartie, elles gênent les mouvements de celui qui la porte. Toutes ses actions impliquant son niveau d'Agile ou de Séduisant ont une Difficulté minimale.

N'oubliez pas que le combat implique surtout des actions physiques, et que leur difficulté minimale est le niveau de Blessé du simulacre.



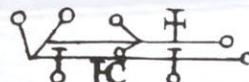
Le combat en pratique : la fusillade

Des coups de feu ont éclaté dans la rue au passage de Koryriak et de Sohléan. Ils profitent du couvert d'un banc de pierre et après quelques instants de confusion comprennent qu'un groupe de Templiers cachés derrière une voiture les a attaqués sans sommation. Un nouveau tour commence.

Très Agile et intrépide, Koryriak demande à sa partenaire de le couvrir : il sort à découvert et se précipite vers ses ennemis, une épée sortie de nulle part à la main.

Agile, Sohléan déclare ensuite attendre la réaction de leurs ennemis. Si un des Templiers met en joue le Pyrim, elle se lèvera et lui tirera dessus.

Assez Agile, un Templier se lève et fait feu sur le Phénix, une cible facile. Ceci déclenche la réaction de l'Efreet qui résout son action avant lui. Comme convenu, elle se lève d'un bond et tire sur le Templier à moitié découvert, ce qui lui laisse une chance de le mettre hors de combat avant qu'il ne blesse son compagnon. Attaqué, le Templier décide de changer son action : il retourne à couvert derrière sa voiture. Lui n'a pas la possibilité de changer de simulacre ! Sohléan rate son tir et le Templier est indemne. Mais ils auront bientôt à contenir la fureur d'un Pyrim au corps à corps...





Le combat en pratique, suite : la mêlée

Kortyriak – Très Fort – arrive au contact d'un Templier – Assez Agile – après un sprint. Il a l'épée à la main et l'abat furieusement sur le soldat du Temple qui ne peut guère parer avec son revolver. Celui-ci choisit d'esquiver et est donc Assez Difficile à toucher. Jérôme lance le dé et obtient un trois : le Templier est touché ! Il encaisse très mal (test d'Endurant Très Difficile raté) et coche quatre cases de sa ligne de vie.

JE SUIS TRÈS BLESSÉ ALORS MON ARMURE NE ME GÊNE PLUS ?

Oui ! Ces règles prennent le parti de la simplicité et la rapidité. Vous n'y trouverez ni addition ni soustraction. Ceci peut avoir des effets irréalistes, comme de voir une personne Très Blessé qui n'est pas handicapée par sa lourde armure. Mais considérez l'effet inverse : une addition de malus réduirait souvent les personnages à l'impuissance. En tous les cas, ces règles sont transitoires. Nephilim : Révélation dispose de mécanismes plus détaillés. Pour l'instant, vous n'avez sans doute pas envie de noyer vos nouveaux joueurs sous les calculs !

LES ARMES

ARMES	DÉGÂTS
Pieds et mains nues	1 case de dégâts
Dague, pistolet léger	3 cases de dégâts
Épée	4 cases de dégâts
Pistolet lourd, arc, hache à deux mains	6 cases de dégâts

LES ARMURES

ARMURE	PROTECTION	GÊNE
Gilet pare-balles	Très Endurant contre les balles	Peu Difficile
Armure de chevalier	Très Endurant contre les armes de mêlée et les armes de jet	Difficile



LA SOCIÉTÉ DES PROFANES

Les Nephilim ont appris à évoluer dans la société humaine pour y exercer leur influence invisible. Pour obtenir des informations et infléchir les événements en leur faveur, il est souvent plus facile de recourir aux pressions sociales qu'au conflit armé.

Les méthodes suivantes ne pourront pas être utilisées contre les personnages des joueurs : le meneur de jeu devra s'attacher à les séduire, les baratiner ou les intimider simplement en interprétant de façon convaincante les rôles des PNJ (c'est son travail après tout !).

Inversement, les joueurs ne pourront pas intimider les personnages importants de l'intrigue, par un simple jet de dé.

En cas de succès, le Nephilim obtiendra ce qu'il voulait : un renseignement, un service, un dévouement loyal ou encore une promesse (celle de ne pas révéler un secret par exemple). Sur un échec, il sera ignoré. Sur une maladresse, il sera trahi ou on lui mentira.

La séduction

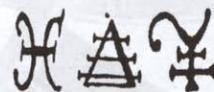
Totalement irrationnelle, la séduction joue autant sur la beauté que sur la personnalité des participants à ce jeu de société de haut vol. C'est le terrain de chasse des Onirim, qui réveillent les pulsions inconscientes des mortels qu'ils côtoient. Cette méthode fait des miracles à court terme, et peut être prolongée quelque temps. Mais elle demande beaucoup d'investissement, et à long terme perd de son efficacité. Les humains se lassent.

La séduction est un affrontement entre le Séduisant des interlocuteurs.

L'intimidation

Cette forme simple de coercition est la seconde nature des Pyrim. Leur métamorphe — même discret — met mal à l'aise d'entrée. Les menaces physiques sont d'autant plus percutantes que l'aspect du Nephilim est repoussant. Cette méthode offre de bons résultats à court terme, mais il faut souvent la répéter pour s'assurer de la loyauté des personnes concernées. Entre deux maux, elles choisiront le moindre, et une autre force plus impressionnante entrant sur le terrain gagnera facilement leurs faveurs.

L'intimidation est un affrontement entre le Fort des interlocuteurs.



Le baratin

La souplesse d'esprit des Hydrim les rend particulièrement aptes à générer le flot de boniments nécessaires à la réussite d'un bon baratin. Sous la pression, l'interlocuteur ne peut pas traiter la pléthore d'informations et finit par se laisser convaincre, pas tant parce qu'il a compris, mais pour ne plus être noyé sous les mots. La victime se rendra compte qu'elle s'est fait avoir dès que quelqu'un lui en reparlera.

Un baratin est un affrontement entre l'Agile des interlocuteurs.

La discussion

Nombre d'Éolim excellent aux plaisirs de la discussion et ont retourné plus d'un politicien par le pouvoir de persuasion de leur logique sans faille. Une discussion est souvent longue, mais elle a des effets à long terme. Seule une discussion peut amener un interlocuteur à changer vraiment d'avis.

Une discussion est un affrontement entre l'Intelligent des interlocuteurs.

Le poids de son regard

Soutenir le regard d'un Faërim n'est pas chose facile. Ils semblent ancrés dans l'instant, et avoir l'éternité devant eux. Ceux qui détournent les yeux n'oseront plus le regarder en face à nouveau. Cette forme d'intimidation repose sur la volonté et le charisme animal qui se dégagent d'une personne. Dans certaines sociétés très formelles ou archaïques, détourner le regard vous fait perdre la face ou votre statut social. C'est aussi ce qui permet de calmer un animal ou vous faire accepter comme mâle dominant dans une meute.

Un tel affrontement se joue sur l'Endurant.

La révélation ésotérique

Lors d'une discussion intime, dans une atmosphère adéquate, un initié fait découvrir à un profane l'aspect occulte de la réalité. S'il s'adresse à un autre initié, il essaie de lui montrer la supériorité de son initiation. En échange de la révélation de secrets, il instille en lui une loyauté à toute épreuve. Arcanes majeurs et mineurs tentent de cette manière de convaincre des profanes de rejoindre leur cause. La période pendant laquelle l'aspirant assimile ses nouvelles connaissances est très délicate. Il peut décider de tout révéler à la police ou aux médias ou juste en parler autour de lui, alertant involontairement les espions dont disposent toutes les sociétés secrètes. Parfois, ses proches l'entoureront pour l'empêcher d'adhérer à cette « secte » qui veut l'embrigader, et il échappera aux mailles du filet occulte.

La révélation ésotérique est un affrontement d'Initié.



LA VISION-KA

La Vision-Ka est une capacité innée des Nephilim. Quand ils passent en Vision-Ka, ils perçoivent les Champs magiques, mais ne distinguent plus le monde profane qu'en filigrane. Les Pentacles sont visibles. On en devine facilement le Ka dominant. Au niveau du plexus solaire, on distingue l'éclat lumineux du cœur solaire des humains.

En Vision-Ka, les yeux du simulacre se révoltent. Son corps est pris de légers tremblements et ses activités réflexes sont inhibées. Toutes les actions physiques sont résolues comme s'il était Assez Blessé.

Le passage en Vision-Ka prend un tour de jeu et est réussi automatiquement. Par contre, certaines manifestations magiques peuvent demander un test d'Initié pour être aperçues.



SUJET DE LA VISION-KA	DIFFICULTÉ
Reconnaître un Nephilim et son Ka dominant	Automatique
Repérer si un objet est une Stase	Automatique
Percevoir la présence d'un Nephilim emprisonné dans une Stase	Test d'Initié Pas Difficile
Mesurer le niveau de charge magique d'une Stase	Test d'Initié Peu Difficile
Prévoir la date et le lieu d'apparition du prochain Nexus le plus proche	Test d'Initié Assez Difficile

LA STASE

La Stase est une prison capable de contenir l'essence magique du Nephilim quand il n'est pas incarné. C'est un objet toujours très résistant, quelle que soit sa nature. Mais attention ! S'il se brise, le Nephilim est instantanément dispersé dans les Champs magiques, qu'il soit prisonnier de sa Stase ou incarné dans un simulacre. Des exemples d'objets ayant été transformés en Stase par des initiés des Arcanes mineurs sont présentés dans le tableau des incarnations (cf. p. 16).

Un Nephilim sait toujours où se trouve sa Stase dans un rayon de vingt kilomètres. Au-delà, il ne ressent plus sa présence.

Quand un Nephilim est prisonnier de sa Stase, le seul moyen de l'en faire sortir est de la placer dans un Nexus, où elle se charge en énergie. Une fois pleine, il n'y a plus de place pour le Nephilim qui en est alors éjecté. Dix heures sont nécessaires pour qu'une Stase plongée dans un Nexus se remplisse.

LA DÉSINCARNATION

Quand le simulacre d'un Nephilim meurt, son Pentacle est éjecté de son corps. Il flotte dans les Champs magiques et subit un grave traumatisme. Sa douleur est tel que les Nephilim présents à plusieurs centaines de mètres le ressentent eux aussi.

Si la Stase du Nephilim n'est pas pleine d'énergie magique, il y est instantanément aspiré, quelle que soit la distance qui les sépare. Il perd alors conscience de son environnement ainsi que du temps qui passe. Les Nephilim conservent en général leur Stase pleine, bien cachée dans leur demeure. Ils connaissent un rituel pour la vider à l'occasion, quand cela sert leurs intérêts.

S'il échappe à la mise en Stase, un Nephilim n'a plus qu'à espérer qu'un humain passe à proximité. Le Pentacle se déplace très lentement dans les Champs magiques. Le choix de sa nouvelle incarnation est souvent limité.

Si aucun humain ne passe en vingt-quatre heures, le Nephilim s'endort là où il est, et il ne se réveillera jamais.

Si un humain passe, le Nephilim peut tenter de s'incarner en lui en réussissant un test d'Initié Pas Difficile. S'il rate, il peut essayer à nouveau, mais la difficulté augmente d'un niveau à chaque tentative sur la même personne. Si elle porte un médaillon d'Orichalque, l'incarnation est impossible.

Si l'incarnation réussit, le Nephilim prend le contrôle de son hôte en quelques instants. Il faudra quelques heures pour qu'il en soit complètement familier. Ses métamorphoses apparaissent normalement en quelques jours. Quant à celles de son corps précédent, elles disparaissent en quelques minutes, laissant un corps humain parfaitement ordinaire.

Attention : si le coup fatal au simulacre est porté par une arme en Orichalque, le Nephilim se dissipe dans les Champs magiques. Le personnage est définitivement perdu.



DU CARACTÈRE PRÉCIEUX DES SIMULACRES

Dans Nephilim : Initiation, un Nephilim peut changer de simulacre sans que cela ne lui coûte rien en terme de jeu. Mais le meneur de jeu aura soin d'insister sur la douleur qu'il ressent lorsqu'il perd son hôte. Elle peut aller jusqu'à le paralyser quelques minutes, pendant lesquelles le joueur ne joue plus. Incarner un nouveau simulacre est souvent synonyme de complications. Chaque nouveau corps demande une période d'adaptation tant physique que sociale. De plus, la plupart des lieux qui étaient accessibles auparavant au Nephilim, en particulier ceux où il entreposait son matériel occulte – et probablement sa Stase – lui sont sans doute plus difficiles d'accès, voire interdits.



Vitae Merlini (*)

Mercredi 14 janvier 2004, Paris.

Assis dans sa bibliothèque, Métima attendait l'arrivée de Sohléan. Pourquoi était-elle en retard ? Les jours précédents pourtant, elle avait été des plus ponctuelles ! Se répétait-il en se levant et en commençant à déambuler au centre de la pièce poussiéreuse.

Sohléan hâta le pas. Les insomnies qu'elle avait fait subir à son simulacre ces dernières nuits l'avaient épuisée. Ainsi, l'Efreet avait fait le tour du cadran de l'horloge, plongée dans un sommeil sans battement de paupières. Et elle était en retard à son rendez-vous avec Métima... Elle le savait, Parangon l'avait prévenue, Métima n'offrait jamais rien, mais au prix de quels dangers devrait-elle rembourser sa dette ?

Là, encore cent mètres et elle arrivait. Le Néphilim chez lequel elle se rendait possédait une riche hermèthèque vivement recommandée par le docteur Parangon. Ce dernier avait vu Sohléan s'essouffler durant des lunes à dépouiller bibliothèques et librairies. Elle avait l'espoir de découvrir l'invocation des Princes du labyrinthe éclairé par une torche dans les pages d'un vieux livre oublié. Parangon l'avait alors envoyée auprès de cet Ange gris.

Malgré ses infructueuses tentatives des derniers jours, Sohléan restait convaincue que l'ouvrage et donc le Focus qu'elle convoitait, se trouvaient ici, caché sur les étagères de la bibliothèque de Métima.

Elle sonna à la porte.

Métima lui ouvrit et la laissa pénétrer une nouvelle fois dans sa demeure. Sohléan était comme à chacune de ses visites, intriguée par l'état des métamorphoses de cet Immortel. A priori, Métima avait tout d'un Ange mais son odeur de miel masquait une fragrance vénéneuse qu'elle avait du mal à définir, comme l'odeur d'un poison sucré, une ivresse périlleuse. Les plumes qui jonchaient le sol, comme autant de traces des déambulations nerveuses de Métima, n'avaient pas l'éclat lumineux de la pureté. Elles semblaient souillées de cendres et de sang.

Le dégoût inspiré par les premières secondes de leurs salutations disparaissait lorsqu'elle marchait sur le parquet de la bibliothèque. Elle envisagea alors la quantité de Sapience accumulée depuis des siècles.

Sohléan pénétra dans l'ancre angélique et longea les rangées de livres. Il fallait qu'elle les appréhende d'un œil nouveau pour pouvoir sentir ce qu'il lui avait échappé. Ici, lové au creux d'une des bibliothèques, dormait silencieusement le trésor qu'elle espérait.

Les méthodes « académiques » qu'elle avait employées précédemment n'avaient pas permis la découverte du Focus. Comment les humains pouvaient-ils aboutir à quoi que ce soit avec des sens si peu malléables ? Se demanda-t-elle dans un soupir désespéré.

(*) : la vie de Merlin



Il fallait résonner avec l'espace et ses précieux habitants, le ressentir, se mettre à l'écoute de ce savoir qui ne demandait qu'à se dévoiler. Écouter. Sentir. Être attentif. L'Efreet fit le tour de la pièce en laissant ses doigts glisser sur les livres sagement posés. Elle passa de livre en livre avec de délicates caresses.

Ses doigts effleurèrent les centaines d'ouvrages, savourant le plaisir de leur contact. Puis, soudain, des picotements remontèrent le long de son bras. Elle s'arrêta net, cherchant frénétiquement le livre qui venait de lui procurer cette étrange sensation. Elle le saisit d'un geste vif. Au premier coup d'œil, ce livre la ravit par sa rare beauté.

Métima l'observait, ravi de la voir enfin pétiller et s'agiter avec les mouvements rapides caractéristiques des Efreet. Ses yeux s'écarquillèrent lorsqu'elle lut le titre de l'ouvrage : le Vitae Merlini.

Sohléan remarqua rapidement qu'elle ne tenait pas une œuvre originale. Ce Vitae Merlini était en effet une copie faite par les moines. Elle sourit, plongée dans le délicieux souvenir de copies dans le scriptorium de son abbaye du sud de la France au XIII^e siècle, pièce toujours trop chauffée à son goût... Soudain, elle reprit ses esprits et, feuilletant le précieux codex, elle admira la perfection du travail d'enluminures et de calligraphie ; de nombreuses gravures représentaient des symboles celtiques et arthuriens. Elle ne fut aucunement gênée par le latin employé par les clercs de l'époque. Page après page, elle lisait ce qui semblait être le témoignage d'un disciple du célèbre Satyre Merlin, saint Blaise.

Elle en avait oublié la présence de Métima. Elle passa en Vision Ka. Le voile terne de la réalité s'évanouit et se révéla à Sohléan un pentacle finement dessiné, caché dans des entrelacs.

C'était là, derrière ce sublime pentacle que se cachaient les Princes du Labyrinthe éclairé par une torche. Sohléan se dit alors qu'après tant de mois de recherches, il lui restait désormais à décrypter la précieuse invocation puis à la graver en son Pentacle. Cela lui prendrait encore beaucoup de temps et de travail, mais enfin la lassitude ne serait plus sa compagne.

Métima sortit l'Efreet de sa concentration en toussotant. Elle comprit que le temps était venu pour elle de payer le prix de sa découverte. Le sombre Ange s'éclaircit la voix pour s'assurer que Sohléan ne pourrait se méprendre sur le propos du service qu'elle devait lui rendre.

Sohléan prit congé de Métima après avoir reçu son intrigante requête. La porte de la demeure se referma dans un bruit sourd sous les pas de l'Efreet.



LES SCIENCES OCCULTES

Les Sciences occultes sont, comme leur nom l'indique, des pratiques secrètes. Grâce à elles et par la grâce de leurs Kaeléments, les Nephilim disposent de pouvoirs surnaturels. Voyons de quelle façon les PJ peuvent les mettre en œuvre.



LANCER UN SORT

Pour lancer un Sortilège, le Nephilim doit soit le connaître par cœur (c'est le cas de ceux qu'il a choisis lors de la création du personnage), soit disposer d'un Focus de ce Sort (voir plus loin). Dans tous les cas, le rituel à accomplir dépend de la Science occulte mise en œuvre. Un Mage a besoin de se concentrer et d'incanter quelques secondes. Un Kabbaliste doit tracer une figure, en général sur le sol, avec des craies ou des peintures spécifiques. Un Alchimiste doit produire une Substance dans son laboratoire, avant de la faire entrer au contact de sa cible, en général en lui jetant à la figure ou en lui faisant boire.

En terme de règles, le lancement d'un Sort nécessite un test d'Initié dont la Difficulté est déterminée dans la table ci-contre.

Remarque : au cœur d'un Nexus, les Sorts réussissent automatiquement.

CERCLE DE SCIENCE OCCULTE	DIFFICULTÉ
Premier Cercle (Basse Magie, Sceaux, Œuvre au noir)	Pas Difficile
Second Cercle (Haute Magie, Pentacles, Œuvre au blanc)	Peu Difficile



LES FOCUS

Les Focus sont des objets dans lesquels sont cachés les secrets d'un Sortilège. Leur nature est diverse. La plupart du temps, il s'agit de livres, mais il existe des Focus dissimulés dans une mélodie, un tableau, une sculpture, un paysage, etc.

Déchiffrer le Sortilège contenu dans un Focus est un processus délicat, les pièges destinés à égarer le profane étant nombreux. Il faut au moins une heure d'examen attentif et réussir un test d'Initié dont la difficulté dépend de la complexité du Focus.

Un Nephilim peut inscrire un Sort dans un Focus à condition qu'il le connaisse par cœur ou qu'il dispose d'un autre Focus

de ce Sort. L'écriture est réussie sur un test d'Initié dont la Difficulté est choisie par le Nephilim. Elle sera la Difficulté de déchiffrement du Focus.



les Focus illustrés

En 1616 Michael Maier, le simulacre d'un Nephilim, écrit un ouvrage intitulé « Atalante fugitive ou nouveaux emblèmes chymiques des secrets de la nature ». Truffé de gravures et d'épigrammes, le texte est totalement allégorique et seul l'initié peut en comprendre toute la portée. Après chaque heure d'examen, le lecteur Nephilim peut effectuer un test d'Initié Assez Difficile. En cas de succès, il découvre une formule alchimique camouflée dans la forme des nuages présents sur chaque gravure. On y verrait presque un visage. L'ouvrage renferme quatre Focus, un pour chaque Substance de Lune (la poussière des rêves, la poudre de crédulité, le cercle impassible et la transformation de la griffe noire)



LA MAGIE

La Magie est l'art de l'incantation. Quand le Nephilim déclame son Sortilège, les Champs magiques l'écoutent, vibrent à l'unisson de ses paroles, et à leur tour déclenchent des manifestations surnaturelles. Si le Mage n'a besoin d'aucun matériel pour lancer un Sort, il doit néanmoins avoir recours à sa voix. Bâillonné, essoufflé ou privé de cordes vocales par un coup bien placé et le voilà privé de sa puissance magique.

La Basse Magie

Tous les Sorts de Basse Magie sont innés, ils découlent du Ka dominant du Nephilim (voir Créer son Nephilim p. 12). Ils durent tous une minute.



METTRE EN SCÈNE LE LANCER DES SORTILÈGES

Les sorts sont décrits succinctement, vous êtes donc libres d'ajouter à votre convenance des effets secondaires pour leur donner corps. Lors d'un acte magique, les éléments naturels sont comme excités par la charge magique qui se répand dans l'environnement. Plus qu'un simple « son et lumière » pyrotechnique, ce sont tous les sens qui y sont associés. Mettez-les en accord avec l'Élément du sort en question, mais aussi avec l'humeur du moment du Nephilim, voire du type de créature légendaire qu'il symbolise.

Par exemple, les quatre vents semblent chanter en chœur pour répondre aux incantations d'un Ange, mais s'il se fait vengeur, c'est sans doute le tonnerre qui répliquera. Les paroles de feu d'un Djinn assèchent les feuilles mortes, qui crépitent sèchement sous ses pieds, ne laissant que poussière. Lorsqu'un Elfe lance un sort, il est entouré d'un

halo vert scintillant. Les énigmes d'un Sphinx laissent planer une odeur de sable torride. Et cætera. Si le sort est lancé à partir d'un Focus, mettez-le au goût de l'auteur plutôt que du lanceur.

Chaque Science occulte a son caractère, que vous aurez avantage à accentuer. Si la Magie est simple à mettre en œuvre, ses sortilèges sont les plus bruts, les plus marqués de la personnalité du lanceur. Lors d'une invocation de Kabbale, faites bien sentir que c'est un autre monde qui entre en contact avec la Terre. Même avec les créatures les plus simples, la solennité est de mise. Quant au processus alchimique, presque scientifique, il est bien plus fiable. Les effets secondaires sont probablement toujours identiques pour une substance et un laboratoire donné.

TOUS LES ÉLÉMENTS



Vigueur du juste (Terre, Endurant), **Beauté du juste** (Lune, Séduisant), **Puissance du juste** (Feu, Fort), **Adresse du juste** (Eau, Agile) et **Conscience du juste** (Air, Intelligent) augmentent d'un niveau la Caractéristique associée.

FEU



Anticipation souveraine permet aux Pylim de lire dans les yeux d'un adversaire ses intentions. Ce dernier ne peut alors plus le surprendre.

AIR



Compréhension infuse confère aux Éolim le don de comprendre ce qu'on leur dit, quelle que soit la langue utilisée.

TERRE



Dialogue végétal permet aux Faërim d'avoir une conversation avec un végétal, capable d'indiquer quels sont les Ka-éléments qu'il a sentis autour de lui récemment.

EAU



Fouille-mémoire plonge les Hydrim dans les souvenirs datant de moins d'une journée d'un sujet. Le Sort répond à une question fermée posée au moment de son lancer.

LUNE



Langue qui fourche permet aux Onirim de détecter les mensonges prononcés devant lui.

La Haute Magie

Les Sortilèges de Haute Magie durent dix minutes, sauf exception.

FEU



Projection brutale projette au sol un adversaire par télékinésie. Cette attaque inflige trois cases de dégâts. Le test d'encaissement est Assez Difficile.

Volcan vocal fait pousser un cri assourdissant au Pylim. Toutes les personnes l'entendant dans un rayon de vingt mètres sont surprises si elles ratent un test d'Agile Assez Difficile.

AIR



Élévation aérienne permet de voler à une vitesse de 30 km/h. Le simulacre ne doit rien porter.

Lecture du savoir renseigne sur l'étendue du savoir d'un humain ou d'un simulacre (la valeur de ses caractéristiques et ses domaines de compétences).

TERRE



Mange-plaies décoche trois cases de la ligne de vie de la cible. On ne peut pas soigner la même personne avec ce Sort tant qu'elle n'a pas récupéré l'intégralité de sa ligne de vie.

Déplacement chthonien transporte le lanceur sous terre, où il peut se déplacer normalement. Au terme du Sort ou quand il le souhaite, il refait surface.

EAU



Chariot des flots confère la vitesse nécessaire pour accomplir une action physique supplémentaire chaque tour, mais pas pour lancer deux Sorts. Ceci double en particulier la vitesse de déplacement.

Présence invisible garantit au lanceur une discrétion parfaite, tant visuelle qu'auditive. Seul un test Très Difficile d'Endurant ou d'Intelligent permet de le déceler.

LUNE



Mange-mémoire permet de faire oublier à une cible les dix dernières minutes. L'effet est permanent.

Fascinante terreur est une illusion qui fait fuir de peur la victime.



LA KABBALE

Les créatures de Kabbale sont des êtres issus d'autres mondes. Ces univers s'organisent autour d'une structure métaphysique appelée l'Arbre de Vie. C'est le long de cet arbre que chemine intérieurement le Kabbaliste. Plus il y progresse, plus les créatures qu'il appelle sont étranges et redoutables. Au bout du périple, il espère rencontrer l'Unique, le principe vivant qui régit le macrocosme.

Les noms des invocations sont toujours très complexes, truffés de majuscules. C'est une marque de respect recherchée par les créatures invoquées. On doit s'adresser à elles en utilisant leur nom complet si on souhaite leur entière coopération.

Les créatures invoquées restent sur Terre le temps de leur mission, mais n'y consacrent jamais plus d'une journée ou d'une nuit. Une créature belliqueuse se retire une fois un combat terminé.

Le Kabbaliste ne peut s'attacher les services de plus de deux créatures à la fois. Il doit en renvoyer une avant d'en appeler une troisième. La procédure de bannissement demande un test d'Initié avec une Difficulté d'un niveau supérieur à celle de l'invocation. L'invocateur peut bannir une créature convoquée par un confrère, à condition d'être capable de l'invoquer lui-même.

D'essence magique, les créatures de Kabbale ne sont pas visibles directement par les profanes. Ils ne les aperçoivent que fugitivement du coin de l'œil. Le meneur de jeu est invité à les décrire à sa convenance, en insistant sur des impressions fugaces plutôt que des détails précis. Par exemple, des profanes jugeront qu'un Nephilim portant une armure de Kabbale est bizarrement habillé, mais sans qu'ils sachent dire vraiment pourquoi. En revanche, elles sont parfaitement visibles en Vision-Ka. Tout comme les Nephilim, elles craignent les armes en Orichalque.

LA MAGIE EN ACTION

Après un bref passage dans les égouts, Kortyriak – Très Blessé – réussit à retrouver un ami Satyre. Il ne lui faut pas longtemps pour constater la gravité des blessures de son frère. Il impose alors les mains sur lui et se concentre un tour complet pour lancer son Sortilège de Mange-plaies. Quelques paroles secrètes et un test d'Initié Peu Difficile réussit le rassurent. Par la Magie du Ka-terre, les blessures se referment et le sang arrête de couler.

Kortyriak a toujours des difficultés à se déplacer, ce qui ne l'empêche pas de pester de sa voix grondante.

« Ces humains sont trop fragiles ! Il est encore abîmé. Ne peux-tu rien faire de plus ? »

— Non, seules les Dames qui veillent sur le lac pourraient t'aider à ce stade. Tu vas devoir prendre quelques jours de repos. Ou alors, il faudra te plonger dans une étendue d'eau pour invoquer les Dames.

— Tu veux me tuer, c'est ça ? ! Repos ou eau, et puis quoi encore ? Une infirmière templière ? »

Techniquement, l'adverbe notant toutes les Caractéristiques des créatures est égal à celui de la difficulté de leur invocation. Les créatures disposent d'une ligne de vie de dix cases, identique à celle des personnages.

Les Sceaux

TOUS LES ÉLÉMENTS



Les Boucliers célestes, **Les Ailes revêtues de mailles** (Air), **Les puissantes Cuirasses de feu** (Feu), **Les Tissus impérissables du temps** (Lune), **Les Écailles d'argent des prairies marines** (Eau) et **L'Armure de ceux qui naissent des dents semées** (Terre) sont des armures de Kabbale. Elles protègent comme une armure de chevalier (Très Endurant contre les armes de mêlée et les armes de jet), sans limiter leur porteur dans ses mouvements.

FEU



Les Lumières des forêts de feu de Pharphar sont des globes de lumière mobiles par lesquels le Kabbaliste peut voir. Elles sont au nombre de sept. L'invocateur peut les sacrifier pour enflammer une cible (une case de dégât par boule, Peu Difficile à encaisser).

AIR



Ceux qui chassent la nuit sont capables de suivre une personne grâce à leur odorat pendant toute une nuit à condition qu'on leur fasse respirer un objet lui appartenant.



TERRE



Les Ashim, portes d'Adamante aux pieds de métal sont des créatures qui se fondent dans une porte et en rendent l'ouverture impossible. La porte résiste à tout type de dommages physiques. Toute agression alerte immédiatement le Kabbaliste, où qu'il soit.

EAU



Les Dames qui veillent sur le lac savent guérir trois cases de toutes les blessures, sauf celles dues à l'Orichalque. Après avoir usé de leur pouvoir guérisseur, elles n'interviendront plus sur un blessé tant qu'il n'aura pas recouvré l'intégralité de sa ligne de vie. On les invoque toujours près d'une étendue d'eau, dont elles ne s'éloigneront pas.

LUNE



Le Miroir de vif-argent, Ministre des ressemblances est une créature qui prend l'apparence d'un être vivant que lui désigne le Kabbaliste. Elle devient alors parfaitement visible, même aux profanes. Elle obéit ensuite à tous les ordres qu'on lui donne, mais n'est pas très intelligente.

Les Pentacles

FEU



Les Ministres implacables, Lampes vivantes de l'autel dissimulé sont des hommes cachés sous un capuchon et une large cape noire. Armés d'épées, ils combattent comme des Maîtres Assassins. Un seul Ministre est invoqué à la fois.

Les Véloces des portails de flammes transforment le Nephilim en torche vivante. Il peut alors se déplacer à grande vitesse (100 km/h, soit 80 m/tour). À son contact, les substances inflammables s'embrasent. Attention ! L'extinction des flammes entourant le Kabbaliste renvoie prématurément la créature.

AIR



Les Enfants des sept tonnerres, Oracles de la pureté sont trois petits anges munis d'un arc et d'une flèche qui une fois lancée dans le ciel déclenche un éclair qui s'abat sur une cible au choix. Chaque ange est un Maître Archer et disparaît une fois sa flèche tirée. L'éclair inflige 6 cases de dégâts Très Difficiles à encaisser.

L'invocation des Ministres de paix, vêtus de Béryl fait surgir un moine translucide qui calme les esprits. Il n'est pas possible de se battre ou même de se disputer en sa présence. L'effet de son sermon dure quinze minutes.

TERRE



Ceux qui rampent et qui grignotent ont des griffes et des dents acérées qui dévorent un kilogramme de matière inerte par tour de jeu.

Les Serviteurs du palais des délices sont particulièrement obséquieux et transformeront le Kabbaliste en animal de son choix.

EAU



Le Reflet de Malourène est une épée qui se rie des armures, même magiques.

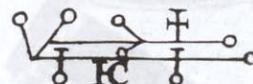
Les Chevaliers qui veillent sur le lac forment des couples de combattants qui viennent à l'aide de l'invocateur. Ils sont Compagnons Chevaliers du temps du roi Arthur. Il faut toujours les invoquer près d'une étendue d'eau, mais ils sont ensuite autonomes.

LUNE



Le Grand Architecte, Constructeur de palais sublimes construit un monde virtuel pour le Kabbaliste, dans lequel il peut résider ou entreposer des possessions – tant qu'il dure. Tout ce qui s'y trouve est éjecté sur terre quand le Grand Architecte se retire.

Les Princes du labyrinthe éclairé par une torche cachent aux yeux de ceux qui ne connaissent pas le mot de passe choisi par le Kabbaliste une zone cubique de 50 mètres de côté.



LA KABBALE EN ACTION

Sohléan a enfin trouvé son Focus pour invoquer les Princes du labyrinthe. Au cœur de son repaire, elle trace méticuleusement un Pentacle avec une poudre d'argent. Des arabesques dans la langue des Princes naissent des mouvements saccadés de ses doigts, rappelant les sinuosités de leur monde d'origine. Rideaux fermés, lumière éteinte, le murmure de la phrase invocatoire résonne doucement dans son repaire.

« Par le Verbe, ô Seigneur du Monde de Zakaï, Maître de l'Harmonie et Gardien du Graal ouvre-moi les Portes de Hod, la Splendeur. Permet-moi d'invoquer les Princes du labyrinthe éclairé par une torche. Moi, Sohléan, Cénobite, j'implore leur présence en ce Pentacle pour cacher ma retraite aux yeux des veilleurs de l'Arcane mineur du Bâton. Tel est le terme du Contrat. Par la Lune, celle qui inspire l'illusion, je les invoque. »

L'Efreet effectue un test d'Initié Peu Difficile pour cette invocation de Deuxième Cercle. Avec un 7 sur son dé, elle réussit in extremis. Quelques secondes plus tard, une lumière blanche et vacillante fait fuir les ombres de la pièce. Les Princes sont là. Les Templiers qui sont sur sa trace ne risquent plus de la trouver, du moins pour aujourd'hui.



L'ALCHIMIE

L'Alchimie est une pratique magique qui enchante la matière, ce qui lui confère des pouvoirs surnaturels. Les matières premières sont transmutes au cœur d'un laboratoire, en suivant un processus défini par une Formule alchimique. Un laboratoire produit deux doses de toutes les Formules connues par son propriétaire, chaque semaine, à condition qu'il vienne l'alimenter en matière première (liquides, chaleur, fumées, minéraux ou rayons de lune).

L'utilisation d'une substance transmutée se fait en deux temps. D'abord l'Alchimiste s'en saisit – en général dans des poches cachées cousues dans leurs vêtements – puis il la lance ou la verse sur sa cible, voire lui fait boire.

Les Alchimistes cachent leur laboratoire dans des endroits sûrs, susceptibles de traverser les siècles. Ils y entreposent également quelques substances à utiliser en cas d'urgence. À la création de personnage, considérez que l'Alchimiste trouve avec sa Stase et son laboratoire une bourse contenant deux doses de chaque Formule qu'il connaît.

L'Œuvre au Noir

Quand c'est applicable, l'effet de ces substances dure dix minutes.

FEU



L'illumination métallique produit une vive lumière qui éclaire à dix mètres. Elle enflamme les matériaux combustibles.

La fumerolle métallique brûle en libérant une épaisse fumée âcre, lacrymogène et opaque.

AIR



La vaporisation éthérale transforme un objet de moins d'un mètre cube en gaz.

Quiconque respire **les obsèques du chambellan du palais d'hermès** devient muet, ce qui l'empêche en général de sonner l'alerte, ou bien d'incanter un Sort.

TERRE



L'appel des animaux libère une odeur qui fait venir un animal tout prêt à aider l'Alchimiste.

L'ambre carcéral est une pierre qui, lancée sur un être vivant, l'entoure d'une gangue d'ambre qui l'empêche de bouger à moins de réussir un test de Fort Assez Difficile.

EAU



La calcination des porteurs de fléau dissout toute agressivité chez la cible. Elle se refuse à attaquer et refoule tout sentiment d'hostilité.

La dissolution du sel double déshydrate la cible, qui doit réussir un test d'Endurant Assez Difficile chaque tour ou s'évanouir. L'effet s'arrête si la victime trouve à boire.

LUNE



La poussière des rêves endort celui qui la respire.

La poudre de crédulité rend totalement crédule qui la respire.





L'Œuvre au Blanc

Sauf mention contraire, l'effet de ces substances dure une heure.

FEU



La fureur métallique transforme celui qui l'ingère en combattant enragé, avec un niveau de Fort en plus et ignorant les pénalités dues aux blessures.

L'extinction des hérauts stellaires éteint toute source de lumière dans un rayon de 100 mètres. Elles se rallument d'elles-mêmes au bout d'une heure, et pas avant, quelque soient les moyens employés. Ceci n'a pas d'effet sur la lumière du jour.

AIR



La calcination du blason philosophale change le contenu des pages d'un livre jusqu'à ce qu'on souffle à nouveau cette vapeur sur lui.

Le gaz de la coction de l'œuf empêche quiconque de respirer dans un cercle de 10 mètres de rayon.

TERRE



L'âme de la forêt donne à celui qui l'absorbe les qualités d'un animal au choix : sa pugnacité, sa discrétion, ses sens, etc.

L'ambre lithique anime une statue sur laquelle elle est appliquée. Elle est Forte, Très Endurante, Peu Agile et obéit à l'Alchimiste.

EAU



La liquéfaction matérielle transforme irrémédiablement en liquide un objet de moins d'un mètre cube.

La liqueur de cristal doit être répandue en partie dans un lieu et le reste versé dans un chaudron. Il est alors possible de regarder dans le chaudron et de voir à distance le lieu où la liqueur a été répandue.

LUNE



Le cercle impassible que dessine cette poudre sur le sol est infranchissable par une créature vivante. Le cercle ne peut être brisé que de l'extérieur, ou au bout d'une heure.

La transformation de la griffe noire fait de la main sur laquelle on la verse une grosse patte velue aux griffes acérées. Elle inflige les mêmes dégâts qu'une épée (4 cases).

L'ALCHIMIE EN ACTION

Yuë est en mauvaise posture. Elle a été capturée par des templiers et un Manteau Blanc s'apprête à l'interroger, seul à seule. Peut-être est-il déjà subjugué par le charisme de l'Onirim ? Grave erreur. Il a posé son épée d'Orichalque à côté d'elle, juste assez près pour qu'elle ressente un malaise, mais pas assez pour la traumatiser. Elle ne doute pas que cela viendra si elle reste inactive. Le Manteau Blanc se penche vers elle et, avant qu'il ait pu prononcer un mot, Yuë claque violemment des mâchoires pour libérer la dose de poudre de crédulité qu'elle cache dans une fausse dent. Elle souffle bruyamment devant elle.

Pour savoir si son souffle atteint l'homme, elle teste son niveau d'Agile contre celui de son geôlier. Celui-ci rate son test de surprise, il est donc Pas Agile. Avec un résultat de 3, c'est sans mal que la poudre atteint le visage du templier qui en respire involontairement. Il ne reste plus qu'à espérer que l'enchantement fasse effet. Pour cela la Chimère effectue un test d'Initié Peu Difficile (c'est une formule du second Cercle). Là encore c'est un succès.

Surpris, le templier respire une bouffée du nuage blanchâtre avant de se précipiter vers la porte pour échapper à la nuée malsaine. Mais avant qu'il ait pu l'ouvrir Yuë s'exclame : « Attendez ! Cette poudre ne vous fera aucun mal ! ». Une lueur de soulagement dans les yeux, le Manteau Blanc s'arrête et accorde toute son attention à l'Alchimiste...



Plaga Memoriae (*)

Métima jubilait. Depuis des siècles qu'il attendait patiemment l'heure de sa vengeance, enfin l'Efreet Sohléan allait lui offrir une opportunité à ne pas laisser passer.

Dans sa toute nouvelle excitation, Métima s'approcha de son antique compagne, son épée Clémence, cette arme qu'il avait toujours conservée d'incarnation en incarnation. Les deux mains posées sur le plat de la lame, ce soir-là, elle scintillait encore de la puissance du Nephilim qu'il fut jadis. L'amertume lui revint alors en bouche et il se souvint encore une fois.

Abandonné par Simon de Montfort, l'Ange torturé passa plusieurs semaines à stabiliser la santé de son simulacre et de son Pentacle à jamais souillé. Une fois sur pieds, il retourna à Montségur pour tenter de retrouver la trace de Kortyriak. Il se souvint de sa fuite par la porte dérobée, et il descendit marche après marche dans le ventre du Pog inanimé. Plus il descendait plus il faisait sombre et l'air se raréfiait. La flamme de sa torche rendait l'atmosphère étouffante, puante et angoissante pour l'Éolim. Les parois grossièrement sculptées du tunnel semblaient encore suinter du sang des Parfaits morts dans la bataille.

Après deux heures, il vit percer dans cette opacité la lumière du jour et l'air frais du printemps. Il retrouva facilement le village de bergers qui avait accueilli Kortyriak, mais les habitants ne lui livrèrent aucune information sur le Pyrim, hormis la destination supposée de ce dernier : le port de Marseille. Métima connaissait bien son vieil ami et avait

appris à appréhender sa logique, de sorte qu'il fut quasi certain de marcher sur ses traces.

Un soir, il dressa un campement à la belle étoile. L'Éolim alluma un feu et s'assit en ruminant sa vengeance contre le Bateleur et Kortyriak. Après quelques instants, il décida d'invoquer Ceux qui chassent la nuit en espérant que leur fantastique odorat le mènerait directement au Pyrim. Métima traça sur la terre battue et caillouteuse un pentacle. Il y plaça du petit bois et l'enflamma. L'Ange se prépara alors à entrer dans les landes infernales et accidentées du monde d'Aresh, en prenant une ample inspiration et il entama le protocole :

— Por el Verbo, Señor del Mundo de Aresh, Maestro de la Furor y Guardian de la Corona de Bronce, abre las puertas de Yesod, el Fundamiento, Plan Inmaterial segun cual todo se construye. Permiteme de invocar « Los que Casan de Noche ».

Por Jupiter, El que inspira el Conocimiento, los invoco.

Le Kabbaliste fut happé dans cet univers belliqueux où l'attendaient Ceux qui chassent la nuit. Ils étaient monstrueux, verts, aux ailes membraneuses, leur regard hostile laisser présager une discussion pénible et leurs cimenterres démesurés intimaient la pesée des mots et des pensées.

Ceux qui chassent la nuit demandèrent en chœur dans un chaos sonore au Séminariste quels étaient les termes du contrat. Métima suivant l'invitation de ses oiseaux de Kabbale enchaîna :

(*) Le piège de la mémoire



— Yo, Metima, Seminarista, ruego su presencia en ese pentaculo para encontrar a Kortyriak
Tales son los terminos del contrato.

Ceux qui chassent la nuit et Métima disparurent du monde de Kabbale pour réapparaître au-dessus du pentacle embrassé. La déception de Métima fut de taille lorsque, immobiles, Ceux qui chassent la nuit lui annoncèrent que les traces du Pylim s'étaient dissipées au fil du vent. Les créatures ailées repartirent dans leurs limbes ardents laissant l'Ange rageur.

Métima ne s'avouant pas vaincu, ferma les yeux, se concentra et s'essaya à la Vision décalée. Ses lèvres sèches articulèrent des paroles presque inaudibles :

— Gardiens des portes du Temps, laissez-moi traverser les limbes humides menant à Kortyriak mon Frère perdu dans le passé. Qu'à travers le temps, je voyage dans le même espace. Que de là où je suis, je puisse voir et entendre ce qui fut, sans être reconnu.

La branche d'Eau de son Pentacle s'agita vigoureusement et à l'instant même où il finit de prononcer les dernières syllabes, Métima disparut. Il vit le temps défiler à rebours pour s'arrêter enfin, soudainement sur la fameuse nuit où le Pylim retourna en Stase. Il dévisagea l'assassin habillé de nuit et le suivit dans son évasion avec les trésors de Kortyriak. Métima fut brutalement happé vers la réalité de cette nuit d'avril 1244, près de son feu de camp. Il avait désormais au moins l'espoir de retrouver la Stase du Phénix.

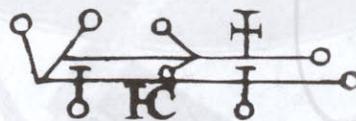
À l'aurore, Métima reprit la route vers Marseille dans l'intention de retrouver le brigand. Et avec le poids de quelques

florins, son épée, son attitude déterminée et une excellente description, l'Ange débusqua le bandit dit « Pochelourde ».

Métima serra alors le poing sur Clémence, en se rappelant que le manant n'avait alors plus la bible en sa possession. Ce dernier s'était vanté, un soir d'ivresse après son larcin, du détressement d'un seigneur en bord de chemin. La description du noble avait attiré l'attention de quelques clients dans une auberge marseillaise, qui lui avaient acheté l'ensemble de son butin. Pochelourde avait d'ailleurs trouvé bien étrange le marché, mais bon, l'argent sonnante et trébuchant n'avait pas de confession lorsque l'on vivait dans la misère en ces temps troublés.

Ainsi depuis 1244, une commanderie templière du sud de la France avait en sa possession la Stase convoitée par Métima. Et aujourd'hui en cette fin d'année 2004, elle allait être transférée à l'Ordre de Malte. Et c'est Sohléan qui sans le savoir allait intercepter l'objet.

Métima éclata dans un rire franc d'autosatisfaction avant de s'asseoir, dans son immense fauteuil, dans sa vaste bibliothèque, de nouveau silencieuse, éclairée par de grands candélabres, en se réjouissant une fois de plus de sa vengeance.



KÉFIR LE DJINN

« Approche, serviteur du Bâton,
je vais te faire passer Manteau Rouge
à ma manière ! »

Mage (Compagnon en Magie)

Séminariste (Apprenti Kabbaliste)

Kéfir est né sur les bords d'un volcan en éruption. Il a passé son enfance élémentaire dans les brasiers des feux de la forêt amazonienne. Depuis la Chute, il désespère de retrouver une source de Sapience assez brûlante pour réchauffer son Pentacle refroidi par l'Orichalque. Il cherche des succédanés dans la chaleur des combats et la violence des passions. Ses décisions sont prises plus vite que ne tombe la foudre. Quel que soit l'enjeu, Kéfir se jette dans les batailles à corps perdu. Ceci lui a valu de se mesurer de nombreuses fois aux Templiers, qu'il rêve de faire déchoir de leur trône. Sa Stase est une épée longue, qu'il porte toujours sur lui.



Basse Magie (Premier Cercle de Magie)

Puissance du juste augmente d'un niveau la Caractéristique Fort pendant une minute.

Anticipation souveraine permet aux Pyrim de lire dans les yeux d'un adversaire ses intentions. Ce dernier ne peut alors plus le surprendre pendant une minute.

Haute Magie (Deuxième Cercle de Magie)

Projection brutale projette au sol un adversaire par télékinésie. Cette attaque inflige trois cases de dégâts.

Volcan vocal fait pousser un cri assourdissant au Pyrim. Toutes les personnes l'entendant dans un rayon de vingt mètres sont surprises si elles ratent un test d'Agile Assez Difficile.

Sceaux (Premier Cercle de Kabbale)

Les puissantes Cuirasses de feu sont des armures de Kabbale. Elles protègent comme une armure de chevalier, sans limiter le porteur dans ses mouvements.

Les Lumières des forêts de feu d'Pharphar sont des globes de lumière mobiles par lesquels le Kabbaliste peut voir. Elles sont au nombre de sept. L'invocateur peut les sacrifier pour enflammer une cible (une case de dégât par boule).

NEPHILIM

INITIATION

Kéfir

MAGIE

Basse Magie

Haute Magie

KABBALE

Sceaux

SIMULACRE

MAÎTRE : Patrick Décart

ÂGE : 24 ans

PROFESSION :

Coursier

DESCRIPTION :

Spirituel

CARACTÉRISTIQUES

AGILE

ENDURANT

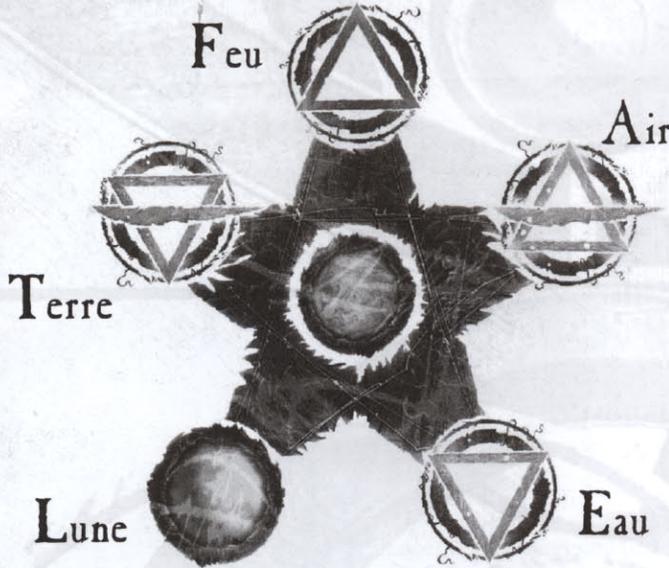
FORT

INTELLIGENT

SEDUISANT

Peu INITIÉ

ALCHIMIE



STASE

Épée longue.

TABLE DE RÉOLUTION DES ACTIONS

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié, Doué

Difficulté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

LIGNE DE

VIE

^
Peu
Blessé

^
Assez
Blessé

^
Blessé

^
Très
Blessé

^
Mort

INCARNATIONS PASSÉES

ÉPOQUE	IMPLICATION	SIMULACRE
Irlande des Thuatha de Danann (5000 avant J.-C.)	Compagnon	Héros
Paris lors de la chute du Temple (1314)	Compagnon	Étudiant
Années noires (1933 à 1945)	Compagnon	Résistante française

GUECHEM L'ANGE

« Tu disais ?

Non, je ne t'écoutais pas,
je récitais l'Illiade en grec dans ma tête. »

Disciple (Apprenti Mage)

Cénobite (Compagnon Kabbaliste)

Guechem est né au cœur des nuées. Il émergea d'une tornade pour mieux ébouriffer l'esprit de ses frères. Depuis la Chute, il n'aspire qu'à retrouver le souffle de Sapience qui animait tant son Pentacle. Ce second souffle, il espère le trouver dans les livres. Rat de bibliothèque faute de mieux, il se fait à l'occasion découvreur de cités perdues ou archéologue éclairé lorsque la rumeur de l'existence de manuscrits atlantes parvint à ses oreilles. Guechem décide rarement de ce qu'il va faire sans demander conseil aux champs magiques d'Air en prenant sept amples inspirations. Réservé et introspectif, il ressent l'angoisse de la page blanche quand le besoin d'écrire le livre de son propre destin le rattrape.



Basse Magie (Premier Cercle de Magie)

Conscience du juste augmente d'un niveau la Caractéristique Intelligent pendant une minute.

Compréhension infuse confère aux Éolim le don de comprendre ce qu'on leur dit, quelle que soit la langue utilisée.

Sceaux (Premier Cercle de Kabbale)

Les Boucliers célestes, les Ailes revêtues de mailles sont des armures de Kabbale. Elles protègent comme une armure de chevalier, sans limiter leur porteur dans ses mouvements.

Ceux qui chassent la nuit sont capables de suivre une personne grâce à leur odorat pendant toute une nuit à condition qu'on leur fasse respirer un objet lui appartenant.

Pentacles (Deuxième Cercle de Kabbale)

Les Enfants des sept tonnerres, Oracles de la pureté sont trois anges munis d'un arc et d'une flèche qui une fois lancée dans le ciel déclenche un éclair qui s'abat sur une cible au choix. Chaque ange est un Maître Archer et disparaît une fois sa flèche tirée. L'éclair inflige 6 cases de dégâts Très Difficiles à encaisser.

L'invocation des **Ministres de paix, vêtus de Béryl** fait surgir un moine translucide qui calme les esprits. Il n'est pas possible de se battre ou même de se disputer en sa présence. L'effet de son sermon dure quinze minutes.

NEPHILIM

INITIATION

Guechem

MAGIE

Basse Magie

KABBALE

Sceaux

Pentacles

SIMULACRE

M : Étienne Chardenez

Âge : 38 ans

Profession :

Garde du corps

Description :

Dans la lune

CHARACTÉRISTIQUES

AGILE

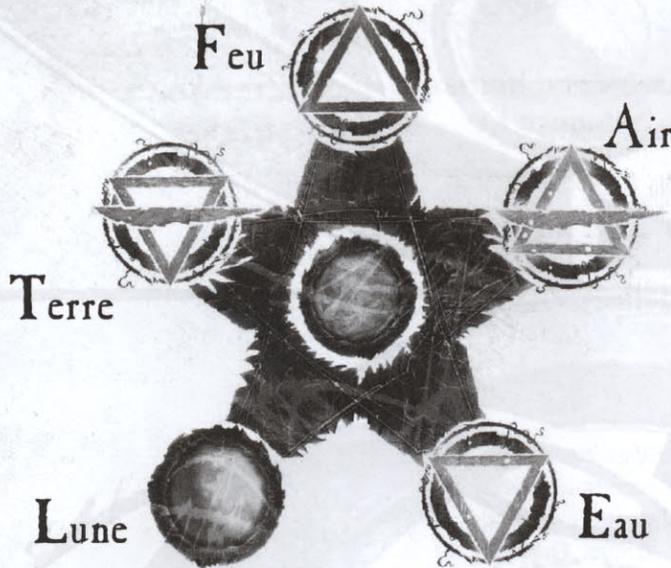
ENDURANT

FORT

INTELLIGENT

SEDUISANT

Peu INITIÉ



ALCHIMIE

STASE

Statuette d'Anubis.

TABLE DE RÉSOLUTION DES ACTIONS

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié, Doué

Difficulté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

LIGNE DE

VIE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

^
Peu
Blessé

^
Assez
Blessé

^
Blessé

^
Très
Blessé

^
Mort

INCARNATIONS PASSÉES

ÉPOQUE	IMPLICATION	SIMULACRE
Égypte antique (1350 avant J.-C.)	Maitre	Prêtresse d'Isis
Londres Élisabéthain (1558 à 1603)	Maitre	Libraire

YISSAKHAR LE SATYRE

« Tu m'ennuies avec tes histoires d'humains.
Dégage, va chercher Sapience ! »

Disciple (Apprenti Mage)

Cénobite (Compagnon Kabbaliste)

Yissakhar est né du ventre de la Terre et n'aspire qu'à y retourner. Ce que des humains prendraient pour un complexe d'Edipe aggravé est le reliquat d'une harmonie profonde qui fut brisée lors de la Chute. Orphelin, ce Satyre arpenta longtemps les terres désolées de l'aube de l'Histoire avant de retrouver espoir. Le jour où il découvrit l'existence des Mondes de Kabbale, il sut qu'il pourrait marcher à nouveau sur des plaines pures. Depuis, il considère la Terre comme une vaste poubelle, dont les humains ne sont qu'au mieux les charognards. Son rêve est de la quitter définitivement. Ses simulacres sont des jouets dont il s'amuse, voire abuse. Il en change sans regret. Son incarnation actuelle sous les traits de « Rico de España » lui permet de se moquer ouvertement des humains et de leur offrir une caricature cinglante et irrationnelle de leur vie. Accessoirement, sa perruque exubérante cache ses cornes.



Basse Magie (Premier Cercle de Magie)

Vigueur du juste augmente d'un niveau la Caractéristique Endurant pendant une minute.

Dialogue végétal permet aux Faërim d'avoir une conversation avec un végétal, qui peut indiquer quels sont les Ka-éléments qu'il a senti autour de lui récemment.

Sceaux (Premier Cercle de Kabbale)

L'Armure de ceux qui naissent des dents semées est une armure de Kabbale. Elles protègent comme une armure de chevalier, sans limiter leur porteur dans ses mouvements.

Les Ashim, portes d'Adamante aux pieds de métal sont des créatures qui se fondent dans une porte et en rendent l'ouverture impossible. La porte résiste à tout type de dommages physiques. Toute agression alerte immédiatement le Kabbaliste, où qu'il soit.

Pentacles (Deuxième Cercle de Kabbale)

Ceux qui rampent et qui grignotent ont des griffes et des dents acérées qui dévorent un kilogramme de matière inerte par tour de jeu.

Les Serviteurs du palais des délices sont particulièrement obséquieux et transformeront le Kabbaliste en animal de son choix.

NEPHILIM

INITIATION

Yissakhar

MAGIE

Basse Magie

KABBALE

Sceaux

Pentacles

SIMULACRE

DM : Rico de España

Âge : 31 ans

PROFESSION :

médié à Canal #

DESCRIPTION :

Travesti

CARACTÉRISTIQUES

AGILE

ENDURANT

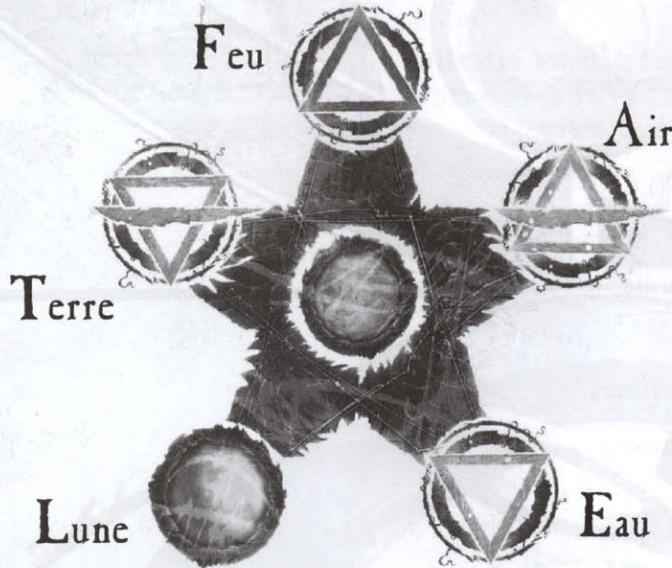
FORT

INTELLIGENT

SÉDUISANT

Peu INITIÉ

ALCHIMIE



STASE

Crucifix avec

des entrelacs celtiques

TABLE DE RÉSOLUTION DES ACTIONS

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié, Doué

Difficulté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

LIGNE DE

VIE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

^
Peu
Blessé

^
Assez
Blessé

^
Blessé

^
Très
Blessé

^
Mort

INCARNATIONS PASSÉES

ÉPOQUE	IMPLICATION	SIMULACRE
Néolithique (aube de l'Histoire)	Compagnon	Leveur de menhir
Arthuriales (400)	Compagnon	Chevalier breton
Croisade albigeoise (1208 à 1243)	Compagnon	Troubadour

MAAYANA L'ONDINE

« Non, ton incantation doit glisser comme de l'eau dans ta gorge, écoute bien et essaye de nouveau. »

Disciple (Apprenti Mage)

Séminariste (Apprenti Kabbaliste)

Melanosis (Apprenti Alchimiste)

Née au sein d'une source, Maayana est un flux de Sapience qui coule en permanence. Mentor de nombreux Nephilim, la Chute n'a pas tari son savoir, ni sa soif de le partager. Pour elle, tout est prétexte à apprentissage. Même la science des profanes. Un à un, ses disciples ont fini par la dépasser, mais aucun n'a attiré à son tour autant d'élèves qu'elle. Elle est le pivot qui soude aujourd'hui la fraternité des personnages des joueurs dans la vie occulte. Si elle refuse le rôle de leader, rien ne se décide sans son conseil préalable.



Basse Magie
(Premier Cercle de Magie)

Adresse du juste augmente d'un niveau la Caractéristique Agile pendant une minute.

Fouille-mémoire plonge les Hydrim dans les souvenirs datant de moins d'une journée d'un sujet. Le Sort répond à une question fermée posée au moment de son lancer.

Sceaux
(Premier Cercle de Kabbale)

Les Écailles d'argent des prairies marines sont des armures de Kabbale. Elles protègent comme une armure de chevalier, sans limiter leur porteur dans ses mouvements.

Les Dames qui veillent sur le lac savent guérir trois cases de toutes les blessures, sauf celles dues à l'Orichalque. Après avoir usé de leur pouvoir guérisseur, elles n'interviendront plus sur un blessé tant qu'il n'aura pas recouvré l'intégralité de sa ligne de vie. On les invoque toujours près d'une étendue d'eau, dont elles ne s'éloigneront pas.

Œuvre au Noir
(Premier Cercle d'Alchimie)

La calcination des porteurs de fléau dissout toute agressivité chez la cible pendant dix minutes. Elle se refuse à attaquer et refoule tout sentiment d'hostilité.

La dissolution du sel double déshydrate la cible, qui doit réussir un test d'Endurance. Assez Difficile chaque tour ou s'évanouir. L'effet s'arrête si la victime trouve à boire ou au bout de dix minutes.

NEPHILIM

INITIATION

Maayana

MAGIE

Basse Magie

KABBALE

Sceaux

SIMULACRE

NOM : Anna Longley

ÂGE : 45 ans

PROFESSION :

Historienne

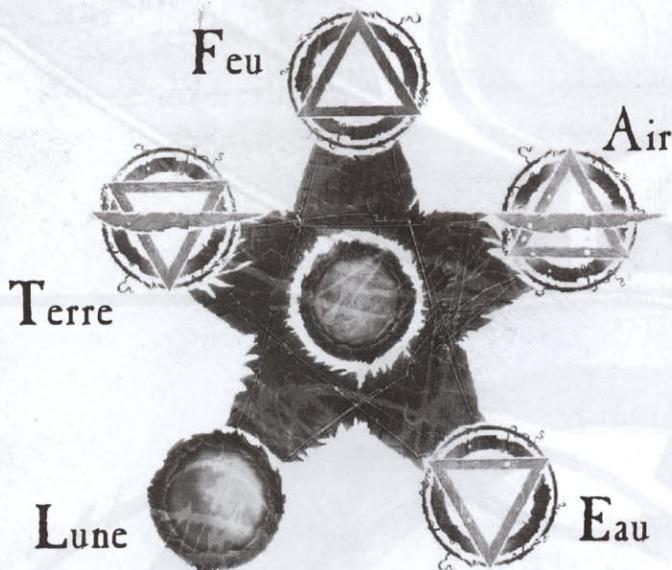
DESCRIPTION :

Volubile

CARACTÉRISTIQUES

AGILE
ENDURANTE
FORTE
INTELLIGENTE
SÉDUISANTE

Peu INITIÉ



ALCHIMIE

Œuvre au Noir

STASE

Encensoir de bronze

TABLE DE RÉSOLUTION DES ACTIONS

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié, Doué

Difficulté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

LIGNE DE

VIE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

^
Peu
Blessé

^
Assez
Blessé

^
Blessé

^
Très
Blessé

^
Mort

INCARNATIONS PASSÉES

ÉPOQUE	IMPLICATION	SIMULACRE
Règne d'Alexandre le Grand (330 avant J.-C.)	Apprenti	Oracle aveugle à Delphes
Constantinople (1000)	Maître	Savant arabe
Paris révolutionnaire (1793)	Compagnon	Sans-culotte

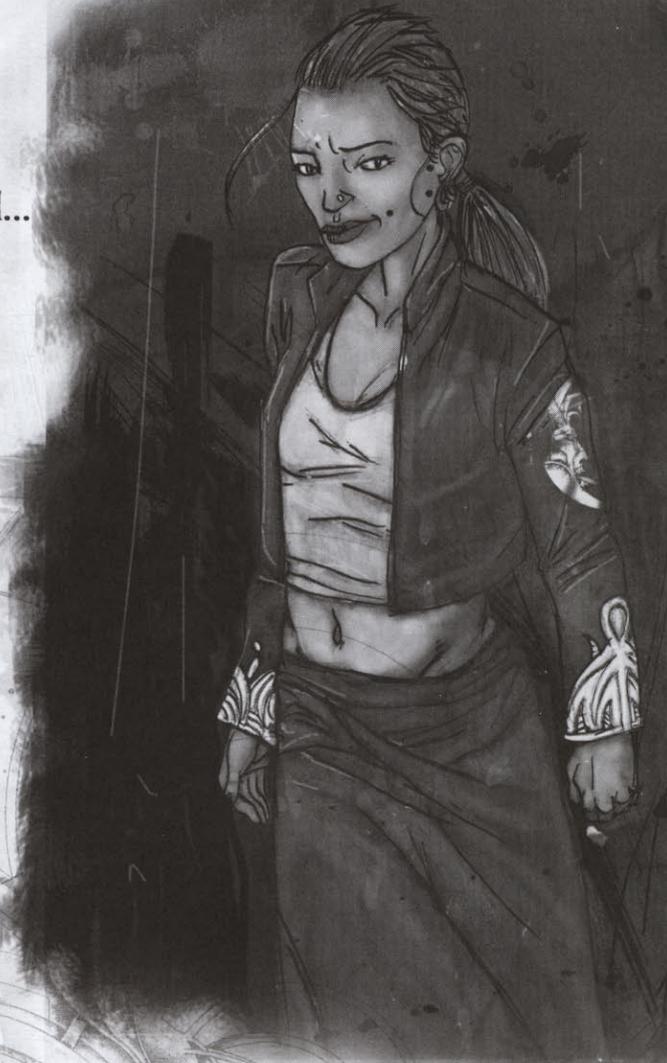
SANESSENA LE SERPENT

« Ça doit être vraiment bien d'être immortel...
Tout le temps je veux dire. »

Disciple (Apprenti Mage)

Leukossi (Compagnon Alchimiste)

Né lors d'une éclipse de lune, le Pentacle de Sanessena aurait du finir mort-né. Si la vie ne lui fit pas faux bond, elle oublia tout de même de lui forger une identité. Ne sachant quel rôle jouer parmi ses semblables, il ne sut pas vers qui se tourner quand survint la Chute. La malédiction de l'incarnation qui s'en suivit fut plutôt vécue comme une révélation pour lui. Prompt à porter un masque, Sanessena endosse chaque nouveau corps avec bonheur. L'identité de son hôte devient une seconde nature, où il choisit parfois de s'y perdre. Qu'il est bon d'oublier le monde occulte et de se prendre pour un simple mortel. Au XX^e siècle Sanessena a enfin trouvé une forme de stabilité grâce à d'autres Nephilim qui ont bien voulu l'intégrer à leur groupe malgré sa nature lunatique.



Basse Magie
(Premier Cercle de Magie)

Beauté du juste augmente d'un niveau la Caractéristique Séduisant pendant une minute.

Langue qui fourche permet aux Onirim de détecter les mensonges prononcés devant lui.

Œuvre au Noir
(Premier Cercle d'Alchimie)

La poussière des rêves endort celui qui la respire.

La poudre de crédulité rend totalement crédule qui la respire.

Œuvre au Blanc
(Deuxième Cercle d'Alchimie)

Le cercle impassible que dessine cette poudre sur le sol est infranchissable par une créature vivante. Le cercle ne peut être brisé que de l'extérieur, ou au bout d'une heure.

La transformation de la griffe noire fait de la main sur laquelle on la verse une grosse patte velue aux griffes acérées. Elle inflige les mêmes dégâts qu'une épée (4 cases).

NEPHILIM

INITIATION

Sanessena

MAGIE

Basse Magie

KABBALE

SIMULACRE

NOM : Sara Chougrani

ÂGE : 29 ans

PROFESSION :

Comptable

DESCRIPTION :

Extravertie

CHARACTÉRISTIQUES

AGILE

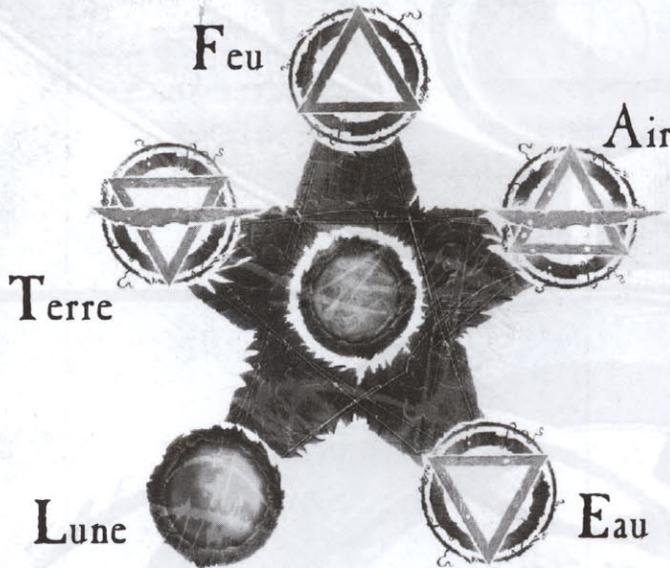
ENDURANTE

FORTE

INTELLIGENTE

SÉDUISANTE

Peu INITIÉ



ALCHIMIE

Œuvre au Noir

Œuvre au Blanc

STASE

Poste de T.S.F.

TABLE DE RÉOLUTION DES ACTIONS

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié, Doué

Difficulté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

LIGNE DE

VIE



^
Peu
Blessé

^
Assez
Blessé

^
Blessé

^
Très
Blessé

^
Mort

INCARNATIONS PASSÉES

ÉPOQUE	IMPLICATION	SIMULACRE
Carthage (150 avant J.-C.)	Compagnon	Sacrificateur à Baal
L'apogée victorienne (1873 à 1901)	Maître	Monstre dans un cirque londonien
Années noires (1933 à 1945)	Apprenti	Trafiquante russe

SIMULACRE

NOM :

ÂGE :

PROFESSION :

DESCRIPTION :

CARACTÉRISTIQUES

AGILE

ENDURANT

FORT

INTELLIGENT

SEDUISANT

SIMULACRE

NOM :

ÂGE :

PROFESSION :

DESCRIPTION :

CARACTÉRISTIQUES

AGILE

ENDURANT

FORT

INTELLIGENT

SEDUISANT

SIMULACRE

NOM :

ÂGE :

PROFESSION :

DESCRIPTION :

CARACTÉRISTIQUES

AGILE

ENDURANT

FORT

INTELLIGENT

SEDUISANT

SIMULACRE

NOM :

ÂGE :

PROFESSION :

DESCRIPTION :

CARACTÉRISTIQUES

AGILE

ENDURANT

FORT

INTELLIGENT

SEDUISANT

SIMULACRE

NOM :

ÂGE :

PROFESSION :

DESCRIPTION :

CARACTÉRISTIQUES

AGILE

ENDURANT

FORT

INTELLIGENT

SEDUISANT

SIMULACRE

NOM :

ÂGE :

PROFESSION :

DESCRIPTION :

CARACTÉRISTIQUES

AGILE

ENDURANT

FORT

INTELLIGENT

SEDUISANT

NEPHILIM

INITIATION

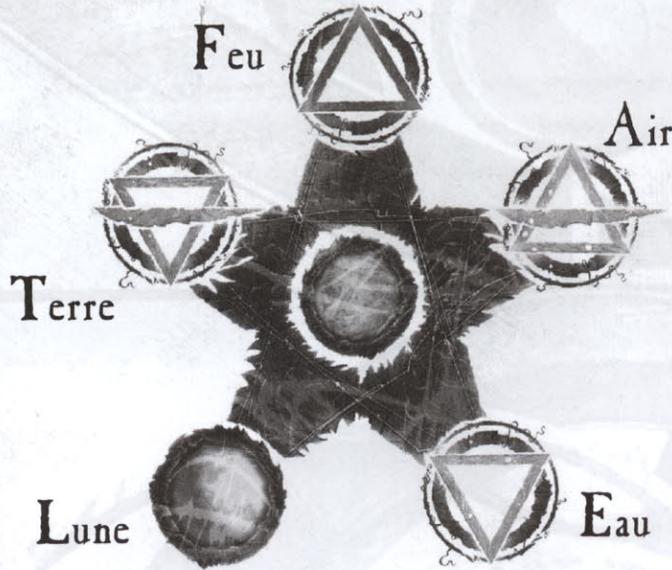


MAGIE

Peu INITIÉ

ALCHIMIE

KABBALE



STASE

SIMULACRE

TABLE DE RÉOLUTION DES ACTIONS

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié, Doué

Difficulté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

LIGNE DE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

VIE

^
Peu
Blessé

^
Assez
Blessé

^
Blessé

^
Très
Blessé

^
Mort

CHARACTÉRISTIQUES

- AGILE
- ENDURANT
- FORT
- INTELLIGENT
- SÉDUISANT

INCARNATIONS PASSÉES

ÉPOQUE	IMPLICATION	SIMULACRE



Quo Vadis (*)

Sohléan courait hors d'haleine dans les rues mal éclairées et vides de Toulouse. Les poumons de son Simulacre étaient en feu. Deux hommes armés la pourchassaient ; elle se faufila dans une ruelle pour souffler lorsqu'elle fut certaine d'être hors de portée. Plaquée contre un mur, elle se laissa glisser doucement jusqu'au sol. Elle tenta de reprendre ses esprits.

L'étrange gravité affichée par Métima lorsqu'il lui avait exposé sa requête lui revint en mémoire. Il lui avait tout simplement demandé de lui retrouver une bible enluminée qui fut sa propriété il y a plusieurs siècles. Il savait qu'actuellement elle était entre les mains de Nicolas Dedieu, un bibliophile toulousain. Métima ne pouvait à son grand désarroi le contacter pour négocier son acquisition, car l'état de ses métamorphoses ne lui permettait pas la discrétion indispensable aux interactions avec le monde profane. Il lui avait cependant fourni une excellente description de l'objet et donné l'adresse du collectionneur.

« Tout simplement » pensa-t-elle, vexée d'avoir été si imprudente. Évidemment, il n'y avait que le Temple pour s'intéresser aux mêmes ouvrages qu'un Néphilm. Reclus dans sa cave, Métima ne s'était visiblement guère tenu au courant des escarmouches que se livraient les factions occultes à la surface.

Lors de sa visite au domicile de Dedieu, elle avait vite pris congé de ce personnage antipathique. La panique l'avait gagné lorsqu'elle avait remarqué les symboles templiers affichés dans la salle de réception de l'aristocrate. Peu après être sorti de chez lui, elle avait repéré ces deux molosses qui la suivaient. Leur patron avait sans aucun doute remarqué ses

métamorphoses. Et depuis la veille, ils ne la quittaient plus d'une semelle.

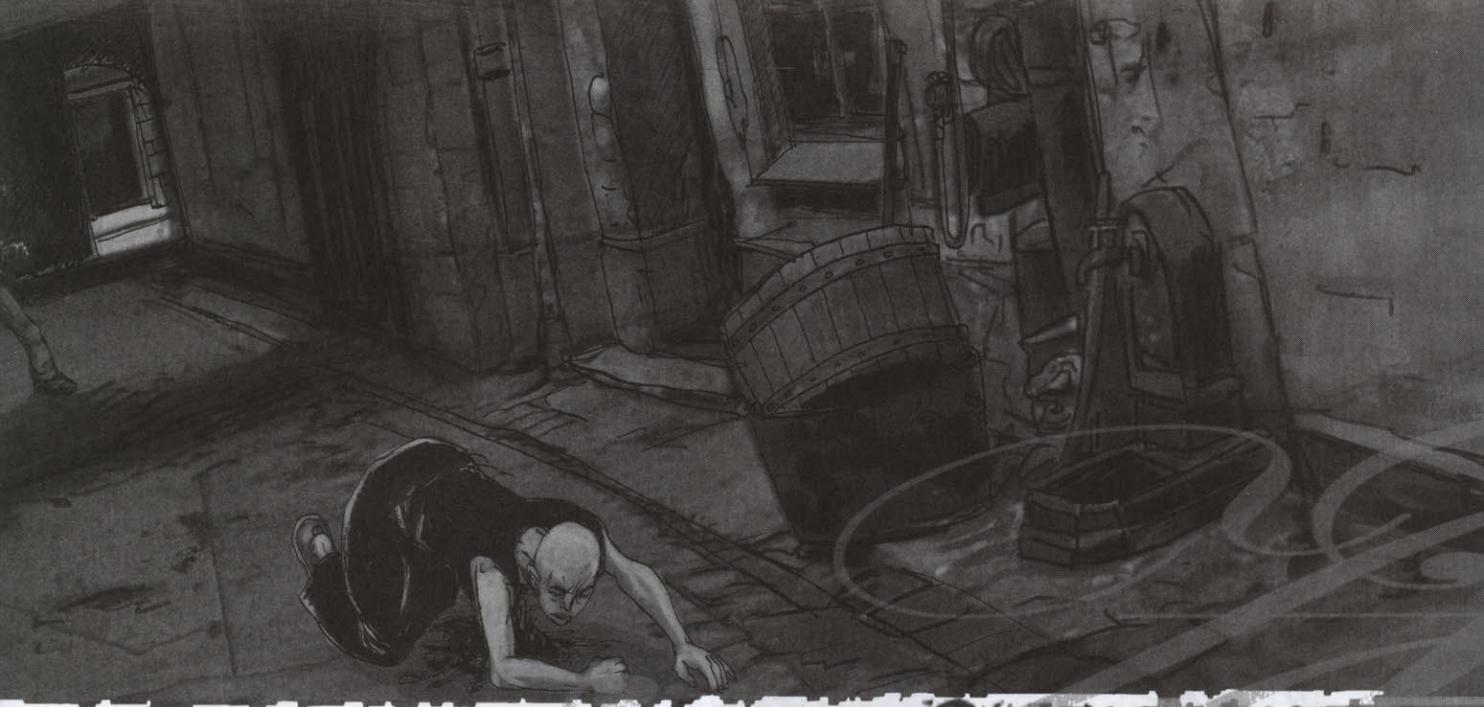
Soudain un bruit étouffé la fit sursauter. Un frisson remonta le long de sa colonne vertébrale. Elle jeta un regard furtif par l'angle du mur donnant sur la ruelle. Sohléan n'aperçut personne, pas même une ombre. Cette angoissante impression d'être épiée ne la quittait pas. Sans aucun doute possible, ses poursuivants avaient cessé de simplement la suivre et avaient maintenant une autre idée en tête.

Sans perdre un instant, elle sortit une craie de soufre de la poche de sa veste. Cachée derrière la calandre d'un pick-up elle traça d'un trait sur l'asphalte irrégulier un sceau de Kabbale. Sohléan redouta la réaction de la créature invoquée. Celles-ci n'appréciaient pas les sceaux peu soignés. Il allait falloir être convaincante. Elle prit quelques secondes de plus pour retrouver un souffle régulier. Sohléan murmura entre ses lèvres les paroles de l'appel :

— Par le Verbe, Seigneurs du Monde de Sohar, Maître de la Perfection, Gardiens du Saphir Mystique, ouvre-moi les Portes de Yesod, le Fondement, Plan Immatériel selon lequel tout se construit. Permets-moi d'invoquer les Enfants des Sept Tonnerres, Oracles de la Pureté. Par Jupiter, Celui qui inspire la Connaissance, Moi, Sohléan, Apprenti Cénobite, j'exige leur présence en ce sceau.

Trois silhouettes cuirassées d'or blanc et jaune apparurent alors. Leurs fines ailes battaient énergiquement derrière leur visage d'ange d'éternel adolescent. En voyant Sohléan, ils encochèrent une flèche d'argent dans la corde de leur arc. Celle-ci se transformerait en éclair s'ils décidaient de s'en

(*) : Qui va là ?



servir en son nom. Mais leurs yeux de saphir exprimaient un agacement qui ne présageait rien de bon.

— Bienvenue à vous, ô Enfants des Sept Tonnerres, Oracles de la Pureté. Je vous prie de bien vouloir m'aider en foudroyant mes poursuivants.

Partant à la recherche des assaillants, les Enfants se dispersèrent dans la nuit en pestant dans leur langue sur ces Kabbalistes qui manquaient cruellement de respect. Soulagée par leur présence, Sohléan se concentra de nouveau sur les bruits de pas. Elle tendit l'oreille. Plus aucun bruit. Elle jeta discrètement un regard au dessus du 4 x 4 qui la dissimulait. Personne. Sans qu'elle puisse réagir, elle fut frappée au bas-ventre par une ombre qui s'était glissée sous la voiture. Sous la violence du choc, son corps s'écrasa bruyamment contre le mur. Avant même que l'Efreet pût se redresser, l'ombre fondit sur elle. Elle la saisit brutalement, lui tordant douloureusement un bras dans le dos. L'homme l'immobilisa au sol. Son simulacre était trop menu pour lutter contre cet homme manifestement versé dans l'art du combat à mains nues.

Soudain un grondement de tonnerre coïncida avec un éclair de lumière et une forte odeur d'ozone. Le corps du Templier s'effondra comme un poids mort sur son dos. Elle l'écarta en roulant péniblement sur elle-même, dégoûtée par l'odeur du perfecto fumant. Elle ne prit pas le temps de retourner pour voir son visage, l'autre avait certainement entendu l'éclair. Tentant le tout pour le tout, l'Éolim prit son élan pour une folle course à découvert jusqu'à dans l'artère principale du quartier.

Au moment d'atteindre enfin l'avenue salvatrice, une balle meurtrière stoppa net le corps de l'hôte du Nephilim. Stupéfaite, elle pivota légèrement et, à l'instant où elle put voir le visage du tireur, droit, le bras tendu vers elle, l'arme encore brûlante braquée sur elle, elle sentit la vague de sang affluer dans sa gorge. Les yeux exorbités par la douleur, elle s'effondra.

Son simulacre décédé, Sohléan fut projeté hors de son corps. Elle baignait de nouveau dans les Champs magiques, choquée par le traumatisme de la désincarnation. Le Templier se pencha sur elle, muni d'un anneau d'Orichalque. Mais pas d'épée. Elle n'avait donc reçu qu'un avertissement. Mais elle ne s'en soucia bientôt plus, alors qu'une douce torpeur l'envahissait, l'invitant à se laisser flotter dans les courants élémentaires, oubliieuse de l'impérieuse nécessité de l'incarnation. Du haut des lampadaires où ils s'étaient perchés, deux sombres angelots éclatèrent d'un rire satisfait et sardonique en la voyant ainsi dériver dans l'air du soir. Ils n'accordèrent pas un regard au Templier qui fouillait sa dépouille.





CONSEILS DE MISE EN SCÈNE

Le scénario est émaillé de conseils pour le meneur de jeu débutant, mais avant toute chose il est bon de se pencher d'avantage sur ce qui fait la spécificité d'une partie de Nephilim.

La recherche ésotérique

Nephilim est un jeu de rôle qui a cela de particulier de se baser en partie sur des faits historiques, pour mieux ensuite les détourner en prenant comme hypothèse l'existence d'êtres magiques plurimillénaires et de sociétés secrètes aux buts inavouables. Ceci a une conséquence bien pratique pour les meneurs de jeu : les livres d'histoires et les encyclopédies sont autant d'aides de jeu toutes trouvées. L'Internet dispose aussi de nombreux documents et articles qui ne demandent qu'à être imprimés tel quels et distribués aux joueurs au fil de leurs recherches.

À moins de dévaliser votre médiathèque municipale, le nombre de documents que vous donnerez aux joueurs en même temps restera limité. Seul un petit nombre pourront les examiner en même temps. Plutôt que de ralentir soudainement le jeu, profitez en pour séparer les personnages. Alors que certains vont à la bibliothèque ou surfent sur Internet pendant plusieurs heures, d'autres vont surveiller tel ou tel bâtiment, suivent un suspect ou interrogent leurs contacts. Les heures de recherches ont l'avantage d'avoir un pendant réel : les minutes de lecture des joueurs. Quand les personnages qui étaient parti en vadrouille retrouvent les rats de bibliothèque, ils peuvent alors s'échanger des informations. Ils n'auront d'ailleurs pas à faire semblant de ne pas savoir ce qu'a fait l'autre groupe, puisque chacun étant occupé, il n'a guère pu porter son attention à ce que faisaient le reste de leur Fraternité. L'échange peut donc être joué comme un véritable dialogue entre les personnages.

L'enquête ésotérique

Contrairement aux enquêtes policières classiques, les personnages de Nephilim ne s'intéressent que rarement aux indices matériels de type empreinte, traces de pas dans la boue et autres mégots de cigarette. Leurs Sciences occultes leur permettent bien souvent de trouver des raccourcis pour accélérer la progression de leurs pistes.

L'enquête ésotérique a d'avantage pour but de découvrir la véritable nature des protagonistes plutôt que leur simple identité profane. Pour y arriver, ce sont les méthodes et les symboles dont ils s'entourent qu'il faut analyser. Là encore, le monde réel vient à la rescousse du meneur de jeu par les multiples dictionnaires des symboles qui sont disponibles. Ainsi armés, les joueurs sont libres de leurs interprétations, quitte pour le meneur de jeu à les aiguiller un peu.

Quelle(s) ambiance(s) ?

La double lecture du monde contemporain, profane ou occulte, sert à alimenter tout un jeu de mystère et de dévoilement. Les Nephilim vivent de l'autre côté du voile, mais celui-ci à de nombreux plis et, comme une mariée, a plusieurs voilages à effeuiller avant de pouvoir contempler le beau visage de la Sophia, la madone de la sagesse et de la vérité.

L'ambiance oscille donc entre deux pôles. Tant qu'ils tâtonnent, qu'ils enquêtent, ils restent dans l'obscurité de l'ignorance. Nephilim se fait alors jeu d'intrigues feutrées et prudentes, où tout est mystère, comme dans un épisode de Corto Maltese ou dans Le Nom de la Rose. Au contraire, quand les théories des joueurs se conforment aux faits, ils peuvent agir en connaissance de cause. Leurs Sciences occultes leur donnent une large marge de manœuvre, tant qu'elles ne sont pas contrées par la menace de l'Orichalque. Nephilim se transforme alors en jeu d'espionnage ou d'action à grand spectacle, digne de James Bond ou de The Matrix.

Au cours d'une partie, il n'y a pas toujours une progression constante de la première ambiance vers la seconde. Vous pouvez utiliser exclusivement l'une ou l'autre, ou commencer par l'une pour finir par l'autre. Il est aisé de d'abord faire croire aux joueurs qu'ils ont tout compris, pour ensuite les embourber par des faits qui ne sont pas cohérents avec leur théorie.

Quelle limite ?

Les Nephilim, bardés de sortilèges, sont-ils pour autant des super héros et les joueurs doivent-ils les jouer tels quels ? Vous êtes libres de répondre à cette question, mais en tant que meneur de jeu vous devez savoir comment les arrêter s'ils dépassent les limites de pouvoir qui sont celles de votre conception de ce jeu. Deux choses effraient ou devraient effrayer tout Nephilim qui se respecte : l'Orichalque et la Stase.

Le métal noir n'est pas simplement une arme mortelle, même pour ceux qui défient le temps. Une simple blessure peut leur jouer des tours. En perdant un peu de leur essence, c'est tout un pan de leur mémoire qui disparaît. Alors pourquoi ne pas leur faire oublier une période d'incarnation ou un Sortilège la prochaine fois qu'ils se sentent assez forts pour affronter un Manteau Blanc ? Les Templiers ont inventé de nombreux rituels à base d'Orichalque, libre à vous d'étonner vos joueurs sur ses multiples usages en inventant des pratiques donnant l'avantage aux humains.

Une période de remise en Stase est toujours un échec pour un être immortel. Insistez sur la vulnérabilité du personnage ainsi prisonnier. Distillez la paranoïa en faisant fouiller l'ancre des PJ puis en leur laissant constater que leur Stase est toujours à sa place, mais que manifestement quelqu'un l'a examinée. Certaines Stases conservent mal l'énergie magique, aussi se vident elles petit à petit, pour être finalement prête à aspirer le Nephilim à sa prochaine désincarnation. Les PJ ne devraient jamais savoir s'ils vont retourner à leur prison ou s'il leur sera donné la possibilité de trouver un autre corps à habiter. L'incertitude est votre meilleur outil pour apporter du suspense à vos parties.

Jouer en musique

Si vous êtes un adepte du jeu en musique ou si vous voulez profiter de cette partie pour en découvrir les plaisirs, lisez ce qui suit. Si vos joueurs sont réfractaires à ce procédé, inutile d'insister. Mais dans le cas contraire exercez vous à jouer avec les plages de vos CD des musique de films que nous vous conseillons. Avec un peu de pratique, vous apprendrez à caller vos descriptions et autres effets de manche avec les variations de la musique. Vous le ferrez même parfois sans vous en rendre compte !

• Générique de début : BO de *Léon*, 1 – *Noon*.

• Pour Toulouse : BO de *Léon* par Eric Serra.

Le jour : 5 – *A bird in New York*, 8 – *Can I have a word with you*, 12 – *Very special delivery*, 13 – *When Leon does his best*, 20 – *The fight 3*, 21 – *The fight 4*.

La nuit : 4 – *What's happening out there*, 7 – *Fatman*, 11 – *Room 4602*, 15 – *Birds of storm*, 18 – *The fight 1*, 19 – *The fight 2*.

• Pour Métima : BO de *Le Nom de la Rose* par James Horner.

Aspect positif : 1 – *Main titles*, 2 – *Beata Viscera*, 8 – *The Confession*, 9 – *Flashbacks*

Aspect négatif : 3 – *First recognition*, 4 – *The Lesson*, 6 – *The Scriptorium*, 11 – *Betrayed*



Chœurs de moines : 5 – *Kyrie*, 7 – *Veni Sancte Spiritus*. Ils peuvent servir pour la cérémonie templière dans la maison de l'inquisition. Ainsi l'association Temple / Métima se fait aussi par la musique.

La musique de Métima est profondément attachée à sa bibliothèque, qui constitue son aspect positif. Son aspect négatif est révélé après la scène de l'église. Surtout ne passez pas la musique de Métima lorsqu'il est masqué, à moins de vouloir introduire un indice musical si les PJ ont déjà découvert le pot aux roses. Passer le thème de Métima juste avant qu'il ne tombe le masque peut constituer une forme de récompense pour les PJ perspicaces.

• Pour Montségur et la campagne languedocienne : BO de *Sleepy Hollow* par Danny Elfman.

Le jour : 3 – *Young Ichabod*, 6 – *Sweet dreams*, 6 – *The gift*, 9 – *More dreams*.

La nuit : 1 – *Introduction*, 2 – *Main titles*, 4 – *The story*, 8 – *Into the woods / The witch*, 12 – *Evil eye*

Action (poursuite ou combat) : 13 – *The church battle*, 16 – *The chase*, 17 – *The final confrontation*.

• Générique de fin : BO de *Le Nom de la Rose*, 13 – *End titles*, ou « oraison funèbre pour un Ange déchu ».

Si vous voulez expérimenter avec d'autres BO, voici une liste de films convenant bien à l'ambiance de Nephilim : 8mm, Corto Maltese, Dracula, From Hell, Hannibal, Indiana Jones et la dernière croisade, Entretien avec un vampire, L'échine du diable, Les rivières pourpres, The Matrix, La neuvième porte, The Crow 2, La Momie.



SYNOPSIS

Les Manteaux Gris est un scénario qui a pour point de départ la situation laissée à la fin de « Quo Vadis ». La lecture des intermèdes est donc indispensable à sa bonne compréhension. C'est d'ailleurs pourquoi ces nouvelles sont réservées au meneur de jeu. Les joueurs pourront les lire après la partie.

L'intrigue met en scène trois Immortels – Métima, Sohléan et Kortyriak – ainsi que plusieurs obédiences du Temple. L'enjeu est la Stase de Kortyriak, qui se trouve au cœur d'un échange entre les Templiers du sud de la France et l'Ordre de Malte. Métima cherche à intercepter l'objet pour pouvoir exercer sa vengeance. Seuls les personnages des joueurs pourront arrêter son geste fratricide.

Ce scénario est prévu pour être joué pendant deux soirées, soit environ une dizaine d'heures de jeu.



METIMA FATI (*)

Les aigles cathares

L'Ange Métima et le Phénix Kortyriak sont deux Immortels qu'une amitié indéfectible lie depuis la Chute. Quand l'un est en Stase, l'autre met tout en œuvre pour la retrouver et réincarner son Frère de Ka. Au fil de leurs périodes d'éveil, chacun œuvre pour la continuation du Sentier d'Or. Mais au lieu de considérer les humains comme des sujets d'expérience, ils en font des collaborateurs avec qui ils avancent main dans la main.

Au début du XII^e siècle, sous les traits de deux chevaliers sans terre, ils embrassent la cause du catharisme en Occitanie. Aux côtés du Nephilim qui initia ce mouvement, le Pagad, ils ouvrent les fidèles au monde occulte et les enjoignent à éveiller leur Ka-Soleil. De château en château, les deux Nephilim rallient les seigneurs du Sud à cette nouvelle religion et les fédèrent autour de Raimond VI, comte de Toulouse. Mais bientôt, le Temple et l'Église prennent ombrage du succès de ce qu'ils qualifient d'hérésie. Rome finance une nouvelle croisade, contre les infidèles de l'intérieur cette fois. À Paris, le roi Louis VII n'est que trop heureux d'annexer à son royaume les riches terres du Sud. Grâce aux efforts d'un Manteau Blanc redoutable et cruel, Simon de Montfort, Toulouse tombe en quelques années.

Décidé à protéger son œuvre, Métima fait de De Montfort sa némésis personnelle. Lui et le Pyrim rivalisent d'audace pour contrer les avancées des croisés. L'Ange croit tuer Simon à Toulouse en 1218, mais ce n'est qu'un leurre organisé par le Temple pour laisser les mains libres au terrible Manteau Blanc. Le chevalier chrétien concentre en secret ses efforts sur les places fortes Nephilim, laissant son fils Amaury le remplacer dans son rôle profane.

Traqués par un ennemi invisible, l'oiseau de paradis et l'oiseau de feu s'abritent alors dans les nids d'aigles que sont les refuges cathares. Une à une, les forteresses tombent, jusqu'à ce que les deux compagnons soient finalement pris au piège avec leur Prince dans le château de Montségur, dernier abri sûr. Ils couvrent la fuite du Pagad quand les Templiers brisent les dernières défenses. Dans la confusion, Métima et Kortyriak sont séparés.

Métima est pris et longuement torturé à l'Orichalque par Simon de Montfort. Le métal affaiblit sa Sapience et laisse la douleur briser sa volonté. Simon lui laisse croire que Kortyriak l'a abandonné. Métima, épuisé et perdu, avoue ce qu'il sait – fort peu heureusement. Simon le laisse pour mort, en tout cas à moitié fou.

Une convalescence difficile

Contre toute attente, le Pentacle accablé de Métima survit. Il garde de lourdes séquelles de la torture qu'il a endurée. Les entrelacs de son Pentacle sont veinés de gris là où l'Orichalque l'a frappé. Métima retrouve finalement la trace de Kortyriak. Sa Stase fait désormais partie du trésor des Chevaliers de l'Alliance Templière, dont l'influence s'étend sur tout le sud de la France. Métima ne cherche pas à retrouver le Pagad ou d'autres Adoptés du Bateleur : il a sa vengeance à mener. À la fois contre les héritiers de Montfort et contre Kortyriak, le traître. Patiemment, l'Ange déchu attend qu'une opportunité se présente. Son simulacre, lui aussi soumis à rude épreuve, trépane quelque temps après et l'Ange est capturé par sa Stase.

Le hasard le réincarne pendant la Révolution française à Toulouse, où il s'installe. Les plaies de son âme continuent à le faire souffrir. La douleur a même transformé ses métamorphoses. Très voyantes et très abîmées, elles l'obligent à se terrer à l'écart des profanes. Il fonde alors une bibliothèque occulte, d'où il sort peu. Il converse uniquement par courrier avec ses semblables, ne les rencontrant que pour acquiescer ou échanger un précieux Focus. Mais, malgré ses recherches, aucun ne lui permet de guérir son Pentacle martyrisé.

Sous le signe du Bâton

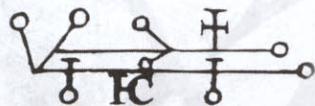
En 2003, alors que Métima passe pour un fantôme dans les légendes de Toulouse, il découvre lors d'une échauffourée avec des Templiers que la douleur qu'il ressent constamment l'a rendu légèrement moins sensible à l'Orichalque que ses frères. Sa résistance demeure très faible, mais elle suffit pour lui permettre d'incarner un Manteau Blanc malgré son médaillon d'Orichalque. En privé, il met le pendentif en lieu sûr et le remplace par une copie qu'il arbore lors des rencontres avec les initiés du Bâton. Pendant plusieurs semaines, il joue un jeu dangereux, au milieu des Chevaliers de l'Alliance Templière. Ce qu'il voit le trouble profondément : ses vieux ennemis n'ont plus rien des chevaliers d'autrefois. Le sens de l'honneur

(*) : Le destin de Métima

les a désertés pour être remplacé par un culte de l'efficacité résolument moderne. Ils gardent des trésors inestimables, mais leurs traditions se sont oubliées et ils ne savent plus les utiliser. Ainsi, la Stase de Kortyriak, oubliée dans la région, n'a pas été transformée en homoncule, faute de connaître le rituel.

Au milieu des Chevaliers, Métima forge son plan. Il convertit en secret les Manteaux Noirs les plus jeunes et les plus prometteurs à ce qu'il leur révèle être « la vraie doctrine du Temple ». Il veut en faire des chevaliers des Temps modernes, de vrais initiés. À nouveau, Métima se laisse habiter par le vieux rêve du Bateleur : former des humains à la vie en paix avec les Nephilim. S'il y parvient parmi leurs ennemis irréductibles, alors son peuple aura peut-être une chance. Métima retrouve le goût à l'immortalité.

Dès que les premiers jalons sont placés, l'Éolim organise la mort de son simulacre, de peur d'être découvert. L'Orichalque des Templiers autour de lui a ralenti le temps d'apparition de ses métamorphoses, mais elles finissent par se manifester. Avant de mourir, il confie à ses protégés qu'un homme masqué et portant un manteau gris viendrait les voir s'il venait à disparaître et qu'il serait leur prochain maître.



QUI SONT LES MANTEAUX NOIRS ?

Ce sont les soldats du Temple, les initiés de plus bas niveau. Leur recrutement est toujours une affaire délicate. Ceux dont la loyauté est douteuse sont exécutés froidement. Après une initiation difficile, il ne reste plus dans les rangs qu'une poignée d'hommes fanatiquement dévoués à la cause du Temple et vivant pleinement leur fraternité.

Ces initiés du premier degré sont tenus de porter en permanence la couleur de leur grade, le noir. Ils ont appris à obéir aveuglément aux ordres de leurs supérieurs. Ils croient être la soldatesque de Dieu et se battre pour imposer un nouvel ordre mondial où leurs vertus seront reconnues.

Un Manteau Noir connaît la doctrine de son ordre. Sa vie obéit à une discipline de fer. Il est très efficace en équipe et manœuvre efficacement sur tout type de terrain. La plupart combattront jusqu'à la mort. Les plus jeunes sont encore impressionnés par une démonstration de pouvoirs magiques. Les autres voient là une preuve de la qualité démoniaque de leurs proies et n'en sont que plus galvanisés.



QUI SONT LES MANTEAUX BLANCS ?

Là où les Manteaux Noirs sont de simples écuyers, les Manteaux Blancs forment la chevalerie. Aujourd'hui on dirait qu'ils sont les cadres dirigeants de l'ordre. Quand un écuyer a fait ses preuves sur le terrain et qu'il a montré sa capacité à garder le secret, il est adoubé chevalier, suivant le rite médiéval. Il est initié aux réalités occultes du monde, ce qui le rend apte à affronter intelligemment ses dangers. Il apprend que les Nephilim ne sont pas des démons au sens propre. On lui raconte l'histoire de la création de l'Ordre. De nouveaux outils de pouvoir viennent de pair avec ses nouvelles responsabilités. Il est autorisé à porter une épée en Orichalque, mais surtout on lui apprend à maîtriser un Homoncule.

Un Homoncule est un Nephilim qu'on a forcé par un rituel impie à s'incarner dans un morceau de chair. Enfermé dans un bocal en verre, il est incapable d'action volontaire. En revanche, l'humain dont on a pris un doigt, une oreille, voire un oeil peut le forcer à lancer ses Sortilèges. Il doit réaliser le rituel adéquat alors que l'Homoncule lui fournit l'énergie magique. Les Manteaux Blancs sont pour cette raison des occultistes avertis, capables de tracer des pentacles de Kabbale ou de déclamer des incantations.

Un Manteau Blanc porte toujours du blanc sur lui. À l'image des Nephilim fiers de leurs métamorphoses, cette marque d'identification pas toujours prudente est rarement dissimulée. Il a autour du cou un médaillon d'Orichalque – voire une bague – qui empêche toute possession par un Nephilim et donc évite toute fuite d'informations importantes vers l'ennemi. Les Manteaux Noirs envoyés pour tuer un Nephilim disposent aussi de cette commodité si leur commanderie est suffisamment riche.

L'Ange de la vengeance

Grâce à ceux qu'il appelle désormais « ses Manteaux Gris », Métima apprend que les Chevaliers de l'Alliance Templière, las de ne pouvoir rien faire de leurs trésors, ont décidé de les échanger contre de l'Orichalque auprès d'une obédience plus traditionaliste et de plus haut degré, l'Ordre de Malte. L'objet principal de la transaction est la Stase de Kortyriak, mais aussi le journal intime de Simon de Montfort, jamais révélé aux profanes, qui fait partie du trésor de l'Alliance.

Métima décide que c'est le bon moment pour se venger de Kortyriak, détruire les mémoires de son vieil ennemi Templier et promouvoir les Manteaux Gris à la tête de leur obédience, le tout un seul coup audacieux.

Métima persuade ses disciples qu'un tel trésor ne doit pas quitter le sol français et que la seule façon de s'en assurer est de le soustraire à ces Templiers de pacotille. Sans sourciller, ils se rallient au plan de leur maître. C'est alors qu'entre dans la bibliothèque de Métima celle qui deviendra l'écran de fumée du plan de l'Ange : l'Efreet Sohléan.



MÉTIMA

Initiation : Assez Initié (Ange).

ASPECT

L'Ange n'est littéralement plus que l'ombre de lui-même. Alors que ses plumes ont noirci et son odeur de miel à tourné comme du lait abandonné à l'air libre, ses cheveux ont pris une couleur de rouille. Sa voix évoque davantage celle d'un corbeau que celle d'une créature céleste. Les ombres s'accrochent à ses vêtements, comme pour mieux le retenir. Quand il n'y prend garde, son corps perd même toute épaisseur et se fond dans l'obscurité.

SES SCIENCES OCCULTES

Depuis son réveil, Métima utilise de préférence des sorts de Ka-terre. Il a oublié jusqu'à l'usage de certains Sorts de Ka-air, tel que Compréhension infuse. Même son Élévation aérienne n'a plus rien de gracieuse : c'est une colonne de boue qui le soulève dans les airs quelques instants, avant de s'écrouler mollement.

- **Basse Magie** : Conscience du juste ; Vigueur du juste ; Dialogue végétal.
- **Haute Magie** : Lecture du savoir ; Déplacement chthonien, Élévation aérienne.
- **Sceaux** : Les Boucliers célestes, les Ailes revêtues de mailles ; Les Ashim, portes d'Adamante aux pieds de métal
- **Pentacles** : Les Enfants des sept tonnerres, Oracles de la pureté ; les Ministres de paix, vêtus de Béryl ; Ceux qui rampent et qui grignent.



SON PASSÉ

- Apprenti Leveur de menhir au Néolithique (aube de l'Histoire)
- Compagnon Druide auprès des Thuatha de Danann (5000 av. J.-C.)
- Maître Chevalier pendant la croisade albigeoise (1202 à 1244)
- Compagnon libraire de la Révolution française (1791 à 1842)

Sa Stase : une pointe de flèche en bronze.

SON SIMULACRE

- Égoutier
- Endurant, Assez Agile, Assez Intelligent, Peu Fort, Pas Séduisant

SON ÉQUIPEMENT

- son épée Clémence, forgée au début du XIIIe siècle pour défaire Simon de Montfort (4 cases de dégâts).
- masque en argent vénitien, représentant un visage qui pleure
- cape en lin gris avec capuchon

COMMENT LE JOUER

Métima est un être tourmenté, habité alternativement par deux personnalités. Dans sa bibliothèque, à visage découvert, il parle peu. Il reste assis à son bureau, méditatif. La présence prolongée des PJ l'agace cependant, et il s'agite légèrement sans être agressif. Pour se détendre, il aime décrocher Clémence, son épée, de son mur et il fait tourner sa garde dans sa paume de main, puis fait crisser la pointe de l'épée sur le sol. Faites de même pour pousser presque physiquement les joueurs à ne pas s'éterniser. Une fois masqué, il est tout à son personnage de guide et de chef. Il est impérieux et sentencieux. Un détail peut le trahir : la façon dont il manie l'épée.



Une Efreet sur le pied de guerre

Sohléan est à la recherche d'un Focus pour invoquer les Princes du labyrinthe éclairé par une torche. Elle se croit épiée depuis plusieurs semaines et ne se sent pas en sécurité. Même son refuge ne lui paraît plus sûr. Paranoïa ou réalité ? Sans doute un peu des deux. Quoi qu'il en soit, les Princes, en masquant l'entrée du repaire de l'Éolim, lui rendraient un peu de sérénité.

Guidée par un libraire ésotériste, elle découvre la bibliothèque occulte de Métima et ses nombreux trésors. Il lui faut près de deux semaines pour exhumer – et c'est le mot – un exemplaire du Vitae Merlini, un grimoire qui renferme le Sort qu'elle désire. Métima est prêt à lui donner, mais seulement en échange d'un autre livre qui lui échappe depuis des siècles. Elle doit donc acquérir pour lui une bible enluminée – en fait la Stase de Kortyriak – soit-disant propriété d'un bibliophile toulousain. Métima n'espère pas qu'elle réussisse, mais qu'elle détourne l'attention des Chevaliers de l'Alliance.

Avec l'emportement qui la caractérise, Sohléan se rend chez le propriétaire à l'adresse indiquée par l'Ange. En décodant les discrets symboles qui marquent la demeure, elle s'aperçoit trop tard qu'elle a affaire à des Templiers. Elle prend alors congé au plus vite, mais ses métamorphoses la trahissent. Deux Manteaux Noirs sont mis sur sa piste avec pour consigne de noter son adresse et de lui délivrer un avertissement, c'est-à-dire rien moins que d'éliminer son simulacre. Le hasard – ou plutôt leur volontarisme – fait que ce sont deux Manteaux Gris qui sont choisis pour cette mission. Sohléan, qui se sait de toute façon traquée, ne doute pas de l'honnêteté de Métima et devine seulement que l'obtention du Focus sera un peu plus difficile que prévue, ce qui est loin de la faire renoncer. Elle fait simplement appel à quelques frères de la région qu'elle connaît bien. Elle leur donne rendez-vous dès le lendemain. Il s'agit bien sûr des personnages des joueurs.

(*) : Avis de tempête

CHRONOLOGIE

1218 : Mort simulée de Simon de Montfort.

1243-1244 : Siège de Montségur. Kortyriak est remis en Stase et Métima torturé à l'Orichalque.

1791 : Métima fonde sa bibliothèque à Toulouse.

2003 : Métima incarne un Manteau Blanc et crée l'Ordre invisible des Manteaux Gris.

J - 30 : Métima apprend que l'échange va avoir lieu avec le Temple de Malte.

J - 10 : Métima rouvre le passage secret de Montségur.

J - 2 : Les envoyés de l'Ordre de Malte arrivent à Toulouse.

J - 1 : L'oiselier est enlevé.

J - 15 : Sohléan visite la bibliothèque de Métima pour la première fois.

J - 2 : Sohléan trouve le Vitae Merlini.

J - 1 : Le soir, Sohléan est suivie par le Temple. Elle appelle ses frères, les PJ.

J : Au soir, les PJ entrent en scène, mais Sohléan a disparu.

J + 1 : Les envoyés maltais visitent l'église de l'inquisition.

J + 2 : Enterrement du Manteau Gris au matin. Les envoyés maltais se recueillent devant la plaque dédiée à De Montfort.

J + 3 : Les envoyés maltais visitent Montségur. Le soir ils procèdent à l'échange.

J + 4 : Au soir, rendez-vous entre Sohléan et Métima dans l'église de Fanjeaux, fin de la traque des templiers.

J + 5 : Le Nexus apparaît dans le cimetière de Terre-Cabade.



Les PJ entrent en scène

Les PJ vivent à Toulouse ou dans la région. Ils sont sortis de Stase récemment et se connaissent. Leurs relations sont laissées à votre discrétion, mais si vous utilisez les personnages prêts à jouer, voilà le schéma à présenter aux joueurs :

- Maayana s'est réveillée la première. Elle connaît Sohléan, car son simulacre était le disciple du sien lors de leur incarnation commune à Constantinople autour de l'An Mil. Plus d'une fois Sohléan l'a sauvé d'un mauvais pas. L'Efreet fait appel à elle en souvenir du bon vieux temps.

- En cherchant un nouvel élève, Maayana est tombée sur la Stase de Sanessena. Une fois le Serpent réincarné, l'Ondine l'a pris sous son aile. Sanessena ne la quitte plus et se sent redevable de Maayana pour la stabilité qu'elle lui apporte.

- Guechem est au courant des recherches de Sohléan, car ils fréquentent les mêmes librairies occultes. Il accepte de l'aider en espérant un droit de copie du Vitae Merlini.

- Kéfir connaît mal le Temple de Toulouse mais est déterminé à se frotter à lui. Il espère obtenir les adresses des repaires du Bâton de la région en collaborant avec l'Efreet.

- Yissakhar est en vacances à Toulouse. Il ne fréquente plus que des humains depuis quelque temps et cela l'ennuie profondément. Il ressent la désincarnation de Sohléan alors qu'il erre dans les rues à la recherche d'une fête à transformer en orgie. Au départ, son unique motivation est donc la compagnie de ses semblables, mais ses souvenirs de sa vie au XIII^e siècle au milieu de l'hérésie cathare attiseront davantage sa curiosité par la suite.

Maayana, Guechem et Kéfir reçoivent à J - 1 un message de Sohléan sur leur répondeur. Elle dit brièvement avoir à surmonter un problème impliquant le Bâton pour obtenir un Focus et elle compte sur leur aide, en précisant bien qu'elle saura les remercier en retour. Elle leur donne rendez-vous le lendemain à minuit en centre-ville pour en savoir plus. Sa voix hachée recèle plus de tension que d'habitude. Elle semble même harassée.

Soufflée !

À quelques minutes de l'heure du rendez-vous, les PJ ne sont plus très loin du lieu en question. Tout à coup, ils entendent presque simultanément un coup de feu et ressentent la brutale désincarnation d'un Nephilim. Ils partagent sa douleur un instant et posent un genou à terre, avant que la sensation ne s'évanouisse. Un instant plus tard, un éclair frappe dans le voisinage. Le lieu où il est tombé est tout proche et correspond à la direction d'où est venu le coup de feu. Les PJ peuvent s'y rendre sans difficulté pour arriver à la ruelle où se sont déroulés les événements de Quo Vadis.

Sur place, ils découvrent le corps de l'ex-Simulacre de Sohléan, le corps du Manteau Gris foudroyé et un pentacle tracé avec une craie de soufre. Une forte odeur d'ozone flotte au-dessus de la scène. Le second Templier a pris la fuite à leur arrivée, l'écho de ses bottes martelant frénétiquement le pavé.

Le coup de feu et l'éclair ont réveillé les riverains. Certains jettent un rapide coup d'œil à leur fenêtre, le plus discrètement possible. Dès qu'ils aperçoivent les PJ, ils se calfeutrent derrière leurs volets. Il est possible qu'un d'entre eux puisse signaler à la police leur signalement. Cette dernière arrive d'ailleurs sur les lieux en quelques minutes, ce qui ne laisse aux PJ que peu de temps pour commencer leur investigation.

L'enquête

POURSUIVRE LE TEMPLIER

C'est possible car il a peu d'avance. Un Sort tel que Chariot des flots ou les Véloces de flammes (moins discret...) permet de le rattraper facilement, pour peu que l'Immortel ne se perde pas dans le dédale des ruelles et suive les bruits de bottes (test d'Intelligent Peu Difficile). Sans Science occulte, le succès de la poursuite dépendra de la vitesse pure du poursuivant (affrontement de Fort).

Le Manteau Gris défendra chèrement sa peau. Il est armé d'un pistolet et cherchera à l'utiliser sur lui-même s'il est acculé et qu'il en a le courage (test d'Initié Peu Difficile). Interrogé, il se réfugiera derrière sa « couverture » de Manteau Noir pour ne surtout pas révéler l'existence de son ordre secret. Il déclare donc être un simple exécutant qui suivait un démon sur l'ordre de son supérieur. Lui faire révéler la localisation de leur quartier général demandera un affrontement social au moins Assez Difficile, dépendant de la méthode utilisée (intimidation, persuasion, etc.). La calcination des porteurs de fléau ou mieux, la poudre de crédulité, faciliteraient grandement l'entretien. Les éventuels mensonges (mais pas les omissions) sont détectés par Langue qui fourche.

Il n'a sur lui que ses papiers d'identité, qui révèle son nom - Didier Planel - mais il n'a pas effectué son dernier changement d'adresse. Il n'habite donc plus à celle indiquée.

Ceux qui disposent de l'invocation de Ceux qui chassent la nuit peuvent engager une filature plus discrète qu'une poursuite échevelée dans les rues de Toulouse. Le Templier se rend dans un hôtel particulier perclus de symboles templiers (là où Sohléan s'est fait repérer), puis à son domicile. Neutralisé et interrogé chez lui, il craque plus facilement. Si les PJ le laissent en vie, le Temple et Métima seront avertis de leur présence, à moins qu'il ne subisse les effets du Sort Mange mémoire.

LE CORPS DE SOHLÉAN

L'examen de son corps révèle d'emblée aux Nephilim qu'il s'agissait bien de Sohléan. Quelques minutes après la mort, les métamorphoses sont encore apparentes. Le crâne chauve et la peau étrangement grise sont caractéristiques d'un Efreet. La cause de la mort est évidente : une balle dans la poitrine.

À l'intérieur de son portefeuille, on trouve un post-it où elle a inscrit de son écriture nerveuse « église Fanjeaux samedi soir minuit ». Remplacez samedi par le jour du rendez-vous avec Métima, en fonction le jour de la semaine où vous commencez le scénario. Par défaut nous considérons que celui-ci commence un mercredi soir. Ses papiers ne donnent pas d'indication d'adresse, mais Maayana (ou un des PJ au choix) a déjà visité son repaire et peut les y emmener.

En ce qui concerne les moyens d'investigation magiques, un Dialogue végétal révèle la présence récente d'un Pentacle avec Ka-air dominant, ainsi que la présence de créatures de Kabbale. Le sceau de Kabbale n'a rien de plus à révéler, sinon le type de créature qu'il a servi à invoquer (test d'Initié Pas Difficile pour un Cénobite, Peu Difficile pour un Séminariste et Assez Difficile pour un profane en Kabbale). En Vision-Ka il n'y a aucune trace de Sohléan dans les parages, ce qui signifie qu'elle a fui ou qu'elle a été aspirée par sa Stase.

Les PJ ne retrouveront pas Sohléan pour l'instant, car celle-ci rencontre des difficultés à se réincarner. Elle a d'abord cherché à posséder un dormeur d'une maison voisine, mais celui-ci

vivait un rêve particulièrement intense et s'est révélé difficile à contrôler. Empêtrée dans son rêve, il lui faudra quelques heures avant de reprendre possession de ses moyens. Sans les numéros de portables soigneusement codés dans son calepin, Sohléan ne peut pas rejoindre les PJ dans l'immédiat. Elle ne les rejoindra que plus tard, à votre convenance.

Une enquête de voisinage effectuée dans les jours suivants serait laborieuse et plutôt dangereuse si des témoins reconnaissent les PJ. À J + 1 tout ce que peut révéler le mari du nouveau simulacre de Sohléan c'est que sa femme a passé une très mauvaise nuit. Elle est ensuite partie travailler toute la journée comme d'habitude. Elle ne rentrera pas. Il signalera sa disparition à la police après avoir appelé ses proches le midi à J + 2, mais sans grand effet.

LE CORPS DU MANTEAU GRIS

La première chose qu'on peut remarquer, ce sont les brûlures qui couvrent le torse et le dos. L'éclair l'a traversé et a brûlé ses vêtements. En dehors de ça, on peut noter qu'il porte ses vêtements de la veille. Il a dû rester debout toute la nuit

Moins prudent que son frère d'armes, il a dans son portefeuille une carte d'identité au nom de David Lorthoïs et une adresse valide. Il habite un F2 du quartier du Mirail. Ses voisins le prennent pour un fonctionnaire. Une voisine l'a aperçu plusieurs fois dans le quartier médiéval de Toulouse le soir, alors qu'elle-même regardait depuis la fenêtre de son club de couture dans le quartier de la cathédrale Saint-Étienne.

SOHLÉAN



Initiation : Peu Initiée (Efreet).

ASPECT

L'Efreet est particulièrement agitée par les événements. Sa paranoïa va croissante avec les découvertes désagréables qui se succèdent pendant le scénario. Les mouvements frénétiques de ses mains la rendent particulièrement maladroite. Sa désincarnation ne l'arrange en rien. Ses métamorphoses apparaissent en quelques jours. Elle perd notamment ses cheveux par poignées.

Quel que soit le sexe de son simulacre, elle insiste pour qu'on parle d'elle au féminin.

SES SCIENCES OCCULTES

- **Basse Magie** : Conscience du juste ; Compréhension infuse.
- **Sceaux** : Les Boucliers célestes, les Ailes revêtues de mailles ; Ceux qui chassent la nuit.
- **Pentacles** : Les Enfants des sept tonnerres, Oracles de la pureté ; les Ministres de paix, vêtus de Béryl.

SON PASSÉ

- Compagnon Rabbïn pendant l'Incident Jésus (0 à 33).
- Compagnon Savant arabe à Constantinople (1000).
- Compagnon Étudiant à Paris lors de la Chute du Temple (1314).

Sa Stase : un stylet de lecture de la Torah.

SON SIMULACRE

- Écrivain
- Intelligent, Assez Endurant, Assez Séduisant, Peu Agile, Peu Fort.

COMMENT LE JOUER

Sohléan est douce mais panique rapidement dès que la pression monte. Elle agit toujours avec précision et émotion. Elle est la voix de la raison dans les moments calmes, mais doit être prise en charge par les PJ lorsqu'elle est surprise par les événements. Elle ne supporte pas l'idée que des Immortels se déchirent alors que les Templiers sont leurs véritables ennemis.

Il semblait chaque fois très méfiant, regardant derrière lui à plusieurs reprises. La voisine imagine qu'il devait fréquenter le sex-shop de la rue d'en face ou les prostituées du boulevard. En fait, il se rendait aux réunions secrètes des Manteaux Gris dans leur crypte.

Dans la poche intérieure de son manteau, on découvre également des photos prises avec un téléobjectif depuis un escalier de service. Le sujet est toujours le même : un homme d'une quarantaine d'années, plutôt maigre, cheveux châtons. On le voit entrer dans une animalerie (« Oi-zoo' Store »), et en sortir. Idem dans une maison particulière qui est certainement son domicile, mais aucune indication d'adresse ne permet de le retrouver. Les dates et heures des photos ont été indiquées automatiquement par horodatage. Il s'agit d'une surveillance qui a eu lieu entre J - 4 et J - 1.

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

La police ne fera pas d'enquête sur les deux morts de la ruelle, sur ordre du préfet, que l'Alliance Templière fait chanter avec une histoire de frasques sexuelles. Le spectacle sera effacé par les services municipaux. Le corps de Sohléan sera incinéré. Quant au Manteau Gris, il sera confié à des pompes funèbres très discrètes et inhumé très rapidement à J+2 au cimetière de Terre-Cabade. Usuellement, aucun faire-part de décès n'est publié dans les journaux pour la mort d'un serviteur du Temple, mais Métima décide que cette pratique ne convient pas à la fraternité qu'il veut instaurer. Aussi envoie-t-il un communiqué à la Dépêche du Midi. Il paraît le matin de J + 2 dans la rubrique nécrologique.

Les dirigeants de l'Alliance Templière liront l'annonce et soupçonneront qu'un des Manteaux Noirs a voulu rendre hommage à un compagnon loyal. Les préparatifs précèdent l'échange l'empêcheront de mener l'enquête pour rupture de silence qui s'impose habituellement.



AVIS DE DECES

TOULOUSE

ÉCUYER DAVID,
Fidèle compagnon d'armes, tu es tombé au champ d'honneur.
La nuit s'est refermée sur toi alors que tu servais la cause.
Ton inhumation aura lieu aujourd'hui au cimetière de Terre-Cabade à 11h.

Puisses-tu, chevalier des Temps modernes, trouver ta place à la droite du Créateur.
Nous perpétuerons ton souvenir.

OIMG

TOULOUSE
Très touchée par les nombreuses

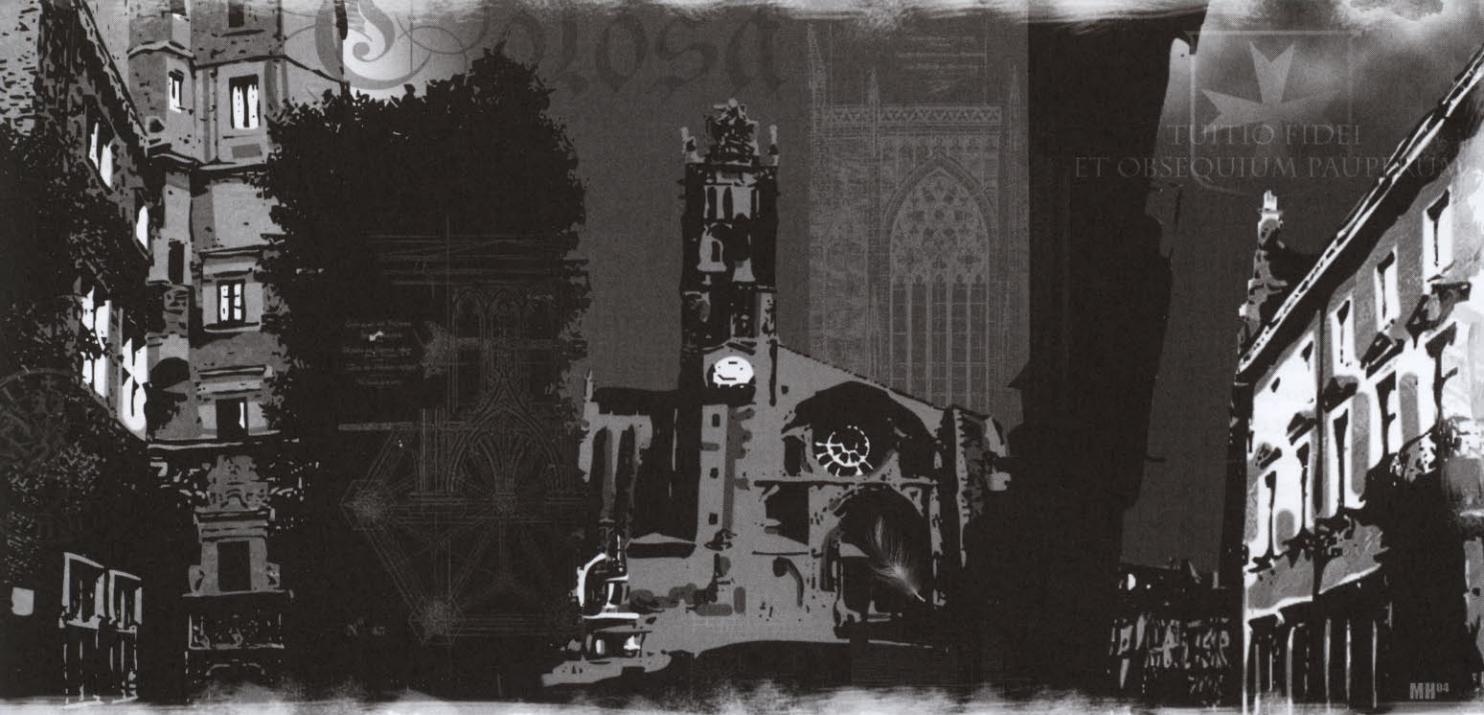
Ne recevant pas de condoléances, la famille remercie toutes les personnes qui s'associeront à sa peine ainsi que le personnel des services soins intensifs et cardiologie 2 de l'hôpital Purpan.

La cérémonie civile aura lieu aujourd'hui à 14 H 15, en la salle de cérémonie du Vern à Toulouse.

TOULOUSE

Nous avons la douleur de vous faire part du décès de

Louis BARON



TUTTI FIDELI
ET OBSEQUIUM PAUPERUM

MH04

TOLOSA (*)

Les PJ ont de nombreuses pistes à suivre, susceptibles de les mener aux quatre coins de Toulouse. Leur motivation est d'abord de retrouver Sohléan. Une visite chez elle les mènera sur la piste des Templiers et leur apprendra l'échange prévu avec Métima. L'urgence de la recherche – il ne reste que trois jours pour trouver la bible – devrait les pousser à faire le travail à la place de leur ami.

Au besoin, rappelez-leur que le Temple est leur ennemi ancestral et qu'une agression sur un des leurs ne devrait pas rester impunie. Laissez planer le doute s'ils n'ont pas suivi le second Manteau Gris : il a peut-être capturé l'Efreet dans une

TOULOUSE

Toulouse est la capitale de la région Midi-Pyrénées. Son agglomération compte 700 000 habitants et se divise en trois arrondissements. Elle étend ses murs de brique de part et d'autre de la Garonne. Elle est connue par ses monuments, ses universités et des établissements ou produits de renommée mondiale (Concorde, Airbus, Spot, CNES, Aérospatiale, etc.).

Toute de brique, de tuile et de lumière, Toulouse est vouée au culte des arts, de la science et de la recherche. Patrie du Bel canto, Toulouse a un patrimoine culturel et historique remarquable. Sur son terreau historique fertile ont prospéré de nombreuses sociétés secrètes, Nephilim ou humaines.

Le climat est tempéré, même si Toulouse connaît quelques jours de canicule en été et de neige en hiver. Le soleil aime la « ville rose » et lui fait honneur.

nouvelle Stase. Si vos joueurs ne sont guère motivés par ce type d'argument, évoquez l'importance du Focus : le Vitae Merlini raconte la vie de Merlin, un Nephilim très prestigieux qui a marqué l'Histoire invisible. Quant à la bible, elle ne peut être qu'un trésor de Sapience qui n'a certainement rien à faire dans les mains des initiés du Bâton. Sa récupération s'impose.

Chez Sohléan

ASPECT

Le tintement mélodieux de tiges métalliques placées au-dessus de la porte accueille les PJ quand ils entrent dans la demeure de Sohléan, au 1 rue Jean Mermoz. Il s'agit d'un appartement d'une barre HLM avec vue sur la mosquée Es-Salam. Les lieux sont extrêmement dépouillés. Les murs sont blancs, sans décoration. Seule une bibliothèque adossée de bout en bout contre le mur du fond accroche l'œil. Elle rassemble un fond conséquent sur les cultures juives et arabes. Toutes les deux fascinent l'Efreet qui les a côtoyées pendant ses précédentes incarnations.

CE QU'ON PEUT TROUVER

Un des pans de la bibliothèque dissimule une porte vers une autre pièce. On peut s'en rendre compte en retirant des livres de ses rayons, ou en remarquant les traces sur le sol. Cette pièce est le « temple » dans lequel Sohléan pratique le plus volontiers la Kabbale. Le béton du plancher a été mis à jour pour faciliter l'usage des craies et le dessin des sceaux. Il y a là les matériaux les plus nobles pour l'invocation de créatures, ainsi que quelques Focus permettant d'invoquer les créatures d'Air du premier et du second Cercle.

On y trouve aussi son journal intime, simple cahier à spirale d'écolier, auquel elle confie depuis plusieurs semaines son

(*) : Toulouse

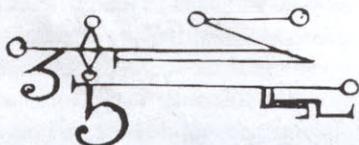
sentiment croissant d'insécurité et la certitude d'être espionnée. Elle raconte sa rencontre avec Métima et sa longue recherche pour découvrir enfin un Focus des Princes du labyrinthe. Le principe de l'échange est aussi relaté. Même les adresses de la bibliothèque de Métima et du bibliophile y sont reportées. Le journal s'arrête à J - 1, avant que Sohléan ne se rende compte qu'il s'agit de Templiers.

Une curieuse phrase est inscrite en marge : *Quia vinum facit apostatare sapientes*. Un test Peu Difficile d'Initié révélera qu'il s'agit d'une maxime de Salomon, un Éolim, qui signifie « Le vin corrompt les sages ». Un test Assez Difficile réussi donnera une information complémentaire troublante, car cette maxime fait aussi partie de la règle des chevaliers du Temple, plus précisément l'article 22 « De la collation ». Elle aura son utilité quand les PJ souhaiteront rencontrer Métima (cf. La bibliothèque de Métima p. 62).

Découvrir la Stase de l'Efreet devrait poser des difficultés aux PJ. Il s'agit d'un stylet de lecture de la Torah, dissimulé au dessus de sa porte parmi les autres cylindres métalliques qui le masquent, même en Vision-Ka (sauf en cas d'examen rapproché). Cette Stase est pleine d'énergie magique mais ne renferme pas de Pentacle. Donc Sohléan n'y a pas été aspirée.

SURVEILLANCE RAPPROCHÉE

Les PJ peuvent à raison penser que Sohléan, si elle refait surface, passera récupérer ses biens les plus précieux à la première occasion. Celle-ci ne se présentera avant l'après-midi de J + 3, où elle viendra pour vider sa Stase avant la rencontre planifiée avec Métima.



À PROPOS DU RYTHME DE L'ENQUÊTE

Si les PJ tardent trop à découvrir les premiers éléments de l'enquête, n'hésitez pas à les aider discrètement. Ce chapitre doit surtout être l'occasion de rencontrer, de près ou de loin, les protagonistes de cette histoire, à savoir Métima et les deux Manteaux Blancs. S'ils n'y pensent pas, demandez leur spontanément s'ils interrogent le voisinage ou s'ils comptent surveiller des lieux. Tendez leur le journal du jour et l'aide de jeu sur la rubrique nécrologique, s'ils omettent de vous le demander. Faites les récapituler ce qu'ils savent jusqu'à présent et faire le point sur les pistes qui restent à explorer.

Oi'zoo store

Suite aux photos retrouvées sur le corps du Manteau Gris, les PJ pourront être amenés à enquêter sur cette disparition.

CE QUI N'EST PAS OCCULTE

Olivier Marsal a connu un instant de gloire en remportant le Grand prix européen de taxidermie. Sa photo et celle de son « œuvre » – une perdrix rouge – sont parues dans la Dépêche du Midi à J - 10.

Le journal ressort la même photo au matin de J + 1 pour relater la découverte pendant la nuit de son magasin incendié. Les PJ découvrent alors l'identité de la personne qui apparaît sur les photos trouvées sur le corps du Manteau Gris la veille. Ce qui émeut le journaliste, c'est surtout la macabre découverte des corps des oiseaux carbonisés, brûlés vifs dans leur cage. De son point de vue, la découverte d'un corps humain calciné semble totalement anodine.

Les pompiers n'ont quitté les lieux que ce matin, après s'être assuré qu'aucun feu ne couvait plus. L'enquête devra le vérifier, mais il semblerait que l'origine de l'incendie soit accidentelle. Le feu aurait démarré dans le coin kitchenette des locaux, qui disposait d'un réchaud.

CE QUI EST OCCULTE

Malheureusement pour lui, le prix d'Olivier Marsal a attiré l'attention de Métima. Son sens de l'humour dérangé s'amuse à l'idée qu'il pourrait se servir d'un homme qui fait des cages à oiseaux pour en faire une cage à Phénix, c'est-à-dire le simulacre de Kortyriak...

Les Manteaux Gris ont organisé son enlèvement et une couverture pour faire croire à sa mort. Le corps d'une personne enterrée récemment au cimetière de Terre-Cabade a été exhumé par Métima, grâce à son Sortilège de Déplacement chthonien, et placé par ses disciples dans l'animalerie avant de l'incendier.

Il est très difficile de découvrir cette version des faits, d'autant plus que l'incendie a effacé toutes traces. Même Ceux qui chassent la nuit ne sont plus capable de le suivre parmi les odeurs de cendre froide.

La bibliothèque de Métima

ASPECT

Au 15 rue Croix Baragon se dresse une maison médiévale avec une des plus belles façades de Toulouse. Une frise court le long de la devanture où dansent d'étranges personnages, des lutins, des animaux monstrueux. Mais l'enseigne est des plus prosaïques puisqu'il s'agit du « Kitchen Bazaar », boutique

spécialisée dans l'univers de la cuisine. De la petite cuillère au chariot à roulettes en passant par les robots culinaires, les batteries de casseroles, on y trouve absolument de tout sauf des Focus et des Anges bibliothécaires. L'étage accueille l'appartement des propriétaires du magasin, tout ce qu'il y a de plus profane.

COMMENT Y ENTRER ?

Entre le 15 et le 17 de la rue existait autrefois une ruelle. Depuis que Métima a passé un pacte avec les Princes du labyrinthe, cette voie est dissimulée à tous ceux qui ne connaissent pas la phrase à prononcer. Même la Vision-Ka est trompée par l'illusion projetée par ces créatures. Sur le cadastre de la ville, la ruelle est toujours indiquée.

La phrase du moment est : *Quia vinum facit apostatare sapientes*, mais elle peut changer si Métima souhaite retrouver son intimité temporairement. C'est la phrase notée dans le carnet de Sohléan.

CE QUI EST OCCULTE

La ruelle est en cul-de-sac. Une porte sur le mur gauche s'ouvre sur un escalier qui descend jusqu'à une série de caves aménagées, oubliées des gens de la surface. Elles s'étirent sur plusieurs niveaux, jusqu'à des extensions creusées par Ceux qui rampent et qui grignotent. Immanquablement, la succession de pièces rappellera aux PJ l'enfer de la bibliothèque du Nom de la Rose. Quand ils ne sont pas couverts de rayonnages en rang serré, les murs exposent des gravures ou des bas-reliefs liés à la chevalerie et d'autres à la chute de Satan dans les profondeurs de la terre.

Une grande fresque orne le mur faisant face au bureau de Métima. Elle représente Lucifer tombant sur la Terre sur le Pog, la colline de Montségur, brisant la colline en deux. Sous le choc, un éclat d'émeraude qui ceignait son front est projeté violemment et promis aux abysses ouverts par l'ange déchu. Un jet d'Initié Pas Difficile réussi informe les PJ que cette émeraude est, selon une tradition persistante de l'ésotérisme, le Graal. On dit qu'il revint là où il était tombé sur la Terre au XIIIe siècle et qu'il constituait le trésor des cathares. Métima ne les détrompera pas s'ils pensent que c'est le cas.

Métima est dans son antre le plus clair de son temps. Il reçoit les PJ en affectant une grande indifférence. Tout juste s'enquerra-t-il de la façon dont ils ont trouvé le mot de passe. Si on aborde le sujet, la disparition de Sohléan le chagrine. Il affecte d'ignorer que la bible était aux mains de Templiers. Interrogé sur son contenu, il dira que c'est plus une raison sentimentale qui le relie à l'objet plutôt qu'une quête spirituelle. Cette raison est trop intime pour être dévoilée à des frères qu'il rencontre pour la première fois. Retrouver Sohléan n'est clairement pas sa priorité. Il propose le Focus de leur choix aux PJ s'ils lui donnent la bible en question. Mais le délai ne change pas, il la lui faut toujours au soir de J + 3.

« C'est une date anniversaire que j'aimerais célébrer ».

Sa bibliothèque leur est ouverte, tant qu'ils n'emportent aucun livre ni ne font aucune copie. Le rayon catharisme est très fourni et les PJ pourront le consulter à loisir pour comprendre ce que faisaient les Chevaliers Maltais à l'église de l'Inquisition et à la plaque de De Montfort. Métima demande qu'ils quittent sa demeure quand il est trop las ou quand il a besoin de sortir.

Si les PJ profèrent des menaces, Métima ne s'en inquiète guère. Comme avec les Princes, il a passé un pacte avec le Ministre de paix vêtu de béryl. En cas d'altercation, il apparaît dans toute sa splendeur pour calmer les esprits. Les belligérants trouvent d'eux-mêmes le chemin de la sortie. Il suffit alors à l'Ange de changer le mot de passe qui dévoile l'entrée pour assurer sa sécurité.

Quand les PJ prennent congé, il les fait suivre par Ceux qui chassent la nuit en leur faisant respirer les livres que les PJ ont touché (un Serpent, qui n'a pas d'odeur, est introuvable). Son objectif est d'obtenir l'adresse de chaque Immortel et de faire une descente de Manteaux Gris dans chacune pour en apprendre le plus possible sur eux et trouver leurs Stases. Ils sont trop nombreux pour que son traquenard réussisse à Fanjeaux il n'hésite pas à tenter d'en remettre deux ou trois en Stase.

CE QU'ON PEUT TROUVER

Son épée Clémence est suspendue à un mur, derrière son bureau. Elle date du XIIe siècle. Dans une cache, dissimulée derrière des briques descellées derrière le bureau, on trouve un gantelet de plomb, un masque d'argent et une cape grise.

SURVEILLANCE RAPPROCHÉE

Les sorties cachées sont nombreuses, et au besoin Métima utilise Déplacement chthonien pour s'assurer qu'on ne le voit pas. Aussi il est peu probable qu'une surveillance rapprochée soit probante. Restent les habitués de la bibliothèque.

Le jour de votre convenance, les PJ pourront apercevoir un Elfe entrer et ressortir une heure plus tard. Il vient de procéder à un échange de Focus avec Métima. Il s'appelle Grinwörk et connaît un peu l'histoire de l'Ange. Si les PJ acquièrent sa confiance, il leur confiera que Métima faisait partie des fondateurs ésotériques du mouvement cathare jusqu'à la catastrophe de Montségur. Depuis il a bien changé, hantant les souterrains plutôt que les châteaux ouverts aux vents. Il insiste pour que les PJ ne le jugent pas à son apparence, car il a vécu des tortures sous lesquelles bon nombre de leurs frères auraient péri. Il ne mentionne Kortyriak que si on lui pose expressément des questions.

L'hôtel particulier de Rodez

ASPECT

Cette tour hexagonale est flanquée d'une tourelle à encorbellement, percée d'une porte dont le fronton est orné d'un bas-relief où deux lions soutiennent un blason. Au-dessus, deux anges surmontent une urne voilée. Sur le blason, deux épées se croisent sur un écusson originellement pourpre et or, bien que la peinture n'ait laissé que des traces à moitié effacées. C'est le blason des Chevaliers de l'Alliance Templière, comme le confirme un test d'Initié Assez Difficile.

La première fenêtre, bordée de pilastres, est ornée de deux cavaliers se faisant face (un symbole templier) pendant qu'un troisième présente une corne d'abondance. Cette tour abrite un bel escalier à vis, invisible pour le curieux car la porte est munie d'une serrure à code.

Trois places de parking sont réservées au propriétaire de la tour grâce à des plots télécommandés.

CE QUI EST OCCULTE

Cet hôtel abrite un poste de garde des Chevaliers de l'Alliance templière. C'est là qu'ils conservent leurs trésors. Il est particulièrement actif depuis l'arrivée de l'Ordre de Malte et la préparation de l'échange. Officiellement, la tour est la propriété de Nicolas Dedieu, colonel de l'Armée de Terre à la retraite. Il est également Manteau Blanc. Il a succédé à Henri Rousillon, qui fut brièvement possédé par Métima l'année précédente avant de mourir.

COMMENT Y ENTRER ?

La tour bénéficie d'un système de sécurité électronique sophistiqué. Les fenêtres sont toutes protégées par des alarmes à contact. La pièce exposant la Stase de Kortyriak et le journal de De Montfort est surveillée par une alarme volumétrique.

Deux Manteaux Noirs sont en permanence attachés à la surveillance, au rez-de-chaussée. Deux autres les rejoignent à la nuit tombée. Ils visionnent des moniteurs en noir et blanc qui retransmettent les images prises par des caméras installées dans les rues adjacentes. La porte d'entrée est blindée.

Les Sciences occultes des PJ s'avèrent indispensable s'ils décident de cambrioler les lieux. L'extinction de héralts stellaires peut créer un black-out qui rendra les caméras inutiles mais alertera immédiatement les gardes. Déplacement chthonien est très pratique pour contourner la difficulté de la porte, mais attention à l'endroit où ils réapparaissent ! Leur meilleure chance consiste à utiliser les Miroirs de vif-argent, à condition qu'ils aient un modèle, pourquoi par le Manteau Gris qui s'est enfui la veille dans la ruelle, s'ils ont réussi à le rattraper. Il devra alors rendre compte de ce qui s'est passé à son supérieur dès son entrée.

TEMPLIER, C'EST UN MÉTIER

Comme pour les simulacres des Nephilim, les humains ont un métier dans lequel ils sont Apprenti, Compagnon ou Maître. Pour les Templiers, Apprenti correspond au grade de Manteau Noir et Compagnon à celui de Manteau Blanc. De plus, on distingue ici deux doctrines Templières principales.

Néo-Templier : l'entraînement comprend les techniques de filature à pied ou en voiture, le maniement des armes à feu, la pratique de l'athlétisme et le culte de l'efficacité.

Templier orthodoxe : l'entraînement comprend le maniement des armes blanches, la recherche en bibliothèque, la reconnaissance des métamorphoses Nephilim et le développement du sens de l'honneur. Au niveau Compagnon ils savent se servir d'un Homoncule.

L'entraînement des Manteaux Gris est similaire à celui d'un Templier orthodoxe, si ce n'est qu'ils n'apprennent jamais à se servir d'un Homoncule.

En vérité, les PJ ne devraient avoir qu'une chance infime de réussir. Faites-leur comprendre que le vol revient à se jeter dans la gueule du loup. La peur de l'Orichalque devrait les convaincre. S'ils persistent, utilisez les systèmes de surveillance au mieux. Les Manteaux Noirs sont des professionnels qui ne se laisseront pas abuser. Une fois l'alarme donnée, donnez des sueurs froides à vos joueurs en les coincant dans une pièce alors que le Manteau Blanc arrive armé d'une épée noire... Arrangez-vous cependant pour qu'ils puissent fuir, ceci ne constitue qu'un avertissement sans frais.

VISITE DE COURTOISIE

Comme Sohléan, les PJ peuvent décider de prendre rendez-vous avec le propriétaire pour parler de l'acquisition de la bible. D'autres couvertures sont possibles, mais s'ils ne dissimulent pas leurs métamorphoses correctement, Nicolas Dedieu s'amusera beaucoup in petto de ces visites à répétition. Décidément, les Déchus ne prennent plus aucune précaution. C'est l'occasion pour les PJ de faire un repérage pour une éventuelle action nocturne.

Le propriétaire prend un malin plaisir à leur donner le catalogue de sa collection livresque. Le cuir vert de la quatrième de couverture est frappé d'un Abraxas, cette figure à la tête de coq (figurant l'initié qui comme le volatile fait fuir la nuit par son chant) et aux membres inférieurs constitués de deux serpents (symbole des forces telluriques nécessaires à la renaissance à une vie dans le monde occulte). Les lettres « SECRETUM TEMPLI » encerclent le sceau. Laissez les PJ l'interpréter correctement en réussissant un test Pas Difficile d'Initié.

LES CHEVALIERS DE L'ALLIANCE TEMPLIÈRE



Les Manteaux Noirs

Ces vigiles méritent tout juste le nom d'initiés. Ils n'ont pas été recrutés pour leur attrait pour l'ésotérisme, mais plutôt parmi les plus vindicatifs spécimens des banlieues toulousaines. Leur violence, une fois canalisée, sert l'Alliance. Loin du traditionnel manteau de laine noire, ils arborent des perfectos et des santiags à l'intérieur desquelles ils ont tracé une croix avec des clous chromés.

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

Vécu : Apprenti Néo-Templier.

Équipement :

- Pistolet léger avec silencieux, matériel plus lourd en mission.
- Téléphones portables bricolés (sans répertoire ni journal d'appel).

À leur sortie, ils seront bien évidemment suivis par les Manteau Noirs. Ceci peut même être une bonne idée si les PJ se séparent, pour réduire les effectifs de surveillance nocturne de l'hôtel par exemple.

SURVEILLANCE RAPPROCHÉE

Surveiller les lieux sans se faire repérer n'est guère facile, mais permet d'observer le ballet des Templiers. La liqueur de cristal est d'un grand secours dans cette situation. À 14h, la limousine blanche et blindée des Chevaliers de Malte arrive. La plaque minéralogique « Corps diplomatique » et le drapeau de l'île ne laissent aucun doute sur leur origine. Nicolas Dedicu monte alors à l'avant. Deux berlines noires conduites par des Manteaux Noirs de l'Alliance ouvrent et ferment la marche.

En les suivant, les PJ les verront se rendre à l'église de l'Inquisition à J + 1 et à la plaque de De Montfort à J + 2. Ensuite, les Maltais retournent à leurs quartiers de la rue Dalbade.

La résidence des Maltais

HISTOIRE RÉCENTE

Les Maltais sont arrivés dans la région il y a deux ans pour surveiller des fouilles financées par leur Ordre. En effet, au 13 rue Dalbade se dresse l'hôtel des Chevaliers de Saint-Jean-De-

Nicolas Dedicu, Manteau Blanc

Ce fervent chrétien est le seul membre du Temple local à disposer d'une épée d'Orichalque. Elle assoit mal son autorité face à des disciples qui pratiquent essentiellement le tir en rafale. Sa veste courte couleur crème et ses pantalons beiges le font passer pour un cadre d'entreprise. Passé Manteau Blanc trop tôt suite à la mort de son prédécesseur, il n'est pas vraiment prêt à assumer cette responsabilité. Il est aux abois, car l'échange avec les Maltais ne doit pas échouer, sous peine de compromettre son ascension dans le Temple. Sa peur ne lui fait même pas envisager un éventuel coup fourré.

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

Vécu : Compagnon Néo-Templier.

Équipement :

- Pistolet léger avec silencieux.
- Téléphone portable à identification vocale.
- Épée d'Orichalque usagée qui peut encore dissiper un Nephilim. Elle est ensuite sans effet.

Jérusalem, aussi appelé l'Ordre des Hospitaliers, autrement dit l'Ordre de Malte. Traditionnellement, ils accueillent tout pèlerin en route pour Saint-Jacques de Compostelle. Leurs biens furent confisqués au XVI^e siècle lors du procès de Philippe le Bel. En 1860, les Religieuses de la Visitation s'y installèrent.

Les fouilles ont pour but officiel de découvrir les vestiges de l'église (au numéro 15 de la même rue). En réalité, ce n'est qu'une couverture pour que Malte retrouve les trésors oubliés par leurs ancêtres. L'Ordre a une existence tout à fait officielle et légale et fait œuvre de mécénat partout dans le monde. Les recherches ont exhumé le cimetière des Hospitaliers mettant au jour 1200 tombes.

Les Templiers se sont installés dans une maison de pierres typique, dans la même rue, au numéro 17.

CE QUI EST OCCULTE

Lors de leurs fouilles, les archéologues ont mis à jour un sarcophage contenant une dépouille. L'identité de son propriétaire a tellement d'importance que le secret a été gardé. Officiellement, ils poursuivent leur étude, mais il semblerait bien que les Maltais aient trouvé ce qu'ils cherchaient, quoi que ce soit. La nature de cette découverte est laissée à votre appréciation. Ceci peut constituer une piste pour développer une suite à ce scénario.

LES CHEVALIERS DE L'ORDRE DE MALTE

Les Manteaux Noirs

Ils portent volontiers le manteau de velours noir, doublé de satin blanc, qui leur donne un air solennel. Leur pardessus est suffisamment long pour pouvoir dissimuler une épée. Ils se font forts de se confronter à n'importe quelle bande armée grâce à leur sens de la tactique et leur façon de se mouvoir qui désoriente les tireurs. Entre eux, ils parlent anglais, ce qui ne devrait pas gêner un Éolim et son don pour la Compréhension infuse.

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

Vécu : Apprenti Templier orthodoxe.

Équipement :

- Épée.

Ethan Xerri, Manteau Blanc

Le visage affiné de la quarantaine d'Ethan lui donne un ascendant certain sur ses hommes. Il inspire plus que respect et l'obéissance : une loyauté aveugle à ses jugements. Il ne montre son grade que par une discrète écharpe de soie blanche, marquée d'une croix pattée, exhibée comme un défi aux Déchus. Il méprise Nicolas

Dedieu et espère pouvoir prendre le contrôle de la région une fois son inefficacité démontrée à ses supérieurs. Néanmoins, sa fascination pour l'histoire de la région est réelle et il est prêt à réaliser un échange tout à fait honnête. La lecture des exploits de De Montfort l'a inspiré au début de son initiation et il lui tarde de pouvoir lire son journal intime.

Initiation : Assez Initié.

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

Vécu : Compagnon Templier orthodoxe.

Équipement :

- Épée.
- Homoncule de Pyrim Mage et Séminariste. Il a accès aux Sorts de Feu de Basse et Haute Magie, ainsi qu'aux Sceaux. En cas d'affrontement, il revêt les puissantes Cuirasses de feu. Ses disciples sont entraînés pour ne pas être surpris quand il lance Volcan vocal. Ils profitent de la surprise de l'adversaire pour arriver au contact et les désarmer. Ceux qui sont encore belliqueux sont ensuite jetés à terre grâce à une Projection brutale. Pour lancer un Sort, Ethan confronte son niveau d'Initié lors de tests Pas Difficile pour le premier Cercle et Peu Difficile pour le second.



MH⁰⁴

Le cimetière de Terre-Cabade

CE QUI N'EST PAS OCCULTE

Le cimetière de Terre-Cabade est un des plus grands de Toulouse. Cabade vient de « cavade », qui signifie terre excavée, creusée. L'entrée du cimetière, abritée derrière une rangée de palmiers, évoque littéralement un temple égyptien. Ouverts en 1844, ses sous-sols accueillent les corps des soldats tombés pendant les deux guerres mondiales, ainsi que ceux des cimetières proches du centre-ville devenus insalubres et exigus.

CE QUI EST OCCULTE

Les Nephilim de Toulouse connaissent bien ce cimetière et pour cause : il est régulièrement le théâtre de l'apparition d'un Nexus. Cinq lignes de Champs magiques se croisent au centre de cet espace de verdure et l'énergie magique coule à flot pour qui sait comment l'utiliser. Pour en profiter au mieux et éviter qu'on ne les surprenne en train de remplir leurs Stases ou de procéder à une opération magique majeure, une fraternité de Nephilim a foré avec l'aide de Ceux qui rampent et qui grignotent des galeries pour relier certains caveaux.

La plupart des Déchus de Toulouse ne vient ici qu'en dernier recours, pour ne pas attirer l'attention sur ce précieux phénomène.

Loin d'empêcher leurs frères de profiter de ces cachettes, la fraternité a inscrit sur chaque caveau une phrase qui n'est lisible qu'en Vision-Ka. Une fois traduite de l'Énochéen, elle dit : « Ô Frères de Ka, cinq caveaux de ce cimetière recèlent un passage permettant de rejoindre une salle secrète où vous pourrez chaque jour de Lune vous baigner dans une fontaine élémentaire. Chaque tombeau est signalé par le message que vous lisez à présent. Nous vous y invitons en toute fraternité. Laissez-vous guider par les Éléments eux-mêmes. Signé : les Sentinelles Litharges ». Remplacez le « jour de Lune » par le jour de votre choix, de façon à ce que le Nexus apparaisse à J + 5. Pour les Nephilim, lundi est un jour de Lune, mardi est un jour de Feu, mercredi est un jour d'Eau, vendredi un jour de Terre.

Les Sentinelles Litharges sont une Fraternité composée de cinq Nephilim, un par Ka-élément. Il n'est pas prévu que les PJ les rencontrent dans le cadre de ce scénario. Chaque membre a choisi un caveau, analogiquement à son Élément.

• Le Pyrim a choisi celui de la famille Verdier, dont le père était l'héroïque chef régional de la Résistance (1900 – 1944). Un Nephilim incarné pendant les Années noires se souviendra de lui. Une représentation de la torche de la liberté éclairant le monde, portée par un bras d'albâtre garde l'entrée.

Le cimetière de Terre-Cabade



• L'Éolim a choisi celui de la famille Deffès, dont le plus illustre membre obtint le grand prix de Rome en composition musicale (1819 – 1889). Aucune indication décorative ne permet de déterminer l'Élément correspondant. Il faut faire une recherche dans les archives pour découvrir l'histoire de la famille.

• Le Faërim a sélectionné le caveau Pauilhac, où repose le fondateur des usines à papier à cigarettes. La plante du tabac a été sculptée le long d'un mur.

• L'Hydrim a porté son choix sur la famille Abadie, dont un ingénieur a réalisé le premier plan d'élévation des eaux de la Garonne et de leur distribution par des fontaines publiques. Des bas-reliefs de fontaine qu'il a dessinés courent le long du caveau.

• L'Onirim a élu le caveau Barthélemy, sur le côté droit duquel a été enterrée la pauvre Cécile Combettes, violente et assassinée, dont l'affaire enflamma l'opinion publique jusqu'à faire conduire au bain un innocent. Un ange qui pleure est penché sur le toit. L'Onirim vient régulièrement lui dessiner un sourire avec une bombe de peinture noire.

Dans ces caveaux, on trouve gravés de façon discrète les symboles alchimiques des cinq Éléments. Une porte dérobée s'ouvre quand on appuie sur le symbole élémentaire correspondant à l'analogie du caveau. Si un symbole incorrect est poussé, un système de sécurité invoque automatiquement les Ashim, qui scellent l'accès au souterrain pendant une journée. Les cinq couloirs débouchent dans une salle basse de plafond de cinq mètres de diamètre où des Nephilim peuvent se cacher en attendant la formidable réunion des Ka-éléments.

L'ENTERREMENT DU MANTEAU GRIS

À J+2, David Lorthoïs est inhumé ici. Nicolas Dedieu ainsi que deux de ses plus proches camarades de son grade (en réalité des Manteaux Gris) lui rendent un hommage discret. La cérémonie des obsèques a lieu à huis clos à 11h, et l'enterrement se termine à 12h.

La procession s'arrête dans une zone très discrète du cimetière qui ne comporte que des dalles dépouillées de marbre blanc ou noir. Une des dalles d'ivoire marque la tombe du Manteau Blanc qui a été incarné par Métima (1971 - 2003). Les Manteaux Gris déposent régulièrement des lys blancs, posés discrètement derrière la tombe, à l'inverse des autres stèles qui restent vierges.

Métima observe de loin la cérémonie, à l'abri dans l'ombre d'un bosquet de cyprès. Il connaît les souterrains qui traversent le cimetière et les utilise pour entrer et sortir discrètement. Au besoin, un Déplacement chthonien lui permet de les rejoindre en un instant. Ce Sort et ses apparitions ne sont pas pour rien dans les histoires de fantômes qui entourent le lieu. L'Ange porte son manteau gris et son masque. Il n'est pas très discret car il cherche à se faire voir de ses disciples pour leur montrer que leur protecteur est là même dans les moments difficiles. Un test Pas Difficile d'Endurant (ou d'Intelligent s'ils cherchent activement) réussit permet aux PJ de l'apercevoir. Il évitera soigneusement tout contact. En plongeant dans la terre, il se soustraira à l'odorat de Ceux qui chassent la nuit, empêchant toute filature, même magique.

La maison de l'inquisition

ASPECT

Au 8 place du Parlement, cette maison est adossée aux remparts et à une tour qui subsiste encore. Ses briques rouges fatiguées et son unique étage la rendent presque banale.

HISTOIRE PROFANE

Pierre Seilhan fit don de sa maison à Saint-Dominique en 1215. Une fois à la tête de l'inquisition, l'ordre fit régner la terreur dans cette maison jusqu'en 1575, avant d'être déménagés dans le cloître des Jacobins. Cette maison fut oubliée jusqu'en 1860, les sœurs réparatrices découvrirent des tableaux accrochés aux plafonds de la chapelle. Au vu des

scènes, elles comprirent qu'elles étaient dans les lieux mêmes de l'Inquisition. La maison est aujourd'hui un musée.

LA VISITE DES CHEVALIERS MALTAIS

En dehors des horaires d'ouverture, les Chevaliers de l'Alliance ont organisé une visite privée, sans surveillance, en versant un pourboire substantiel à la gardienne. Une fois seuls, les Templiers endossent leur tenue de cérémonie (toges noires et blanches frappées d'une croix rouge) et récitent une prière à la mémoire de cette institution.

ET SI UN PJ A VÉCU LA CROISADE ALBIGEOISE ?

Si vous utilisez les personnages prêts à jouer, c'est notamment le cas de Yissakhtar. Vous pouvez alors lui conter de son point de vue les événements passés. Faites-le plonger dans des flash-back très réalistes, pendant lesquels il revit des épisodes de sa vie antérieure. Ceci vous donne une très bonne raison pour livrer des informations historiques aux joueurs, de façon vivante, ce qui remplace avantageusement de laborieuses recherches en bibliothèque.

Vous pouvez de cette façon révéler l'existence du tunnel qui s'ouvrait dans la salle du trône du château de Montségur en racontant les événements de la nouvelle Ultimium Munimentum du point de vue du PJ, qui peut être l'homme chargé de prévenir les assiégés de l'avancée décisive des Templiers.

La plaque de De Montfort

ASPECT

Une simple plaque commémorative est apposée au théâtre Sorano, au 35 des allées Jules-Guesde. Elle dit : « Durant le siège de Toulouse, au cours de la croisade contre les albigeois, Simon de Montfort trouva ici la mort en 1218. »

CE QUI N'EST PAS OCCULTE

Celui qu'on surnommait « le Lion » était à la messe lorsqu'on lui rapporta que Toulouse était attaquée par les armées cathares le 25 juin 1218. Il préféra attendre la fin de la cérémonie avant de se rendre à la bataille. En arrivant aux pieds des remparts, il fut pulvérisé par une lourde pierre lancée par une catapulte. Comme le racontent les chroniques régionales en termes sans équivoque sur le peu d'estime dans laquelle ils tenaient le Manteau Blanc : *Venc tot dreit la peira lai on era mestiers*, ce qui veut dire « La pierre vint tout droit là où il fallait ». Il ne restait plus rien de son visage.

CE QUI EST OCCULTE

Simon de Montfort savait pertinemment qu'il allait être victime d'une tentative d'assassinat lors de cet assaut. Aussi prit-il les devants. Il demanda à un page d'endosser une armure portant ses couleurs puis lui ordonna d'aller se montrer fièrement au bas des remparts. De Montfort avait une réputation d'invincibilité qui fit que pas un seul de ses fidèles ne fut surpris de le voir se comporter ainsi. Ce qui devait arriver arriva : il fut pris pour cible par un engin de siège cathare. Métima ne put qu'être le témoin impuissant, mais satisfait, de sa mort.

LA VISITE DES CHEVALIER MALTAIS

Cette fois-ci, la visite est plus sobre, car au vu et au su de tous les passants. Un comité réduit aux deux Manteaux Blancs et à un Manteau Noir chacun se recueille brièvement devant la plaque en murmurant à trois reprises la devise du Temple : *Non nobis, domine, non nobis, sed nomini tuo da gloriam.*

Ensuite, Nicolas Dedieu se fait pressant auprès d'Ethan Xerri. Presque obséquieux dans sa requête, il lui demande si l'échange qu'il a proposé a reçu la bénédiction de Malte. Ethan confirme d'un ton sec que c'est bien le cas et qu'ils se retrouveront comme prévu à Montségur le lendemain soir. Alors qu'il s'apprête à prendre froidement congé, il lance un « et que la cérémonie soit digne de De Monfort ! ».



La crypte des Manteaux Gris

ASPECT

La cathédrale Saint-Étienne a une longue vie derrière elle, car sa réalisation s'est étalée entre le XIe et le XXe siècle. De briques et de broc, l'assemblage actuel paraît un peu fantaisiste, voire énigmatique. La crypte dont il est question ici a été abandonnée au XVIe siècle lors de travaux d'élévation de l'ensemble, pour consolider les fondations. Les corps ont été déplacés. Il ne reste plus qu'un très vieux chevet carré préroman. Deux courtes nefs parallèles de deux travées sont chacune divisées par trois piliers carrés. Les murs latéraux comportent des arcs de décharge en plein cintre.

COMMENT Y ENTRER

Oubliée depuis des siècles, la crypte a été redécouverte par Métima lorsqu'il a pris pour simulacre un égoutier, juste après la mort du Manteau Blanc qu'il avait possédé. C'était le petit secret du technicien. Il y accédait par des canaux secondaires du circuit d'évacuation des eaux usées. Les Manteaux Gris s'y rendent en descendant par trois plaques d'égout dans des lieux discrets, marquées au burin d'une fleur de lys. L'Ange ne sort pas à la surface et se rend à la crypte directement depuis sa bibliothèque souterraine.

CE QUI EST OCCULTE

Une fois par semaine, Métima choisit un soir pour se réunir avec ses protégés. Il envoie une petite annonce factice à la Dépêche du Midi où la couleur du titre indique la journée du prochain rendez-vous, selon un code connu des Manteaux Gris seulement.

Métima ne leur a pas encore révélé sa véritable nature. Chaque rencontre le rapproche de cet instant décisif. Il prévoit dans un premier temps de se faire passer pour une émanation du Baphomet, cet être monstrueux que les Templiers étaient supposés adorer, du moins est-ce ce que le procès du Temple a retenu lors de leur chute en 1314.

CE QU'ON PEUT TROUVER

Depuis la mort de David Lorthoï, un de ses disciples reste sur les lieux en permanence. La règle du Temple impose qu'un frère veille et récite des patenôtres pendant les sept jours qui suivent sa mort.

L'oiseleur enlevé par les Manteaux Gris est enfermé dans une pièce d'entretien désaffectée. Lui faire échapper à son sort fatal gênerait fort le plan de Métima.

SURVEILLANCE RAPPROCHÉE

La surveillance des entrées est aisée une fois qu'elles sont repérées. Les visites les plus fréquentes sont celles du Manteau Gris qui apporte une fois par jour de la nourriture à l'oiselier.

LES MANTEAUX GRIS

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

Vécu : Compagnon Manteau Gris.

Équipement :

- celui des Maltais et celui de l'Alliance.



MONTSEGURA ITINERORUM (*)

D'une façon ou d'une autre, les PJ apprennent qu'il y aura une réunion à Montségur au soir de J + 3, soit par une écoute discrète (transformés en pigeons par les Serviteurs du palais des délices), soit en suivant un Manteau Noir et en le faisant parler (augmentant ainsi le niveau de sécurité et de paranoïa des Maltais), soit en les suivant discrètement le jour même.

Le village de Montségur

ASPECT

À 120 km de Toulouse, en zone de moyenne montagne, Montségur est sise entre le piémont et la montagne, ses forêts et ses estives. La population n'est plus que de 124 habitants, mais la fréquentation touristique en fait un lieu animé. Alors que les montagnes alentour sont de vrais coupe-gorge, Montségur fait figure de place sûre, ce qui lui a donné son nom.

Situé à 900 mètres d'altitude, le village est chef-lieu de canton. Plusieurs parkings sont à disposition à l'entrée du village, Montségur étant interdit à la circulation. L'architecture d'ensemble est typique, les maisons étant alignées suivant les courbes de niveau. Une partie des maisons a été construite avec les pierres du château. Tissage et agriculture sont les principales activités des habitants.

LE MUSÉE

Le musée présente le résultat des nombreuses fouilles effectuées sur le site. Des reconstitutions du château (maquettes à l'étage), des objets de la vie courante, des extraits de procès d'inquisition, des résumés sur les événements de cette période éclaireront les PJ sur l'histoire du lieu.

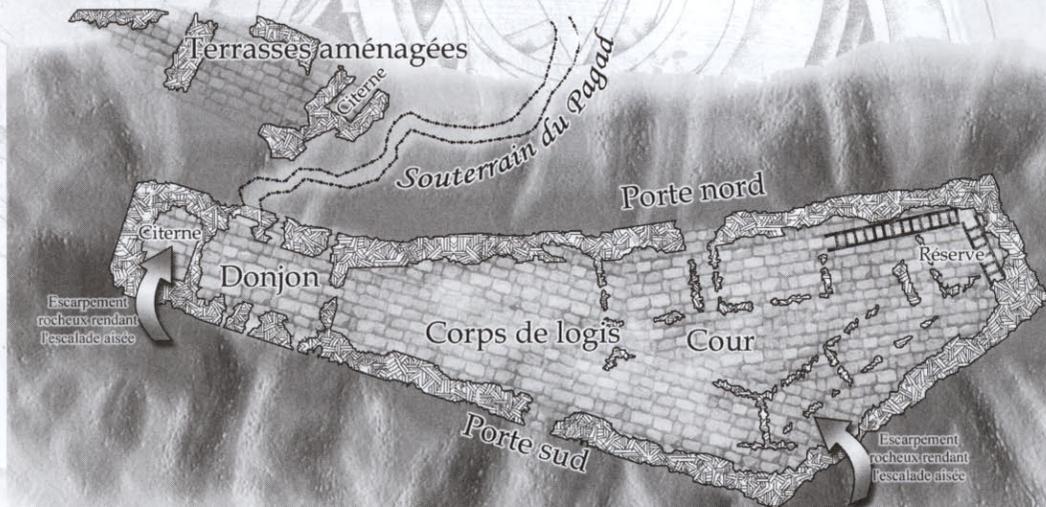
Le château de Montségur

ASPECT

Édifié sur la plus haute partie de l'éperon rocheux, le château domine le village du haut de ses 1207 mètres. Au terme d'une route en lacets, on accède au parking du château, près d'une boutique de souvenirs, mais la forteresse est encore loin. Il faut cinq minutes de marches pour atteindre un parterre fleuri toute l'année au milieu duquel trône une stèle commémorant le martyr des 205 cathares brûlés vifs en 1244. Ensuite, vingt-cinq minutes de montée vertigineuse attendent ceux qui souhaitent atteindre le sommet. Les constructions qui sont encore visibles aujourd'hui sont toutes postérieures au siège. Le château est de nos jours une coquille vidée de ses bâtiments, corps de logis, greniers, etc. Il est classé monument historique depuis 1875, de même que le Pog sur lequel il est perché.

(*) : Les chemins de Montségur

Le château de Montségur



HISTOIRE PROFANE

C'est à la demande des cathares que Raymond de Péreille édifie la forteresse sur les ruines d'un précédent édifice. Montségur devint alors la première place forte de l'hérésie.

Décidé par le concile de Béziers, le siège débute au printemps 1243. Sous la conduite de Hugues des Arcis, sénéchal de Carcassonne et de Pierre Amiel, archevêque de Narbonne, une importante armée prend position au pied de la montagne. Le 16 mars 1244, la forteresse tombe aux mains des assiégeants et les cathares sont condamnés à renoncer à leur foi ou à mourir dans les flammes d'un bûcher. Montségur fait alors son entrée dans l'Histoire. Restitué au pouvoir royal, le château est édifié de nouveau, pourvu d'une garnison et puis finalement oublié, alors que le village actuel fait souche au pied de la montagne

CE QUI EST OCCULTE

Les légendes qui font de Montségur un lieu de culte au soleil sont à oublier. Elles se basent sur le parfait alignement de la lumière au solstice d'été, perpendiculaire à une série de fenêtres ouvertes sur les murailles est et ouest. Mais c'est oublier que celles-ci ont été bâties après le passage des cathares. Néanmoins, laissez vos PJ parvenir à cette conclusion par eux-mêmes.

Du trésor des cathares, nulle trace. Tout et son contraire a été dit sur celui-ci. La théorie la plus persistante est qu'il s'agissait du Graal. Ceci peut être une bonne approche à développer si vous souhaitez lancer vos joueurs dans une campagne axée autour du saint calice. Ni Métima ni Kortyriak ne révéleront la nature du trésor, quoiqu'il arrive. Aucun Sortilège ne peut percer ce secret à jour.

Le souterrain par lequel le Pagad s'est esquivé, accompagné de quelques Parfaits et de son mystérieux trésor, a été découvert par les Templiers au terme du siège de 1244. Quand le château fut remis aux pouvoirs profanes, le passage secret fut comblé. Il fut marqué d'un sceau aujourd'hui presque effacé. Métima a rouvert le passage secret qui avait été condamné après le siège, grâce à Ceux qui rampent et qui grignent.

L'ÉCHANGE

La transaction aura lieu dans ce qui reste de la forteresse de Montségur, là où s'étendait la salle du trône. Les Chevaliers de l'Alliance sont au nombre de cinq, dont deux Manteau Gris et Nicolas Dedieu. Les Maltais sont cinq également, avec à leur tête Ethan Xerri. Dedieu se fend alors d'un discours où il exprime sa fierté pour ses ancêtres et son respect pour l'Ordre avec lequel ils vont traiter ce soir. Il décrit les pièces de l'échange une par une. Xerri reste de marbre et d'un geste de la main invite ses Manteaux Noirs à ouvrir une valise qui contient une épée d'Orichalque capable de dissiper une bonne dizaine de Nephilim. Dedieu a du mal à dissimuler son avidité.

Avant que les Maltais ne puissent vérifier que la bible qu'on leur présente est bien une Stase, quatre Manteaux Gris cagoulés, surgissent à l'improviste depuis le passage secret. Ils bénéficient de l'effet de surprise et de la maladresse simulée des deux Manteaux Gris présents à l'échange pour subtiliser la Stase. La réaction des Maltais les empêche de mettre la main sur le journal et le médaillon, à moins que les PJ ne les occupent par ailleurs.

Métima, masqué et portant son manteau gris, est parmi ses hommes. Il simule l'utilisation d'un homoncule pour donner le change vis-à-vis de ses disciples et invoque les Ashim, portes d'Amarante aux pieds de métal. Ils bloquent le souterrain derrière eux. Les Maltais perdent de précieuses minutes à vouloir l'ouvrir avec des moyens conventionnels. Ils finissent pas détruire les Ashim avec leur Orichalque. Les Manteaux Gris parmi les chevaliers de l'Alliance se font alors bien moins maladroits et mènent la traque. Le tunnel émerge à trois kilomètres. En chemin, il a rejoint une grotte naturelle. Des voitures tout-terrain attendent les Manteaux Gris, qui laissent des traces bien visibles pour occuper leurs poursuivants, pendant que Métima et ses deux meilleurs disciples se rendent à Fanjeaux, à 50 km de Montségur, sans emprunter les sentiers.

Dans la confusion, le médaillon et le journal sont fort mal protégés. À ce moment-là, un oiseau de proie pourrait venir facilement récupérer le journal (grâce aux Serviteurs du Palais des délices ou à l'appel des animaux), ou un Nephilim sous l'influence du Sort Présence invisible. Au pire, choisissez ce moment pour faire réapparaître Sohléan, qui subtilise les deux objets, mais a des difficultés pour fuir les Maltais. Les PJ ont alors une occasion de la sauver. Dans tous les cas, assurez-vous qu'ils récupèrent journal et médaillon, sans lesquels ils rateront une partie de l'histoire.

LES RETROUVAILLES AVEC SOHLÉAN

Elles peuvent se faire à n'importe quel moment de l'enquête, puisque Sohléan suit le même genre de parcours que les PJ. Elle planque devant l'hôtel particulier des Templiers, rentre chez elle pour vider sa Stase et suit les Maltais. C'est votre outil, un deus ex machina dont il ne faudra pas abuser. Elle peut intervenir pour éviter que les PJ ne fassent une très grosse bêtise par exemple. L'idéal est qu'elle arrive le plus tard possible, lors de l'échange à Montségur, pour que les PJ enquêtent par eux-mêmes et ne comptent pas trop sur elle pour résoudre les problèmes qu'ils rencontrent. Elle leur parlera du Nexus sous le cimetière, si nécessaire.

Si les PJ ont pris la Stase de Sohléan, c'est par ce moyen qu'elle arrivera à les retrouver sans coup férir. En effet, un Nephilim peut toujours sentir où se trouve sa prison élémentaire, si elle n'est pas trop éloignée.

• La Stase de Kortyriak

C'est une bible de chevet pour dame de cour de 25 cm de haut, 15 de large et 10 d'épaisseur. Le papier est très fin, épaissi par l'encre et les couches de couleur et de feuille d'or. La couverture est épaisse, de couleur bordeaux. Le frontispice est marqué par les armoiries de famille. Plusieurs marque-pages signalent les passages lus et relus. Quelques pages sont noircies par le gras des doigts et la fumée de bougie qui a permis la lecture fréquente de ces passages.

En Vision-Ka, on aperçoit le Pentacle du Pylim emprisonné.

• Le pendentif à la croix des huit béatitudes

D'après Nicolas Dedieu, ce bijou en argent aurait appartenu à De Montfort, mais rien n'est moins sûr. Toujours est-il que c'est dans le dessin de cette étoile à huit branches qu'est caché le secret de l'alphabet templier utilisé pour coder les messages du Temple. Ce modèle est d'autant plus rare et imprudent que la face habituellement portée sur la poitrine montre les lettres latines correspondant aux lettres codées. Cette particularité tend à prouver que le médaillon est d'une époque assez récente, où des méthodes de chiffrement plus efficaces ont remplacé cet alphabet archaïque. L'objet est sans doute un bijou d'adoubement.

• Le journal de De Montfort

On ne sait pas ce qu'est devenu De Montfort après le siège de Montségur. Il a tout simplement disparu. Son journal a été retrouvé par ses compagnons d'armes. Il a l'aspect d'un codex de bonne taille de 35 cm de long, 30 cm de large et 5 cm d'épaisseur. La couverture est épaisse et en peau de veau noir. La reliure est renforcée sur la tranche et les coins. La couverture reprend le blason de la famille De Montfort (un lion à queue bifide sur fond rouge) et l'année 1218 en chiffres romains.

Le récit de De Montfort est codé en alphabet templier. Il est subjectif, les faits sont déformés par sa haine pour les Immortels et surtout par le fait qu'il est adressé à ses supérieurs. Trois passages peuvent attirer l'attention des PJ car un nom n'est pas codé, celui de Métime. Si les PJ n'ont pas récupéré la croix des huit béatitudes, expliquez-leur-en le principe et ne fournissez-leur quelques lettres pour chaque jet d'Initié Pas Difficile réussi. À chaque Échec, la Difficulté monte d'un niveau, jusqu'à ce que la table de résolution indique un Échec automatique, auquel cas les joueurs devront compléter les blancs. Au pire, Sohléan déclare avoir volé le code aux Templiers pendant que les PJ enquêtaient. Fournissez leur alors la correspondance entre les lettres chiffrées et les lettres romaines. Répartissez le travail de décodage des trois parchemins entre les joueurs pour ne pas trop ralentir le rythme de votre partie.

LE JOURNAL DE DE MONTFORT

Premier passage

« En ce jour de grâce du 25 juin 1218, moi, Simon de Montfort, Chevalier connétable des Milices du Christ, commence l'écriture de ce journal occulte. Pour l'Histoire, je suis mort aujourd'hui et je renonce à mes titres profanes. C'est dans l'Histoire invisible que j'imprimerai ma marque. J'aurai volontiers donné la moitié de mes terres pour voir le visage déçu de Métime quand il a vu la pierre écraser le chevalier qu'il prenait pour moi. Il croit qu'on lui a volé sa victoire, mais c'est bien plus que cela que je m'appête à prendre à tous ces Déchus. »

Deuxième passage

« Victoire ! La forteresse est tombée et Métime avec. Comme il était pitoyable, ployé sous la douleur que lui infligeait le métal noir. Il n'a pas fallu le torturer longtemps pour qu'il me révèle tout ce qu'il savait. Je lui ai fait croire que son compagnon de toujours, Kortyriak l'avait abandonné. Las ! Comme ces Déchus sont crédules une fois leur volonté brisée ! La haine qu'il avait dans les yeux pour celui qui avait été son plus fidèle allié était ahurissante. Jamais ils n'auront la même loyauté qu'un soldat pour le Temple. »

Troisième passage

« Depuis un mois, plus aucune trace du Pagad. Les informations que m'a données ce fourbe de Métime n'ont pas suffi. Seule satisfaction : la Stase de Kortyriak nous est parvenue par un coup du sort. Le Chevalier spirituel m'a confirmé que l'essence du Déchu y est bien enfermée. Je l'emmène à Paris où le Bailli ne tardera pas à la transformer en Homoncule. Sa puissance me permettra enfin de donner toute la mesure de mon talent ! »

L'ALPHABET TEMPLIER

L'alphabet templier dérive de la Croix des huit Béatitudes que certains dignitaires portaient en bijou. Certains de ces signes figurent sur la règle officielle du Temple, qui est conservée à Rome, Dijon et Paris. Ils l'utilisaient pour protéger le secret de leurs nombreuses opérations commerciales et bancaires et aussi en signe de reconnaissance.

Les correspondances se font lettre à lettre, comme indiqué ci-dessous.

A	B	C	D	E	F	G
∇	◁	△	▷	▷	◁	△
H	I	J(*)	K	L	M	N
∇	▼	▼	◀	▲	▶	×
O	P	Q	R	S	T	U
∇	◁	△	▷	▽	◁	△
V	W	X	Y	Z		
▷	▲	▼	◀	▶		

(*) : comme le I, il n'y a pas de J dans cet alphabet.

L'église Notre-Dame de l'Assomption de Fanjeaux

ASPECT

L'église de l'Assomption a été construite au cours du XIIIe et XIVe siècle dans le style gothique propre au Languedoc. Le clocher gothique coiffe une tour orthogonale. La nef est couverte d'une charpente en bois. Une des poutres est comme brûlée ; il s'agit de la poutre dite du « Miracle du Feu » de saint Dominique. Les chapelles latérales, voûtées d'ogives, et le chœur datent du XVIIIe siècle. On y trouve une statue de la Vierge à l'Enfant en bois (XIIIe) coupée à mi-corps et une autre en pierre (XIVe) parfaitement conservée.

L'église est ouverte au public le samedi de 9h00 à 18h00 et le dimanche de 14h00 à 18h00.

HISTOIRE PROFANE

Fanjeaux – pour Fanum Jovis, qui signifie « Temple de Jupiter » – est un lieu sacré depuis son occupation romaine. Le village devint l'épicentre symbolique de la religion cathare au XIIIe siècle, abritant une communauté de Parfaits menés par un évêque cathare. Le Pape envoya celui qui n'était pas encore saint Dominique pour combattre l'hérésie sur son propre terrain. Ce dernier organisa des « disputes », des débats contradictoires dans lesquels il démontrait la supériorité de la foi catholique. Fort de son succès, il créa non loin de là un couvent pour les femmes cathares converties. Bien que la petite communauté de Saint-Dominique ait reçu de

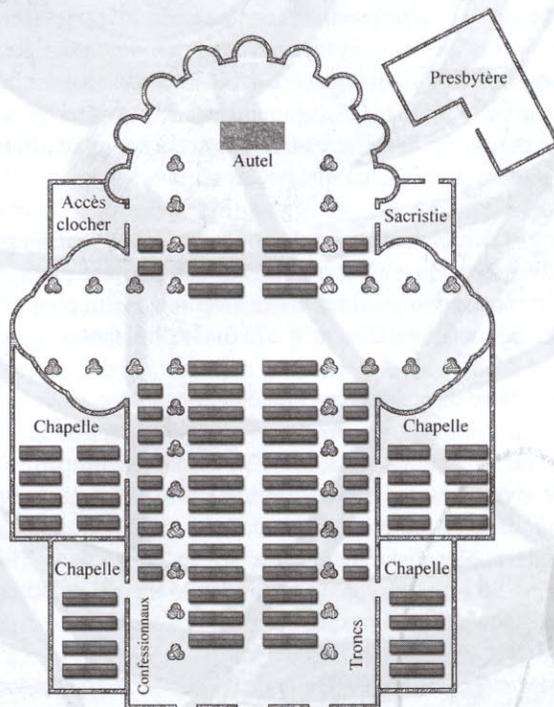
Simon de Montfort de quoi subvenir à ses besoins, elle vivait volontairement dans la pauvreté. Ce groupe donna naissance aux Dominicains en 1216, puis à l'Inquisition en 1231.

La légende attribuée à saint Dominique son premier miracle à Fanjeaux. Il s'y tenait alors un tribunal d'arbitrage. Des mémoires avaient été rédigés par des cathares, d'autres par les défenseurs de la foi de l'Église. Parmi ces derniers, celui de Dominique avait été jugé le meilleur. Comme les arbitres ne se mettaient pas d'accord pour décider de la valeur de ces mémoires, on en vint à l'épreuve du feu, alors considérée comme jugement de Dieu. Le mémoire des hérétiques se consuma dès qu'il fut jeté dans les flammes. Celui de Dominique demeura intact, mais en plus sauta au-dessus des flammes.

LA REVANCHE DE MÉTIMA

En dehors de son côté pratique, Métime – décidément amateur de symboles – a choisi cette église pour s'identifier au Saint et prendre une revanche sur le « fléau des cathares ». Comme lui, il défie aujourd'hui son ennemi sur son propre terrain. Et là où la communauté des Dominicains prit son essor, il espère que l'Ordre invisible des Manteaux Gris prendra le commandement des Chevaliers de l'Alliance.

Nul ne sait ce que cache le miracle du manuscrit ignifuge de saint Dominique. Peut-être un véritable miracle de la foi ? Toujours est-il que le moyen que choisissent les Maltais pour vérifier si la bible est bien une Stase est de lui faire passer l'épreuve du feu. Les Stases sont des objets extrêmement résistants et si une bible parcheminée s'embrasait à la flamme



L'église Notre-Dame de l'Assomption de Fanjeaux

d'un briquet insistant, une véritable Stase garderait son intégrité dans les flammes d'une cheminée. L'histoire choisit ici de se répéter, avec toute l'ironie qui la caractérise.

LE TRAQUENARD

Les PJ peuvent aborder cette rencontre de plusieurs façons.

- Les PJ ont lu le journal de De Montfort

Ils s'étonneront sans doute que Métima ne leur ait pas dit que la bible qu'il cherchait était une Stase. Cette omission n'augure rien de bon, surtout que De Montfort relate que Métima est persuadé que son frère d'armes l'a abandonné dans une situation très dangereuse. Sohléan pourra confirmer que la séance de torture a laissé des traces visibles sur le Pentacle de l'Ange si les PJ ne l'ont pas déjà rencontré. Des PJ prudents et sachant invoquer les Miroirs de vif-argent enverront peut-être un double de Sohléan procéder à l'échange.

- Les PJ n'ont pas lu le journal de De Montfort

Ce rendez-vous à l'air libre, dans une église où a prêché le fondateur de l'Inquisition, a de quoi étonner quiconque connaît un peu Métima et son attrait pour les souterrains. Sohléan, toujours paranoïaque, se méfiera, mais seuls des joueurs très convaincants sauraient l'empêcher d'aller chercher le Vitae Merlini.

- Les PJ disposent de la Stase

Métima fera tout pour la récupérer. Il procédera à l'échange en ayant l'air extrêmement soucieux. En effet, les Templiers ne sont pas loin et peuvent arriver d'un moment à l'autre. Les Manteaux Gris dans leur 4 x 4 ont bien du mal à conserver leur avance. Métima ne s'attend pas à voir arriver Sohléan avec des alliés. Dans ce cas, il renonce à son plan global et se contentera de la Stase.

Si les PJ demandent des explications, il déclare tout simplement vouloir réincarner Kortyriak, avec qui il a tant partagé. S'ils émettent des doutes, il les invite à venir avec lui pour procéder à sa réincarnation. Dès qu'il a la Stase, il disparaît sous terre.

- Les PJ ne disposent pas de la Stase

Au soir du rendez-vous, les PJ et Sohléan trouvent l'église vide si ce n'est une bible enluminée sur l'autel. Il s'agit d'une copie de celle de Kortyriak, réalisée par Métima qui l'a fait photographier discrètement par ses disciples dans l'hôtel de Rodez. Sohléan comprend quand les Maltais débarquent dans l'église qu'elle ne sert que de bouc émissaire.

Les Manteaux Gris l'affrontent un par un, sous les yeux des Templiers de Malte, pour le privilège de laver l'affront fait à leur commanderie. Un d'entre eux finit par réussir. À noter que la mort du simulacre de Sohléan est nécessaire dans tous

les cas pour que la machination de Métima ne soit pas mise au jour par le Temple. Elle retourne en Stase, ayant eu la prudence de la vider avant de venir.

Des PJ impliqués dans le combat peuvent faire appel à l'ambre lithique pour animer la statue de la vierge et frapper ainsi les esprits des Templiers catholiques. Invoquer le Ministre de paix écourte la rencontre si vous ne voulez pas mettre en scène de combat. Chaque camp se sépare alors avec ses acquisitions.

Si les Maltais récupèrent la fausse Stase, ils la passent à l'épreuve du feu. Elle s'enflamme sans difficulté. Ethan Xerri décrète alors que Nicolas Dedieu est un traître et il l'exécute lui-même. Si un Manteau Gris a réussi à défaire un Immortel en combat singulier au cours de l'affrontement, Ethan prend sur lui de le nommer Commandant des Chevaliers de l'Alliance, en attendant une confirmation de ses supérieurs. Ainsi, Métima fait un grand pas dans la promotion de son ordre.



PHOENIX REDITUS IN VITAM (*)

Le Nexus dans le cimetière

Là encore, les événements dépendent du camp qui détient la Stase de Kortyriak.

LES PJ DÉTIENNENT LA STASE.

Que ce soit par une prédiction (cf. La Vision-Ka p. 26), parce qu'ils connaissent ce Nexus très régulier ou en suivant Métima ou les Manteaux Gris, les PJ se retrouvent au cimetière pour libérer leur frère Pyrim. Laissez-les décider de la façon dont ils lui trouvent un simulacre. S'ils n'ont pas découvert les inscriptions des Sentinelles Litharges lors d'une éventuelle première visite, c'est le moment de le faire. Gageons qu'ils chercheront le lieu exact du Nexus en Vision-Ka, ce qui vous permettra de les mettre sur la voie en leur faisant découvrir au détour d'une allée un des cinq caveaux et ses inscriptions magiques.

S'ils ne l'ont pas encore fait, les trois heures nécessaires pour remplir complètement la Stase peuvent être mises à profit pour décoder et lire le journal de De Montfort.

Sachant pertinemment, grâce à sa propre prédiction, qu'aucun Nexus n'aura lieu dans la région avant trois jours à l'exception de celui du cimetière, Métima surveille les lieux avec ses fidèles lieutenants. Selon toute probabilité, les PJ se cacheront dans la pièce souterraine pour profiter du Nexus. Quelques minutes avant que la Stase ne soit remplie et Kortyriak éjecté, l'Ange demande à ses Manteaux Gris de bloquer les accès des cinq tombeaux en appuyant sur les mauvais symboles. Métima plonge dans le sous-sol grâce à Déplacement chthonien (réussi automatiquement en présence active du Nexus). Il apparaît au milieu des PJ et profite de l'effet de surprise (Très Difficile)

(*) : La résurrection du Phénix

pour se jeter sur la Stase et poursuivre sa route dans les tréfonds de la terre. Il ressort à la verticale du Nexus quelques instants plus tard, alors que ses soldats apportent le corps de l'oiselier. Un PJ présent pourra l'identifier comme l'homme sur les photos découvertes dans les poches du Manteau Gris tué par Sohlean. L'éveil de Kortyriak commence alors que le Nexus achève de remplir sa Stase. Si jamais un PJ Faërim utilise le même Sort que Métima pour le suivre, il sera confronté aux Manteaux Gris à la surface. S'il est trop coriace, Métima fera appel aux Enfants des sept tonnerres pour l'arrêter. En tous les cas, l'Ange retourne à la crypte des Manteaux Gris dès que ses affaires sont terminées dans le cimetière.

Si les PJ réussissent à incarner Kortyriak dans le simulacre de leur choix et à le garder en liberté malgré le plan de Métima, ne les privez surtout pas de ce succès. Métima fuit alors dans son repaire. Kortyriak met quelques instants à s'adapter à son nouveau corps et à comprendre que plusieurs siècles se sont écoulés. Il écoute attentivement le récit des PJ, suite auquel il souhaite rencontrer Métima. En chemin vers sa bibliothèque, faites-les croiser les voitures des chevaliers de l'Ordre de Malte, qui ont découvert la trahison de certains Manteaux Noirs et qui se rendent à la crypte à vive allure. Il ne reste plus qu'à les suivre.

MÉTIMA DÉTIENT LA STASE

Métima sera au cimetière dès le coucher du soleil à J+5 dans le cimetière. Les Manteaux Gris montent la garde ostensiblement, symboles templiers apparents, pour prévenir tout Nephilim qui serait tenté de venir profiter du Nexus de revenir plutôt la semaine suivante sous peine de grabuge. Métima pénètre dans les couloirs souterrains par le caveau de la Terre. Un Manteau Gris l'accompagne en transportant le corps du futur simulacre du Phénix. Métima l'initie aux cinq symboles élémentaires et au fonctionnement des portes dérobées.

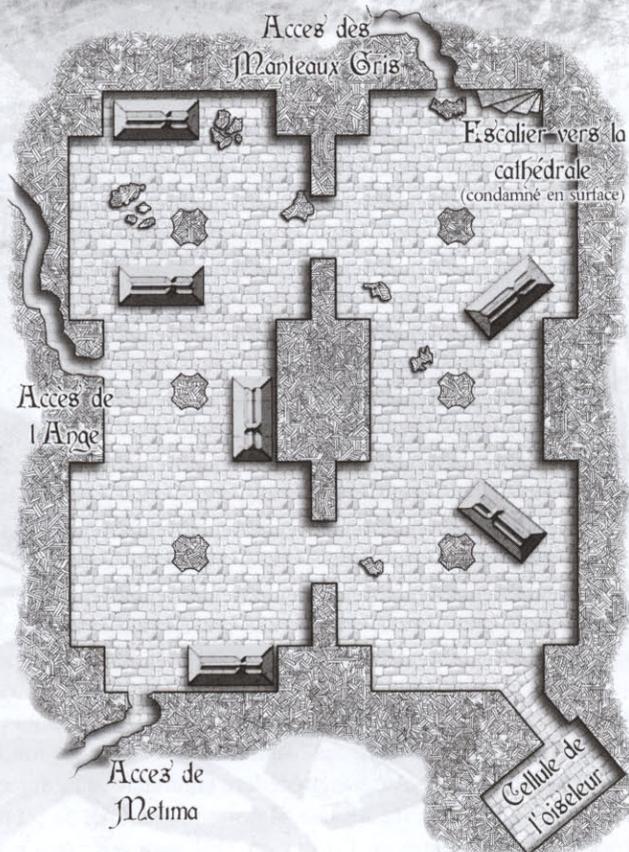
Si les PJ surprennent sa conversation, ils pourront reconnaître la voix de l'Ange s'ils l'ont déjà rencontré. La nature de ses relations avec le Temple devrait les étonner...

Le siège de la crypte

Le final se déroulera dans la crypte des Manteaux Gris. Deux cas de figure se présentent.

KORTYRIAK EST LIBRE

La rencontre avec Métima est explosive. L'Ange ne décolère pas et – s'il estime avoir un bon rapport de force – menace très clairement Kortyriak. Pour ce dernier, il devient vite clair que le Pentacle de Métima n'est plus que ces boursoufflures qui traduisent la folie chez les Immortels. Le seul traitement qu'il envisage est de plonger de force l'Ange dans un Nexus et réaliser un rituel l'obligeant à changer de Ka dominant. Une fois modelé à l'image du Phénix, il espère que l'ami qu'il



connaissait renaîtra de ses cendres. Il n'en aura probablement pas le temps, mais vous pouvez explorer la première solution avec des joueurs qui apprécient davantage la symbolique de la transformation que celle d'une scène d'action finale. Il est probable cependant, à votre discrétion, que le Pentacle de Métima soit au-delà de tout soin et s'éteigne après avoir retrouvé un dernier instant sa sérénité.

La rédemption de Métima peut aussi avoir lieu dans le feu de l'action. Dans ce cas, les Maltais ont découvert la supercherie et l'existence des Manteaux Gris en faisant suivre les Templiers locaux. Ils encerclent la crypte avant de lancer un assaut. Assiégés, Métima et Kortyriak se retrouvent dans la même situation qu'à Montségur. Cette fois, il n'y a pas de passage secret, à moins de se faire creuser un chemin par Ceux qui rampent et qui grignotent jusqu'aux égouts, mais ils n'en auront probablement pas le temps. Par contre, les Princes du labyrinthe, dont Métima a toujours le Focus sur lui, peuvent les cacher. L'idéal est sans doute de mélanger les deux techniques, en faisant croire aux Maltais qu'ils ont fui par un souterrain qui s'est effondré sur eux tout en restant dissimulé par la lumière magique de la torche des Princes.

Confronté à un Kortyriak qui ne prend pas la fuite et qui est prêt à se battre avec lui pour sauver ses initiés humains, l'esprit de Métima bascule. Il oublie qu'il est au XXe siècle et parle brusquement en langue d'oc. Son allure retrouve les accents de son ancien simulacre de chevalier. Tirant son épée Clémence, il est prêt à se sacrifier pour laisser à Kortyriak et aux PJ une voie de sortie.

Les Manteaux Gris ne seront pas troublés par la découverte de la nature de Métima ou une éventuelle alliance avec les PJ. Ils avouent avoir découvert la véritable nature de leur maître depuis plusieurs semaines et décidé que le peuple Atlante méritait davantage leur loyauté que le Temple et ses méthodes iniques. Ce groupe soudé est l'héritage que laisse Métima au monde occulte contemporain. Il témoigne de sa Sapience malgré sa déchéance.

KORTYRIAK EST PRISONNIER

Les PJ peuvent encore sauver le Phénix en se rappelant que le premier Manteau Gris fréquentait assidûment le quartier de la cathédrale. Là, il est plus simple de retrouver sa trace ou celle de l'Ange. Dialogue végétal permet de proche en proche d'arriver là où est passé le Pyrim, car la piste est encore fraîche. Alternativement, ils peuvent suivre l'Ange à l'odeur depuis le cimetière grâce à Ceux qui chassent la nuit, car il n'a pas eu la prudence de retourner sous terre. Il a préféré se faire conduire par ses apprentis en voiture avec un Kortyriak inconscient.

Enfermé dans la crypte, Kortyriak est torturé à l'Orichalque par Métima sous les yeux des Manteaux Gris. Il a fait fondre le métal du médaillon de son précédent simulacre et lui injecte l'horrible substance, très diluée. Il porte un gantelet de plomb conçu spécialement pour l'occasion. Œil pour œil, dent pour dent, l'Ange exerce la forme de justice la plus ancienne et la seule qu'il comprenne encore. Si un ou des PJ ont été capturés, ils sont dans la même pièce et leur tour ne va plus tarder.

Faites alors intervenir comme ci-dessus le Temple, pour les mêmes raisons. La situation doit paraître désespérée. Aux PJ de convaincre Métima que Kortyriak n'y est pour rien, en s'appuyant sur le journal de Simon comme preuve. Leur seule chance de s'en sortir est que Métima les croit et qu'il libère Kortyriak afin de faire front pour échapper au Temple. Si la sincérité de Kortyriak est démontrée, par des mots ou des actes, Métima part dans le même baroud d'honneur, les yeux pleins de fièvre.

Conclusion

Au terme de ce premier contact avec le monde occulte contemporain, il est temps de faire un bilan.

Les PJ se sont certainement fait un allié de poids en la personne de Kortyriak. Il n'oubliera pas qu'ils l'ont ramené à la vie et lui ont épargné de terribles tortues.

La disparition de Métima étant probable, ils héritent aussi d'une bibliothèque occulte qu'il va être difficile à gérer. Les Princes du labyrinthe disparaissent si on ne passe pas un nouveau pacte avec eux, contre une promesse susceptible de les lancer dans de nouvelles aventures.

Que les Manteaux Gris soient en position de puissance ou diminués, ils sont maintenant orphelins. Kortyriak reprend le flambeau, à moins qu'un PJ ne soit intéressé par son projet.

Une quête telle que celle du Graal serait un but très noble pour achever de fédérer une telle assemblée de chevaliers autour d'un projet de Sapience.

En contrepartie, les PJ se sont fait des ennemis de poids. Le Temple maltais a de plus en plus d'importance dans la région et qui sait ce que cache cet inquiétant sarcophage ? Les Chevaliers de l'Alliance sont discrédités, mais rien n'est pire qu'un ennemi blessé. Leur désir de vengeance ne les rend que plus terribles.

Alliés à préserver, ennemis à combattre, trésors à protéger et quêtes à mener, voilà le quotidien des Nephilim depuis des millénaires. Êtes-vous prêts à plonger à Ka perdu dans l'Histoire invisible pour en écrire les prochains chapitres ?

KORTYRIAK

Le simulacre de Kortyriak dépend des événements du scénario. Celui présenté ci-dessous prend pour hypothèse la réussite de Métima. Que ce soient les PJ ou l'Ange qui président à l'incarnation du Pyrim, considérez qu'il réussit automatiquement son test d'incarnation (cf. La désincarnation p. 27).

Initiation : Assez Initié (Phénix).

SES SCIENCES OCCULTES

- **Basse Magie** : Puissance du juste ; Anticipation souveraine.
- **Sceaux** : Projection brutale, Volcan vocal ; Élévation aérienne
- **Pentacles** : les Puissantes Cuirasses de feu ; les Lumières des forêts de feu de Pharphar.

SON PASSÉ

- Apprenti chasseur au Néolithique (aube de l'Histoire)
 - Compagnon Héros auprès des Thuatha de Danann
 - Maître Chevalier pendant la croisade albigeoise (1208 à 1243)
- Sa Stase** : une bible enluminée, qui date d'une courte incarnation au XIII^e siècle.

SON SIMULACRE

- Oïseleur.
- Agile, Assez Intelligent, Assez Endurant, Peu Séduisant, Peu Fort.

COMMENT LE JOUER

Kortyriak est un Phénix loyal et sage. Il est attristé par le discours de Métima. Très vite, il comprend que Métima ne pourra pas faire chemin arrière. Il préférera le mettre en stase en tuant son Simulacre, le temps de trouver un moyen de le soigner. C'est avec une grande tristesse qu'il le verrait se jeter sur les épées noires des Templiers.



Expergefactio (*)

Endormi profondément, Kortyriak sentit soudain un bouleversement dans l'essence magique de sa Stase. Les Ka-éléments présents en elle s'agitaient, attisés par une source inconnue. Puis, celle-ci se remplit de la force des cinq Éléments. Après un temps infini, Kortyriak fut projeté avec force hors de sa Stase saturée de Ka et se retrouva flottant dans les airs.

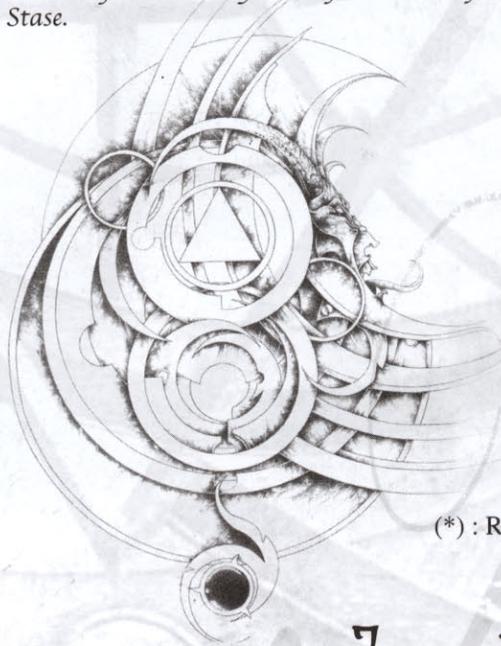
Libéré, le Phénix s'éleva majestueusement vers le ciel, déployant ses grandes ailes de feu et embrasa de son aura les Champs magiques autour de lui. L'oiseau de Cinabre en gloire renaissait à nouveau de ses cendres. En Vision-Ka, le Pyrim contempla un instant le Nexus ayant présidé à sa résurrection, là où les cinq Champs magiques se croisaient en un point unique. Au cœur même du phénomène, son Pentacle s'ouvrit à cette sensation de liberté depuis longtemps oubliée.

Mais ce moment apaisant fut rapidement balayé par la nécessité de l'incarnation. La Narcose guette tout Nephilim désincarné qui ne trouverait pas de simulacre rapidement. Fossilisé dans les Champs magiques, la quête de l'Agartha se verrait compromise pour lui. La recherche d'un simulacre devenait donc l'objet unique de ses pensées. Il savait que la présence d'un humain se repère par l'irradiation de son épine lumineuse dans les champs magiques, leur Ka-Soleil. Attentif au moindre mouvement autour de lui, le Nephilim aperçut à quelques mètres de lui un éclat solaire. Il s'élança vers sa cible, ignorant la douleur perçant son Pentacle et la progression de la dégénérescence de son Ka.

Une fois à portée, le Pyrim, soucieux du choix de son simulacre, plongea dans son Ka-Soleil deux serres de feu, lui permettant ainsi de le sonder et de lire son âme comme un

livre ouvert. Dans ses précédentes incarnations, il lui était arrivé à plusieurs reprises de s'incarner dans des simulacres handicapants lui rappelant avec force qu'il était bien un être déchu. Kortyriak fut étonné par la résistance psychique de l'humain. Celui-ci, doté d'une force de caractère étonnante, tenta de repousser le Nephilim dans son inconscient, cherchant à repousser à tout prix cette intrusion violente et traumatisante. Obligé de s'imposer, le Phénix déploya ses ailes sacrées, rejetant avec force la conscience de ce porteur de Ka Soleil dans les tréfonds de son esprit. La conscience de l'humain fut ainsi relayée au second plan, laissant Kortyriak seul maître à bord de ce « véhicule charnel ».

« Rien de tel qu'un bon combat pour commencer une incarnation ! » se félicita Kortyriak enfin incarné après huit siècles de Stase.



(*) : Réveil

ET ENSUITE ?

Maintenant que vos joueurs ont goûté à Nephilim et en redemandent, que faire ?

Découvrez d'abord l'étendue de la gamme Nephilim sur le site du Guide du Rôliste Galactique (<http://www.roliste.com>). Des dizaines de livres détaillent de nombreux pans du monde occulte contemporain, à peines évoqués ici.

L'Internet est aussi une source très riche d'aides de jeux et de scénarios. Pour un recensement d'un grand nombre de sites concernant Nephilim, consultez les Portes de Saphir

(<http://www.heritiersbabel.org>) ou naviguez sur le webring Azoth (<http://www.yourwebring.com>). La Scénariothèque dispose également d'une section Nephilim (<http://www.scenariotheque.org>).

Enfin, des images valant mieux qu'un long discours, visionnez avec vos joueurs les courts-métrages « Les Déchus » avant ou après la partie (<http://lesdechus.free.fr>).

ANNEXES

Vous trouverez ici des éléments à photocopier et à donner à vos joueurs pour votre partie de « Les Manteaux Gris », à savoir les plans des lieux expurgés des informations réservées au meneur de jeu, le message codé trouvé dans le journal de Simon de Montfort, un aperçu de la croix des béatitudes et enfin l'extrait de journal annonçant la mort de l'écuyer David.

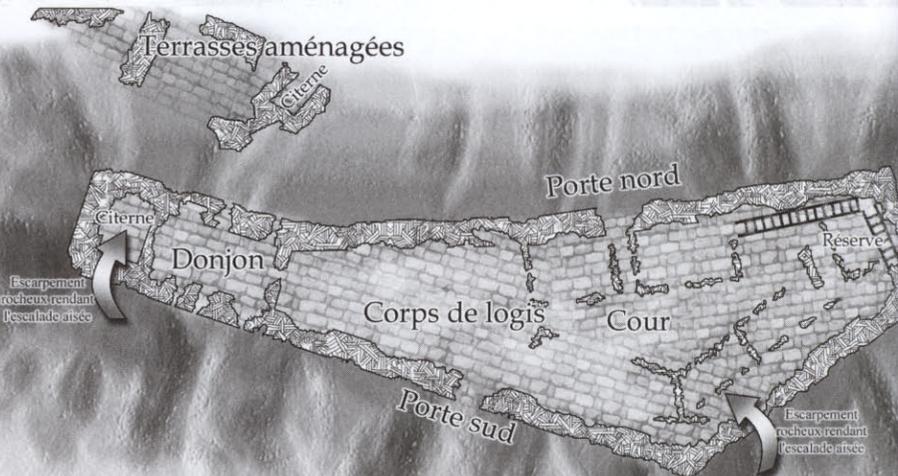
AVIS DE DECES

TOULOUSE	Ne recevant pas de condoléances, la famille remercie toutes les personnes qui s'associeront à sa peine ainsi que le personnel des soins intensifs et cardiologie de l'hôpital Purpan.
ÉCUYER DAVID, Fidèle compagnon d'armes, tu es tombé au champ d'honneur. La nuit s'est refermée sur toi alors que tu servais la cause. Ton inhumation aura lieu aujourd'hui au cimetière de Terre-Cabade à 11h.	La cérémonie civile aura aujourd'hui à 14 H 15, en salle de cérémonie du Ve à Toulouse.
TOULOUSE	Nous avons la douleur de vous part du décès de
TOULOUSE	Louis BARON

Très touchée par les nombreuses

La Dépêche
du Midi

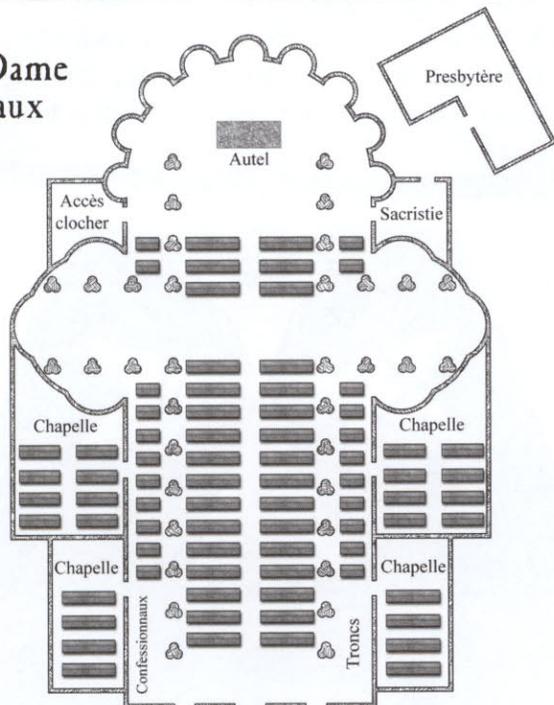
Le Château
de Montségur



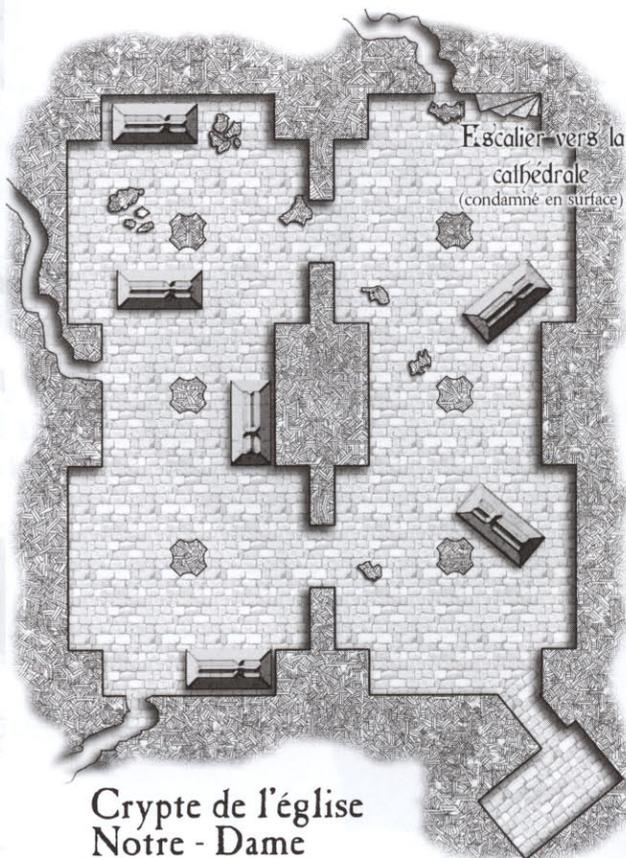
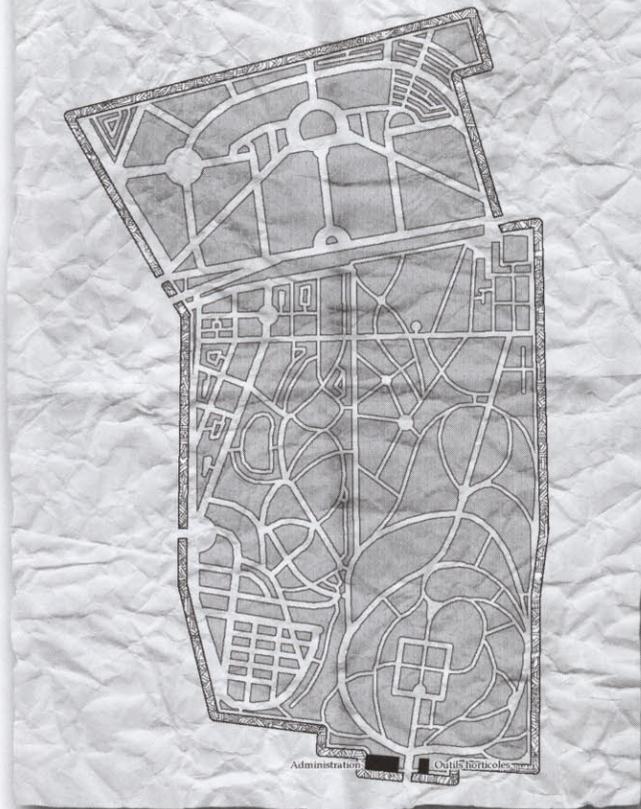


Toulouse

Église Notre - Dame de Fangeaux

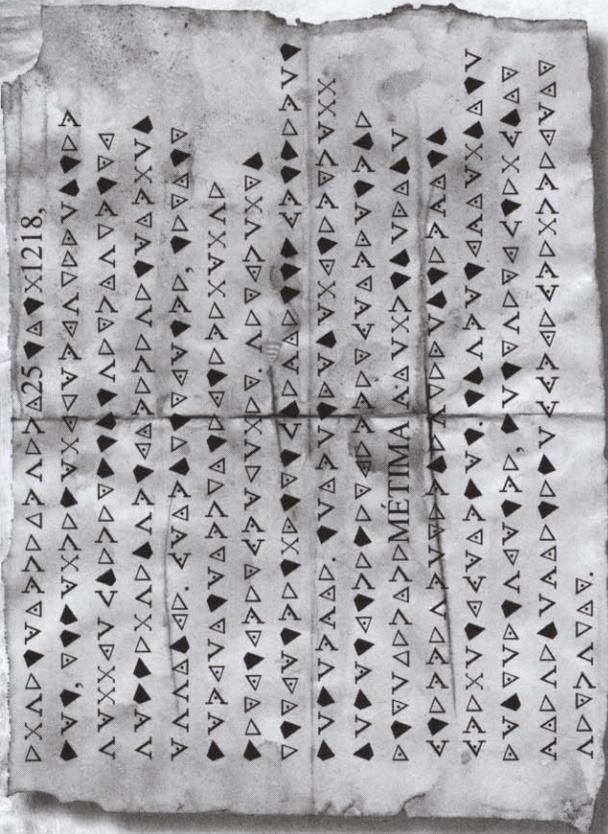


Le cimetière de Terre-Cabade

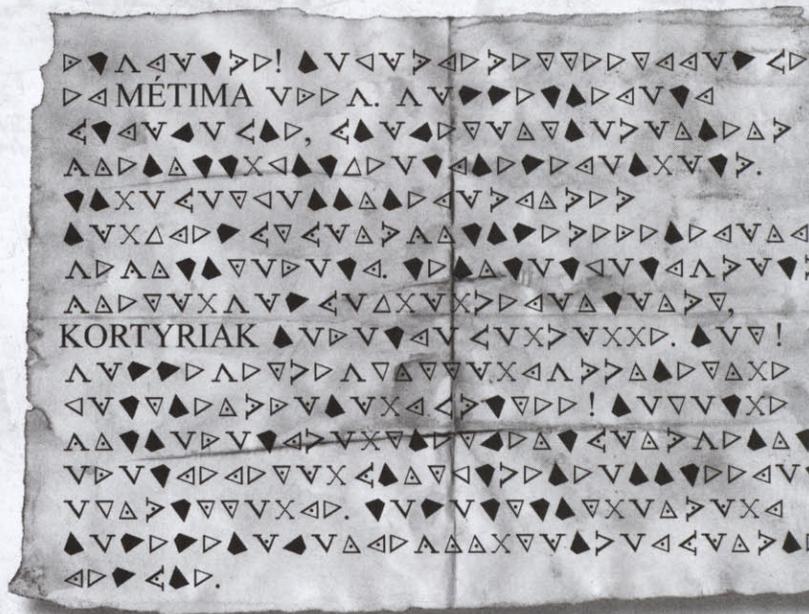


Crypte de l'église Notre - Dame de Fangeaux

Le parchemin codé,
partie 1



Le parchemin codé,
partie 2



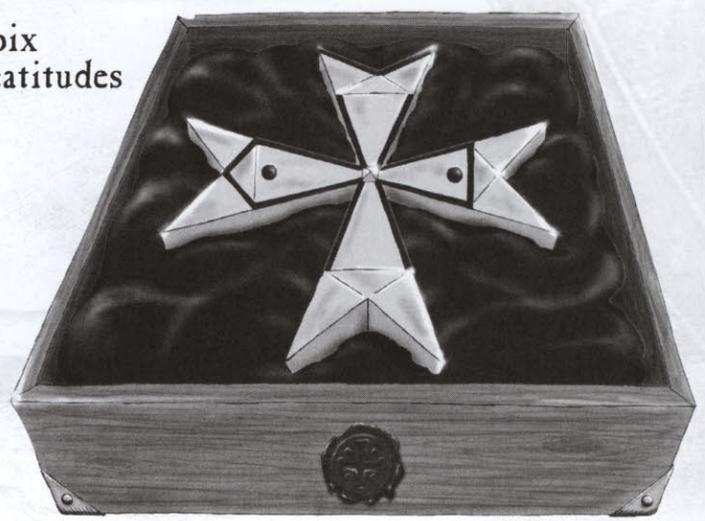
Le parchemin codé,
partie 3



La croix
des béatitudes
verso



La croix
des béatitudes
recto



NEPHILIM

INITIATION



Les Héritiers de Babel et UBIK vous proposent de découvrir ou redécouvrir Nephilim dans une version destinée à l'initiation. Conçue pour être une première approche du jeu, elle est destinée autant aux joueurs qu'aux meneurs de jeu débutants.

Ceux qui ne connaissent pas l'univers auront en main tous les éléments pour jouer leur première partie. Quant aux vieux routards, ils disposeront d'un outil pour initier facilement de nouveaux joueurs.

Ce livret comprend :

- une présentation du monde occulte contemporain,
- un système de création de personnage rapide,
- des règles simplifiées,
- des personnages prêts à jouer,
- une série de nouvelles se concluant par un scénario.

Il est accompagné d'un écran 4 volets.

« Nous sommes les bannis, les déçus, les dépossédés.

Errant depuis douze mille ans, il n'est pas un jour sans que nous regrettions l'Atlantide.

Nous vivions alors en harmonie avec les puissances telluriques.

Mais un météore s'abattit sur notre patrie et empoisonna irrémédiablement les courants magiques qui sont notre air et notre eau.

Notre seule forteresse désormais contre ce fléau : la faible chair humaine.

Nos seules armes : les reliquats de nos anciens pouvoirs, les Sciences occultes.

En quête de Magie, de Kabbale et d'Alchimie, nous traversons les âges, vivant de nombreuses vies secrètes.

Malgré nos précautions, les initiés humains nous pourchassent pour s'emparer de notre puissance élémentaire, voire pour nous détruire.

Mais depuis toujours et pour les siècles des siècles, nous sommes et resterons parmi vous.

» Nous sommes les Nephilim. »

Les héritiers de
BABEL

UBIK



9 782915 496062

Prix : 20 €

ISBN : 2-915496-06-4

NEPHILIM

INITIATION



TABLE DE RÉOLUTION DES ACTIONS

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié, Doué

Difficulté	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

LES ACTIONS TYPQUES

Voilà quelques guides pour aider le meneur de jeu à décider de la difficulté des actions.

ACTION TYPQUE	DIFFICULTÉ
Reconnaître le Ka dominant d'un Nephilim	Automatique pour un Nephilim, test d'Initié Difficile pour un humain
Comprendre un symbole ésotérique humain	Test d'Initié Pas Difficile
Cacher ses métamorphoses à l'aide de maquillage et d'accessoires	Test d'Agile Peu Difficile
Faire Paris – Prague en voiture d'une traite sans dormir	Test d'Endurant Assez Difficile
Débrancher le système de surveillance du British Muséum	Test d'Agile Difficile
Faire rouler le rocher qui bouche l'entrée de la grotte du Graal	Test de Fort Très Difficile
Trouver le passage secret de Montségur par lequel les Parfaits se sont enfuis avec leur trésor	Test d'Intelligent Très Difficile

SUJET DE LA VISION-KA	DIFFICULTÉ
Reconnaître un Nephilim et son Ka dominant	Automatique
Repérer si un objet est une Stase	Automatique
Percevoir la présence d'un Nephilim emprisonné dans une Stase	Test d'Initié Pas Difficile
Mesurer le niveau de charge magique d'une Stase	Test d'Initié Peu Difficile
Prévoir la date et le lieu d'apparition du prochain Nexus le plus proche	Test d'Initié Assez Difficile

CERCLE DE SCIENCE OCCULTE

DIFFICULTÉ	
Premier Cercle (Basse Magie, Sceaux, Œuvre au noir)	Pas Difficile
Second Cercle (Haute Magie, Pentacles, Œuvre au blanc)	Peu Difficile

AFFRONTEMENTS TYPQUES

AFFRONTEMENT	TEST	DIFFICULTÉ TYPQUE
Faire respirer une poudre alchimique à un profane qui ne s'y attend pas	Test d'Agile contre l'Agile de la personne surprise	Pas Difficile (voir La surprise p. 23).
Intimider d'un regard mauvais un profane	Test d'Endurance contre l'Endurant du profane	Peu Difficile
Baratiner quelqu'un par interphone pour qu'elle ouvre la porte de l'immeuble	Test d'Agile contre l'Agile de la personne	Peu Difficile
La même chose à quatre heures du matin	Idem	Difficile
Embrouiller la sœur de votre simulacre pour qu'elle accepte que vous ne puissiez pas aller à son mariage prévu de longue date à cause d'un voyage en Grèce imprévu	Test d'Agile contre l'Agile de la sœur	Assez Difficile
Vous faire passer pour un Manteau Noir au téléphone, auprès d'un Manteau Blanc	Test d'Initié contre l'Initié du Manteau Blanc	Assez Difficile
Passer en Vision-Ka dans un musée de façon assez discrète pour ne pas se faire repérer	Test d'Agile contre l'Intelligent des vigiles	Assez Difficile
Démontrer aux douaniers que votre Stase n'est pas un objet d'art que vous faites passer en fraude	Test d'Intelligent contre l'Intelligent des douaniers	Difficile
Calmer les chiens de garde dans le jardin d'une commanderie	Test d'Endurant contre l'Endurant des chiens	Difficile
Arrêter la charge d'un Pyrim sous l'influence des Sortilèges la <i>Fureur métallique</i> et <i>Puissance du juste</i>	Test de Fort contre le Fort du Nephilim	Très Difficile
Impressionner le Grand Maître du Temple par son savoir ésotérique	Test d'Initié contre l'Initié du Grand Maître	Très Difficile

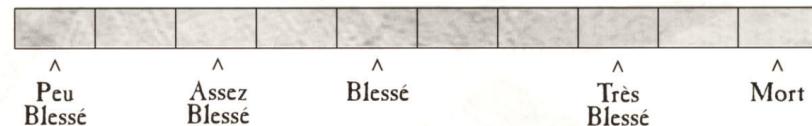
LES ARMES

ARMES	DÉGÂTS
Pieds et mains nues	1 case de dégâts
Dague, pistolet léger	3 cases de dégâts
Épée	4 cases de dégâts
Pistolet lourd, arc, hache à deux mains	6 cases de dégâts

LES ARMURES

ARMURE	PROTECTION	GÈNE
Gilet pare-balles	Très Endurant contre les balles	Peu Difficile
Armure de chevalier	Très Endurant contre les armes de mêlée et les armes de jet	Difficile

LIGNE DE VIE



LES ÉPOQUES D'INCARNATIONS

ARCANE	ÉPOQUE	CHOIX DE SIMULACRE	STASE
0	Les peuples néolithiques (l'aube de l'histoire)	Chasseur ou leuveur de menhir	Poterie en terre cuite
I	Les Thuatha de Danann (5000 ans avant J.-C.)	Héros ou druide	Chaudron
II	L'Égypte antique (1350 avant J.-C.)	Prêtresse d'Isis ou scribe	Statuette d'Anubis
III	Babylone (587 avant J.-C.)	Archer impérial ou juif érudit	Tablette d'argile
IV	La chute de Troie (1200 avant J.-C.)	Navigateur ou amazone	Caducée en bronze
V	L'empire d'Alexandre le Grand (330 avant J.-C.)	Oracle aveugle de Delphes ou hoplite	Pectoral solaire
VI	Carthage (150 avant J.-C.)	Sacrificateur à Baal ou marchand	Couteau sacrificiel de Baal
VII	La Guerre des Gaules (50 avant J.-C.)	Préfet romain ou chevalier gaulois	Pointe de pilum
VIII	L'incident Jésus (an 1)	Caravanier ou rabbin	Styler de lecture de la Torah
IX	Les Arthurides (400)	Chevalier breton ou noble dame	Crucifix avec entrelacs celtes
X	Constantinople (1000)	Conseiller administratif de l'empereur ou savant arabe	Un encensoir de bronze
XI	La croisade albigeoise (1208 à 1243)	Parfait cathare ou troubadour amoureux	Bible enluminée
XII	La chute du Temple (1314)	Étudiant à Paris ou mendiant	Épée longue
XIII	La chute de Grenade (1492)	Noble castillan ou assassin maure	Carnet de pilote portugais
XIV	La Renaissance italienne (1534)	Inventeur ou peintre	Astrolabe d'explorateur
XV	Le Londres élisabéthain (1558 à 1603)	Libraire ou médecin	Lunette astronomique
XVI	La Fronde (1650)	Mousquetaire ou négociant	Bijou baroque en nacre
XVII	Istanbul de Soliman (1517 à 1580)	Concubine de harem ou professeur	Narguilé
XVIII	Paris révolutionnaire (1793)	Sans-culotte ou philosophe	Machine de Lavoisier
XIX	L'apogée victorienne (1873 à 1901)	Aliéniste ou monstre dans un cirque	Portrait de Dorian Gray
XX	Les années noires (1933 à 1945)	Résistant ou trafiquant	Poste de TSF
XXI	Une époque au choix dans la liste ci-dessus		

DEGRÉ D'IMPLICATION	DOUÉ
Apprenti	Pas de caractéristique Doué
Compagnon	Assez Doué
Maître	Doué

NEPHILIM INITIATION

LE PASSÉ

NOMBRE DE CARTES RENDUES	IMPLICATION	COMPÉTENCE
1	Apprenti	L'histoire profane de l'époque Son ancienne langue maternelle
2	Compagnon	L'histoire invisible de l'époque Assez Doué dans son ancien métier
3	Maître	L'histoire secrète de l'époque Doué dans son ancien métier

LEXIQUE

Agartha : couronnement de la quête d'un Nephilim, durant lequel il atteint la perfection.
Arcane Majeur : famille de Nephilim réunis autour du symbolisme d'une carte de tarot.
Arcane mineur : une des quatre plus grandes sociétés secrètes d'initiés humains.
Athnor : grand alambic à combustion lente, fait partie du laboratoire des Alchimistes.
Nexus : lieu où se croisent les cinq Champs magiques.
Onirim : Nephilim dont le Ka dominant est la Lune.
Orichalque : métal dont le contact détruit tous les Ka-éléments. Le Ka-Soleil n'y est pas sensible.
Pentacle : structure du Ka d'un Nephilim où se rassemblent ses cinq Ka-éléments.
Profane : humain ne connaissant pas l'existence de la face occulte du monde.
Pyrim : Nephilim dont le Ka dominant est le Feu.
Sapience : terme regroupant les notions de connaissance, de sagesse et de compréhension du monde ; utilisé pour désigner le savoir d'un Nephilim.
Science occulte : savoir qui se veut à la fois pratique et mystique, conférant des pouvoirs surnaturels à son pratiquant.
Simulacré : corps d'accueil d'un Nephilim.
Hydrim : Nephilim dont le Ka dominant est l'Eau.
Initié : humain connaissant la face occulte du monde, en particulier l'existence des Nephilim.
Ka : Champ magique cristallisé et doué de conscience.

Ka-élément : composante élémentaire du Ka. Les cinq Ka-éléments sont le Feu, l'Air, la Terre, l'Eau et la Lune.
Ka-Soleil : Ka issu des Champs solaires, compose la psyché et l'âme humaines.
Narcose : endormissement du Pentacle qui a lieu suite à une désincarnation si le Nephilim ne trouve pas un nouveau simulacre rapidement.
Nexus : lieu où se croisent les cinq Champs magiques.
Onirim : Nephilim dont le Ka dominant est la Lune.
Orichalque : métal dont le contact détruit tous les Ka-éléments. Le Ka-Soleil n'y est pas sensible.
Pentacle : structure du Ka d'un Nephilim où se rassemblent ses cinq Ka-éléments.
Profane : humain ne connaissant pas l'existence de la face occulte du monde.
Pyrim : Nephilim dont le Ka dominant est le Feu.
Sapience : terme regroupant les notions de connaissance, de sagesse et de compréhension du monde ; utilisé pour désigner le savoir d'un Nephilim.
Science occulte : savoir qui se veut à la fois pratique et mystique, conférant des pouvoirs surnaturels à son pratiquant.
Simulacré : corps d'accueil d'un Nephilim.
Stase : objet dans lequel un Nephilim est prisonnier quand il n'a plus de simulacre.
Templier : initié de l'Arcane mineur du Bâton.