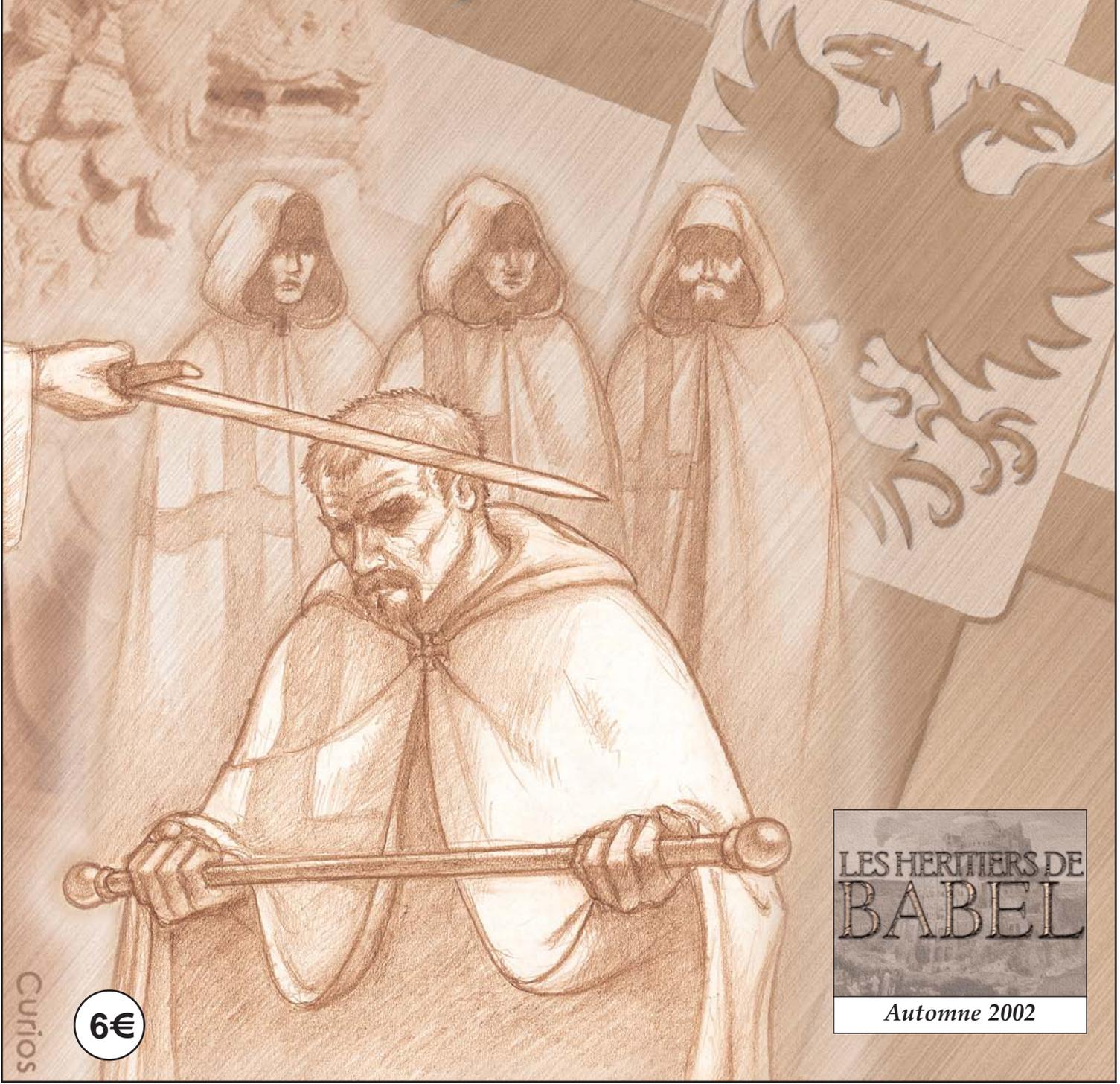


Vision

N°3

Ka



LES HERITIERS DE
BABEL

Automne 2002

Curios

6€

Kerubim de l'exaspération et de la confusion

*Je t'ai su Corps de fauve,
Thérubin pour moitié,
Kerubim, Kerubim,
Trois fois ce Nom j'implore
Qui menaçât l'Empyrée.*

*Seigneur des ordalies
Et des tournois truqués,
Kerubim, Kerubim,
Trois fois ce Nom je pleure
Qui détronât Yahvé.*

*J'ai su ta présence, invincible et fatale,
Qui corrompt les foules, fosses, les hommes et les femmes,
Kerubim serviteur de la sombre Kabbale,
Embrases les vélums et ravives les flammes !*

*J'en appelle à toi, à ton aide secourable,
Je veux les pleurs, la confusion, la discorde,
Qu'ils se trompent et s'égarent, se désignent coupables,
Se déchirent, se condamnent : la bourse ou la corde !*

*Puisses-tu brouiller une fois l'eau faible du cœur,
Que le sang rompt les liens qui jadis les liait,
Que la douleur pour longtemps succède à la douleur
Et l'exaspération ne les quitte jamais,*

*Tu promets à coup sûr le cœur à se fendre,
Ders-moi, fléau-roi des Archontes capitaux,
Suppôt naufrageur, Seigneur de l'esclandre,
Je veux les cris et les plaintes, je veux tous les maux.*

*Par l'intercession inouïe
des Archanges Recteurs,
Trois fois ton Nom je pleure
Dans le temps aboli,*

*Puisses-tu me toucher du regard
Et surgir de l'abîme,
Trois fois ton nom j'implore :
Kerubim, Kerubim, Kerubim.*

Edito

Vous tenez entre vos mains le troisième opus de *Vision Ka*. Son rythme de parution commence à se stabiliser. Il devrait suivre le rythme des saisons. A chaque saison, son *Vision Ka* !

Ce numéro paraît à l'occasion du Monde du Jeu qui se déroule à l'Espace Auteuil à Paris. Cet événement est le moment idéal pour réunir les Héritiers de Babel. Alors on espère vous y voir nombreux.

Au sommaire, vous trouverez un article très complet sur les Chevaliers Teutoniques, une sombre obédience templière, promue récemment au rang de Manteaux Rouges.

Les rubriques habituelles sont toujours présentes. Le Projet Magister vous fera découvrir deux nouveaux Archétypes : un Ar-Kaïm du Scorpion et un du Gémeaux. Dans les Aides de jeu, l'Archémie voit son deuxième Cercle, le Monde Féérique, développé. Dans la rubrique Scénario, "Par la fenêtre ouverte" est un scénario original inspiré de l'œuvre Peter Pan. Dépaysement garanti.

Pour clore ce numéro, les Constellateurs ont concocté pour vous la première ville occulte du projet Constellation, Bayeux. Dans la première partie de l'article, la ville est décrite en suivant le format de Lyon, ville occulte, fascicule glissé dans l'écran de la deuxième édition de Nephilim. Dans la seconde, un scénario, le Don du Feu, vous est proposé pour mettre en scène la première pierre de la Constellation.

En espérant que vous lirez ce numéro de *Vision Ka* avec autant de plaisir qu'on en a eu à le publier. Bon jeu et n'oubliez surtout pas de passer en *Vision Ka* !

Le Rédac'Chef adjoint

Vision Ka

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

Rédac'Chef: Patrick Abitbol.

Rédac'Chef Adjoint: Florent Cautela.

Mise en page: Sébastien Lhotel et Patrick Abitbol.

Rédacteurs: Patrick Abitbol, Bruno Beauchamp, Camille Brouzes, Florent Cautela, Anne Elizabeth Dennery, Jérôme Dias, Cédric Ferrand, Claude Guéant, Olivier Hardy, Nicolas HuetGrégoire Laakmann, Grégoire Laakmann, François Marcadé, Lord Pepper, Franck Plasse.

Illustrations: Asathot, Anne Elizabeth Dennery, Matthias Haddad, Korty, Christophe Michel, Goulven Quentel.

Couverture: Sébastien Lhotel.

Logo: Sébastien Lhotel.

Corrections: Grégoire Laakmann et Alexandre Mirzabekiantz.

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

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

Multisim n'a aucun contrôle sur son contenu.

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

SOMMAIRE

Actualités

Actualités Nephilim officielles et Rumeurs — *Florent Cautela et Franck Plasse*..... p. 5

Projet Magister

Ménosis — *Anne Elizabeth Dennery* p. 6
Rîn, Ar-Kaïm du Scorpion — *Olivier Hardy et François Marcadé*..... p. 12

Aides de jeu

Les Chevaliers Teutoniques — *Grégoire Laakmann*..... p. 16
La Quête du Savoir Absolu — *Claude Guéant*..... p. 41

Grimoire

L'adipeux et scrupuleux rapporteur — *Cédric Ferrand et Vincent Kaufmann*..... p. 24
Errata du Grimoire de Vision Ka 2 — *Claude Guéant*..... p. 25
L'Archémie (2^{ème} cercle) — *Florent Cautela*..... p. 26

Parallèles et Délires

Résurgence — *Cédric Ferrand*..... p. 46

Concours d'Invocation de Kabbale..... p. 11

Concours de Synopsis..... p. 11

Les Héritiers de Babel..... p. 40

T-shirts Nephilim..... p. 83

Projet Constellation

Bayeux, Ville Occulte	<i>Florent Cautela, Camille Brouzes,</i>	
La Société Astronomique du Feu Purificateur	<i>Patrick Abitbol, Bruno Beauchamp,</i>	p. 48
Le Don du Feu	<i>Jérôme Dias, Olivier Hardy,</i>	p. 56
	<i>Grégoire Laakmann</i>	p. 54

Scénario

Par la fenêtre ouverte — *Lord Pepper*..... p. 67

Inspirations

Revue de Presse — *Florent Cautela*..... p. 82
The Fields of Nephilim — *Nicolas Huet*..... p. 84

Nouvelle nomenclature

Pour une meilleure appréciation des textes et des articles de Vision Ka, nous avons établi une signalétique destinée à mieux vous orienter. Ainsi, les sujets développés seront notés selon le degré de familiarité du lecteur avec *Nephilim : Révélation* grâce au niveau d'Initiation

	Profane		Apprenti		Compagnon		Maître
---	---------	---	----------	---	-----------	---	--------

PJ & MJ

Texte lisible par tous,
joueurs et maîtres de jeu

MJ ONLY

Texte réservé aux
maîtres de jeu

News et Rumeurs



Suppléments

Juillet 2002

Al-Mugawir, une nouvelle campagne est sortie en juillet.

Septembre 2002

Annonce de la disparition des Gazettes. *L'Immortel* ne l'était finalement pas.

Novembre 2002

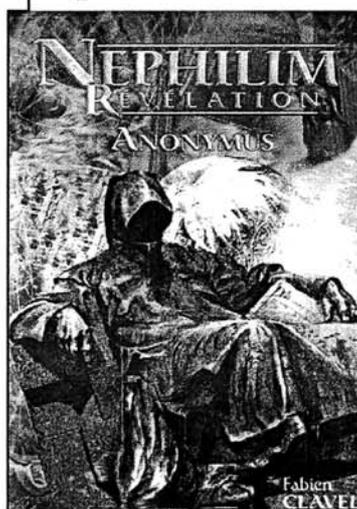
Le supplément tant attendu sur les *Arcanes mineurs* est enfin là. Il reprend les quatre Ennemis millénaires des Immortels et décrit leur Histoire invisible, leur relation avec les autres acteurs occultes, et développe leurs moyens d'action magiques (Tekhnès R+C, Pratiques Synarques, Rituels Mystes et la maîtrise de l'Orichalque par les Templiers). Ce n'est pas tout, ce supplément de plus de 250 pages vous apprendra tout ce que vous vouliez savoir sur les Arcanes mineurs.

Décembre 2002

Après les Codex sur les Immortels, un nouvel opus vient se rajouter à la série : *le Codex des Bohémiens*. On y trouvera l'histoire du Peuple Église, son organisation en Kumpania et bien sûr leurs magies si particulières. L'originalité de ce supplément, c'est qu'il permettra aux joueurs de jouer des Bohémiens, une création de personnage spécifique aux Bohémiens est prévue.

Univers Nephilim

Septembre 2002



Vient de paraître aux éditions Mnémos, le nouveau roman de Fabien Clavel : *Anonymus*. Après le *Syndrome Eurydice* paru en mai, ce jeune auteur continue de décrire les aventures d'une fraternité d'Immortels, l'Hepta.

L'action du roman se situe à Budapest en décembre 2001. La ville est le théâtre d'une série de meurtres étranges, mais derrière cette intrigue policière se révèle être finalement une histoire millénaire entre Immortels.

Mars 2003

Un autre roman du même auteur, *Les Dracomaques*, devrait suivre *Anonymus*. Le roman est en cours d'écriture et l'action se déroulera à Rome, autour de disparitions mystérieuses provoquées par des effets-dragons. On découvre les deux derniers Nephilim de la fraternité de l'Hepta, une Onirim et un Hydrim.

Rumeurs

Cinquième opus de la série des codex, un nouveau supplément sortira d'ici la fin de l'année : *le codex du monde profane contemporain*. Ce codex, destiné aux amateurs de campagnes réalistes, contient toutes les règles et conseils pour créer et jouer un personnage ordinaire dans sa vie quotidienne.

Remarqué par la direction de Multisim, le dessinateur de la publicité "Nightprowler 2e édition" parue dans le dernier Casus vient de se voir confier le relookage de la gamme Nephilim : Révélation. Une édition spéciale de *Al-Mugawir* sera ainsi présentée au prochain monde du jeu.

Enfin une BD dans l'univers de Nephilim. Et c'est un maître du genre qui s'y colle : Sorel publie "Algernon Blackwood" chez Delcourt. Cette nouvelle série prend son inspiration dans le deuxième tome des Chroniques de l'Apocalypse et raconte les aventures de Phaeton lors de sa dernière incarnation.

Dès le prochain numéro, Vision-Ka changera de nom. Ses fondateurs se sont en effet aperçus que, lors du choix du nom de leur magazine, ils avaient été manipulés par un auteur mégalomane de Nephilim : Révélation afin que le fanzine ait les mêmes initiales que les siennes ! Dès le prochain numéro, Vision-Ka devient le *Fanzine Pentaclique*.



Le projet Magister a pour but de fournir aux joueurs et aux MJ des conseils et des aides de jeux clé en main. Nous commençons avec Cassandre. Marchez sur ces traces et vivez sa Naissance

Cassandre Ramsey était née le 5 juin 1979 à Berlin. C'était une jeune femme de taille moyenne, au teint pâle moucheté de délicates taches de rousseur. Ses longs cheveux blonds aux reflets cuivrés étaient souvent remontés en chignon lâche, laissant glisser quelques mèches rebelles, ce qui lui donnait un air un peu brouillon. Ses parents l'avaient dotée de magnifiques yeux bleus qu'elle dissimulait derrière de lourds verres de lunettes.

Elle vécut à Berlin avec ses parents jusqu'à ses 15 ans. Ils lui permettaient de traîner dans les nombreuses salles du musée d'égyptologie où ils travaillaient. Elle s'intéressa donc très vite à l'histoire et fit des projets seule dans sa chambre : elle voyageait dans son imagination où elle découvrait des tombeaux, des cryptes dont elle était la seule à pouvoir déchiffrer les inscriptions.

Cassandre n'aimait pas parler, elle ne se sentait bien qu'au milieu des objets du musée, et surtout le soir quand il fermait, quand la foule de touristes était partie et que l'on n'entendait plus que le bruit des pas du gardien vérifiant qu'il ne restait pas d'intrus.

Puis en juillet 1994, ses parents furent mutés au musée archéologique de Tel-Aviv...

Elle entra au lycée français où elle apprit l'hébreu. Durant 4 ans, elle mena une vie d'apprentissage, son goût pour l'histoire s'affirma et ses parents l'incitèrent à aller étudier à l'école biblique de Jérusalem, où elle pourrait apprendre l'araméen et améliorer son grec ancien et son latin, tout en se formant à la paléographie. Elle se passionna, sûrement influencée par le climat du pays, pour les religions.

Un vendredi soir, elle était restée avec ses parents et un de leur collègue et ami, Patrick Emérarian sur un chantier de fouilles dans le sud du Néguev, au parc Timna. L'ensemble de l'équipe de recherche était rentré dans ses pénates. Alors qu'elle archivait les dernières céramiques acquises, elle entendit un bruit tonitruant à l'extérieur de la tente où elle se trouvait. À peine avait-elle eu le temps de se retourner qu'elle vit entrer l'ami de ses parents portant la dépouille mourante de son père et sa mère gravement blessée. Elle fut saisie de stupeur, et se mit à ressentir un mélange de colère, et de chagrin.

Elle laissa choir de sa main la céramique qu'elle tenait. Sa mère

vint s'écrouler dans ses bras. Cassandre croisa alors son regard résigné. Elle se révolta contre cette résignation mais d'un mot sa mère la fit taire. Son sang s'écoulait chaudement sur les jambes nues de Cassandre. Le professeur Ramsey surmonta alors la douleur de la mort qui s'insinuait en elle pour enlacer une dernière fois le fruit de son amour. Au moment où leurs visages allaient se toucher, une volute brune et chaude aux reflets dorés s'échappa de son corps.

Patrick Emérarian, hébété, vit alors le nuage mordoré glisser sur le visage de Cassandre et s'immiscer en elle par la fente tremblante de sa bouche et par ses yeux noyés de chagrin. Puis le corps inerte du Pr. Ramsey tomba dans un bruit sourd sur le sol de sable rouge.

Patrick vit Cassandre se relever. Elle enjamba sans émotion le cadavre de sa mère. Et se dirigea comme somnambule hors de la tente. Il sortit avec elle, la suivant dans le moindre de ses gestes, guettant tout changement. Il la regardait avec insistance, son regard était plein de respect et de fascination, il n'avait jamais vu ce genre d'Éveil, peu d'ailleurs pouvait s'en vanter.



" Quel endroit magnifique pour s'éveiller " se dit-il !

Le monde semblait ne plus exister pour Cassandre. Ses pas la guidaient vers un angle mort d'un des Piliers de Salomon. Cassandre retrouvait cette impression qu'elle avait toujours eue quand elle était en Israël, l'impression d'entrer dans l'éternité. Dans le désert tous les repères changent. Quelle sensation d'infini, ce silence, cette solitude, ce désert... Cassandre semblait attirée par une force irrésistible, elle ne disait plus un mot.

L'érosion avait créé ce paysage lunaire caractéristique des déserts de roches de sable rouge. L'humidité s'infiltrant dans les fissures avait entraîné l'effritement de la roche ; cette dernière était par nature plus résistante, c'est alors qu'était apparu ce paysage de cavités et de piliers. Patrick vit à la droite des Piliers du roi Salomon, un escalier de pierre qui menait vers un vaste mur naturel sur lequel étaient sculptées des inscriptions hiéroglyphiques. Ramsès III y était représenté faisant des offrandes à la déesse Hathor. Un petit écriteau lui précisa que plus loin, il pourrait trouver le sanctuaire principal de la déesse ainsi qu'un certain nombre d'objets du culte, s'il décidait de contourner les escaliers de pierre.

Après avoir fait ce tour d'horizon, Patrick se concentra sur sa protégée. Cassandre entra alors dans une petite faille de la roche et s'assit. Il resta à distance. Il remarqua des larmes d'eau scintillantes qui s'écoulaient le long des parois de la fissure. Tandis que son regard embrassait la façade, il vit d'antiques dessins gravés dans la roche. Ils étaient moins précis et moins profonds que les gravures hiéroglyphiques précédentes, comme plus primitifs. Ils représentaient des personnages dans des occupations quotidiennes d'un chantier d'extraction de cuivre. Ils étaient probablement le fruit des ouvriers soucieux d'entrer eux aussi dans l'éternité. Apparemment, les ouvriers venaient à cet endroit précis récolter l'eau de la condensation matinale pour se rafraîchir.

Perplexe, Patrick décida pour un instant de faire apparaître ce qu'il était vraiment : Rama, le Sphinx, pour comprendre. Il vit alors le camaïeu des effluves magiques s'enlacer et s'entrecroiser sous Cassandre.

Elle commença par frissonner malgré la chaleur pesante, ses superbes yeux bleus se révoltèrent et elle commença à se dédoubler. Rama voyait les deux corps se superposer et se séparer de plus en plus vite. Le corps de Cassandre se redressa, elle leva les bras au ciel, sa tête se renversa, en un instant un vent violent se leva, ébouriffant ses longs cheveux roux ; sa poitrine fut alors secouée de convulsions, ses pieds semblaient ne plus toucher le sol. C'est alors, que Rama sentit un corps se blottir contre son dos et l'étreindre amoureusement. Il reconnut l'odeur opiacée de la peau de Cassandre, il pouvait voir à cet instant l'ampleur des pouvoirs d'un Ar-Kaïm, mais il sentait aussi toute sa fragilité, était-ce celle de Cassandre ou était-elle propre à tous les Révélés. La Cassandre blottie contre lui disparut, il regarda de nouveau vers la faille ; là, Cassandre paraissait soumise à un terrible dilemme, une minute elle riait aux éclats et l'autre elle pleurait de chaudes larmes. Il ne savait que faire pour abrégé les souffrances de l'être qu'il chérisait, dans le même temps il ne pouvait intervenir. La pression devenait trop forte pour Rama qui ne supportait plus ce qu'il voyait, presque malgré lui, il tendit les paumes de ses mains vers Cassandre et entama le Cantique des vents pour l'apaiser : " Gracieux Fils du Vent ! Faites battre vos cœurs dans son corps où le tourment torture son âme ! Fils de Zéphyr levez vos ailes, éveillez-vous de vos nids de coton et bercez l'être de mes

pensées... ". Cassandre tomba sur le sol endormie, le sourire aux lèvres. Rama s'approcha d'elle, il la mis plus à l'aise, elle était brûlante. Il ne savait pas ce que son intervention allait engendrer comme conséquences mais peu importait, d'autres avant lui avaient laissé leurs sentiments prendre le dessus sur leur raison. Pour se rassurer, il se souvint de ce que le docteur Parangon lui avait raconté à propos de ce Nephilim qui était tombé amoureux d'un Rom et avait rallongé sa vie indéfiniment par un procédé alchimique... Il s'endormit à son tour. Cassandre se réveilla quelques jours plus tard à l'hôpital de Jérusalem, elle apprit que selon leur volonté ses parents avaient été incinérés et que leurs cendres l'attendaient chez eux à Tel-Aviv. Après de longues discussions avec le médecin, elle arriva à obtenir la permission de sortir. Une fois à l'appartement de ses parents, elle retrouva une enveloppe soigneusement mise en évidence sur le bureau de sa mère, et étrangement elle était à son attention :

Très chère Cassandre,
 Ne sois pas triste, car si tu lis ceci c'est que nous ne sommes plus là. Nous imaginons la détresse que tu peux ressentir mais surtout ne te détournes pas de ton travail car en cet instant c'est tout ce qui te reste pour surmonter ta douleur. S'il te plaît ramène nos affaires en France, nous y avons toujours une maison, même si nous n'y sommes pas allés depuis près de 24 ans, c'est notre pays et de grandes choses t'y attendent, fais-nous confiance une dernière fois.
 Nous t'aimerons toujours, Tes chers parents

Suivant les instructions de ses parents, Cassandre se rendit en France, à Poitiers. Elle arriva à la gare, siffla un taxi qui la conduisit à l'adresse qu'elle lui tendit. Après une trentaine de minutes elle arriva près d'une petite maison dans la campagne poitevine. Les volets étaient ouverts, le jardin entretenu. Elle remercia le taxi et le paya. Sa valise à la main, elle traversa la grille, sous le couchant d'une fin d'après-midi du mois de juillet.

C'était pour le moins étrange, la maison avait l'air entretenue régulièrement. Elle s'y sentit tout de suite bien, trouva la chambre, s'allongea sur le lit et s'endormit paisiblement.

Trois mois plus tard, la rentrée universitaire l'appela à respecter le désir de ses parents. Elle s'inscrit dans plusieurs cours d'histoire ancienne et d'histoire médiévale. Pour la première fois depuis la mort de ses parents, elle se sentait prête à affronter l'avenir. Les étudiants et les enseignants étaient accueillants et intéressants. L'un d'entre eux ne lui était pas inconnu, Patrick Emérarian. C'était un homme d'une petite quarantaine, 1m 95, la peau mate, les yeux noirs de jais, une brosse courte et brune. Il était, aux dires de ses camarades, le professeur préféré des étudiants, il séduisait par son savoir encyclopédique, son charisme et son humour, les hommes



comme les femmes ; personne n'aurait manqué un de ses cours.

En effet, Cassandra se rendit compte que les rumeurs étaient fondées. Elle le découvrit différemment. Il n'était plus l'ami et le collègue de ses parents. Elle tomba sous le charme comme tous les autres. Elle se fit discrète et essaya de ne pas se faire reconnaître. Seulement, quelque chose la gênait, à chaque fois que son regard croisait le sien, elle ressentait comme un frison traverser son corps comme si le regard de Patrick Emérarian essayait de sonder son âme, ce qui lui faisait systématiquement dévier les yeux vers le linoléum gris de l'amphithéâtre.

Un soir alors qu'elle était restée étudier jusqu'à la fermeture de l'UFR, le concierge lui demanda de refermer ses livres et de le suivre jusqu'à la sortie. En gravissant les nombreux étages le concierge se souvint subitement qu'il avait oublié de fermer une salle et la laissa sortir seule.

Que cette fac était agréable en ce début de soirée d'automne, quand la ville commence à s'assoupir... elle franchit enfin le parvis du bâtiment historique, les yeux rivés sur les pavés de la cour d'honneur, lorsqu'elle heurta quelqu'un.

Le contact de ce corps lui glaça le sang, tous ses livres tombèrent à terre, c'est alors qu'elle le vit, lui, s'agenouillant pour l'aider. Au moment où leur tête se frôlèrent, elle entendit dans le creux de son oreille sa voix suave et envoûtante lui dire : " Alors Cassandra, tu restes bien tard, je ne vous donne pas autant de travail que ça, j'espère ? " Il lui sembla alors que c'était la première fois qu'ils se parlaient... Elle ne sut que bredouiller quelques mots en guise de réponse. Il reprit " Comment as tu trouvé la maison ? " Cassandra persuadée de ne pas avoir bien entendu lui demanda de répéter, mais elle n'eut pour réponse qu'un sourire énigmatique. Il lui prit la main pour l'aider à se relever, c'est alors qu'elle sentit une nausée lui soulever le cœur, les larmes lui montèrent aux yeux et soudain, comme auparavant dans le désert, elle sombra dans les abîmes de l'inconscience. Elle resurgit chez elle, allongée sur le divan. Une odeur de thé chaud flottait dans le salon. Heureusement l'halogène était allumé et la lumière tamisée lui permit d'ouvrir grand les yeux pour se ressaisir. Elle s'assit, leva la tête ; dans le fauteuil en face d'elle était assis Patrick Emérarian. Surprise elle lui demanda avec une voix embrumée ce qu'il faisait là. La lumière jaune de l'halogène, lui donnait une autre dimension, elle avait l'habitude de le voir sous les lumières froides et blafardes des néons des amphis. Il lui paraissait félin, aérien et mystérieux.

" Comment suis-je revenue ici ? Comment saviez vous où j'habitais ? Mais qui êtes vous ?

- Ça fait beaucoup de question pour quelqu'un qui vient de sortir de l'inconscience, lui répondit-il avec le sourire.

- Pourquoi ne m'avez vous pas emmenée à l'hôpital ?

- Tout simplement parce que tu n'étais pas en danger. Je vais désormais répondre à toutes tes questions d'un seul coup ce sera plus simple, mais bois ton thé, cela t'ouvrira l'esprit pour pouvoir comprendre. "

Elle le regarda se lever et déambuler dans la pièce comme s'il était chez lui, après quelques instants il reprit :

" Voilà, j'ai rencontré tes parents il y a exactement 25 ans, c'est à dire un an avant ta naissance. C'est moi qui les ai convaincus de quitter la France et surtout Poitiers. Tu n'es pas sans savoir que Poitiers est une ville qui a connu un passé glorieux et tumultueux. Certaines sociétés secrètes comme les " rose-croix " y ont éclo dès les origines, nombre d'établissements y sont dangereux, pour les gens comme ta mère et... moi. Moi, j'ai l'expérience pour moi, mais la jeune femme qu'elle était, n'aurait pu y survivre.

- Mais de quoi parlez vous ?

- S'il te plaît laisse moi continuer... C'est moi qui ai entretenu cette maison, c'est pour ainsi dire la mienne... Tu es amenée à avoir un destin singulier, et moi je vais t'aider à l'accomplir.

Tes parents connaissaient ma véritable nature et l'histoire de mon peuple, ils m'avaient recueilli lorsque j'étais revenu au monde, j'étais alors totalement perdu. Le corps dans lequel je suis, est celui de l'un des bénévoles qu'il y avait sur le chantier archéologique. Nous étions sur des fouilles en Sardaigne avec une équipe d'ici, nous avions découvert les ruines d'un temple...du " Temple ". C'était une sorte de crypte, où l'on avait entassé une multitude de petits objets, l'un d'eux m'avait attiré, je le pris et là, je dois te dire que je ne me souviens de rien. Lorsque je me suis réveillé ton père m'aidait à marcher d'un pas pressé, il y avait un grand feu dans notre campement, ta mère ne cessait de crier qu'il fallait se hâter, que quelqu'un allait arriver avec des renforts. Alors, moi, Rama, je suis revenu.

Le temps est venu Cassandra que tu comprennes que le plus grand legs de ta défunte mère c'est... son cœur... tu es un Ar-Kaïm "

Cassandra était subjuguée par ce qu'elle venait d'entendre, elle n'y comprenait évidemment rien, mais elle se sentait en confiance. Elle avait eu tellement de mal à comprendre tout ce qui c'était passé le jour de la mort de ses parents et tous ces rêves qu'elle avait fait et ses sensations étranges qu'elle avait ressenties. À cet instant Rama lui semblait le seul à pouvoir répondre à ses questions et à l'aider.

Cette nuit là, elle ne put dormir. Elle marcha dans le salon et s'installa pour penser et pour comprendre ce qui lui arrivait. Rama s'en rendit compte et alla la rejoindre.

" Il faut chercher dans ton Cœur, ta puissance et ton essence y réside, mais fais attention tu es instable... tu comprendra mieux à l'usage. Ta mère qui avait reçu son Cœur de son père, il y a 30 ans, m'a appris beaucoup de choses sur ta nature... ". Épuisée., elle s'assoupit enfin sur le sofa. Il l'emmena et la déposa délicatement sur son lit. Rama resta quelques instant, là, interdit, ne sachant plus quoi faire d'autre. À quoi lui servait-il d'avoir vécu si longtemps et tant de choses, alors que devant le désarroi de cette jeune femme, il était désarmé.

Les congés annuels de fin d'année inspirèrent Cassandra et Rama à retourner en Israël, pour faire le deuil, elle de ses parents et lui de ses amis. Cassandra voulait surtout aller sur l'un des sites de prédilection de ses parents : les grottes de Qûmran.

Une fois sur place, Rama sourit en pensant qu'il entrait dans l'univers de Cassandra, le sable ocre et rose, les canions dentelés, la solitude, le silence, la lumière aveuglante d'un soleil source de vie, l'histoire. Cassandra lui confia que ce qui l'avait attiré sur ce site, c'était l'étrange découverte qui y fut faite. Elle se voyait dans son travail comme une sorte de Miss Marple ou d'Hercule Poirot mais espérait surtout être un Guillaume de Baskerville. Un site archéologique est un lieu du crime où il faut analyser les indices laissés par les protagonistes. L'air grave, Rama lui répondit que dans la situation actuelle, le meurtrier pouvait revenir sur les lieux du crime. C'est à cet instant précis que Cassandra réalisa dans quel borbier elle était. Elle ne voulut pas entendre ce qu'il disait et continua son récit :

" Figure-toi que c'est un jeune berger bédouin qui a découvert les rouleaux de la mer Morte. Il avait perdu l'une de ses chèvres et c'est en la recherchant dans le cœur de ces collines qu'il est tombé sur des jarres qui contenaient les rouleaux, dans l'une des nombreuses grottes, c'était en 1947. C'est le Dr Sukenik de l'Université hébraïque de Jérusalem qui en fit l'acquisition et en entreprit l'examen. Mais après la guerre de 48, le site se trouva en territoire jordanien. C'est alors que le révérend père de Vaux conduisit, au nom de l'École biblique de Jérusalem, les différentes campagnes de fouilles qui révélèrent plusieurs dizaines de milliers de manuscrits. Après 67 et la réunification de Jérusalem, Israël entra en possession de la quasi totalité des documents. Leur étude a montré qu'il s'agissait de textes appartenant à la secte des esséniens, connue jusque là par le seul témoignage de Flavius Joseph. Les fouilles ont mis à jour les soubassements des constructions destinés à la communauté. Sans doute les membres vivaient-ils tout autour, dans des abris précaires depuis longtemps disparus, on peut y voir un système de réservoirs et de citernes

alimentés par un aqueduc. Les archéologues ont également retrouvé un atelier de poteries, ainsi que la salle d'étude et d'assemblée où les membres de la secte se consacraient à la lecture et à la copie des textes. C'est là que mes parents m'ont formé au métier d'archéologue, c'était le site de prédilection de ma mère...

- Sais-tu, reprit Rama l'air contrarié, que tout ceci n'est qu'une machination qui commença il y a 50 ans. Tes parents ont été assassinés quand nous étions à Timna... et ils sont sur tes traces depuis le début. Je n'avais jamais eu le courage de t'avouer ce qui s'était passé. J'ai évité de justesse le piège dans lequel eux sont tombés...

- Mais de quoi parles-tu ? Ça n'a aucun sens ?

- Tu apprendras que dans notre univers tout en a un ! J'ai participé sans le savoir à te jeter dans leur bras. Sais-tu sur quoi travaillaient tes parents ?

- Non pas exactement, je leur servais surtout de paléographe...

- Ils travaillaient depuis des années sur le Moyen Orient, sur de petites cryptes, ou réservoirs d'objets votifs qui n'avaient aucune signification rituelles, ni même de marques de civilisations précises. Cassandra, j'étais dans l'un de ces objets, l'un d'eux était ma Stase... le site sur lequel nous nous trouvons, était l'un de ces cimetières de Nephilim "

Rama sentit les larmes monter à l'idée que tant de ses frères avaient été là pendant des siècles, promis aux pires supplices. " Tu veux dire que les commanditaires des fouilles sont des membres des sociétés secrètes dont tu m'as parlé. Ce serait qui ?

- Des Templiers, je pense, une branche de leur confrérie est ici, basée à Jérusalem. Nous devrions aller vérifier sur place, pour en avoir le cœur net, puis je contacterai quelqu'un qui sera content d'être au courant.

- À qui penses tu ? "

Rama lui sourit et dit :

" À la Maison-Dieu... Nos secrets doivent être préservés ! "

Ils reprirent la route vers Jérusalem ; ils s'arrêtèrent au Mount Zion Hotel pour la nuit où ils purent admirer la vieille ville de la fenêtre de leur chambre.

Le lendemain, ils décidèrent d'aller au Sanctuaire du Livre et tout spécialement dans sa section archéologique. Une fois entrés, ils lurent tous les panneaux explicatifs, tous les objets avaient été découverts sur le site de Qûmran. Rama remarqua vite les petits symboles gravés discrètement dans l'architecture du bâtiment et dans la décoration de la pièce. Il lui sembla évident qu'ils étaient dans la gueule du loup et que son impression par rapport au désert était justifiée. Ils sortirent alors au plus vite de ce lieu où ils ne pourraient se défendre. À la première cabine téléphonique, Cassandra vit Rama appeler quelqu'un, mais ne put saisir ce qu'ils se disaient...

Après avoir raccroché, Rama lui dit que l'activité templière était loin d'être moribonde et qu'il fallait fuir loin d'ici.

" Ils sont en train de rassembler des stases par centaine, nous devons les empêcher de réaliser leur nouveau plan... "

Ils décidèrent de partir à la recherche d'alliés ; ainsi ils passèrent nombre de mois à aller de pays en pays, de fraternité en fraternité pour les informer de ce qu'ils avaient découvert.

Texte et illustrations : Anne Elisabeth "Enkel" Dennery

Merci à Florent Cautela et Patrick Abitbol

CASSANDRE

Ar-Kaïm du Gémeaux du troisième décan.

Initiation : Apprenti : Peu Initié (o).

Aspect : Apprenti (o).

Ka-Soleil : Peu Initié (0 puces)

Orichalque : Peu Initié (1 puce)

Ka-terre : Peu Initié (0 puces)

Ka-eau : Peu Initié (5 puces)

Voie occulte : Compagnon (oo).

Dédoulement A, Douce salvateur C, Ubiquité C, Sensation de foule A, Effet double A, Membres doubles A.

Passé : Apprenti (o).

Simulacre : Étudiante en archéologie et en histoire.

Sexe : féminin.

Age : 23 ans.

Pas Fortuné.

Peu Savant.

Peu Sociable.

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

Compétences : Conn. (Administration) C, Conn. (Histoire) C, Discrétion A, Recherche d'info. A, Sports (Natation) C, Langue (Latin) C, Langue (Grec) C, Langue Hébreu (A), Plans subtils (Akasha) C.

Chutes : Instabilité chronique (o), Dette envers l'Épée (o), Incompréhension du zodiaque (oo), Ennemi ancestral (o).



RAMA

Nephilim de la Terre

Initiation : Compagnon (oo) : Assez Initié

Ka dominant : Terre

Éléments neutres : Feu (favorable), Lune (défavorable)

Éléments opposés : Air (mineur), Eau (majeur)

Terre : Assez Initié

Feu : Assez Initié

Lune : Peu Initié

Air : Pas Initié

Eau : Pas Initié

Aspect : Compagnon (oo). Sphinx: Assez Occultées.

Visage : Occulté

Mains : Assez occultées

Odeur : Peu Occultée

Peau : Assez Occultée

Voix : Peu occultée

Voie occulte : Apprenti Magicien (o); Percevoir : M; Sentir : M; Modifier : M; Communiquer : M et Malkut : A.

Passé

- Les Guerres élémentaires : Compagnon (oo)

- La Révélation : Compagnon (oo)

Compétences : Armes (De mêlée) A, Art (Littérature) M, Art (Peinture) A, Conn. (Histoire) M, Discrétion A, Observation

A, Recherche d'info. C, Rituels C, Sciences (Soins) A, Sports (Athlétisme) C, Survie (forêt) C.

Traditions : Arcane Majeur (Maison-Dieu) C, Arcane Majeur (le Pendu) A, Arcane mineur (Bâton) A, Arcane mineur (Épée) A, Esotérisme A, Langue (Hébreu) M, Plan subtil (Akasha) A, Histoire Invisible (Guerres Élémentaires) C, Histoire Invisible (Compacts secrets) M, Histoire Invisible (Révélation) C, Science occulte (Magie) C.

Chutes : Amour perdu (oo); ArKaNa (oo), Ennemi ancestral (o), Enchantement atlante (oo) et Phobie (oo).

Stase : poignard d'obsidienne.

Simulacre : Professeur d'histoire des religions anciennes.

Sexe : masculin.

Age : 40 ans.

Peu Fortuné.

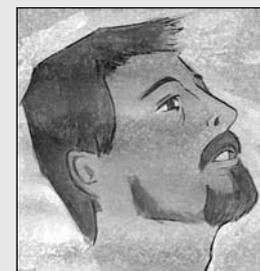
Assez Savant.

Peu Sociable.

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

Ka-Soleil : Peu Initié

Compétences : Art (Littérature) M, Conn. (Administration) A, Conn. (Histoire) C, Conn. (Géographie) A, Sciences (Astronomie) A, Langue (Grec) A, Langue (Latin) C, Langue (Anglais) C, Recherche d'info. C., Sports (Escalade) A, Sports (Tir à l'arc) A.



INFORMATIONS POUR LE MAITRE DE JEU

Les parents de Cassandra se sentaient menacés depuis plusieurs semaines. Leurs soupçons s'étaient posés sur trois de leurs collaborateurs.

Le Pr. Ramsey et son épouse ne savaient sous quel étendard agissaient leurs suspects. Lorsqu'ils réussirent à obtenir le chantier de fouilles à Timna, ils s'étaient (avec l'aide de Rama) arrangés pour que le minimum d'informations concernant le véritable objet des recherches soit dévoilé à l'équipe de fouilles.

Malgré les précautions prises par les parents de Cassandra, les trois hommes avaient réussi à trouver la tente d'assigination de certains objets.

Ce qui s'est réellement passé :

Pendant que Cassandra archivait des céramiques sous la tente de stockage, Rama faisait le tour du chantier.

Les parents de Cassandra s'étaient rendu dans la tente spécialement attribuée au stockage des Stases.

Persuadés d'être les seuls sur le site, ils n'étaient pas sur leurs gardes.

Les soupçons de M. et Mme Ramsey s'avèrent alors justifiés lorsqu'ils virent surgir sous la tente, les trois collaborateurs lourdement armés... La surprise fut telle qu'ils

n'eurent pas le temps de répliquer. Le père de Cassandra fut mortellement blessé en essayant de sauver son épouse. Malheureusement elle fut, elle aussi, gravement touchée. Les agresseurs s'enfuirent avec leur précieux butin, au moment où Rama arriva sous la tente. C'est pour cela qu'il ne put expliquer les tragiques événements à Cassandra. Le père de celle-ci décéda dans les bras de Rama lorsqu'il le transportait vers la tente de stockage.

Pourquoi Rama disparaît après la transmigration ? :

Rama, fou de rage et troublé par ce qu'il ressentait pour Cassandra, décida d'en savoir plus sur ce qui s'était passé. Assez vite ses soupçons se tournèrent vers une obédience du Temple fixée à Megiddo dans la plaine de Jezréel au sud ouest de Nazareth. Megiddo, par sa situation géographique contrôle un passage qui relie les villes côtières à la plaine de Jezréel. Cette obédience est chargée depuis toujours de collecter Stases et artefacts en profitant de sa position géostratégique. Le site a vu au cours de l'histoire plus de 20 villes de civilisations différentes se succéder. Ce qui permet aux membres de l'obédience d'accumuler sous couvert d'honorabilité une quantité non négligeable du patrimoine des Immortels.

Voici les gagnants du concours d'Invocation de Kabbale :
"Les Kerubim de l'exaspération et de la confusion"

le meilleur texte : Valérian Chambon (en page 2)

le meilleur dessin : Yann-Gaël Clémenceau (en page 83)



Pour la rentrée occulte, "Les Héritiers de Babel", l'association officielle des amateurs de Nephilim, présente un :

Grand concours de Synopsis

Ecrivez les grandes lignes d'un scénario se déroulant dans le Monde Occulte Contemporain, en ne dépassant pas une page A4 recto-verso. Pas de contrainte, laissez libre cours à votre imagination !

A gagner !

1er prix : Les Arcanes Mineurs et publication dans Vision-Ka

2ème prix : Un T-shirt Nephilim

3ème prix : Anonymus

Envoyez vos textes par email avant le 31 Décembre 2002, minuit,
à l'adresse suivante : concours@heritiersbabel.org.



Le Jury (tous membres des Héritiers de Babel) :
Claude Guéant, Patrick Abitbol, Nicolas Damour, Olivier Hardy et Grégoire Laakmann.

MOI, RÎN, AR-KAÏM DU SCORPION



Tous les humains naissent libres et égaux en droits.
Enfin presque tous!

Kevin Laporte commençait mal dans la vie: il était le fils probable d'un père de passage et d'une mère ayant succombé au mauvais réflexe d'accoucher sous "X". C'est du moins ainsi qu'il s'imaginait ces parents incertains alors qu'il arpentait les couloirs de trop nombreux orphelinats de l'Assistance publique.

Il rêvait d'un père fort et rugueux à l'instar de sa carrure et de son tempérament fort développé à un si jeune âge. De ce géniteur improbable, il s'était forgé une attitude dans la vie: celle de bousculer ses petits camarades d'infortune qui n'avaient le tort que de se plaindre et de plafonner quelques centimètres en dessous de son sourire carnassier. Kevin avait la démarche lente et le poing rapide, le sentiment absent et la colère explosive. Cette façon d'agir justifiait à elle seule le transfert de quelques établissements, les nerfs usés d'une palanquée d'éducateurs et la capitulation d'autant de familles d'accueil. Kevin avait été jugé instable. Il le savait et faisait tout pour mériter ce statut. C'était sa seule reconnaissance envers autrui.

Ces années-là, la jeunesse banlieusarde baignait dans une vague pseudo-orientaliste et la mode Ninjutsu s'affichait sur les devantures de tous les cinémas et des revues pour ados en mal de sensations. Kevin fut tout de suite emballé par le côté sombre et invincible de ces héros solitaires que rien n'arrête, sans famille, sans amis, sans morale. Insuffisamment rassasié par une cure cinématographique, il décida qu'il lui fallait devenir puis être un ninja! C'était sûr, c'était sa voie. Trop heureux d'avoir une chance de canaliser cette fougue et ce caractère insoumis, les éducateurs approuvèrent son inscription au Cobra Ninja Club de Sarcelles. Quelle farce! Avec ce nom ringard, il ne devait y avoir que des rigolos là-dedans. Il allait leur faire voir à ces clowns!

Kevin arriva là-bas une soirée de novembre avec son survêtement et ses baskets; il se présenta tel quel sur le tatami. Un homme asiatique, la cinquantaine indéterminée, l'enjoignit de retirer ses chaussures avant de pouvoir être accueilli. Ne connaissant que la négative, bien campé sur ses jambes et les poings calés sur les hanches, il n'obtempéra pas. La deuxième invitation polie entraîna la même réponse. A la troisième, il se retrouva gisant sur le tapis à trois mètres de là; ses chaussures, elles, n'avaient pas changé de place! Son sang ne fit qu'un tour, il se livra à quelques assauts furieux sur l'oriental impassible. Quelques minutes plus tard, essoufflé et meurtri dans son amour-propre, il abdiqua pour la première fois de sa vie. Il suivit alors la leçon à contrecœur, mais la semaine suivante, c'était juré, il aurait sa revanche.

Ainsi, de semaine en semaine, Kevin usa son énergie en coups vains et inutiles et tenta de passer sa rage sur cet ennemi éluif et intouchable. Les mois passèrent, il finit par saluer Miyama, puis Mr Miyama et enfin Maître Miyama.

Kevin apprit les vertus du mot "équilibre". Sa stabilité sociale s'en ressentit et la santé de ses camarades aussi: il avait cessé de se défouler dessus. Il s'accrocha et persévéra comme jamais il ne le fit auparavant. Cela faisait presque quatre ans qu'il restait dans la même famille. Il devint assidu aux entraînements et à l'école. Il se porta même volontaire pour des entraînements supplémentaires. Le visage de son père changea pour celui de cet homme impassible, qui semblait brûler d'une grande flamme intérieure néanmoins. Il fit des efforts dont on le croyait incapable. Afin de mieux comprendre les manuels techniques anglais de l'art martial qu'il pratiquait, il se mit à étudier cette langue de manière assidue.

A l'aube de ses seize ans, il décida qu'il était assez mûr pour faire le point et pour savoir enfin! Etait-il dans le vrai, dans sa Voie ou était-ce de la poudre aux yeux?

Kevin savait bien que le décorum n'était pas la vraie face de l'Art. Il sentait intuitivement qu'un autre palier



Maître Miyama avait fait jouer ses relations familiales, notamment au niveau de la société Makatsuta spécialisée dans le hardware informatique. Or, comme toutes les grandes compagnies de son pays, son réseau d'influences était grand en ce qui concernait les affaires locales. Nanti d'une bourse d'études financée par la firme, Kevin s'envola pour le Japon et profita pleinement des différents stages qu'on lui proposait. Ainsi, il put s'adonner aux différentes écoles de jiu-jitsu, à l'art du ken, mais aussi aux différentes formes de méditation dans des sectes zen. Son Ki rayonnait comme jamais. Son dernier stage au pied du mont Fuji fut éprouvant mais enrichissant, seulement cela ne lui suffisait pas.

Mais l'heure du retour avait sonné et Kevin comprit intuitivement

existait, un état supérieur que la seule technique n'expliquait pas à elle seule. Il se confia de ceci auprès de Maître Miyama. Un fugace sourire déforma subrepticement les lèvres du professeur. Il souleva un pan du voile.

Oui, il conservait pour lui l'Essence de son Art, car il se vit et ne s'apprend pas.

Oui, il devait répondre à cette demande folklorique occidentale, car l'Initié se distingue du Profane, car le plus beau joyau se trouve dans la boue pour qui sait chercher.

Oui, il enseignait du superflu, car si le Fou regarde, le Sage voit.

Oui, lui, son élève, pourrait accéder à cet enseignement.

Seulement, il existait une condition essentielle: l'apprentissage de la langue d'origine pour comprendre le Vrai Sens et se jouer des subtilités de la Technique, apprendre à entendre son Ki. Sans cet outil essentiel, il ne pourrait rien. Miyama trancha: qu'il continue à travailler sa technique et qu'il franchisse la barrière de la langue. Alors, il aurait sa réponse.

Deux années et deux saisons passèrent, Kevin salua son Maître devant la théière fumante

qu'il lui manquait quelque chose. Ses hôtes de Makatsuta étaient néanmoins satisfaits de l'Occidental, ainsi que Miyama lorsqu'il l'accueillit en son dojo à son retour. En guise de remerciement, il dut servir d'homme de main pour la société japonaise en France. Son travail, pendant quelques mois, consistait à convoier des colis sensibles et à escorter des personnalités venant de la maison mère. Il s'acquittait de sa tâche sans rechigner, percevant par là même un salaire décent, et il pouvait continuer à s'entraîner comme avant.

Les semaines passèrent sans gros accroc mais il sentait que les activités de Makatsuta recelaient autre chose qu'il ne parvenait pas à comprendre. Son maître l'entretenait de plus en plus souvent au sujet des "apparences", de ce que l'on ne soupçonne pas d'exister même, de se fier à son Ki en cas de "présences" imprévues. Quand il abordait ces sujets, Miyama parlait dans sa langue originelle au premier abord et il s'évertuait à glisser sur les mots pour rester évasif. Kevin ne comprit que trop tard les paroles du vieux sage. Une soirée durant laquelle il convoyait deux ingénieurs de la Makatsuta, il fut pris à partie par un étrange trio qui en voulait à la mallette que convoyait un des nippons. Sûr de son art, il s'apprêtait à affronter cette menace mineure lorsque les événements se précipitèrent. Un des agresseurs fut sur lui à la vitesse de l'éclair et savait se battre aussi bien que lui; ses meilleurs coups -du moins

O-Sensei ni keëii wo aràwassu
Yà mottomo seito
Yoi ga dekite iru ka
Yoi ga dekite iramassu
O-do fuji-san e dessu
Hai Sensei, Honshu ni iramassu
Itte Irasshai

Mes respects Maître
Je te salue mon meilleur élève
Te sens-tu prêt?
Oui, je suis prêt.
Ta Voie est sur le Mont Fuji
Bien Maître, j'irai sur
HonshuVa et reviens-moi.

ceux qui touchaient- ne semblaient pas perturber l'homme à la chevelure rougeoyante. Le deuxième restait en retrait et cherchait dans une petite poche un sachet minuscule qu'il garda en main. La dernière personne était à une centaine de mètres de là et était en train de tracer quelque chose sur le sol, il l'aurait juré, aussi incongru que cela puisse paraître. Puis, d'un seul coup, tout bascula. Il se sentit comme étrangement absent, comme si sa volonté et la rage de se battre le fuyaient. Son adversaire direct fit quelques roulades en arrière, suffisamment loin pour que l'homme au sachet puisse lui projeter le contenu au visage. Maintenant, il ne contrôlait plus rien, il gisait au sol, écumant, sans pouvoir esquisser la moindre réaction coordonnée; de plus il commençait à manquer d'air. La scène se compliqua plus encore. Un crissement de pneus retentit, quelques coups de feu claquèrent, le trio s'évanouit dans la nuit en emportant la mallette convoitée. Un visage inconnu se pencha sur lui, l'observa, fit demi-tour et finalement n'osa pas l'abandonner comme ceci. Jean-Charles Boisron tenta l'impossible: celui de faire réagir le Soleil de ce jeune inconnu aux éléments agresseurs afin de les expulser. Il capta l'attention de Kevin qui commençait à sombrer dans le coma afin de l'aider à diriger son énergie correctement, ce qui fut fait sans trop d'efforts. Boisron n'en revenait pas: la jeune victime avait un Ka-Soleil impressionnant. Il le remit sur pied et lui donna sa carte en espérant bien avoir des nouvelles. Kevin ramassa ses deux clients et rentra au siège de Makatsuta avec la mauvaise nouvelle de cette soirée à annoncer. Ce combat le tourmentait à plus d'un titre: non seulement il n'avait jamais été en mesure de comprendre ce qui lui était arrivé mais, de plus, ses adversaires avaient tous une caractéristique en commun: ils possédaient tous des têtes "bizarres", comme s'ils étaient grimés! Il délivra à Makatsuta un rapport tronqué par peur du ridicule et n'en dit pas plus à Miyama.

Kevin contacta Boisron la semaine suivante. Ce fut le premier de très nombreux entretiens qui se déroulèrent entre lui et cet homme à la quarantaine grisonnante. Boisron était fascinant, charismatique. Il était toujours d'une humeur égale, toujours de bon conseil et ne demandait jamais rien, Kevin se confiait naturellement. Boisron prit le temps d'expliquer certaines choses à Kevin, des choses que la raison refuse. Il l'encouragea à persévérer avec Miyama et à être loyal avec Makatsuta. Il lui apprit que son Ki était en fait une part des énergies qui nous entourent et que le maîtriser le ferait devenir un autre homme. Lui, il appelait ça le Ka. Peu importe, Kevin y trouva son équilibre: tantôt avec Miyama, tantôt avec Boisron, entrecoupé de sorties pour la société. L'un forgeait son corps, l'autre affinait son esprit. Un beau jour, il eut un pressentiment, une

sensation qu'il ne parvenait pas à refouler. Cette fois, il était sûr de lui: le Fuji l'appelait, il l'avait senti. Miyama, un peu surpris, fit le nécessaire. Boisron, déconcerté, préféra l'encourager à suivre sa voie, même si elle devait passer par le Japon. Kevin s'envola et, à peine ses salutations d'usage délivrées, il se précipita vers le sommet de la montagne comme si les portes du Paradis s'ouvraient devant lui.

Très exactement là où il pensait venir, il s'arrêta net. L'atmosphère ici était particulière. De lourdes odeurs d'humus se mêlaient à une légère odeur de brûlé, le sol était gorgé d'eau, autour de lui une douce brise lui caressait le visage. Il percevait parfois, à la limite de son champ visuel, des éclats de lumière argentée. Puis, soudainement, il sentit monter en lui le feu latent, il brûlait intérieurement d'une flamme sourde mais prête à éclore à tout moment. Il ressentait pour la première fois la piqûre du scorpion: fier et sournois, flamboyant et discret à la fois. Son esprit se fixait sur une seule et simple image: une toute petite flamme. Une flamme ridicule mais qui pouvait déclencher les plus grands incendies. Un nom résonnait en lui de manière lancinante: Rîn, l'allumette. Il devint Rîn.

La vie de Kevin venait de basculer. Son être entier n'était plus de la même nature. Il percevait l'énergie et, très vite, il s'aperçut qu'il s'agissait des énergies. Maintenant, il les voyait, il les ressentait. Il pouvait percevoir ces mêmes énergies partout comme un ballet féerique tout autour de lui. Il comprit intuitivement que ce nouvel état lui apportait de nouvelles possibilités, des possibilités que le simple mortel ne pouvait soupçonner. Une nouvelle dimension s'offrait à lui. Le temps de faire le vide en lui et de recouvrer tous ses esprits, il prit la décision de rentrer en France, et ce, malgré les retenues de Makatsuta. A nouveau dans son univers, il comprit que son état n'avait pas changé. Au contraire, les choses s'affinaient en lui, elles s'équilibraient. Il admit qu'un autre univers existait et que les légendes sur les Kami et les Tengu -ces esprits de lumières et de ténèbres- étaient réelles. Avec un effort de concentration, il avait pu en voir vivre parmi les citoyens "normaux". Il réalisa que certaines personnes abritaient en elles des êtres aux formes mouvantes et aux teintes chatoyantes ou alors d'une noirceur insondable. Kevin se confia de ceci à la fois à Boisron et à Maître Miyama. Les deux furent surpris mais chacun délivra à peu près le même message: quoi qu'il puisse faire, qu'il garde ceci pour lui et qu'il fasse attention à ce qui pouvait advenir. Ne sachant pas trop quoi faire ou penser, Kevin décida de prendre un peu de recul. Il s'éloigna de ses deux mentors afin de faire le point.

Quand ce matin-là....

INFORMATIONS POUR LE MAITRE DE JEU

Miyama: c'est un Synarque Peu Initié qui connaît peu le monde occulte et qui ne cherche pas à en savoir beaucoup plus. Par le biais de son club d'arts martiaux au nom fantaisiste, il tente de recruter en banlieue des jeunes idéologiquement, philosophiquement et psychiquement vierges de toute influence dogmatique afin de développer la part de Ka-Soleil en eux, pour éventuellement en faire des sujets d'études pour Makatsuta. Sa démarche est noble: il cherche à faire évoluer ces jeunes à la dérive pour en faire des adultes responsables et enclins à comprendre que la destinée de l'Homme est autre que celle qu'on lui propose. Il a senti le fort potentiel de Kevin et a tout fait pour qu'il devienne le meilleur. Il ne pouvait pas se douter de sa transformation Ar-Kaïm lors de son deuxième voyage au Fuji. Il pense que Kevin est habité par un Nephilim et ne sait pas quoi faire contre ceci. Il est déchiré entre son amitié pour son élève et sa loyauté envers Makatsuta. Il décide de rester le plus évasif possible et de préserver Kevin le plus longtemps qu'il le pourra. Il a maintenu une mission d'évaluation de Makatsuta.
Synarque Peu Initié, Ouvrier 2 (*Héritage des anciens*), Juide 1 (*Influence invisible*) (voir Testament pp.130-34)

Makatsuta: c'est un degré synarque dont le but est d'arriver à concevoir et miniaturiser des artefacts technologiques pouvant sublimer le Ka-Soleil d'un sujet choisi. Les applications sont encore vagues mais le rapprochement avec la Pierre Angulaire et l'Eidos sont certains. La société a repéré en la personne de Kevin un sujet intéressant. Le stage du Fuji (le premier) permettait d'isoler le sujet dans une atmosphère de concentration absolue, technique issue de différentes sectes zen. On évalue alors le potentiel du Ka-Soleil et les conditions environnantes pour tenter de reproduire l'expérience en laboratoire. Le but est de savoir si la présence d'autres éléments facilite ou nuit à la manipulation du Ka-Soleil. Lorsque Kevin est revenu précipitamment et est reparti aussi vite, cela leur a mis la puce à l'oreille. Les rapports de Miyama sont vagues, ils vont se décider à enquêter seuls dans quelques temps.

Vous pouvez créer votre degré synarque à votre convenance (voir Testament pp.134-135)

Jean-Charles Boisron: c'est un Rose+Croix Assez Initié de la branche du Corps, qui travaille au niveau du projet Tenebra dont le but principal est d'exacerber le Ka-Soleil d'un simulacre de Nephilim afin de provoquer un Shouït (Ombre). Ce simulacre est mystiquement plus puissant (selon la thèse des

membres du projet) et il deviendrait potentiellement exploitable. Une branche annexe étudie le rapport Ka-Lune Noire/Ka-Soleil chez les Selenim (voir les Rose+Croix p.69). Il est au courant que les va-et-vient chez Makatsuta tendent à faire croire que leurs projets avancent. Or, cela cadre bien avec Tenebra. Il apprend que deux "ingénieurs" de Makatsuta arrivent en France et il décide de tenter un coup, un vol du matériel qu'ils transportent. Manque de chance, il n'est pas seul sur le coup, un groupe de Nephilim tente la même chose. Il laisse faire, n'étant pas équipé pour cette opposition, et se ravise. Il laisse le coup se faire puis simule un sauvetage tardif pour se mettre dans la poche le correspondant local: Kevin. Il détecte chez lui un Ka-Soleil rayonnant et pense (à tort) tomber sur un initié. Puis, au fil des entretiens avec Kevin, il comprend son erreur et se charge de "l'éduquer" un peu pour avoir un pion chez Makatsuta. Quand il apprend la sublimation Ar-Kaïm, il n'en croit pas ses yeux. Il tente dorénavant de manipuler Kevin adroitement pour en faire une taupe puis un sujet d'expérience ultérieurement, s'il ne sert plus à rien. Il est néanmoins prudent.

RÎN, Ar-Kaïm, Assez Initié



Aspect à Compagnon
Voie Occulte à Compagnon
Maison: Scorpion
Ka dominant: Feu ("..." + 6 puces),
Orichalque ("..." + 2 puces),
Soleil ("..." + 2 puces).

Pas Enkhaïbaté, Pas instable, Passé à Maître.

Blessures: Ka explosif (C), Famille restreinte (C), Coupe: dette (C) et Denier: collaboration (M).

Talents: Dard et Miroir (Scorpion/C), Coup vicieux (Scorpion/A), Charge furieuse, Levée de protection et Inébranlable constitution (Taureau/A).

Simulacre: Kevin Laporte, 23 ans, garde du corps vacataire, Ka-Soleil: Assez Initié, Peu Fortuné, Peu Savant, Peu Sociable.

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

Compétences: Armes (de poing), Art (japonais), Discrétion, Piloter (moto), Sports (acrobaties), Sports (escalade), Vigilance et Arcane mineur (Denier) à Apprenti.

Armes (de mêlée), Esquive, Langues (français, anglais, japonais), Sciences occultes (Talents) à Compagnon
Arts martiaux à Maître.

*Historique d'Olivier "Key" Hardy,
sur une idée originale de François Marcadé
Illustrations : Anne Elizabeth "Enkel" Dennery*

MJ ONLY

A I D E S D E J E U

LES CHEVALIERS TEUTONIQUES



L'ORDRE DE SAINTE-MARIE-DE-JERUSALEM RECIT SUR LES CHEVALIERS A LA CROIX NOIRE



TERRAE SANCTAE

L'origine des Chevaliers teutoniques est au moins aussi mal connue que celle des Templiers. On admet que l'Ordre Teutonique se serait constitué en 1128 - ou en 1118 - avec la fondation, par un marchand allemand, d'un hôpital destiné à ses compatriotes auprès duquel fut érigée une chapelle destinée à la Vierge. L'ensemble fut désigné sous le nom de Maison de Sainte-Marie-des-Allemands-de-Jérusalem, et placé, en 1143, sous l'autorité des Hospitaliers.

Il est certain qu'à cette époque l'ordre de Sainte-Marie ne cachait aucune structure ésotérique. En réalité, on peut même considérer qu'il fut le jouet de l'Arcane III dans les luttes étouffées qui agitèrent la Terre Sainte. Face à l'Arcane du Bâton, l'Impératrice, largement infiltrée au sein des autorités de Constantinople, et parmi les Maures, chercha toujours à rapprocher les deux civilisations pour éviter un massacre général qui l'aurait affaiblie. Les Chevaliers Teutoniques étaient des agents idéaux. Avec la volonté affichée de se démarquer de la politique belliciste et hégémonique des Templiers, l'ordre de Sainte-Marie fut toujours favorable aux trêves, recherchant des solutions diplomatiques pour éviter les aléas de la guerre sous l'impulsion de Hermann de Salza, à la tête de l'ordre de 1210 à 1239. C'était effectivement tout le contraire de la politique des Templiers, toujours prêts à en découdre avec les infidèles, quitte à provoquer des échecs retentissants. En 1227, les Chevaliers teutoniques s'attelèrent à la construction du château de Montfort, au nord-est d'Acre. Château qui, une fois achevé, devint la résidence du Grand Maître et symbolisa l'indépendance de l'ordre par rapport aux Hospitaliers.

L'Impératrice voulut accroître son influence en Europe par l'entremise d'Hermann de Salza. Ce dernier, devenu le confident de l'empereur allemand, organisa le mariage avec Yolande de Brienne, fille du roi de Jérusalem. Le but était clairement pour l'empereur d'entrer dans la succession au trône de la ville sainte. Il fut effectivement couronné en 1229.

On ne peut pourtant pas dire que les visées de l'Impératrice furent atteintes. Après la mort d'Hermann de Salza, son influence au sein de l'ordre de Sainte-Marie disparut, et des rapprochements eurent lieu avec les Templiers. La défense d'Acre du 5 avril au 18 mai 1291 vit ainsi pour la dernière fois l'union des ordres sous un même idéal. Malgré une résistance héroïque, ils ne purent empêcher la prise de la ville et l'épouvantable massacre qui s'ensuivit. L'épopée des croisades s'achevait dans le sang. Les Chevaliers teutoniques se tournèrent définitivement vers leur empire en Prusse.



ASIA SLAVIA

Le Cercle de l'Épée

L'établissement des Chevaliers teutoniques en Europe de l'Est se fit en 1211, après que le roi André de Hongrie les invita à installer un poste avancé en Transylvanie. En 1225, le duc Conrad de Masovie demanda en dernier recours l'aide des Teutoniques pour juguler l'invasion de son territoire. Ainsi commença la mainmise de l'ordre sur les territoires de Lituanie et de Pologne. La campagne contre les Baltes païens dura cinquante ans.

Aperçu historique

Au début du XIII^e siècle, la situation est au plus mal en Pologne. Morcelé en plusieurs principautés et rongé par les luttes entre nobles, le pays fait l'objet d'une nouvelle vague d'invasions des Bruzi, population balte et païenne. La Masovie, province qui couvre le Nord de Varsovie, est submergée et doit faire appel aux Chevaliers teutoniques ainsi qu'à l'Empire. C'est le début d'une longue campagne de "pacification". À la fin du XIII^e siècle, quand les derniers résistants se sont réfugiés en Livonie, la plus grande partie de la population prussienne a été massacrée et remplacée par des colons allemands et polonais.

Les Chevaliers teutoniques profitent de la guerre pour s'attribuer de larges territoires dont la Poméranie, région la plus au nord de la Pologne.

La paix revenue, la Pologne retrouve un roi. Et les tensions ne tardent pas à monter entre la Couronne et les Chevaliers teutoniques, largement considérés comme des envahisseurs. Ceux-ci occupent aussi de larges domaines en Prusse orientale. Notamment la Livonie, région qui couvre les actuelles Lettonie et Estonie. La situation empire quand l'héritière du trône polonais épouse le grand-duc de Lituanie, Jagellon, qui se convertit à la religion catholique. Le nouveau grand état ne supporte plus la tutelle des Chevaliers teutoniques et la bataille de Tannenberg, en 1410 consomme la déchéance de l'ordre allemand. Ses territoires se réduisent à la Poméranie et à la Silésie. Quant à la Pologne, elle doit encore faire face à l'hégémonie de la Russie...

En 1237, l'ordre absorba les Chevaliers porte-glaive, une petite mais puissante fraternité militaire basée en Livonie. C'est à cette époque que l'Ordre Teutonique commença à appréhender la réalité magique du monde. Dans leurs combats contre les païens, les Chevaliers porte-glaive avaient accumulé des preuves de l'existence de cultes du sang Selenim. Il fallait mettre à bas les divinités sanguinaires qui régnaient sur ces territoires. Ainsi se constitua le Cercle de l'Épée au sein des Chevaliers teutoniques: une petite assemblée qui étudiait attentivement les pratiques païennes afin de repérer l'influence des cultes du sang. Les connaissances avancées des Chevaliers teutoniques sur les Selenim et leur transformation en homoncules remontent probablement à cette époque.

Après 1307 et la chute du Temple, certains de ses membres rejoignirent les Chevaliers teutoniques. Cependant, force est d'admettre que l'ordre de Sainte-Marie ne rejoignit pas pour autant la structure des Chevaliers Invisibles. Les rescapés qui intégrèrent l'Ordre Teutonique ne connaissaient rien de Tubalcaan et des véritables plans du Temple de la Vie. Par contre, il est certain que le Cercle de l'Épée étendit ses recherches aux Nephilim. Quelques contacts avaient bien été pris avec le Temple durant le développement de la Sainte-Vehme, mais ils furent sans résultats concrets.

Troubles religieux

Les choses changèrent profondément lorsque Jagellon unifia les Couronnes de Pologne et de Lituanie et se convertit à la foi catholique sous le nom de Ladislas. Ce retournement de situation fut en partie dû à un Selenim opportuniste du nom de Grazk qui était parvenu à se glisser dans l'entourage de Jagellon. Son idée était simple. En montrant que les régions de Pologne et de Lituanie étaient désormais pacifiées sous l'autorité d'un roi catholique, c'étaient les fondements mêmes de l'existence de l'ordre de Sainte-Marie qui étaient attaqués. Et, effectivement, la tension monta rapidement entre le nouveau royaume de Pologne et les Chevaliers teutoniques. La bataille de Tannenberg, en 1410, fut le point d'orgue de cette escalade. L'ordre de Sainte-Marie fut balayé, deux cents chevaliers et quarante mille soldats furent massacrés. Parmi eux, le Grand Maître et presque tous les premiers officiers de l'ordre. Sans l'intervention de Heinrich Reuss von Plauen, chargé de la défense de la Poméranie, l'ordre aurait sans doute totalement disparu. L'homme parvint à fortifier la défense de Marienburg et à en faire le refuge des chevaliers survivants. La cité soutint sans coup férir le siège de l'armée nombreuse de Ladislas. Au sein de celle-ci se trouvait un groupe de Nephilim qui propageaient les idées hussites. Le rôle de ceux-ci dans le déroulement de la bataille resta peu clair. Ils ne furent certainement pas à la tête des troupes de Ladislas. Cependant, la tradition de l'Ordre Teutonique (O.T.) fustigea directement les Nephilim et les vit comme les responsables de la mort des éminences de l'ordre.

Heinrich Reuss fut nommé Grand Maître de l'ordre et conclut le traité de Torùn avec le roi de Pologne. La lente déchéance des Teutoniques commença... Ce que peu savaient, c'est que Heinrich Reuss était le maître du Cercle de l'Épée. L'influence de celui-ci devint alors très grande, la chasse aux Selenim et aux Nephilim prit une nouvelle ampleur.

La Réforme porta un nouveau coup aux Teutoniques. Martin Luther exhorta les chevaliers à renoncer à leurs vœux et à prendre femme. Une véritable cassure s'opéra lorsque le Grand Maître Albrecht de Hohenzollern adopta la foi réformiste alors que le Maître de la Province d'Allemagne restait fidèle à l'Église. Pendant ce temps, la province de Livonie en profitait pour prendre son indépendance sous l'impulsion de son Maître, Walther von Plettenberg, nommé Prince de l'Empire. Le Cercle de l'Épée affichait ainsi clairement des visées politiques, loin de l'idée de base de lutter contre les Selenim et leurs cousins les Nephilim. Le véritable idéal des Chevaliers Invisibles de Tubalcaan avait fait son chemin et le Cercle de l'Épée espérait établir un État soumis à la loi du Bâton. Mais cela ne dura pas. En 1530, le nouveau Grand Maître, Walther von Cronberg, reprit l'ordre en main et, si les conflits purement religieux ne s'arrêtèrent pas pour autant, les prétentions du Cercle de l'Épée furent stoppées net.



HELVETICA GERMANICA

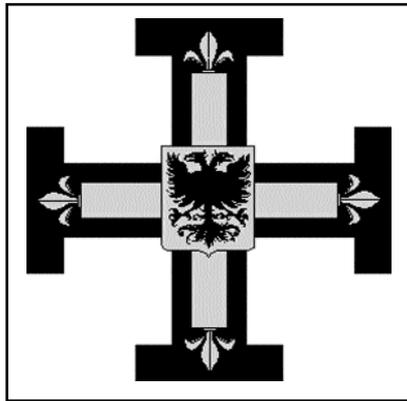
Nouvelle aube

Malgré les nombreux conflits politiques qui secouaient l'Europe de l'Est, l'ordre de Sainte-Marie rayonnait en Allemagne où il était la quintessence même de la chevalerie. Pourtant la situation n'y était guère plus glorieuse. C'est ainsi que purent se développer les tribunaux de la Sainte-Vehme jusqu'à leur paroxysme au XIIIe siècle. Rendant la justice là où les autorités affaiblies n'en étaient plus capables, les Francs-Juges étaient craints par tous, des chevaliers-brigands aux seigneurs, des paysans aux évêques. Ils firent même comparaitre l'Empereur Frédéric III devant leur cour. L'Ordre Teutonique fut très intéressé par cette société et l'idéal d'ordre et de sécurité qu'elle véhiculait. Le Temple fut lui aussi très attiré par les Francs-Juges, mais pour d'autres raisons. Il y voyait un moyen de pourchasser les Nephilim à travers le Saint Empire, en toute discrétion. C'est à cette époque que les premières alliances furent passées entre le Temple et le Cercle de l'Épée. Ce dernier se concentra dès lors sur les Nephilim. La Sainte-Vehme resta aux mains des Teutoniques et l'influence du Temple de la Vie fut toujours discrète, même lorsqu'il devint clair que le Cercle de l'Épée était digne de rejoindre l'Arcane du Bâton. Les Nephilim de l'époque considérèrent d'ailleurs les Chevaliers teutoniques comme de simples exécutants du Temple.



Maximilien de Lorraine

Il fallut attendre 1583, et l'échec de la rencontre de Saint-Jean entre Templiers français et anglais, pour que les Templiers s'intéressent réellement à l'Allemagne. John Dee se rendit à Prague afin d'organiser les bailliages de l'est. Le but était que les initiés allemands remplacent ceux du Bailliage Francia, considéré comme perdu par John Dee. C'est à ce moment que le Cercle de l'Épée intégra réellement la structure du Bâton et prit en charge la direction des bailliages germaniques. Le Grand Maître de l'ordre de Sainte-Marie laissa les pleins pouvoirs, sans abdiquer, à l'Archiduc Maximilien d'Autriche, chef du Cercle de l'Épée. Les visées du Cercle et de l'ordre de Sainte-Marie-de-Jérusalem se confondirent bientôt. A tel point que le Cercle prit le nom d'Ordre Teutonique au sein du Bâton. Son influence fut grandissante à la Cour impériale et culmina au XVIII^e siècle avec le règne de Maximilien de Lorraine à la tête de l'Ordre Teutonique ésotérique et celui, officiel, des Chevaliers teutoniques de Sainte-Marie. Dernier fils de l'empereur d'Autriche, Maximilien fut un homme cultivé qui se lança dans une carrière ecclésiastique lumineuse. Il devint ainsi archevêque de Cologne et électeur de l'Empire. Il fut le mécène de Haydn, Mozart et Beethoven. Il entretint des liens privilégiés avec de nombreuses loges maçonniques. Lucide en politique, il fit tout son possible pour prévenir sa sœur Marie-Antoinette contre l'orage qui montait en France; lorsque celui-ci éclata, il ne montra aucune surprise. Partisan des objectifs fondamentaux de la Révolution, il ouvrit pourtant ses portes à l'aristocratie française en fuite et dépêcha l'un de ses meilleurs hommes, le chevalier de Maison-Rouge, pour tenter de sauver sa sœur. Maximilien de Lorraine fut le symbole de la grandeur de l'Ordre Teutonique de l'époque. Après sa mort, l'influence des Teutoniques périclita à la Cour d'Autriche. Il est probable que l'ordre comprit qu'il lui fallait rompre avec l'Empire austro-hongrois. C'est à la Cour de Prusse que les agents du Bâton incitèrent Frédéric II à créer l'ordre de la Croix de Fer. Largement inspiré par le symbolisme et la mythologie des Chevaliers teutoniques, cet ordre devint le nouveau visage du Cercle de l'Épée. Liant sa destinée à la Prusse, l'O.T. fut aux côtés de Bismarck durant l'invasion de 1871. Les Prussiens réinventèrent l'histoire de l'ordre officiel pour expliquer l'origine des traditions militaires de la Prusse.



Les Années Noires

La suite mêle l'ordre aux périodes les plus sombres de l'Allemagne. L'Ordre Teutonique vit de belles opportunités dans l'essor du parti nazi. Il créa de toutes pièces une obédience de premier degré pour supporter les chemises brunes et les utiliser contre les Nephilim, ce fut la naissance de l'Ordre du Temple Rénové. Il aurait été possible de s'arrêter là, ce ne fut pas le cas. Hitler fut pris pour une marionnette facile et l'Ordre Teutonique décida de s'impliquer profondément au sein du régime après 1933. Malheureusement, l'ordre officiel de Sainte-Marie et les descendants des familles nobles et partisans des Habsbourg s'opposèrent vigoureusement au NSDAP. L'ordre de Sainte-Marie-des-Allemands-de-Jérusalem fut donc dissous en 1938. Persuadés que les temps étaient venus, les Teutoniques décidèrent de se révéler au grand jour, comme le Temple en 1199. Les phalanges noires SS devinrent ainsi les récipiendaires de leur enseignement ésotérique. En une nébuleuse occulte, elles régnèrent sur l'Allemagne aux côtés de Hitler. Reinhardt Heydrich, chef du service de la sécurité SS (SD) et de la Gestapo, fut une éminence de l'O.T., sans doute son Sénéchal. Sous le titre d'Archange, il fut même intronisé au sein du Prieuré de Sion, mais son assassinat brisa sa carrière démoniaque. On ne pourrait pourtant dire que l'O.T. régna sur l'Allemagne durant les Années Noires... La Fraternité syncrétique de Thulé fut aussi un acteur occulte majeur, avec la Confrérie de Zagréus, les Rose+Croix et certains Synarques. Ce fut une danse autour de Hitler afin de savoir qui possédait réellement une influence sur le petit diable. On pourrait s'étonner que personne n'ait songé à l'abattre pour prendre les choses plus en main. Sans doute Hitler sut-il habilement jouer avec les conflits entre chaque faction... Et pourtant, il y eut bien des tentatives d'assassinat. Notamment celle du 20 juillet 1944, l'opération Walkyrie. Fomentée par quelques militaires et par des membres de l'*Abwehr*, le service de renseignement militaire, elle fut un échec. On sait qu'elle était parrainée par Ludwig Beck, un général à la retraite qui avait déjà essayé de faire inculper Hitler de haute trahison en 1938. Cet homme était pourtant Maréchal de l'O.T. Serait-il possible qu'une faction des Chevaliers teutoniques refusa de suivre la logique nazie sous le prétexte d'assouvir la soif de pouvoir de leur chef? L'assassinat d'Heydrich fut-il réellement, comme le prétend encore l'O.T., l'œuvre de Nephilim? Ces questions n'auront sans doute jamais de réponse concluante... La victoire des Alliés mit fin aux rêves illuminés des Teutoniques.



✠ EUROPA OCCITANA

La division de l'Allemagne en deux blocs et l'hégémonie de l'URSS sur les pays de l'Est réduisirent le territoire de l'O.T. à une peau de chagrin. Même l'influence américaine en Allemagne de l'Ouest ne permit pas aux Teutoniques de retrouver un rôle d'importance dans la politique du pays. L'O.T. se cantonna alors à un rôle de force de frappe au service des instances du Temple, il perdit même le projet Garde Noire...

Garde Noire était l'appellation des forces armées qui devaient permettre au Temple de prendre le contrôle des états lors de l'Apocalypse. Le développement des troupes SS ne se fit originellement que dans cette optique, puis l'O.T. s'enfonça dans ses rêves de grandeur et perdit de vue le rôle qui lui avait été assigné par G. Au lendemain de la Guerre, le Temple devait se trouver un nouveau moyen d'obtenir relativement rapidement des troupes aguerries. La continuation du projet Garde Noire fut confiée à l'ordre des Chevaliers Invisibles de Saint-André, basé en Angleterre. Ces agents infiltrèrent l'OTAN et mirent en branle le

développement des réseaux "stay-behind". Leur mission était, en cas d'offensive soviétique, de mener des actions de guérilla et de sabotage sur les arrières du Pacte de Varsovie. Les origines de ce concept sont à trouver dans le réseau *Werwolf* allemand en 1944 qui devait mener la résistance dans les territoires occupés par les Soviétiques. Ainsi furent développés les réseaux GLAIVE en Allemagne, Autriche, Belgique, Danemark, Espagne, France, Grèce, Italie, Luxembourg, Pays-Bas, Suède, Suisse et Turquie. Ces groupes recevaient une formation militaire poussée et un entraînement spécial pour des opérations de clandestinité totale. Coupés de la hiérarchie militaire classique, ils étaient sous l'influence directe de l'ordre de Saint-André. Malheureusement, en 1990, l'existence du *Gladio* italien fut officiellement divulguée par le gouvernement Andreotti. Or il apparut que ce groupe entretenait des relations plus qu'étroites avec le mouvement d'extrême-droite du Prince Borghese. Les remous politiques occasionnés par ses révélations conduisirent à la dissolution des réseaux à travers toute l'Europe et les "gladiateurs" retournèrent dans l'ombre. Une fois encore, le projet Garde Noire était un échec.



EUROPA SLAVIA

L'Ordre Teutonique se manifesta alors à nouveau auprès de G. La chute du rideau de fer devait lui permettre de canaliser autrement les sentiments nationalistes exacerbés dans les Pays de l'Est. En utilisant les réseaux d'extrême-droite et catholiques traditionalistes, l'O.T. espérait pouvoir constituer la Garde Noire alors que l'Apocalypse approchait à grand pas. En réalité, les structures des Teutoniques étaient déjà prêtes. Infiltrés au sein de différents mouvements, leurs contacts étaient mûrs pour la réalisation des visées de G. Avec l'imminence de l'Apocalypse, les Teutoniques ont retrouvé un statut privilégié au sein du Temple.

Malgré l'échec de la mise en œuvre du Grand Plan en 1999 (cf. *Livre du Meneur de Jeu*, pp. 57 et s.), les Teutoniques revêtirent le Manteau Rouge. La trahison de l'OSMTJ laissait en effet une place vide au sein du groupe des cinq obédiences les plus puissantes du Temple. Ils échappèrent ainsi à la tutelle des Assassins. Évidemment, l'ensemble de l'O.T. n'eut pas cet honneur. Ce qui furent jugés indignes de porter le Manteau Rouge encadrèrent l'Obédience des Chevaliers porte-glaive, une ancienne obédience de Manteaux Noirs promue au rang supérieur.



ORDO TEUTONICORUM

Grand Maître (Hochmeister): dirigeant suprême de l'O.T., il planifie les différentes actions des Teutoniques avec l'aide du Cercle et de la Diète... Il est directement responsable devant G de l'échec du projet Garde Noire. Dans ce cadre, il s'occupe personnellement de la *Crux Orientalis* et délaisse les autres activités de l'Ordre. Il est assisté de la Diète, assemblée territoriale, et du Cercle, les 5 Officiers de l'Ordre. La procédure d'élection d'un Grand Maître se déroule comme suit. Le Consul convoque la Diète qui élit un représentant (*commandator electionis*). Les deux hommes en choisissent un troisième. Le trio en choisit un quatrième, etc. Jusqu'à ce que les treize représentants soient réunis. Ils choisissent alors le Grand Maître. Quand celui-ci a été désigné, le Consul l'amène dans les secrets du siège de l'Ordre pour lui remettre le sceau d'Empereur du Monde, l'anneau d'Empereur de l'Outremonde et le sceptre d'Empereur du Drachenland.

Consul (Konsul): secrétaire général de l'Ordre, il organise la tenue de la Diète et les élections du Grand Maître et du Cercle. Durant la Diète, il tient le rôle de greffier. Il est désigné par le Grand Maître.

Sénéchal (Großkomtur): il est le plénipotentiaire du Grand Maître auprès des obédiences rattachées à l'Ordre. Véritable ministre des affaires extérieures, il assure la liaison avec les Bailliages où est établi l'O.T. et avec les autres obédiences du deuxième degré.

Maréchal (Ordensmarschall): il gère tout l'aspect "militaire" de l'O.T. Ainsi, il supervise le ravitaillement en armes et équipement militaire, l'entraînement des chevaliers et est responsable des opérations devant le Grand Maître. Historiquement, le Maréchal a directement sous ses ordres l'obédience des chevaliers porte-glaive.

Drapier (Obersttrappier): il s'occupe d'assurer déguisements et couvertures aux chevaliers de l'Ordre, non seulement en mission, mais aussi pour la vie quotidienne. Il supervise les fermes des Teutoniques et les contacts avec les compagnons.

Hospitalier (Oberstsplitter): il est l'intendant chargé de l'administration de l'O.T., de la gestion et des finances. A ce titre, il assure aussi l'entretien des refuges.

Procureur (Procurator): il est chargé des affaires disciplinaires, il dirige les enquêtes de police au sein du Temple. En contact avec les Gonfanoniers des Bailliages où l'O.T. est présent, il est le responsable des Acolytes chargés de la police dans les Commanderies. Enfin, lors d'un Grand Tribunal, il tient le rôle d'accusateur.

Gouverneur (Landkomtur): il est le responsable d'une Province et dirige l'Ordre dans le ressort d'un Bailliage. Il applique directement les décisions des membres du Cercle mais participe aussi aux décisions les plus importantes dans le cadre de la Diète (réunion du Cercle, des Gouverneurs et des Précepteurs). Il existe 5 Provinces: Asia Slavia, Europa Slavia, Francia, Helvetia Germanica et Terrae Novae.

Précepteur (Hauskomtur): il dirige l'implantation des Teutoniques au niveau local, la Maison qui regroupe quelques Commanderies. Chaque Maison regroupe une douzaine de Maîtres-Chevaliers.

Acolyte (Vogt): présent dans chaque Maison aux côtés du Précepteur, il assure le rôle de police des Teutoniques au niveau local (Commanderies). Il est en relation directe avec le Procureur et avec le Gonfanonier de son Bailliage. Sans être sous les ordres du Précepteur, l'Acolyte est cependant tenu de lui obéir dans toute situation d'urgence ou dans le cadre d'opérations. Enfin, il existe les Francs-Acolytes

(*Freivogt*), présents dans les Bailliages où l'Ordre n'a pas de présence structurée, leur nombre varie selon les exigences. Ils peuvent aussi être affectés à n'importe quelle Province dans le cadre d'une enquête secrète.

Maître-Chevalier (*Oberstritter*) et Chevalier (*Ritter*): ils constituent le gros de la troupe de l'Ordre et forment les troupes d'intervention du Temple. Ils sont parfois assistés des Manteaux noirs lors d'opérations spéciales. Ceux-ci sont alors appelés Novices (*Knappe*) et portent un symbole particulier: un manteau gris orné d'une croix en tau.

Familiers (*familiares*): il s'agit du terme particulier employé pour désigner les Compagnons de l'Ordre.



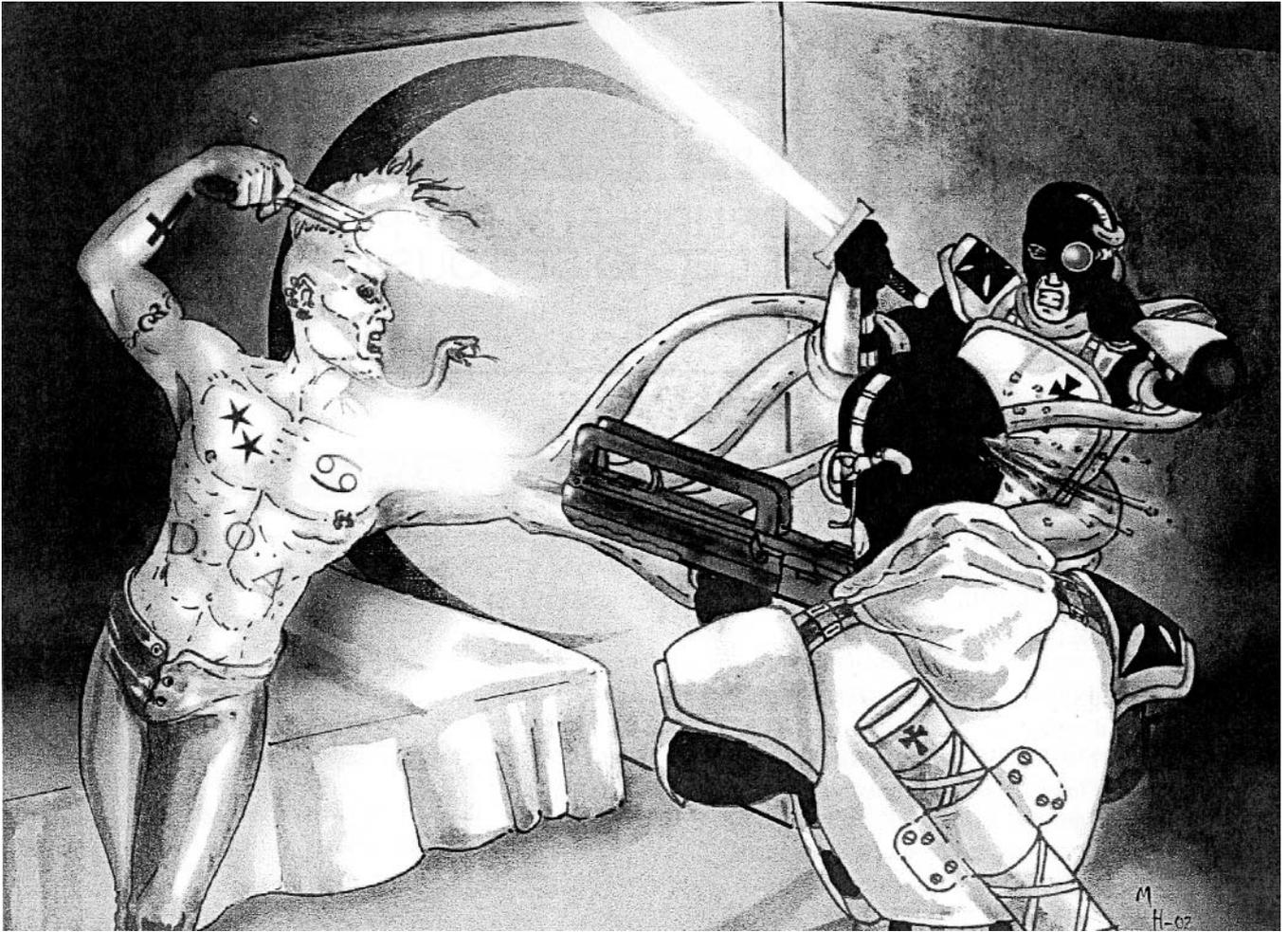
COMLOTS

Münster: en 1992, l'O.T. s'arrangea pour que des documents erronés parviennent au Duc de Saint-Amand qu'il soupçonnait d'être un allié des Nephilim. Effectivement, par l'entremise de la Papesse, la Maison-Dieu décida d'envoyer une phalange afin de récolter divers renseignements sur les mouvements des Teutoniques. La sixième phalange hypapiste disparut corps et bien. L'O.T. avait organisé un gigantesque traquenard, trois des phalangistes devinrent des homoncles.

Crux Orientalis: c'est donc en 1990 que l'O.T. a récupéré le projet Garde Noire. Soutenant diverses factions d'extrême-droite dans des pays de l'Est, les Teutoniques ont pu former des unités d'intervention. Leur influence s'étend d'Allemagne à l'Ukraine, en passant par la République Tchèque ou la Pologne. Ils ont bénéficié d'une aide logistique bienvenue de la part d'anciens



membres de forces spéciales russes, les *Spetsnaz*. Après la dissolution de l'URSS, nombre de ces soldats d'élite ont quitté l'armée pour créer des sociétés privées de sécurité, des milices ou pour rejoindre l'*Organizatsiya*, la mafia russe. D'autres sont devenus recruteurs et instructeurs pour le compte de l'Ordre Teutonique. Les différents conflits qui embrasent l'Est de l'Europe depuis quelques années ont servi à endurcir les futurs Gardes Noirs. Mais le but du projet n'est certainement pas de rassembler une armée, il s'agit juste de former des cellules spécialisées qui interviendront durant l'Apocalypse pour prendre le contrôle de points stratégiques. De ce point de vue, la tâche est moins ardue. Et pourtant, la nécessité de coordonner toutes ces cellules pour en faire un véritable outil dans la prise de pouvoir du Temple rend l'opération très complexe. D'autant plus que l'O.T. ne se borne pas à former des petits soldats dans des camps secrets, au beau milieu de la Sibérie. Réunir ces hommes fanatisés nécessitait des prises de contacts avancées avec les différents mouvements extrémistes de chaque pays. Or, tenter d'avoir une politique d'approche globale avec des individus nationalistes et paranoïaques n'est pas aisé. Les Teutoniques ne sont certainement pas des spécialistes de la manipulation et leur action a entraîné de nombreuses tensions, même au sein des partis d'extrême-droite de l'Europe occidentale qui réunissent plusieurs factions et sensibilités. On pourrait citer le cas de la France où l'O.T. a dû empiéter sur le terrain des Chevaliers du Christ qui ont toujours eu des relations privilégiées avec les mouvements royalistes et catholiques traditionalistes. A de nombreuses reprises, les deux obédiences ont été à deux doigts d'entrer en conflit ouvert. Enfin, *Crux Orientalis* aboutit à un amusant paradoxe, alors que le projet fut originellement confié aux Teutoniques car on voyait en eux des soldats émérites, forgés par une tradition militaire séculaire qu'ils pourraient transmettre, c'est assurément plus des qualités d'organisateur, de gestionnaire et de manipulateur que dépend le succès du projet Garde Noire. L'O.T. l'a bien compris, il a aussi compris que tout n'était qu'une folle utopie rêvée par G. La complexité des relations qu'il a dû nouer avec les partis nationalistes de chaque pays, la taille critique de la Garde Noire qui nécessite désormais des trésors de diplomatie pour éviter d'attirer l'attention, la difficulté à tenir et coordonner des troupes particulièrement indisciplinées font que *Crux Orientalis* est au seuil de l'impasse. L'échec du Grand Plan en 1999 et l'incertitude quant à la date de son report est vécu comme un drame par les cadres du Projet. Malgré la fière assurance de leur nouveau Grand Maître, ils ont bien compris que le réseau de la Garde Noire allait finir par se disloquer. Évidemment, les Teutoniques savent qu'ils n'ont pas le droit d'échouer, ils foncent donc vers le mur avec résignation... et une pointe d'amertume aussi.



Domus Mariæ: Il faut bien le dire, la perspective d'avoir un rôle perpétuellement cantonné à celui de l'exécutant des basses œuvres du Temple et celle de devoir tenir en laisse une meute de chiens fanatiques et racistes n'est pas forcément très drôle pour une éminence de l'Ordre Teutonique. Loin du cliché, certains chevaliers pensent que les sacrifices consentis à la grandeur du Temple ont de loin dépassé toute récompense donnée par G. Bien sûr, il y a la promesse de régner un jour sur l'Océanie... Le Grand Maître des Teutoniques en a éclaté de rire dans son bureau, et le Grand Maître rit très rarement. Entre accepter un pourcentage acceptable de victimes lors d'opérations de grande ampleur contre les Nephilim et faire périr des millions d'innocents, il y a un gouffre. Il y a une certaine ironie dans cette situation, le fait que les Teutoniques, vus comme les pires fanatiques du Temple, remettent en cause le Grand Plan. L'explication se trouve assurément dans la longue histoire de l'Ordre Teutonique. Les actuels chevaliers n'ont absolument pas oublié la grandeur et la superbe de leurs ancêtres au temps des croisades, à l'idéal de défense de la Chrétienté tout en acceptant le compromis pour éviter les massacres. On n'ira pas jusqu'à dire que l'ordre de Sainte-Marie fut une assemblée d'humanistes, mais il s'y véhiculait une certaine conception de la chevalerie totalement absente dans les plans déments de G

et des néo-templiers. Et cela gêne quelques-uns des Teutoniques. Pas tous, mais suffisamment pour enrayer la mécanique. Ces chevaliers, qui s'appellent eux-mêmes les "frères maristes", refusent catégoriquement les perspectives offertes par le Grand Plan. Ils n'ont aucune idée de la façon de procéder pour tout stopper tout en sauvant leur tête. Il est aussi possible qu'ils ne fassent rien et se résignent. Mais si Larménius entrait en conflit direct avec G, ils verraient sans doute dans le Naute le sauveur inespéré et se rangeraient à ses côtés.

Werwolf : L'Ordre a retrouvé des dossiers qui font le lien entre le projet du réseau de résistance Werwolf et certaines expériences menées par l'Ahnenerbe. Beaucoup pensent que Wolfram Sievers, chef de l'Institut, était le masque d'un collègue R+C. Ces mêmes documents font état d'incidents à la fin du XIXe dans la région de Prague qui dévoilèrent une chapelle myste du Septentrion... Fasciné par l'opportunité de "créer" des soldats spécialisés dans la guérilla, les Teutoniques aimeraient en découvrir plus sur les opérations magiques menées par W. Sievers.

Grégoire Laakmann

Illustrations : Matthias Haddad

PJ & MJ

G R I M O I R E

INVOCATION DE KABBALE

L'ADIPEUX ET SCRUPULEUX RAPPORTEUR,
CELUI QUI SE FAIT L'ÉCHO DE TOUS LES SONS



• *L'adipeux et scrupuleux rapporteur, Celui qui se fait l'écho de tous les sons* •

Sephirah: Hod

Élément: Air

Monde: Meborack

Contrat: Pas Difficile (-2)

L'invocation fait apparaître une créature semblable à un éléphant dépourvu d'appendice nasal et recouvert d'une pellicule grasseuse bleuâtre. Elle alloue au kabbaliste la capacité d'entendre tous les sons qui passent par ses larges oreilles. Toutefois, l'invocateur n'a pas la possibilité de se soustraire à cette écoute, il entend tout tant que la créature n'est pas repartie dans son monde d'origine. De par son embonpoint, cet espion est incapable de se déplacer et reste donc à l'endroit où il a été invoqué. Selon l'environnement sonore qui entoure cette créature, cette expérience auditive peut être particulièrement déconcertante voire même douloureuse. Dès qu'il y a du bruit, le kabbaliste subit un modificateur de circonstance de -1 à -2 pour toute action nécessitant une certaine concentration - utilisation des Sciences occultes, compétences d'électronique, de discrétion, etc. Pour les tests de Vigilance relatifs à l'ouïe, ces malus sont multipliés par deux.

Dans des cas extrêmes (coup de feu à bout portant, télévision allumée à proximité, invocation dans une rave), le fait de partager la faculté d'audition de cette créature peut occasionner des difficultés à se concentrer voire une incapacité temporaire à agir de manière cohérente. Techniquement, le MJ peut utiliser un modificateur de circonstance compris entre -2 et -6 suivant le milieu. De plus, les tests de Vigilance concernant l'ouïe sont impossibles.



*Cédric Ferrand / Vincent Kaufmann
Dessin : Christophe Michel*



GRIMOIRE HABITUS



ERRATA DU GRIMOIRE DE VISION KA N°2

Comme indiqué en introduction de cet article, la Magie est la Science Occulte qui demande le plus d'efforts de la part de Meneur de jeu. Et bien c'est aussi le cas pour les auteurs d'articles ! Malgré de nombreuses relectures, des coquilles sont restées invisibles jusqu'à ce qu'un lecteur nous les dévoile. Merci à Katharsys pour son œil acéré.

Il a constaté que, contrairement à ce que stipule la règle page 162 du Livre des joueurs (corrigée dans l'errata inclus dans l'Écran du Meneur de jeu), les habitus génériques de l'article ont la mauvaise habitude de mélanger des mots issus de colonnes distinctes de la table analogique.

Plutôt que de vous redonner l'intégralité des Sorts corrigés, voici la méthode à suivre pour les rectifier.

En général, un des mots employés est relatif à la cible. Or la cible est déjà un paramètre à part entière de la phrase magique, on ne devrait pas la retrouver dans la chaîne analogique. Il suffit donc de le retirer, et d'ajuster l'élément du Sort en conséquence.

Exemple : Voilà la version générique de SCULPTURE FACIALE remaniée.

Élément : (générique)

Analogie : (personne)

Difficulté : Peu Difficile, (générique), + 0

Phrase : "Le Mage modifie le (visage de la cible) en prenant une (personne) comme modèle"

Ce qui nous donne FACE CACHÉE :

Élément : Feu

Analogie : conflit > adversaire

Difficulté : Peu Difficile, - 1, + 0

Phrase : "Le Mage modifie le (visage de la cible) en prenant un adversaire comme modèle"

Pour terminer, voilà quelques corrections sur des Habitus classiques.

LA BOUSSOLE INTÉRIEURE : le modificateur de chaîne analogique est -2.

DUPERIE DE LA FOI : la chaîne analogique se lit *trouble + subjectivité > foi*.

CANTIQUE DES VENTS : le modificateur de chaîne analogique est +0.

AMI DES CHAUVES-SOURIS : le modificateur de chaîne analogique est -2.

TOXINE KAÏCIDE : le modificateur de chaîne analogique est +0.

ENKHAÏBATER : le domaine est *Déplacer*.

Vous pouvez retrouver l'article entièrement corrigé à l'adresse suivante :

<http://rafael2.online.fr/nephilim/Habitus.pdf>

Claude Guéant

PJ & MJ

G R I M O I R E

L'ARCHÉMIE



V.I.T.R.I.O.L.

Visita interiorem terrae rectificando invenies occultum lapidem.
(Descends dans les entrailles de la terre, en rectifiant, tu trouveras la pierre cachée.)

Bourges, Palais Jacques Cœur, 23h50

Quatre hommes et quatre femmes sont réunis dans une immense salle, où il est possible d'apercevoir une sublime statue représentant un ministre, sans doute l'Argentier du Roi, Jacques Cœur. Autour de la table, l'un d'eux prend la parole :

"Vindemiatrix, tu as souhaité que nous nous réunissions en extrême urgence. Nous t'écoutons".

Vindemiatrix pose son regard sur celle qui vient de parler, sa sœur, Alaraph, maîtresse de ses lieux. Dans le même temps, il sort de son sac un livre épais emballé dans un linge. Il le découvre aux regards interrogateurs de l'assemblée.

"Ce livre appartenait à des initiés de la Coupe. Je leur ai volé".

"Pourquoi ?" interroge Spica. "Ce n'est pas dans nos habitudes de voler nos ennemis; donnez nous vos raisons ?"

"Astrée m'a parlé. Elle m'a révélé qu'il existait une Science occulte accessible aux Ar-Kaïm qu'elle a nommé l'Archémie. Cette Science permet d'utiliser les légendes et les mythes en rappelant des Archétypes, énergies issues de la Terre elle-même. J'ai donc décidé de voler un ouvrage de mythologie appartenant à des R+C. Grâce à l'Archémie, j'ai réussi à me défaire de ces terribles adversaires et j'ai récupéré ce livre sain et sauf".

L'assemblée est hébétée face aux révélations énoncées par leur frère. "Peux-tu nous expliquer comment tu as réussi à " rappeler " un Archétype ?" demande Thêta curieuse.

En quelques minutes, il leur expose le *modus operandi*. Ensemble, ils commencent à entrevoir les possibilités de cette Science occulte et l'aide qu'elle pourrait leur apporter dans le réveil d'Astrée.

Enthousiaste, Porrina se lève et prend la parole :

"Pensez-vous que nous devons révéler cette nouvelle Science occulte à la communauté des Ar-Kaïm ? Sans penser à mal, je crois qu'elle ne leur serait guère utile. Dans le récit de Vindemiatrix, j'ai ressenti que cet appel d'Astrée nous était réservé exclusivement. L'Archémie, car tel est son nom, a été défriché par les Fils d'Astrée pour aider notre Mère à tous à s'éveiller à nouveau. Qu'en pensez-vous ?"

Un silence lourd s'installe. Dans leurs réflexions, ils sont tous surpris par un bruit sourd qui résonne dans toute la pièce. Alaraph est debout, le visage en colère, le poing sur la table :

"Comment pouvez-vous décider de garder caché ce trésor ? Comment avez-vous le droit de vous ériger en défricheur de cette Science occulte ? Je me sens plus comme un Christophe Colomb découvrant les Amériques 700 ans après les vikings qu'un membre du Glorieux Alliage. Non ? Vous n'êtes pas d'accord ?"

"Calme toi Alaraph." Un homme d'un certain âge pose sa main sur le bras de celle-ci. Elle se rassoit.

"Avant de décider quoi que soit, mieux vaut qu'ensemble nous réfléchissions aux possibilités de cette Science occulte, qu'on en détermine ses caractéristiques et ses dangers. Je sais que je n'aurais peut-être pas le temps de voir éclore cette nouvelle voie, mais je pense que le temps est notre meilleur atout. De plus, je n'aime pas voir mes sœurs se battre. Pitié, restez calmes toutes les deux".

Un nouveau silence, plus posé, s'installe dans la grande salle du Palais Jacques Cœur.

"Pensez avec votre Cœur". Les huit Révélés sont surpris par ses mots venus de nulle part. "Il est temps pour vous de comprendre que votre essence magique, si proche de la mienne, pourra m'aider, mais surtout aidera l'humanité et les Immortels à trouver un chemin d'entente. L'Archémie relie les hommes et les

Immortels, car elle ne fait pas de différence entre eux. Un Archétype ne juge pas, il est". Les membres de l'assemblée se regardent, sublimés. Ces mots sont en fait prononcés par les huit Fils d'Astrée dans un même temps, dans un même souffle.

Ce phénomène disparaît comme il est apparu, instantanément.

Vindemiatrix se lève et clame très fort : "Il est temps pour nous de défricher cette nouvelle Science occulte, l'Archémie. Nos Cœurs unis nous aiderons à pénétrer dans les entrailles de la Terre et ainsi nous les rectifierons selon la volonté d'Astrée".

Reims, Planétarium, 1h30

Depuis plus de six heures déjà, Vindemiatrix travaille dans son bureau du Planétarium. Depuis la réunion qui avait décidé du sort de l'Archémie, les recherches des Fils d'Astrée avaient progressé à grands pas. Le premier Cercle, le monde du vivant, avait été jalonné. Les huit Fils s'étaient ensuite lancés à la découverte du deuxième Cercle, mais en vain. "Deux ans que mes recherches piétinent" se murmure à lui-même Vindemiatrix. "Deux ans et toujours rien. Pourtant, je le sens palpable, il doit me manquer un élément, mais lequel?". Il se lève, fait quelques pas, pense à la légende qu'il relie pour la centième fois depuis hier soir. "Le fleuve Phélégèthon" se dit Vindemiatrix. "Il doit bien être possible d'éveiller ce genre d'Archétype".

Soudain, il entend un craquement, comme une planche qui gémit sous la pression d'un pas. Il se fige, silencieux. Un deuxième craquement plus fort se fait entendre à nouveau. Le son provient de derrière la porte. Vindemiatrix n'a pas le temps de se retourner qu'il entend la vitre de son bureau explosé. Une ombre lui tombe dessus. Ils s'écroulent tous les deux au sol.

L'Ar-Kaïm sent la pression d'une arme glaciale sur son cou. Il cesse de gesticuler.

"Où se trouve notre livre ?" interroge féroce l'ombre qui s'agite au-dessus de lui.

Vindemiatrix affolé ne comprend pas sur le coup de quoi il parle. "Quel livre ?".

"Ne joue pas avec nous. Le livre que tu nous as volé. Rends-le nous. Dépêche-toi".

La pression se fait plus forte.

"Oui, je me rappelle" bredouille maladroitement Vindemiatrix. Il est là, posé sur le bureau. Il indique de sa main la direction de son bureau.

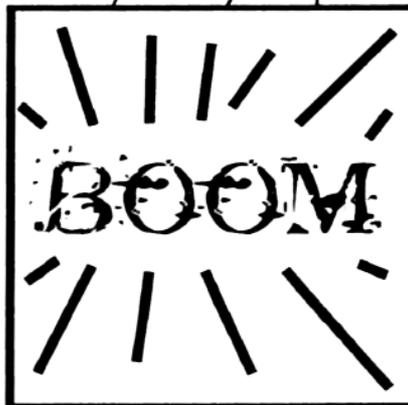
Immédiatement, une deuxième ombre qu'il n'avait pas remarqué, passe derrière son dos et se dirige vers le livre. Au moment où il s'approche du bureau, tendant les mains pour saisir l'ouvrage, un rayon de lumière se projette sur le visage du R+C. Ce dernier se met à crier. Son visage est comme brûlé. La première ombre rejoint aider son complice, oubliant Vindemiatrix qui se faufile vers la sortie de son bureau. Les cries de l'homme couvrent sa fuite.

A l'extérieur, il dévale la quinzaine de marches qui le sépare de la porte de sortie. Essoufflé, il se cache dans les environs du Planétarium. Après deux heures d'attente, Vindemiatrix décide de retourner sur place. Ayant cueilli en chemin des roses sauvages, il s'approche lentement de l'enceinte extérieure de son musée. Aucun bruit n'est perceptible. Il pénètre dans le Planétarium. Toujours aucun bruit. Il grimpe vers son bureau. La porte est restée entrebâillée. Il glisse subrepticement un regard. Personne. C'est faux, deux corps sont allongés au sol. Il s'approche. Les deux hommes ont l'air inconscients ou morts. Il remarque que leurs deux visages ont été brûlés, comme s'ils avaient été attaqués par de l'acide sulfurique, ou peut-être... "par les flammes sulfureuses du Phélégèthon" déclame tout fort Vindemiatrix.

L'Ar-Kaïm venait par le plus pur des hasards de rappeler un Archétype du monde féérique. Il restait maintenant à se débarrasser des corps et à se prévenir des futures actions de la Coupe.

Raoul le gothique & Korty le Cyclope

par Daeel & Korty



Korty : Les Manteaux Noirs, c'est plus ce que c'était...

• DEUXIEME CERCLE •

le monde féerique

Au deuxième Cercle, l'Archémiste va éveiller des Archétypes issus du Peuple-Fay (lutins, dragons, elfes, gnomes, farfadets, etc.). Ces Archétypes sont classés en quatre Mythos (Compétences occultes): **Chthonien, Terrestre, Marin** et **Aérien** (dans Vision-Ka 3). Ils sont notés de Profane à Maître et ils peuvent progresser de manière indépendante

L'Ar-Kaïm doit choisir, au début du deuxième Cercle, trois Mythos sur les quatre disponibles.

L'Archémiste n'a pas besoin de Catalyseurs pour éveiller les Rappels de deuxième Cercle. Les Archétypes du monde féerique sont trop éloignés du monde matériel et ne nécessitent donc pas l'utilisation d'un support matériel pour les attirer dans notre réalité.

Maladresses

Si une Maladresse est obtenue lors du lancement du Rappel de 2ème Cercle, le joueur lance un D20. Il suffit de lire le tableau ci-dessous pour déterminer la maladresse subie.

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

Archétype du bas Astral: au lieu d'éveiller le bon Archétype, l'Archémiste éveille un Archétype du bas Astral. Cet Archétype dégénéré fait gagner une "puce" d'Enkhaïbaté à l'Ar-Kaïm.

Fuite de l'Archétype: l'Archétype éveillé fuit l'Archémiste et, dans sa fuite, attaque toute personne se trouvant sur son chemin. Elle peut utiliser ses Compétences (voir le Rappel) pour attaquer. Elle disparaît à la fin de la durée du Rappel.

Paralysie Légendaire: l'Archémiste fait une erreur de manipulation des Champs magiques et provoque un bouleversement dans le lieu Légendaire. Il n'est plus possible de pratiquer l'Archémie dans ce lieu pendant 24 heures.

Entropie Légendaire: l'Archémiste fait une erreur dans sa pratique de l'Archémie si grave qu'elle diminue la Caractéristique Légendaire d'un niveau définitivement.

MALADRESSES DU MONDE FEERIQUE

D20	Maladresse
1-4	Archétype inversé
5-8	Archétype du bas Astral
9-12	Fuite de l'Archétype
13-16	Paralysie Légendaire
17-20	Entropie Légendaire

Safran le Serpent & Cornu le Satyre

par Korty



Safran : J'ai trouvé la Clef de l'Akasssssha !!!
Cornu : C'est écrit dans ce bouquin ?



Cornu : "Tire la bobinette et la chevillette cherra..."
Safran : Huh !... Huh!... C'est trop haut !!!



Cornu : Pas de bras... Pas d'akasha !

LA DESCENTE AUX ENFERS

Les Rappels du Mythos Chthonien ont une particularité: ils suivent une logique, celle de la descente aux Enfers. Cette progression peut permettre de découvrir, grâce à l'étude de l'Archémie, l'un des sens cachés des Rappels. Ils sont issus de légendes ou de mythes qui sont évidemment reliés entre eux. Chaque légende est une pièce d'un puzzle que l'Archémiste doit essayer de reconstituer pour entrevoir la vérité des énergies universelles issues de la Terre.

CHTHONIEN

• RAPPEL DU LETHE

Ka: Air

Difficulté: Assez Difficile

Compétence: Chthonien

Durée: -

Filière: Bélier

Légende

Le Léthé est un des fleuves qui parcourent les Enfers. Les âmes devaient y boire pour perdre le souvenir de leur vie antérieure.

Léthé apparaît sous la forme d'un vieillard qui d'une main tient une urne et de l'autre la coupe de l'Oubli. L'Archémiste, en choisissant l'urne, pourra découvrir une partie de l'histoire d'une personne morte (à l'appréciation du MJ). Mais le Léthé ne donne pas ces informations gratuitement car il demande en échange que l'Ar-Kaïm boive dans la coupe de l'Oubli. L'Ar-Kaïm perd alors un niveau d'une Compétence de son choix.

• RAPPEL DU PHLEGETHON

Ka: Feu

Difficulté: Assez Difficile

Compétence: Chthonien

Durée: -

Filière: Serpenteaire

Légende

Le fleuve Phlégéthon est un affluent de l'Achéron. On le décrit souvent comme un fleuve roulant des torrents de flammes sulfureuses.

Le Phlégéthon surgit dans un torrent de flammes et se jette sur la cible désignée par l'Archémiste. Le Phlégéthon cherche à tuer, à détruire l'impie. Les flammes sulfureuses sont "...". Meurtrières et recouvrent la totalité du corps de la victime (dégâts: 10).

• RAPPEL DE CHARON

Ka: Lune Noire

Difficulté: Assez Difficile

Compétence: Chthonien

Durée: -

Filière: Verseau

Légende

Charon, fils d'Erèbe et de la Nuit, avait pour fonction de garder et de transporter au-delà du Styx et de l'Achéron les ombres des

morts dans une barque funèbre. Il était avare, il fallait lui payer d'une à trois oboles le passage.

Charon apparaît sous la forme d'un vieillard encapuchonné d'une bure noire. Il surgit du néant sur une barque. L'Archémiste, en lui donnant une à trois oboles (comprendre 1 à 3 pièces d'une monnaie quelconque), peut demander à Charon de lui ouvrir les portes de n'importe quelle Anti-Terre liée aux Enfers, aux morts ou aux ténèbres.



• RAPPEL DE CERBERE

Ka: Orichalque

Durée: -

Difficulté: Assez Difficile

Compétence: Chthonien

Filière: Capricorne

Légende

Cerbère est le terrible gardien des Enfers. Lors du douzième des travaux d'Hercule, il aboya tellement furieusement de ses trois gueules que sa salive coula sur les champs verdoyants et fit pousser une plante vénéneuse appelée Aconit ou Hécatéis.

Cerbère, une fois appelé, crache sur le sol et fait pousser une plante vénéneuse, l'Aconit. L'Archémiste peut la cueillir et peut s'en servir comme une drogue ou un poison.

ACONIT ("..." Virulent)

Vecteur: ingestion

Délai: immédiat

Virulence: "..."

Dégâts: 8

L'Aconit suggère à toute personne l'ayant ingéré des visions des Enfers. Après trois heures d'agonie, la cible meurt d'une crise cardiaque.

• **RAPPEL DE RHADAMANTHE**

Ka: Eau **Durée:** une action ou un conseil
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Sagittaire
Compétence: Chthonien

Légende

Rhadamanthe est l'un des trois Juges des Enfers. Il existe une curieuse légende où l'on apprend que celui-ci avait appris à Hercule à tirer à l'arc.

Rhadamanthe peut apprendre à l'Archémiste à tirer à l'arc. Il est Maître en Armes (de trait). Appliquer les règles d'expérience du LdJ, pp.258-259, mais le temps d'apprentissage nécessaire est décalé d'une ligne vers le haut. Donc si l'Archémiste est Apprenti en Armes (de trait), il lui suffira d'un mois pour devenir Compagnon; et s'il est Compagnon, il lui suffira d'un an pour devenir Maître. Il est évident que Rhadamanthe devra être appelé plusieurs fois pour dispenser son enseignement (à l'appréciation du MJ).

Radamanthe peut également conseiller l'Archémiste lors d'une action unique (exclusive). La flèche touche son but. Le test est quand même effectué. En cas de maladresse, la flèche manque sa cible (l'Archémiste n'est pas arrivé à comprendre le conseil de Rhadamante).

Ce Rappel ne peut être utilisé qu'une fois par jour

• **RAPPEL D'EAQUE**

Ka: Terre ou Feu **Durée:** 24 heures
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Gémeaux
Compétence: Chthonien

Légende

Eaque est l'un des trois Juges des Enfers. La peste ayant dépeuplé son royaume, Zeus lui accorda que les fourmis de son royaume fussent changées en hommes. Ce sont les Myrmidons.

Eaque peut attribuer à un Archémiste qui le mérite les qualités de la fourmi; c'est-à-dire une bonne endurance (<...> Endurant) et la force de porter plus du double de son poids (Très Fort) pendant 24 heures.

• **RAPPEL DE MINOS**

Ka: Air **Durée:** une action ou un conseil
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Lion
Compétence: Chthonien

Légende

Minos est l'un des trois Juges des Enfers. Minos préside la cour infernale et soumet toutes les actions au plus sévère examen. Cette qualité de président lui est attribuée du fait

de sa grande connaissance en droit. On disait même qu'il se retirait tous les neuf ans dans un antre où il prétendait que Zeus lui dictait les lois.

Minos, une fois éveillé, peut réciter toutes les règles de droit de tout pays et de tout temps. Il est de fort bon conseil sur tout problème juridique et peut conseiller l'Archémiste dans ce domaine. Minos peut même enseigner le droit à un Archémiste volontaire. Appliquer les règles d'expérience du LdJ, pp.258-259, mais le temps d'apprentissage nécessaire est décalé d'une ligne vers le haut. Donc si l'Archémiste est Apprenti en Conn. (Droit) ou Conn. (Administration), il lui suffira d'un mois pour devenir Compagnon; et s'il est Compagnon, il lui suffira d'un an pour devenir Maître. Il est évident que Minos, en sa qualité d'enseignant en droit, devra être appelé plusieurs fois pour dispenser son enseignement (à l'appréciation du MJ).

Minos peut également conseiller l'Archémiste lors d'une action unique (exclusive). Lors d'un procès, par exemple, l'argument est accepté par le juge et/ou les jurés. Le test est quand même effectué. En cas de maladresse, l'Archémiste ne comprend pas le conseil et l'argument n'est pas accepté par le juge et/ou les jurés.

Ce Rappel ne peut être utilisé qu'une fois par jour

• **RAPPEL DE LA CHIMERE**

Ka: Soleil **Durée:** 24 heures
Difficulté: <...> Difficile **Filière:** Cancer
Compétence: Chthonien

Légende

La Chimère était un monstre issu de Typhon et d'Echidna. Elle avait la tête d'un lion, la queue d'un dragon et le corps d'une chèvre; de plus sa gueule béante vomissait des flammes de feu. La Chimère est devenue le symbole de l'illusion et du danger de l'imagination.

La Chimère, une fois appelée, est capable selon les volontés de l'Archémiste de créer un Akasha de toutes pièces. L'Archémiste devra décrire au MJ le plus précisément possible cet Akasha (thème, Chimères, etc.). Ensuite la Chimère pourra envoyer pendant 24 heures une cible choisie par l'Archémiste dans cet Akasha. La cible pourra en sortir normalement en trouvant une porte au risque de se perdre dans l'esprit de la Chimère. La cible sortira automatiquement de l'Akasha si elle se trouve toujours dans l'Akasha de départ à l'expiration du délai de 24 heures, sinon elle reste bloquée dans l'esprit de la Chimère à jamais.

• RAPPEL D'UNE DANAÏDE

Ka: Eau **Durée:** -
Difficulté: <...> Difficile **Filière:** Vierge
Compétence: Chthonien

Légende

La légende grecque rapporte que les cinquante Danaïdes furent envoyées aux Enfers, sauf Hypermnestre, car elles tuèrent leurs cinquante neveux qui voulaient les épouser. Leur peine fut de verser de l'eau dans un tonneau sans fond, symbole d'une tâche impossible.

La Danaïde peut rendre impossible une seule action que l'Archémiste lui désigne.

La victime effectue quand même le test. En cas de coup d'Éclat, l'action est réussie.

Il peut être intéressant de développer plusieurs Danaïdes qui seraient chacune liées à une Compétence particulière.

• RAPPEL D'UNE KERE

Ka: Lune Noire **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Taureau
Compétence: Chthonien

Légende

Les Kères sont des sortes de vampires, aux ailes noires et aux longues dents blanches; elles boivent le sang des morts et des blessés.

La Kère éveillée boit le sang de la cible désignée par l'Archémiste et y lit un événement clef de sa vie (appartenance à un Arcane mineur, etc.).

• RAPPEL DE TISIPHONE

Ka: Feu **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Balance
Compétence: Chthonien

Légende

Tisiphone, vêtue d'une robe ensanglantée, est une des trois Euménides. Elle a pour rôle de veiller sur le Tartare. De plus, dès que l'arrêt est prononcé aux criminels, elle s'arme de son fouet vengeur, les frappe impitoyablement et les insulte pour leurs crimes odieux.

Ce Rappel est toujours lancé en dernier ressort. Les Archémistes de la Balance sont férus de ce genre de Rappel. Tisiphone apparaît dans sa robe ensanglantée, un fouet dans la main droite et des serpents dans la main gauche. L'Archémiste doit prononcer le vrai nom de la cible pour qu'immédiatement Tisiphone se mette à sa recherche. Quand elle le trouve, elle le fouette avec rage et l'insulte. Ses serpents n'ont que pour but d'effrayer le coupable. Attention, si Tisiphone se rend compte que la cible n'a commis aucun crime (Le MJ teste sa Caractéristique Intelligent <...> Intelligent-contre une difficulté Assez Difficile), elle se retourne contre l'Archémiste et exécute la peine sur lui.

Fouet: Assez Meurtrier, 2.

• RAPPEL DE MEGERE

Ka: Lune **Durée:** 1 heure
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Poissons
Compétence: Chthonien

Légende

Mégère est une des trois Euménides. Sa mission est simple, elle doit semer parmi les hommes les querelles et les disputes. C'est la plus acharnée des trois Euménides.

Mégère, par sa présence, engendre des troubles comportementaux pour toutes les personnes se reprochant quelque chose dans une zone de 100 mètres. Plus la cible se sent coupable, plus elle sera en train de se quereller ou de se disputer avec son voisin.

• RAPPEL D'ALECTON

Ka: Feu **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Scorpion
Compétence: Chthonien

Légende

Alecton est une des trois Euménides. Elle a pour mission de harceler les criminels sans relâche. Elle ne vit que pour la vengeance et elle est prête à tout pour trahir et satisfaire sa rage. Comme ses soeurs, elle est représentée avec des serpents et une torche dans les mains.

Alecton peut accomplir une vengeance à la place de l'Archémiste ou d'un allié de celui-ci. L'Archémiste doit lui donner le vrai nom de la personne contre qui il crie vengeance, pour qu'Alecton se mette à sa recherche. Quand elle a trouvé sa victime, elle la brûle avec sa torche. Si Alecton s'aperçoit que l'Archémiste l'a trompée (Le MJ teste sa Caractéristique Intelligent <...> Intelligent-contre une difficulté Assez Difficile), elle applique la vengeance sur lui (voir Le feu, p.146 du LdJ).

• RAPPEL DE NEMESE

Ka: Terre **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Balance
Compétence: Chthonien

Légende

Les Némèses étaient au nombre de deux, mais l'une, la Pudeur, retourna dans le ciel après l'Âge d'or tandis que la seconde, la véritable Némèse, resta sur terre et dans les Enfers pour veiller au bon respect de la Justice et des serments.

Le Rappel de Némèse se fait en deux temps. Elle doit être appelée une première fois lors d'un Serment-Ka, d'une constitution de Fraternité,... (voir LdJ, p.56 et Vision-Ka 1, p.6-7) Elle courbe sa tête orgueilleuse pour recevoir le serment. Si celui-ci n'est pas respecté, un des membres du serment peut à nouveau appeler Némèse qui demandera au coupable de respecter le serment. En cas de refus, elle le châtiara avec son épée.

Épée: Assez Meurtrière, 6.

MARIN

• RAPPEL DES GREES

Ka: Feu**Difficulté:** Assez Difficile**Compétence:** Marin**Durée:** variable**Filière:** Bélier

Légende

Les Grées sont les soeurs des Gorgones et leur nom signifie "vieilles femmes". On en compte trois: Enyo, Péphrède et Dino. On raconte qu'elles n'avaient pour elles trois qu'un seul oeil et qu'une seule dent, dont elles se servaient l'une après l'autre. Cette dent avait la particularité d'être plus forte et plus longue que les défenses des plus forts sangliers.

Une fois les Grées appelées, elles attaquent immédiatement leur cible, mais chacune à leur tour, se prêtant leur unique dent. Une Grée attaque au premier tour et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois Grées aient attaqué une fois. Au troisième tour, seules les Grées qui n'ont pas touché leur cible peuvent réessayer. Leurs attaques se terminent dès que les trois Grées ont réussi à toucher leur cible.

Dent: Assez Meurtrière, 4.

Si une Grée touche et blesse la cible avec sa dent, un poison étrange se diffuse dans son corps et accélère son vieillissement. Un jour équivaut à une semaine physiologique. Le seul moyen de guérir est de plonger dans les eaux du Styx. Cette guérison constitue en elle-même une Quête. Certains pensent qu'il existe un Rappel du Styx qui éviterait cette quête mais personne ne l'a encore découvert.

• RAPPEL D'ACHELOÛS

Ka: Air**Difficulté:** Assez Difficile**Compétence:** Marin**Durée:** -**Filière:** Vierge

Légende

L'Achéloüs, fleuve de l'Épire, passait pour être le fleuve le plus ancien et le plus sage de Grèce. Dans plusieurs légendes, il apparaît sous la forme d'un serpent, représentation de la forme d'un fleuve.

Ce Rappel éveille le Serpent Achéloüs qui, grâce à son âge, impose le respect à tous les autres fleuves de la terre. Il pourra donc interroger tous les fleuves, rivières, cours d'eau, sur leur histoire, sur les personnes qui les ont traversés ou qui ont navigué dessus récemment. Attention, Achéloüs déteste qu'on l'oublie lors d'une fête liée à la Nature, aux Fleuves ou à l'Eau. Il suffit que l'Ar-Kaïm l'ait oublié au cours de l'une des ses vies (au choix du MJ), pour qu'Achéloüs mente sur les éventuelles informations qu'il pouvait détenir. Dans tous les cas, l'Ar-Kaïm peut toujours se rattraper en effectuant, de suite, une belle cérémonie en son honneur, pour qu'Achéloüs s'exécute en dévoilant ce qu'il sait.

• RAPPEL DE L'EUROTAS

Ka: Air ou Terre**Difficulté:** Assez Difficile**Compétence:** Marin**Durée:** 1 jour**Filière:** Scorpion

Légende

Le fleuve Eurotas est réputé pour fortifier à la fois le corps et l'âme.

Ce Rappel fait jaillir du sol une source originaire du fleuve Eurotas. Cette source, si l'Ar-Kaïm la touche, augmente de deux niveaux sa Caractéristique Intelligent, s'il a utilisé son Élément Air, et de deux niveaux sa Caractéristique Endurant, s'il a utilisé son Élément Terre.

• RAPPEL DE L'INACHUS

Ka: Feu**Difficulté:** Assez Difficile**Compétence:** Marin**Durée:** 1 jour**Filière:** Capricorne

Légende

Le fleuve Inachus en Argolide était le père de la nymphe Io et avait été choisi pour arbitrer une dispute entre Poséïdon et Héra.

Ce Rappel fait jaillir du sol une source originaire du fleuve Incachus. L'Ar-Kaïm peut en récupérer son eau et doit la mettre en contact avec deux personnes en conflit ou en opposition pour que leur différend disparaisse. Pour que le Rappel réussisse, les deux (ou plus) cibles doivent rater un test Assez Difficile contre leur Caractéristique Initié.

• RAPPEL DU CEPHISE

Ka: Lune Noire**Difficulté:** Assez Difficile**Compétence:** Marin**Durée:** 1 heure**Filière:** Serpenteaire

Légende

Le fleuve Céphise, qui passait au nord d'Athènes, a vu de nombreux crimes se perpétrer au bord de son cours, que ce soit l'enlèvement de Proserpine ou le meurtre de Procuste par Thésée.

Ce Rappel fait jaillir du sol une source originaire du fleuve Céphise. Cette source pousse toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 100 mètres autour d'elle à s'entretuer. Ils ne pourront s'en empêcher qu'en réussissant un test Assez Difficile contre leur Caractéristique Initié. L'Archémiste ne sera pas touché par l'effet de ce Rappel. De plus, les cibles potentielles pourront toujours fuir pour éviter les effets du fleuve Céphise.

• **RAPPEL DE SPERCHIUS**

Ka: Lune **Durée:** 1 heure
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Lion
Compétence: Marin

Légende

Le fleuve Sperchius est réputé être à l'origine de la sublime chevelure d'Achille.

Ce Rappel fait jaillir du sol une source originaire du fleuve Sperchius. Toute personne qui s'y baigne gagne un niveau de Séduisant pendant une heure. La source disparaît après sa troisième utilisation.

• **RAPPEL DES CYCLOPES**

Ka: Orichalque **Durée:** 1 heure
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Balance
Compétence: Marin

Légende

Les Cyclopes, géants monstrueux, sont les enfants de Poséïdon et d'Amphitrite. Ils ont pour particularité physique de n'avoir qu'un seul œil. Héra, après les avoir jetés au Tartare, les libéra pour les faire devenir les forgerons d'Héphaïstos.

Trois Cyclopes apparaissent à côté de l'Archémiste, qui pourra leur donner des métaux (en quantité variable). Les Cyclopes utiliseront ces métaux pour forger n'importe quel objet au choix de l'Ar-Kaïm. Si le choix du métal est mauvais ou la quantité est insuffisante, l'objet pourra être de mauvaise qualité.



• **RAPPEL DE POLYPHEME**

Ka: Feu **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Verseau
Compétence: Marin

Légende

Polyphème est le Cyclope que rencontra Ulysse lors de son Odyssée. Ce Cyclope est aussi connu pour être tombé amoureux de la Néréïde Galatée, qui elle-même était éprise du jeune et beau Acis. Indigné, Polyphème lanca un rocher sur Acis et l'écrasa.

Ce Rappel permet d'éveiller Polyphème, le Cyclope, un rocher dans les mains. Il le lance en suivant les ordres de l'Archémiste. Le MJ devra apprécier la Difficulté du test en sachant que Polyphème est Maître en Lancer et Assez Agile. (Rocher: <...> Meurtrier, 6)

• **RAPPEL DE MEDUSE**

Ka: Orichalque **Durée:** 1 tour de combat
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Gémeaux
Compétence: Marin

Légende

La légende raconte que Méduse, une des trois Gorgones, avait des cheveux faits de serpents, mais surtout des yeux qui avaient la force de changer en pierre tous ceux qui la regardaient.

Ce Rappel permet d'éveiller Méduse, qui par son simple regard pétrifiera une cible désignée par l'Ar-Kaïm. La Méduse ne pourra pas changer de cible pendant la durée du Rappel. Une fois fixée sur celle-ci, elle la regardera pendant 1 tour de combat complet. La cible ne pourra effectuer aucun mouvement, comme paralysée. A la fin du tour, elle disparaît.



• **RAPPEL D'UNE SIRENE**

Ka: Eau **Durée:** instantané
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Poissons
Compétence: Marin

Légende

Les Sirènes attirent les navigateurs par leur chant et les font ainsi courir à une mort certaine. Ce chant est hypnotique et Ulysse dut s'attacher au mât de son bateau pour éviter de rejoindre les Sirènes.

La Sirène éveillée par l'Ar-Kaïm va chanter un air hypnotique qui détourne tout être qui a échoué à un test d'Endurant Très Difficile. Toutes les victimes du chant de la Sirène sont surprises en cas d'attaque.

• RAPPEL D'UNE NEREÏDE

Ka: Air **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Cancer
Compétence: Marin

Légende

Les Néréides étaient les cinquante filles de Nérée, un dieu marin. Ces nymphes marines étaient élégantes et gracieuses et étaient toujours prêtes à renseigner les navigateurs sur leur chemin.

Une Néréide apparaît auprès de l'Ar-Kaïm et lui donne des conseils sur les Akasha et le mécanisme de la Boussole et de la Nef. Pour toute utilisation de l'un ou de l'autre artefact, l'Ar-Kaïm bénéficiera d'un bonus de 2 à son test ou d'un gain temporaire d'un niveau Orienté dans une direction cardinale de sa Boussole, au choix de l'Archémiste.

• RAPPEL D'UNE OCEANIDE

Ka: Terre **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Sagittaire
Compétence: Marin

Légende

Les Océanides, au nombre de trois mille, animaient non seulement la mer, mais aussi les sources, puisqu'elles étaient les filles de l'Océan. Ces Nymphes avaient bon coeur et vinrent consoler Prométhée quand celui-ci fut enfermé en Hadès.

Les Océanides, une fois éveillées, peuvent consoler quiconque est emprunt de mélancolie ou de tristesse. Le mal disparaît après leur intervention.

• RAPPEL DE TRITON

Ka: Terre **Durée:** 1 heure
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Taureau
Compétence: Marin

Légende

Triton, fils de Poséidon et d'Amphitrite, était un demi-dieu marin: moitié homme, moitié poisson à longue queue. Il possédait une trompette, celle de Poséidon, qui lui permettait de calmer une tempête.

Triton éveillé se fait entendre par le son de sa trompette qui calme toute tempête, toute colère ou toute bataille. Dès que Triton s'en retourne, la tempête, la colère ou la bataille reprend.

• RAPPEL D'UNE NAÏADE

Ka: Soleil **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Balance
Compétence: Marin

Légende

Les Naïades, nymphes sédentaires, restaient couchées sur l'urne d'où s'échappait l'eau de la fontaine. Bras et jambes nus, ces nymphes des fontaines tenaient à la main une coquille pleine de perles qu'elles offraient à leurs visiteurs.

Les Naïades, apparaissant avec leur coquille remplie de perles, font augmenter définitivement la Caractéristique Fortuné de l'Ar-Kaïm d'un niveau. Ce Rappel ne peut-être utilisé qu'une fois par an.

TERRESTRE

• RAPPEL D'UN CENTAURE

Ka: Terre **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Sagittaire
Compétence: Terrestre

Légende

Le Centaure Chiron fut blessé par une flèche perdue lors du massacre des Centaures par Héraclès. Il ne réussit pas à se soigner et la souffrance le gagna. Comme il était immortel, il ne se voyait pas souffrir éternellement et proposa à un mortel, Prométhée, d'échanger sa mortalité contre son immortalité. Chiron mourut ainsi en paix.

Un Centaure, mi-homme, mi-cheval peut être appelé pour aider un Ar-Kaïm agonisant proche de la mort et sans aucune possibilité de guérison. Le Centaure lui proposera de survivre mais de devenir mortel. C'est-à-dire que l'Ar-Kaïm ne pourra plus jamais effectuer un Rituel de Transmigration.

• RAPPEL D'UNE DRYADE

Ka: Feu **Durée:** Une semaine
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Scorpion
Compétence: Terrestre

Légende

Les Dryades sont les nymphes protectrices des forêts et des bois. Ces nymphes sont fraîches et légères et elles forment des chœurs de danse autour des arbres placés sous leur protection. Pour mieux punir les outrages infligés aux arbres protégés, elles sont munies d'une hache à deux mains.

Les Dryades éveillées par l'Ar-Kaïm peuvent protéger un lieu boisé, une forêt ou un objet lié au bois pendant une semaine. Toute personne ayant des intentions néfastes envers le lieu ou l'objet, se voit attaquer par deux Dryades armées d'une hache à deux mains (voir caractéristiques de la hache dans le LdJ, p.134). Elles bénéficient des règles de surprise.

• RAPPEL DU SPHINX

Ka: Air **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Lion
Compétence: Terrestre

Légende

Le Sphinx est un monstre issu d'Echidna et de Typhon, qui était représenté avec une tête de lionne, la poitrine d'une jeune fille, les griffes d'un lion, le corps d'un chien, la queue d'un dragon et des ailes d'oiseau qui ne servaient pas à voler. Le Sphinx ravageait la ville de Thèbes. Seul celui qui arriverait à résoudre ses énigmes pourrait le détruire. En cas d'erreur, le Sphinx dévorait l'imprudent.

Ce Rappel éveille l'Archétype du Sphinx. Le Sphinx pose une question énigmatique à l'Archémiste. Cette question doit normalement aider l'Archémiste à débloquer une situation, à l'aider dans un choix cornélien ou tout simplement lui apprendre quelque chose (au choix du MJ). Conseil: Le Sphinx doit aider un PJ bloqué au cours d'un scénario. C'est au MJ d'apprécier l'opportunité du Rappel et c'est à lui également d'apprécier la difficulté de l'énigme du Sphinx et la quantité d'information donnée par cette énigme en cas de résolution.

• RAPPEL D'UNE ORÉADE CHASSERESSE

Ka: Terre **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Capricorne
Compétence: Terrestre

Légende

Les Oréades, nymphes des montagnes, se plaisaient à parcourir les cimes rocheuses et les pentes escarpées. De plus elles se livraient aussi à la chasse, surtout la chasse au cerf et au sanglier qu'elles perçaient de leurs flèches.

Les Oréades peuvent être utile à l'Ar-Kaïm mourant de faim ou cherchant à se sustenter. Les Oréades, en une heure, ramènent un animal qu'elles auront chassé avec leurs arcs. Cet animal est au choix de l'Ar-Kaïm, mais il doit exister dans les contrées où se trouvent l'Ar-Kaïm.

• RAPPEL D'UNE ORÉADE SOLAIRE

Ka: Soleil **Durée:** -
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Verseau
Compétence: Terrestre

Légende

Les Oréades sont également réputées chercher le miel dans les montagnes.

Les Oréades apparaissant auprès de l'Ar-Kaïm lui désignent l'humain au Ka-Soleil le plus élevé dans une zone d'un kilomètre de diamètre. Si cet humain n'est pas visible, les Oréades lui montrent alors une image de ce dernier.

• RAPPEL DE PRIAPE

Ka: Orichalque **Durée:** une semaine
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Serpente
Compétence: Terrestre

Légende

Priape était le fils d'Aphrodite et de Dionysos. Héra, jalouse d'Aphrodite, s'efforça de nuire à Priape et le fit naître avec une difformité extraordinaire. Il devint objet d'horreur et de révolusion.

Ce Rappel fait apparaître Priape, être difforme, au côté de l'Archémiste. Priape peut, par vengeance, attribuer une difformité à la cible désignée par l'Ar-Kaïm. Cette cible devient Pas Séduisante pendant une semaine.

• RAPPEL DES EGIPANS

Ka: Lune **Durée:** 5 minutes
Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Taureau
Compétence: Terrestre

Légende

Les Egipans sont des divinités de la Nature qui ont pour mission de peupler et d'égayer les forêts. Leur nom signifie chèvre-pan. C'étaient des petits hommes velus avec des cornes et des pieds de chèvre.

Ce Rappel permet à l'Archémiste d'éveiller une dizaine d'Egipans. Archétypes de la joie et de la bonne humeur, ils vont en 2 minutes égayer une salle, un lieu, quel que soit le nombre de personnes. Toutes les personnes s'entendent susurrer à l'oreille des blagues, des jeux de mots tordants, irrésistibles et donc éclatent de rire, jusqu'à en avoir les larmes aux yeux. Ils ne peuvent pas s'arrêter tant que les Egipans sont présents, c'est-à-dire pendant 5 minutes. Les cibles ne peuvent arrêter de rire qu'en réussissant un test Difficile d'Intelligent. S'ils sont attaqués pendant ces 5 minutes, ils sont toujours surpris et toutes leurs actions sont Difficiles à réussir.

• RAPPEL D'UN DACTILE

Ka: Orichalque/Lune Noire **Durée:** -
Difficulté: "... Difficile **Filière:** Poissons
Compétence: Terrestre

Légende

Les Dactiles, fils de Saturne et d'Alciopé, outre leurs qualités de prêtres et d'hommes industriels, étaient réputés pour arroser la terre avec de l'eau du Styx afin de provoquer la stérilité de celle-ci. C'est pour cette raison que les Grecs les nommaient les Destructeurs.

Le Rappel des Dactiles, au nombre de deux, permet à l'Archémiste de leur demander de verser de l'eau du Styx sur le sol d'un Akasha. Celui-ci gagne un niveau dans sa Caractéristique Contaminé. En cas de maladie, lors du Rappel, les Dactiles lancent leur eau issue du Styx, sur l'Ar-Kaïm. L'Ar-Kaïm perd 5 "puces" d'Orichalque ou de Ka-Lune Noire en fonction de l'élément qu'il a utilisé pour lancer le Rappel.

• **RAPPEL DE MARSYAS**

Ka: Air

Difficulté: Assez Difficile

Compétence: Terrestre

Durée: -

Filière: Cancer

Légende

Marsyas était un satyre, originaire de Célènes en Phrygie. Il était le fils d'Hyagnis l'inventeur de l'harmonie phrygienne. Marsyas excellait en musique, ce qui lui valut un terrible sort de la part d'Apollon qui l'écorcha vif et l'accrocha à un arbre.

Marsyas, une fois éveillé, peut se révéler un véritable instructeur en matière musicale. Il peut apprendre à un Ar-Kaïm persévérant à jouer de n'importe quel instrument, de n'importe quel style de musique, au choix de celui-ci.

Appliquer les règles d'expérience du LdJ, pp.258-259, mais le temps d'apprentissage nécessaire est décalé d'une ligne vers le haut. Donc si l'Archémiste est Apprenti en Art (Musique), il lui suffira d'un mois pour devenir Compagnon; et s'il est Compagnon, il lui suffira d'un an pour devenir Maître.

Marsyas peut également conseiller l'Archémiste lors d'un morceau de musique.

Pendant l'exécution du morceau, l'Archémiste sera vu par le public comme un Maître de l'instrument joué. Sa Caractéristique Sociale augmentera de deux niveaux tant que la supercherie ne sera pas découverte. Cette Caractéristique augmentée n'est utilisable que dans les milieux artistiques. Dans d'autres milieux, où l'Archémiste n'est pas reconnu, la Caractéristique Sociale retrouve son niveau normal.

Le test est quand même effectué. En cas de maladresse, l'Archémiste ne comprend pas le conseil et fait une fausse note. Dans ce cas, la Caractéristique Sociale de l'Archémiste diminue d'un niveau pendant une semaine.

Ce rappel ne peut être utilisé qu'une fois par jour

• **RAPPEL D'UNE PENATE**

Ka: Eau

Difficulté: " ... " Difficile

Compétence: Terrestre

Durée: -

Filière: Gémeaux

Légende

Les Pénates sont des statues vénérées par les Romains et les Grecs dans l'Antiquité. Elles avaient pour but de protéger une famille et elles étaient transmises de père en fils, comme un héritage. Elles sont toujours placées dans un endroit important tel qu'un autel ou un sanctuaire.



Ce Rappel permet d'éveiller une statue qui ressemble à un ancêtre de la famille de l'Ar-Kaïm. Rien que son étude peut apporter beaucoup de réponses à l'Ar-Kaïm qui se pose des questions sur son origine. Ensuite, elle peut être placée dans un endroit (voir "Radiesthésie") pour augmenter la Caractéristique Légendaire d'un niveau et donc faciliter la pratique de l'Archémie dans ce lieu qui est le plus souvent la demeure de l'Ar-Kaïm. Une coutume s'est installée dans la jeune communauté Ar-Kaïm: cette Pénate doit être transmise (par héritage de préférence) de génération en génération et sa perte serait un grand malheur.

Remarque: Il est possible que l'Ar-Kaïm n'ait pas besoin de lancer ce Rappel car il est déjà en possession d'une Pénate (à déterminer avec le MJ). De plus, une famille ne peut jamais avoir deux Pénates à la fois. Si elle est cassée, il est possible d'en éveiller une autre. Enfin, c'est évident, une Pénate reste attachée à la famille de l'Ar-Kaïm même après son rituel de Transmigration.

De plus, certains Archémistes pensent que les Pénates sont issus de certains Rituels de la Forge Mythogène.

• **RAPPEL D'UN SATYRE**

Ka: Lune Noire

Difficulté: Assez Difficile

Compétence: Terrestre

Durée: -

Filière: Bélier

Légende

Les Satyres avaient une ressemblance frappante avec les Egipans. Ils étaient velus, avaient des cornes, la queue, les jambes et les oreilles d'une chèvre. Les Satyres avaient une passion, c'était de se cacher derrière un arbre et de surgir soudainement pour effrayer les nymphes.

Ce Rappel éveille un Satyre qui peut effrayer la cible désignée par l'Archémiste. Il suffit pour l'Ar-Kaïm de connaître son vrai nom. Alors le Satyre part à sa recherche mais ne peut dépasser une zone de 10 km. Arrivé à destination, il se cache dans un recoin et effraie la cible. Si celle-ci est Assez Initiée ou moins, elle est effrayée et doit réussir un test Assez Difficile d'Endurant pour ne pas mourir d'effroi. Toutes les cibles qui sont Initiées ou plus sont immunisées naturellement à ce Rappel.

• **RAPPEL D'UN GÉNIE**

Ka: variable

Durée: jusqu'au prochain rituel de Transmigration

Difficulté: Assez Difficile

Filière: variable, dépend du jour de naissance de l'Ar-Kaïm

Compétence: Terrestre

Légende

Le Génie est une divinité tutélaire qui était associée à un homme. Chaque homme avait son génie protecteur et devait, le jour de son anniversaire, lui offrir des sacrifices, du vin, des victuailles, des fleurs, etc. selon le caractère du génie. Si l'homme oubliait ce sacrifice, le bon génie devenait mauvais génie et nuisait à celui qui l'avait oublié.

Ce Rappel éveille un génie, qui sera l'Archétype idéalisé de l'Archémiste. Le génie éveillé représente le meilleur de l'Ar-

Kaïm (donnez-lui un nom, décrivez-le, inspirez-vous du signe astrologique de l'Ar-Kaïm, etc.). Une fois éveillé, il s'attache à l'Archémiste et le suit partout, mais est invisible à l'œil humain. Le bon génie permet à l'Archémiste de relancer une fois le D20 par séance de jeu. Après la relance, le nouveau résultat est applicable, même s'il est pire que le précédent; l'Archémiste est obligé d'appliquer ce nouveau résultat.

Attention, dans deux cas, le bon génie devient un mauvais génie: lorsque l'Archémiste commet une Maladresse lors de la relance du dé ou lorsqu'il oublie, le jour de son anniversaire, de faire un cadeau ou un sacrifice à son génie. Ce mauvais génie incarne le pire de l'Archémiste. Dans ce cas, une fois par séance, le MJ peut faire relancer un D20 à l'Archémiste. Le nouveau résultat est applicable même s'il est plus avantageux pour l'Ar-Kaïm.

Le bon (ou mauvais génie) peut disparaître dans deux cas: soit l'Archémiste effectue le rituel de Transmigration et le génie, perdant ses repères, disparaît; soit l'Archémiste veut s'en débarrasser et, dans ce cas, il doit réussir à l'enfermer dans un objet quelconque de son choix. Il doit réussir pour ce faire un test Difficile d'Agile modifié par la Compétence Rituels. En cas d'Échec, le génie reste accroché à l'Archémiste et celui-ci ne pourra recommencer ce Rituel qu'au prochain signe astrologique. En cas de réussite, le génie sera enfermé dans l'objet et ne pourra en sortir que si on frotte trois fois l'objet. Dans ce dernier cas, le génie se raccroche à la personne qui a frotté l'objet.

• RAPPEL D'ARISTÉE

Ka: Terre

Difficulté: Assez Difficile

Filière: Vierge **Compétence:** Terrestre

Durée: -

Légende

Aristée, fils d'Apollon et de Cyrène, fut élevé par les nymphes qui lui apprirent à élever des abeilles et cultiver les oliviers.

Ce Rappel permet d'éveiller Aristée, entouré de milliers d'abeilles et portant une corbeille. Il peut apporter à l'Ar-Kaïm n'importe quelle partie du corps d'un animal ou d'un végétal, au choix de l'Archémiste, pour lancer 3 Rappels du Mythos Animal ou Végétal du premier Cercle (une plume, du sang, une rose, etc.).



AÉRIEN

• RAPPEL DU GRIFFON

Ka: Feu

Durée: Une journée

Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Lion

Compétence: Aérien

Légende: Le griffon, symbole de force et de vigilance, servait de monture à Apollon.

Ce Rappel permet de réveiller un griffon. Cet Archétype peut être chevauché par l'Ar-Kaïm. Pour cela, il doit réussir un test d'Endurant Assez Difficile modifié par Équitation (Cheval). Une fois sur le dos du griffon, l'Ar-Kaïm voit sa Compétence Vigilance et sa Force augmentées d'un niveau. Si il est déjà Maître en Vigilance, sa Force augmente d'un niveau supplémentaire.

• RAPPEL DE L'AQUILON

Ka: Eau

Durée: 5 tours de combat

Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Poissons

Compétence: Aérien

Légende: L'Aquilon est un vent froid et violent. Il est quelquefois confondu avec Borée. On le représente sous la figure d'un vieillard aux cheveux blancs et en désordre.

Ce Rappel lève un vent froid et violent sur une zone de 200 mètres de diamètre. Toutes les personnes présentes dans cette zone, sauf l'Archémiste, subissent un malus de 3 sur toutes les actions nécessitant l'utilisation des Caractéristiques Agile ou Résistant.

• RAPPEL DU BORÉE

Ka: Air

Durée: -

Difficulté: Assez Difficile **Filière:** Verseau

Compétence: Aérien

Légende: Le Borée est le vent du Nord qui, selon les légendes, réside en Thrace. Les poètes lui attribuent la royauté de l'air. Il enleva la belle Chloris, la fille d'Arcturus et la transporta sur le mont Niphate.

Ce Rappel entoure la cible d'un épais nuage qui l'emporte en quelques secondes sur le point le plus haut dans un rayon de 200 mètres (mont, toit, etc.). La cible peut résister à cet Archétype en réussissant un test Endurant Assez Difficile modifié par Arts Martiaux.

• RAPPEL DU NOTUS

Ka: Terre

Durée: 5 tours de combat

Difficulté: Assez Difficile

Filière: Scorpion

Compétence: Aérien

Légende: Notus est un vent chaud et orageux qui souffle du midi. Son souffle incarne la violence destructrice. On le représente sous les traits d'un homme ailé, robuste et entièrement nu. Il tient également dans sa main un arrosoir pour annoncer qu'il amène la pluie.

Notus, une fois éveillé, souffle de la bouche de l'Archémiste sur une cible. Tant que dure le Rappel, l'Archémiste prend les traits de Notus. L'Archémiste en Notus ne peut pas être approché. Les balles et autres projectiles ricochent contre le souffle de l'Ar-Kaïm. De plus, quiconque souhaite pénétrer dans cette armure d'air doit réussir un test de Fort Difficile. En cas d'Échec, ce dernier est projeté au sol avec violence (Assez Meurtrier, 3).

• **RAPPEL DU ZÉPHYRE**

Ka : Orichalque **Durée :** -
Difficulté : Assez Difficile **Filière :** Capricorne
Compétence : Aérien

Légende : Le Zéphyre est le vent de l'occident. Son souffle est à la fois doux et puissant, il rend la vie à la nature. On le décrit avec des ailes de papillons et une couronne composée de toutes sortes de fleurs. Il tient à la main une corbeille remplie de fleurs du printemps.

Chaque fleur distribuée par l'Archémiste Zéphyre redonne une case de ligne de vie. A chaque fleur donnée, l'Archémiste coche une case de sa ligne de vie.

• **RAPPEL D'EURUS**

Ka : Air **Durée :** 1 heure
Difficulté : Assez Difficile **Filière :** Gémeaux
Compétence : Aérien

Légende : Eurus est tantôt décrit comme un vent impétueux, dieu échevelé et tout en désordre à la suite des tempêtes qu'il a excités; tantôt comme un vent calme et doux, jeune homme ailé semant des fleurs de chaque main partout où il passe.

Ce Rappel a deux versions. Il peut, tout d'abord, provoquer un certain désordre dans un lieu (une pièce, un bureau, etc.) dans lequel une personne habituée ne retrouverait ses affaires qu'après une longue recherche, ou dans un esprit. Dans ce dernier cas, l'individu perd ses repères habituels (lieux, noms, etc.). Toutes les actions de recherches physiques ou intellectuelles deviennent Difficiles.

Ce Rappel peut également à l'inverse créer de l'ordre dans un lieu ou dans un esprit. Toutes les actions de recherches physiques ou intellectuelles deviennent Peu Difficiles.

Les trois Rappels qui suivent sont les Harpyes.

Ce sont des monstres au visage de vieille femme, au corps de vautour, au bec et aux ongles crochus, aux mamelles pendantes. Elles causent la famine partout où elles passent, enlèvent les viandes des tables et répandent une odeur si infecte qu'on ne peut approcher de ce qu'ils laissent. Elles sont établies sur les îles Strophades. Chacune des Harpyes peut être rappelée séparément.

• **RAPPEL D'AELO**

Ka : variable **Durée :** -
Difficulté : Assez Difficile **Filière :** Cancer
Compétence : Aérien

Légende : Aello équivaut à édon allon, c'est-à-dire " qui s'empare du bien d'autrui ".

Aello est très habile pour trouver un objet que l'Ar-Kaïm lui aura désigné. L'Élément du Rappel est déterminé en fonction de l'analogie de l'objet à voler. Par exemple, si l'Aello doit voler une arme à feu, l'Élément du Rappel est le Feu. Pour trouver l'Élément, il vous suffit de vous reporter à la table analogique de la Magie. La portée de ce Rappel est de cinq kilomètres. Une fois l'objet trouvé, l'Ar-Kaïm peut rappeler Ocypté pour qu'elle lui ramène (cf. *Rappel d'Ocypté*).

• **RAPPEL D'OCYPÉTÉ**

Ka : variable **Durée :** -
Difficulté : Assez Difficile **Filière :** Cancer
Compétence : Aérien

Légende : La deuxième Harpye, Ocypté signifie celle " qui emporte vite ".

Ocypté peut ramener un objet désigné par l'Archémiste à condition qu'on lui indique la situation et les caractéristiques exactes de l'objet. Rappeler sa soeur Aello pour trouver l'objet permet de remplir ces conditions. La Harpye ramène l'objet en quelques secondes à l'Ar-Kaïm.

L'Élément du Rappel est déterminé en fonction de l'analogie de l'objet à rapporter (cf. *Rappel d'Aello*).

• **RAPPEL DE CÉLÆNO**

Ka : variable **Durée :** 1 journée
Difficulté : Assez Difficile **Filière :** Cancer
Compétence : Aérien

Légende : Le troisième Harpye, Célæno, signifie " noir ". Elle a pour fonction de dissimuler ce qu'on a investi.

Célæno peut dissimuler un objet à la vue humaine et à la Vision-Ka. Il est nécessaire que l'objet soit visible par l'Ar-Kaïm pour qu'elle puisse le faire disparaître.

L'Élément du Rappel est déterminé en fonction de l'analogie de l'objet à dissimuler (cf. *Rappel d'Aello*).

• **RAPPEL DES OISEAUX DE STYMPHALE**

Ka : Feu / Lune Noire **Durée :** - / 5 tours de combat
Difficulté : Assez Difficile **Filière :** Serpenteaire
Compétence : Aérien

Légende : Ces oiseaux monstrueux aux ailes, à la tête et au bec de fer lancent des dards de cette matière contre ceux qui les attaquent. Ils sont en si grand nombre et d'une grosseur si extraordinaire que, lorsqu'ils volent, leurs ailes interceptent la clarté du soleil.

Feu : Les oiseaux de Stymphale s'attaquent à toutes les cibles situées dans une zone de 200 mètres de diamètre. Ils lancent leur dard de fer (Meurtrier, 4) sur chaque cible une seule fois et ensuite disparaissent.

Lune Noire : Les oiseaux de Stymphale, du fait de leur grand nombre, cachent la lumière du soleil. L'obscurité est telle que toutes les actions nécessitant la vue subissent une pénalité de 4. De plus, toutes les tests liés à la fuite sont au maximum Peu Difficiles. Le MJ ne peut pas discuter la difficulté.

• **RAPPEL DE PÉGASE L'INSPIRATEUR**

Ka : Air **Durée :** 1 journée
Difficulté : Assez Difficile **Filière :** Bélier
Compétence : Aérien

Légende : Pégase fit jaillir la fontaine Hippocrène d'un coup de sabot puissant. Cette fontaine est une source d'inspiration.

Ce Rappel fait apparaître Pégase, le cheval ailé, dans toute sa splendeur. Il frappe d'un coup de sabot le sol qui fait jaillir une source d'inspiration. Toute personne buvant de cette eau gagne un niveau pendant une journée dans une Compétence Art au choix. Cette source ne peut être utilisée que 5 fois par Rappel.

• RAPPEL DE PÉGASE LE FOUQUEUX

Ka : Soleil ou Lune
Difficulté : Assez Difficile
Compétence : Aérien

Durée : -
Filière : Sagittaire

Légende : Le cheval Pégase fut offert par Minerve à Bellophoron pour combattre la Chimère.

Ce Rappel permet de détruire un Akasha créé par le Rappel de la Chimère. La destruction de l'Akasha est automatique. Un individu qui se trouve dans l'esprit de la Chimère lors de la destruction meurt. En revanche, si c'est un Immortel, il retourne en Stase, le cas échéant.

• RAPPEL DES FILS D'ASTRÉE

Ka : variable
Difficulté : Assez Difficile
Compétence : Aérien

Durée : 1 heure
Filière : Vierge

Légende : Astrée eut huit fils, les huit vents, Solanus (Soleil), l'Eurus (Air), le Notus (Terre), l'Africus (Feu), le Zéphyre (Orichalque), le Corus (Lune Noire), le Septentrion (Lune) et l'Aquilon (Eau).

Ce Rappel est particulier. Il contient en fait un Rappel pour chacun des huit fils d'Astrée.

Ce Rappel permet de faciliter l'art de l'Archémie. Ainsi, chaque fils est lié de part son Élément à un ou plusieurs signes du zodiaque. Une fois rappelé, le fils d'Astrée peut aider dans la pratique de l'Archémie en accordant un bonus de 3 à tous les Rappels de ces Filières lancés dans l'heure suivant le Rappel du fils d'Astrée.

Par exemple, l'Eurus est lié à l'Élément Air (Sagittaire et Poissons). Ainsi, tous les Rappels de ces deux Filières lancés dans l'heure qui suit bénéficient d'un bonus de 3.

• RAPPEL DE LA TEMPÊTE

Ka : Air
Difficulté : Assez Difficile
Compétence : Aérien

Durée : 1 heure
Filière : Taureau

Légende : La Tempête est une nymphe de l'air. Elle est représentée le visage irrité, dans une attitude furibonde et assise sur des nuages orageux par lesquels sont plusieurs vents qui soufflent dans des directions opposées.

Ce Rappel commande aux vents. Tant que dure le Rappel, la Tempête diminue d'un niveau la difficulté pour lancer tout Rappel de Vents. De plus, il peut annuler l'un de ces Rappels. Dans ce dernier cas, la Tempête disparaît immédiatement.

• RAPPEL D'ÉOLE

Ka : Terre
Difficulté : Difficile
Compétence : Aérien

Durée : -
Filière : Balance

Légende : Éole règne sur ses terribles sujets, les vents. Il commet l'imprudence d'enfermer une partie des Vents dans des outres qu'il remet à Ulysse. Les outres sont ouvertes par les compagnons du héros, une tempête se déchaîne, et les navires sont submergés.

Ce Rappel permet d'enfermer dans une outre l'un des Rappels de Vents développés dans le Mythos Aérien. Une fois Éole rappelé, il attend que l'Archémiste lance le Rappel souhaité. En cas de réussite, il enferme dans une outre le Vent. Cette outre peut être ouverte en une action normale pour déclencher les effets normaux du Rappel enfermé. Éole permet donc de lancer des Rappels de Vents rapidement.

• TROISIÈME CERCLE •

le monde divin

Dans Vision-Ka 4 sera développée la troisième partie de l'Archémie. Avec ses deux Mythos et les fameux Archétypes primordiaux. Vous trouverez enfin la Forge Mythogène, le quatrième niveau de l'Archémie, qui permet d'exploiter la Caractéristique Légendaire, et encore plein d'autres surprises...

Grèce, Parthénon, 23h50

Il était enfin temps d'accomplir sa destinée. Vindemiatrice étudiait l'Archémie depuis déjà de nombreuses années. Le vol du livre à ces R+C lui rappelait de bons souvenirs. Mais aujourd'hui, il lui restait à franchir le pas, celui du monde divin. Il savait que les Archétypes de ce Cercle ne se laissaient pas éveiller comme des Minéraux, mais l'enjeu en valait la peine. De plus, il n'avait pas choisi le Rappel du monde divin au hasard, ce Rappel lui tenait à cœur, mais également aux autres Fils, qui attendaient beaucoup de cette expérience.

Vindemiatrice, habillé d'une longue robe rouge, se coucha à même le sol du Parthénon. Les touristes avaient déjà quitté les lieux depuis longtemps. Seul dans la nuit, il commença à entonner la légende d'Astrée, la déesse sublime qui fut transformée en constellation aux derniers jours de l'Age de Fer. Il récitait ce mythe si puissant, éveillant en lui de nombreux rêves et souvenirs. L'importance de ce Rappel était liée au fait qu'Astrée, une fois éveillée, pourrait leur apporter des réponses. Mais se laisserait-elle facilement voler sa Pierre Cachée? Vindemiatrice, terminant de réciter le mythe, entra en transe extatique et sentit un Archétype d'une puissance phénoménale s'éveiller aux énergies de la Terre. Le voyage archétypal pouvait débuter. Astrée apparut au Cœur sublimé de l'Ar-Kaïm dans toute sa splendeur. Il était temps de vérifier ce qu'il avait appris au cours de toutes ses années d'étude. Il lui fallait voler sa Pierre... Descends dans les entrailles de la terre, en rectifiant, tu trouveras la pierre cachée.

Florent Cautela
 Illustrations : Asathot

Les Héritiers de Babel

L'association officielle des amateurs de Nephilim

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

Les objectifs de l'association sont :

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

Association en partenariat avec Multisim

Adhésion aux Héritiers de Babel

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

N° de Téléphone :

E-Mail :

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

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

1 -

2 -

3 -

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

Les Héritiers de Babel
 Chez Grégoire Laakmann
 288 rue de Charenton
 75012 Paris

MJ ONLY

A I D E S D E J E U

LA QUÊTE DU SAVOIR ABSOLU



" Quand la mélodie des signes se meut, se meuvent avec elle les consonnes et les voyelles. Il en surgit Hokhma, la Sagesse, la Science, l'idée primordiale où tout est contenu comme dans un écrin, prêt à se déployer dans la création. Dans Hokhma est contenue l'essence de tout ce qui suivra... "

Diotallevi dans Le Pendule de Foucault, Umberto Eco

Introduction

Les Arcanes Majeurs constituent en théorie vingt-deux chemins devant mener les Nephilim à l'Agartha. Pourtant, les quêtes proposées dans le Livre du Meneur de jeu sont d'une toute autre nature. Akhénaton se serait-il égaré dans ses rêves prophétiques ?

En fait le Pharaon n'a fait que défricher le travail. Lors de ses vingt-deux rêves, il a eu l'intuition de quêtes qu'il n'a pas vraiment comprises et quelques visions éparées qu'il a essayées de retranscrire dans le dessin des Lames. Il les a ensuite confiées aux Nephilim qui lui semblaient les plus capables d'appréhender ces énigmes.

Aujourd'hui, rares sont les Princes à avoir atteint l'Agartha en suivant le chemin prôné par leur Arcane. Certains s'en sont même détournés, comme Shaitan qui a développé une haine viscérale contre sa Lame.

Le Pagad au contraire a accompli ce que le Rex Ka attendait de lui. On peut trouver la description de la quête de l'Arcane I dans l'Écran du meneur de jeu : la quête du cycle de la destinée.

Alpha-Oméga fait partie de ceux qui ont non seulement réussi à comprendre la quête portée par leur Arcane, mais l'ont aussi poursuivie jusqu'au bout et même formalisée. Il a organisé sa famille ésotérique, la Papesse, de façon à favoriser l'épanouissement de cette quête dans le Pentacle de ses Adoptés. La hiérarchie de l'Arcane et les tâches demandées à ses membres sont conçues pour éveiller en eux la Sapience de la quête du Savoir Absolu.

La quête du savoir absolu

Cette quête est réservée aux Nephilim.

HISTOIRE INVISIBLE

" Alors que la plupart d'entre nous s'attachent à explorer et à maîtriser les champs magiques comme une énergie et une source de pouvoir, les Pérégrins d'EntreMondes les conçoivent plutôt comme un livre où s'inscrit la Légende du Monde. "

Le Scribe

Au début était le Verbe

Avant l'invention de l'écriture, et même de la parole, l'Eidos abritait l'essence des choses, les objets et les idées tels qu'en eux-mêmes, et non leur expression déformée par les mots et les consciences. Comme un globe doré autour de la Terre, l'Eidos reflétait avec une fidélité essentielle l'ordonnement des objets et les idées du monde. Lequel est le modèle, lequel est le reflet, impossible à dire. Toujours est-il que quand les hommes attendent un signe, c'est au ciel qu'ils s'adressent en suppliques pour changer le cours des choses.

En un point de l'Eidos il est un premier concept qui apparut avant tous les autres, et qui les engendra : c'est l'Équation. L'Équation existait bien avant que la Pierre Angulaire ne découvre son existence et ne la fasse sienne. Déposée là par un hypothétique Grand Architecte de l'Univers, l'Équation s'est déroulée selon ses axes spatiaux et temporels pour remplir toute la sphère des idées. Dans ses reflets mordorés on peut lire en lettres d'or le Grand Livre de la Vie, qui contient toute l'histoire du monde, son passé comme son futur.

L'histoire du monde est donc tout entière inscrite dans l'écrin solaire qui entoure la Terre, comme un globe réfléchissant qui ne connaît pas le temps qui passe. Celui qui sait la lire peut trouver la trace du passé et du futur.

L'invention de l'écriture

" Aucun mot ne compte. Mais l'homme oublie la réalité et se souvient des mots. Plus il en connaît, plus on l'estime pour sa sagesse. Il observe les grandes transformations du monde, mais il ne les voit pas de la même façon que quand l'homme les vit pour la première fois. Les noms viennent sur ses lèvres alors qu'il les goûte, pensant les connaître en les baptisant. "

Siddhartha dans Lord of the light par Roger Zelazny.

Quand la parole et l'écriture vinrent aux hommes, ils s'ouvrirent au monde de la connaissance, mais en même temps ils placèrent un voile entre eux et la réalité. À la place de la réalité elle-même, ils ne perçurent plus que mots profanes et sons formalisés. À vouloir la décrire précisément, de plusieurs façons, ils s'éloignaient de l'essence des choses. Dans l'Eidos la trame du monde se fragmentait par la multiplicité des représentations. Le miroir du monde était brisé, et si chacun en percevait un éclat assez précisément, il n'était plus possible d'avoir une vision du tout. De l'Alphabet primordial et de ses symboles purs les hommes ne perçurent que des glyphes imparfaits, qu'ils déclinaient à l'infini dans les alphabets de chaque civilisation.

Quand les Kaïm churent de leur trône de seigneurs élémentaires, ils furent confrontés au babillage des hommes, multiple et partiel, auquel ils durent s'adapter. Les Nephilim conservent l'usage de l'énochéen, mais celui-ci ne pourra se confondre avec l'Alphabet primordial tant que les Déchus n'auront pas intégré le Ka-Soleil dans leur Pentacle.

La première herméthèque (7500 av. JC)

Après la Chute, Hermès partit dans l'Atlas pour fonder Témara, une abbaye surnaturelle. Ses disciples l'aident à en faire la plus grande des herméthèques, bien qu'il ne cherche jamais à être adopté par la Papesse. Initiateur de la quête sans le savoir, il suivra finalement un autre chemin.

La naissance des Arcanes Majeurs

" Il y a une loi, l'Équation. L'Équation parle et l'univers s'ordonne. Les Arcanes sont les lettres de ce langage, elles s'organisent pour former des mots puis donner des phrases. "

Le Cavalier du Sceau Transcendant

Akhenaton rêve... et ses rêves sont nourris des expériences d'Hermès. Il conçoit la Lame de la Papesse et définit le profil de l'Adopté type : calme, serein et secret.

La bibliothèque d'Alexandrie

Alpha-Oméga, Prince de la Papesse, réitère la tentative ratée de la tour de Babel : un édifice de Sapience tourné vers le ciel, vers les Akasha. Lors de l'incendie qui ravage les collections fragiles de la bibliothèque, il ne peut se résoudre à laisser les ouvrages brûler et fond son Pentacle en eux. Devenu livres, il perce les derniers secrets qui lui masquaient l'Agartha et termine enfin sa quête.

LA QUÊTE

Un Nephilim flirte avec cette quête à chaque fois qu'il interroge les Champs magiques sur le sens du monde. Qu'il ait l'intuition que la réponse est écrite quelque part, ou qu'il soit décidé à l'inscrire lui-même dans les Lignes Ley avec son Ka, et il devient un quêteur de plus du langage du monde.

C'est la quête la mieux partagée avec les humains. Grâce à leur Ka-Soleil, l'Eidos leur est infiniment plus proche. À travers les livres, ils discutent philosophie et ésotérisme des âges durant. S'ils ne peuvent aller jusqu'au bout, ils s'engagent pourtant sur le chemin.

Au départ, le quêteur rassemble dans son esprit des morceaux du miroir brisé de l'Eidos, des concepts et des connaissances humaines qu'il cherche à assembler comme un puzzle. Il s'aperçoit vite que des pièces manquent et part alors à la recherche de bibliothèques perdues, pour exhumer des savoirs interdits. Il finit par s'apercevoir qu'il manquera toujours des pièces, à moins qu'il ne les sculpte lui-même. Il devient alors bâtisseur d'un savoir nouveau, puis professeur de sa propre thèse. Jusqu'au jour où les pièces s'emboîtent parfaitement...

Les Profanes

La première étape consiste à enrichir ses connaissances ésotériques et profanes, en déchiffrant les ouvrages communs et les Focus. Le Profane doit devenir un rat de bibliothèque et dévorer les livres et le savoir qu'ils renferment. Il se gave de leur enseignement, enrichit son Pentacle de gravures, découvre le sens caché des récits anciens. Il se régale de références inter-textuelles, écoute les livres se répondre les uns aux autres au travers des siècles.

Pour passer au stade d'Apprenti le quêteur doit avoir au moins six Connaissances ou Langues au niveau Maître, et vingt Sorts inscrits dans son Pentacle.

L'incarnation passée au service d'un herméthécaire demandée par la Papesse avant toute Adoption a pour but de faire parvenir les candidats à l'Adoption au niveau d'Apprenti. Souvent leur dévotion n'est pas assez grande pour passer le pas, ce qui n'empêche pas l'Arcane de tenir sa promesse et d'adopter le postulant.

La science des Quêteurs

Sur la route du savoir, les quêteurs se sont dotés d'outils pour faciliter leur travail :

- trois Sortilèges d'Air : **Compréhension infuse** (LdJ, p169), **Langage universel** (CdN p76) et **Gravure spirituelle** (VK 2, p46)
- un Ambre: **La Palingénésie de l'incunable** (CdN p 77)

Un Akasha appelé la Tour babélique (CdN, p 78) s'est élevé dans les Plans subtils suite aux efforts des humains dans cette quête. On n'y trouve aucun ouvrage initié, uniquement des recueils profanes. Il ne sert donc que la première partie de cette quête. Comme on ne peut faire sortir un ouvrage sans endommager le capital de connaissance des humains d'une façon ou d'une autre, elle n'est d'aucune aide pour passer au niveau Compagnon.

La bibliothèque électronique de BabelScape

" L'ambition de réunir tous les savoirs du monde, selon le beau titre donné par Alain Resnais à son documentaire sur la BN de la rue de Richelieu, est un désir tenace qui hante la République des Lettres. Incarné tour à tour par des figures légendaires comme Aristote, Isidore de Séville, Francis Bacon, Conrad Gessner, Pic de la Mirandole ou Diderot, symbolisé par des lieux devenus mythiques comme la bibliothèque d'Alexandrie, le désir d'universalité a pris aujourd'hui la forme moins utopique du réseau "

*Allocution de Jean-Pierre ANGREMY,
Président de la Bibliothèque Nationale de France*

Bien sûr le livre n'est pas le seul support ouvrant vers l'Alphabet primordial. CDs, lettres, peintures, mails, tous contiennent des représentations qui trouvent leur place dans l'Eidos.

Le Chariot et la Papesse essaient de reproduire la bibliothèque d'Alexandrie dans la Matrice. Les informations stockées seront plus proches de l'Eidos que jamais. De Vinci travaille sur un ordinateur capable de stocker une telle connaissance, alliant électronique et Alchimie. Cet ordinateur sera le simulacre de BabelScape.

Ils sont en concurrence avec la Biblioteca Alexandrina, projet des Mystères du Zénith mené par Imhotep, Adopté de la Papesse infiltré. La bibliothèque aurait dû être inaugurée le 23 avril 2002 à l'occasion de la Journée internationale du livre et du droit d'auteur. Officiellement le retard est dû aux événements du Moyen Orient, mais il semblerait que cela soit plutôt lié à une intervention de la Maison-Dieu.

Financé par un programme de l'Unesco, l'édifice, symbole du soleil égyptien rayonnant sur le monde, donne accès à 8 millions d'ouvrages, 50 000 manuscrits et livres rares, 50 000 cartes et plans, 50 000 supports multimédias... principalement sur la culture méditerranéenne. Le bâtiment circulaire de treize étages, dont certains construits en dessous du niveau de la mer, s'incline jusqu'à donner l'impression de s'enfoncer dans l'eau qui l'entoure. Il est circonscrit par un mur de granit de 160 mètres de diamètre, sur lequel sont gravés des inscriptions calligraphiques représentatives des principales civilisations de l'humanité.

Les Apprentis

GAINS : L'Apprenti n'a plus besoin de sacrifier de points de sa Stase pour graver un Focus, il écrit dans son Pentacle comme il écrirait dans un livre.

De plus, on ne peut plus lire avec le Domaine Sentir les Sorts qui sont gravés dans son Pentacle : l'écriture en est trop fine et les symboles complètement entremêlés. Seul un autre Apprenti le pourrait.

Enfin, s'il prend la peine d'étudier les arabesques de son Pentacle, il peut découvrir le Focus du Sort " Gravure spirituelle ".



L'Apprenti doit fonder une bibliothèque. Il ne s'agit pas simplement d'un endroit où accumuler ses livres, il faut qu'il en laisse l'accès au plus grand nombre possible. Il peut choisir à qui il les prête ou qui peut les consulter, à condition que son critère de sélection soit juste et n'empêche pas la prolifération du savoir. Il doit lutter contre les tentatives d'hégémonie : une seule bibliothèque ne suffit pas, il est nécessaire qu'il y en ait plusieurs. La concentration n'est utile que jusqu'à un certain point. C'est pourquoi le quêteur doit laisser parfois ses ouvrages les plus précieux continuer leur vie ailleurs.

Autre devoir sacré de l'Apprenti : exhumer des livres rares. Le secret exagéré est son plus grand ennemi, un livre perdu à jamais sa némésis. Il se lance à la découverte de bibliothèques mythiques (Sankoré, Alexandrie), cherchant des traces de ces tours de Sapience dans les décombres laissés par l'ignorance. Il expose au grand jour les enfers des bibliothèques, livre à tous les œuvres mises à l'index.

Le travail de moine copiste s'impose à lui.

Il passe Compagnon quand il prouve que la transmission des livres pour les autres est plus importante pour lui que l'enrichissement de son propre savoir. Il ne doit pas détourner de livre à son seul profit et devra parfois mettre sa Sapience de côté au profit de celle des autres. Cela doit lui coûter.

Beaucoup d'herméticaires et de chasseurs de livres sont inconsciemment bloqués à cette étape par leur amour trop grand du livre, de la forme sur le fond. Ceux-là collectionnent les livres pour le plaisir de l'accumulation, non pour leur contenu. Vouloir contrôler les livres est illusoire : ils finissent par refaire surface ailleurs, même si cela prend plusieurs générations. Par leur intermédiaire le monde se parle à lui-même, il essaie de se comprendre et leur flux ne doit jamais être interrompu.

Dans l'organisation de la Papesse, les Adoptés servent d'abord un hermétique avant d'en prendre la charge.

Les Compagnons

GAINS : Le Compagnon est capable de laisser des messages écrits dans les Champs magiques sans dépenser de puce de Ka (jet Peu Difficile d'Initié, modifié par la Compétence dans cette quête, nécessite d'être en Vision-Ka). Ces messages pourront être lus par n'importe quel Nephilim passant en Vision-Ka. Bien qu'ils soient permanents, les messages sont entraînés par la dérive des Champs magiques et restent rarement au même endroit.

Dans l'abandon des livres aux autres, le Compagnon comprend finalement que les livres qui seront importants pour lui seront ceux qu'il va écrire. Il entame son œuvre et sa réalisation peut prendre plusieurs vies. Sa recherche doit l'amener à découvrir des Sorts originaux, et il doit en propager la connaissance. Il ne révèle néanmoins pas les secrets qu'il découvre à tout le monde. Il a appris l'art et l'intérêt du secret, quand il faut dévoiler et quand il faut cacher. Il ne faut livrer un secret qu'à l'oreille de celui qui est prêt à l'entendre, et une partie de la tâche qui attend le Compagnon est précisément de préparer ceux qui l'écoutent à sa révélation.

Quand ses travaux sont connus de tous (et donc quand tous sont au préalable prêts à les comprendre) il devient Maître.

Les Maîtres

GAINS : Tous les livres écrits par un Maître sont automatiquement des reliques. Ils contiennent le savoir du quêteur à l'état pur. S'il devait l'oublier (suite à une remise en Stase traumatisante, ou une blessure due à l'Orichalque), il pourrait relire les livres qu'il a écrits et retrouver ses souvenirs, intact. Le livre n'est pas affecté par sa lecture par son auteur et conserve son statut de relique.

Une fois son œuvre terminée, le Maître se croit souvent au bout de sa quête. Il a le sentiment de s'être entièrement réalisé dans son travail, d'avoir laissé une trace dans l'Histoire, d'avoir écrit sa Sapience dans le Ka de ses lecteurs. Il doit pourtant réaliser que tout cela était déjà écrit depuis longtemps, que ses actes sont décrits à l'aide de mots inconnus dans le Grand Livre de la Vie. Il sentira alors que les livres des profanes et des initiés ne sont que des reflets d'une œuvre plus complète, plus essentielle, sans support matériel.

Un Eidos de Ka-éléments

Les herméthécaires les plus actifs ont atteint le statut de Compagnon dans la quête. Ils travaillent avec le Prince sur ce qu'ils pensent être un projet d'envergure inégalée. Il s'agit de transformer les Champs magiques en équivalent élémentaire de l'Eidos. Bien sûr ils ne le conçoivent pas en ces termes, mais ils préparent les courants élémentaires à recevoir plus que de simples messages, rien de moins que la Sapience des Nephilim, en particulier sous forme de Focus. Débarrassé de leur support physique, les Focus ne pourront pas tomber entre les mains des Arcanes mineurs et seront protégés des ravages de l'Histoire profane.

Le premier problème à résoudre est la dérive des Champs magiques qui, depuis l'Abra-Melin, déforme autant qu'elle déplace les messages inscrits dans les champs magiques. Pour annuler le rituel centenaire de Crowley, il faudrait recourir à des rituels sauriens...

On peut s'étonner que peu d'Adoptés parviennent jusqu'au rang de Maître. Le Prince ne se l'explique pas, mais a commencé à en entrevoir les raisons. Depuis Babel, le voile du secret est tendu devant les herméthèques, un rempart fort épais qui est devenu de plus en plus opaque à chaque siècle. L'obsession d'occultation, augmentée par l'alliance avec la Maison-Dieu, n'est pas naturelle. Il soupçonne qu'un des Ennemis de la quête noyautait le projet de la Papesse, peut-être depuis le début.

Sous les pavés, le Monde

" ...et les rues sont les lignes d'un livre déchiffrable seulement depuis les hauteurs vertigineuses de la plus haute des tours de la cité. "

Livre du meneur de jeu, p 250

La résille de la Cité des Vertiges a un certain pouvoir sur les arabesques de l'Alphabet primordial. Elle permet d'en révéler le tracé aussi fidèlement que possible.

Des Adoptés du Monde ont découvert des chapitres cruciaux de l'histoire des Nephilim, en particulier la période pendant laquelle Akhenaton a gravé les vingt-deux Arcanes Majeurs. En pavant les rues d'Aggartha avec ce chapitre, ils ont profondément lié le destin de la Cité à celui des Nephilim. Tant que la Cité perdurera, l'histoire ne pourra être modifiée par des révisionnistes entreprenants. Elle est même protégée contre les velléités des R+C de la branche du Temps.

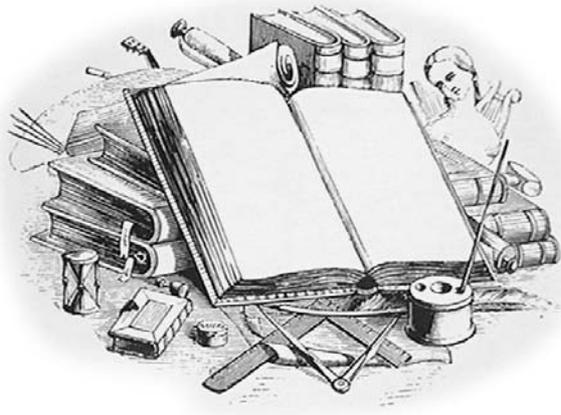
Un des Adoptés essaie en secret de trouver le fragment qui raconte la chute d'Orichalka dans l'espoir de pouvoir l'effacer. Mais qui sait quelle alternative l'histoire réserverait aux Kaim ? Heureusement un Couronné veille...

Les Agarthiens

GAINS : L'Agarthien peut infuser son Ka dans un livre, qui se répandra dans tous les autres livres qu'il touchera. Il aura accès à tout leur contenu. Au terme de sa quête, le Nephilim devient bibliothèque vivante. Les bibliothèques contenant son Ka sont autant de Stases potentielles, qui se placent entre lui et sa Stase véritable en cas de désincarnation. Il peut en déterminer la position comme pour sa Stase. S'il est prisonnier d'une bibliothèque, il suffit qu'un humain lise le livre qu'il habite pour qu'il puisse tenter de l'incarner. De plus l'Agarthien sait lire automatiquement et en quelques instants tout Focus.

L'Agarthien peut maintenant aller déchiffrer le langage secret du monde, tel qu'il est écrit sur les pierres qui pavent la cité d'Aggartha. Il reprend son travail de Profane à un autre niveau : lire dans les Éthers l'histoire du monde, et dans la résille d'Aggartha les secrets de l'Univers.

Il existe peu d'endroits où les chapitres du Livre de la Vie affleurent le monde profane. Aggartha est le seul connu, les autres restent cachés. Celui qui découvre un nouveau chapitre s'en sent dépositaire et s'efforce de le conserver intact. Si le chapitre concerne l'avenir, il fait en sorte que ce qui est écrit s'accomplisse. Devenant prophète du Verbe, il interprète les écritures et réécrit à sa façon le futur. Si le chapitre concerne le passé, le danger est le même, le révisionnisme est toujours tentant, même pour un Agarthien.



LES ENNEMIS

Les Mystes du Zénith

Sur la lame de la Papesse, entre les deux colonnes du temple de la sagesse qui s'élèvent derrière la femme assise, se tend le voile d'Isis. Les Mystères du Zénith se cachent derrière ce voile et empêchent Nephilim et humains d'en apprendre trop sur les secrets du monde. Les Mystères se considèrent comme les seuls assez dignes d'être initiés et tel le fleuve qui coule aux pieds de leur Titan, le Léthé, ils se chargent d'effacer les souvenirs des impudents, quand il ne s'agit pas des impudents eux-mêmes. Ils sont derrière la chute de Babel et ont forgé le mythe de la colère de Dieu et de la multiplication des langages comme punition des hommes.

LuKi-An

Ce Suzerain de Pachad a une obsession : posséder tout ce qui a été écrit. Ses serviteurs en font des copies faute de mieux, mais il cherche à recréer Babel, une Marche de Pachad où il pourrait entreposer tous les originaux en sécurité. En attendant ses serviteurs sont de faux amis pour les Kabbalistes qui savent les invoquer. Les Scribes Minutieux peuvent lire un livre et en fournir une copie de mémoire à l'invocateur. Les Archivistes Savants ont une bibliographie très complète sur tous les sujets, et savent où on peut trouver la grande majorité des livres. Les Conservateurs gardent votre livre dans le Monde de Pachad, à l'abri des accidents de l'histoire et de l'usure du temps. Quant à Lu-Ki-An il peut fournir n'importe quel Focus en échange d'un service. Tous les services proposés servent en fait le projet du Suzerain et bloquent certains Compagnons dans leur souci de partage du savoir.

"La Sapience quelle rigolade !"

Sophie Morainville

Le Diable et la Maison-Dieu

Ces deux Arcanes ont posé des problèmes, à leur façon.

Le Diable s'oppose régulièrement à la Papesse. Il a récupéré l'ancien site de Babel et en a fait Nemeth, la tour inversée, le chemin vers la dissolution du Ka plutôt que sa sublimation en symboles abstraits.

La Maison-Dieu, alliée traditionnelle de la Papesse, a un goût du secret tellement prononcé qu'elle a brûlé la bibliothèque d'Alexandrie pour éviter qu'elle ne tombe entre de mauvaises mains. Cette alliance pragmatique que tout le monde approuve ralentit en pratique tous les Adoptés dans leur quête spirituelle. La Papesse devrait sans doute chercher une alliance avec le Soleil, si on en croit les numérologues qui aimeraient marier les arcanes de façon à ce que la somme de leur cardinalités fasse 22.

LES QUÊTEURS

Sybil, le Scribe (Compagnon)

Les Vélin Carminae sont son œuvre. Bien qu'il soit Adopté du Monde, il n'est que Compagnon dans cette quête. Son œuvre de propagation de la culture Nephilim est d'une grande importance en ces temps de Grand Réveil, et il la construit jour après jour, sans se précipiter. Il considère qu'il a encore beaucoup à faire.

Hermès (Maître)

Son œuvre est claire, il s'agit de l'Alchimie de l'Air. Connu de tous, il est aussi disponible dans son abbaye pour ouvrir les voies du troisième cercle à ses disciples. Les messages qu'il grave dans les champs magiques permettent d'arriver jusqu'à lui.

Le Prince de la Papesse (Agarthien)

Son œuvre est tout simplement son Arcane et sa quête. Pionnier, il partage avec tous sa Sapience tout en les préparant à en savoir plus. Son nom déclare explicitement son savoir : il connaît les lettres de l'Alphabet primordial de la première à la dernière, de l'Alpha à l'Oméga.

Claude Guéant



RESURGENCE



Voici la suite des Aventures d'Aboulafia et ses réflexions sur les stases

Le pire, pour les gens de ma race, vient sans doute des affres que constituent un séjour prolongé dans notre stase. De part notre nature magique, nos conditions de détention sont très éloignées des réalités carcérales humaines. Pour nous, pas de promenades quotidiennes dans la cour de la prison. Pas de contact possible avec nos semblables. Pas de fenêtres et ses barreaux pour pouvoir guigner dehors et rester en contact avec la réalité.. Pas d'informations en provenance de l'extérieur. Nous sommes exclus du monde, mis en touche pour une durée indéterminée. C'est sans doute cela, le supplice le plus insoutenable : nous n'avons pas de peine à purger. Nous ne connaissons pas la sensation de voir les jours défiler et l'espoir de voir la date de notre libération approcher. Nous sommes condamnés à perpétuité. Et pour un Immortel, la perpétuité, ça fait long.

Quand l'être humain s'ennuie, il s'amuse pour occuper son esprit. S'il n'a rien de distrayant à portée de main (télévision, livre ou autre), il va se créer un jeu ou une activité qui va le divertir et lui faire oublier le temps qui passe. Un rien suffit parfois : regarder un oiseau faire son nid, observer sa voisine en train d'étendre son linge, contempler un feu de cheminée... le cerveau humain se contente parfois de peu pour éviter de s'ennuyer.

Mais quand des êtres comme nous, purs esprits sans corps, sommes enfermés dans une stase, je peux vous assurer que le panel des activités possibles n'est pas très large. Notre première réaction est généralement de pester pendant un long moment contre la stupidité dont nous avons fait preuve et qui a conduit à notre échec. Nous regrettons amèrement de s'être fait aussi bêtement avoir par un Templier ou un malotru et d'avoir dû réintégrer notre chère prison. Parfois, quand la destinée frappe, nous ne pouvons rien dire : c'est le cas quand nous mourons de manière accidentelle. Mais la plupart du temps, nous avons en mémoire le visage de celui à qui nous devons notre trépas, et nous le maudissons.

Mais le regret - " Ah si seulement j'avais eu le temps de poignarder cet Écuyer avant qu'il n'appelle des renforts ! " - ne dure qu'un temps. Il faut ensuite songer à s'occuper. Nous commençons alors à essayer de nous souvenirs des bons

moments, des instants les plus bénis de nos incarnations passées. La nostalgie frappe alors, aussi sottement qu'elle accable les humains à l'aube de leur mort. Là encore, les souvenirs ont beau être nombreux grâce à notre existence infinie, il y a un moment où l'on commence à radoter tout seul car on ne peut raconter nos anecdotes à personne. Nous sommes notre seul auditeur, pour un long moment. Alors vient la période du repli sur soi-même. On s'étirole et le temps n'en finit pas de durer. Sic transit gloria mundi.

Il n'est donc pas étonnant qu'à leur réveil, certains Nephilim soient devenus quelque peu 'dérangés' selon les standards de la psyché humaine. J'ai, par exemple, très bien connu un Satyre qui était retourné dans sa stase alors que Jules César dominait la Gaule. Quand il s'est de nouveau incarné est 1941, à Vesoul, dans le corps d'un soldat de l'infanterie à la suite d'in vraisemblables tribulations qui seraient longues à narrer, je peux vous assurer que le choc des cultures a été assez saisissant. Lui qui avait connu une vie dorée de druide hédoniste, il a eu du mal à comprendre la réalité de la seconde guerre mondiale. Mon Arcane m'avait alors demandé de l'aider à reprendre contact avec l'humanité et à calmer ses accès de colère meurtrière. Il faut avouer à sa décharge qu'en plus de découvrir la guerre moderne dans toute sa vicieuse dimension, ce Satyre avait dû assimiler en peu de temps plus de 2 000 ans d'histoire humaine avec tout ce qu'elle comporte de complexité.. Le calmer et lui faire comprendre la situation actuelle, tant du point de vue ésotérique qu'exotérique, n'a pas été une mince affaire. À dire vrai, malgré mon approche pondérée et l'emploi de certaines théories psychologiques tout à fait modernes pour l'époque, je n'ai jamais pu totalement lui faire retrouver la paix intérieure. Le fait qu'il rejoigne les rangs de l'Arcane du Diable par la suite m'a beaucoup peiné. Enfin, cette peine ne fut rien comparée à la douleur que j'ai subie le jour où il assassina mon simulacre, cette même année 1941, en dépit de mes efforts pour lui redonner une santé mentale décente.

Ainsi, moi qui vous parle, je peux témoigner de la violence de certaines réincarnations. J'en ai pour preuve ma sortie de stase de 1976. Suite à mon retour forcé dans ma stase (une splendide boîte à bijoux en chêne fabriquée en Suisse en 1864)

après que le Satyre ait privé de vie de mon corps d'accueil en l'étrange, j'attendais ma libération, impatient et ivre d'un désir de vengeance sans nom. Pour m'occuper, je m'étais attelé à une tâche âpre : me remémorer dans l'ordre alphabétique les noms de chacun de mes frères qui avait croisé mon chemin depuis ma naissance. J'étais en train de m'atteler aux noms commençant par P lorsque qu'une incroyable quantité d'énergie pénétra dans ma stase, un peu comme une rivière en crue remplissant soudainement un ancien puits tari depuis longtemps. Me voilà projeté hors de ma geôle, bringuebalé entre les différents courants magiques responsables de mon expulsion. Je déploie alors mon Pentacle au maximum de sa surface afin de me laisser voguer au gré des champs d'énergie, tel un navire cherchant le vent pour arriver au plus vite à destination..

Autour de moi se trouvent 2 boules de Ka-Soleil. Tandis que l'une semble très calme, l'autre me paraît agitée (elle forme une espèce de masse brillante aussi accueillante qu'un cactus) et par chance, j'aperçois l'espace d'une seconde la présence d'un fragment d'Orichalque à la périphérie de cette sphère ensoleillée. Évidemment, ce n'est pas très engageant comme situation mais il ne paraît y avoir personne d'autre dans les environs immédiats. Je connais trop bien l'horreur de la Narcose pour avoir soigné certains de mes frères, aussi mon hésitation est très courte et je plonge dans le corps du premier humain pour le lui voler.

L'espace d'un instant chaque cellule de ce corps veut me chasser, me considérant certainement comme un virus dangereux. Mon Ka est suffisamment fort pour faire cesser cette résistance futile. Je ne suis pas un vulgaire organisme étranger qui peut facilement être expulsé par le premier système immunitaire venu. Je prends conscience de mon nouveau corps, de ses faiblesses et de ses forces. J'ai la nausée et j'ai mal un peu partout. Je me sens empêtré dans quelques chose de mou. C'est la chair de mon hôte. Il se nomme Bruno, il est professeur de français et il a 40 ans. Nous sommes en 1976, c'est l'été et d'après ce que raconte la mémoire de mon nouveau simulacre, le monde a encore une fois beaucoup changé en mon absence.

L'autre type a cessé de s'agiter autour de moi. Je le regarde, légèrement amusé. Il observe les changements physiologiques qui caractérisent notre emprunt d'enveloppe charnelle. Son esprit paraît hésiter entre la peur et l'émerveillement. Autour du cou, il porte un médaillon qui doit être la source d'Orichalque. Il tient ma stase dans sa main gauche et de l'autre main, il pointe sur moi une arme à feu (un pistolet me précise mon simulacre). Je décide donc de lui en mettre plein la vue afin de rester une frayeur pour lui : je bascule en Vision-Ka et le regarde avec toute la condescendance dont je suis capable.

" Euh... " hésite-t-il.

" Que veux-tu ? Je t'accorde 1 minute. " lui dis-je, tel un seigneur.

" Je suis Michel, Chevalier de l'Ordre du Temple et j'ai besoin d'aide. Je... J'ai trahi mon supérieur et maintenant, il veut me faire la peau. Il faut que vous m'aidiez, sinon il va me zigouiller. "

Tandis qu'il parle, je prends enfin le temps de regarder l'endroit où nous nous trouvons : une splendide cathédrale. Elle est majestueuse de splendeur. Je souris malgré moi à son récit qui m'apparaît trop incongru en ce lieu.

" Comment m'as-tu réveillé ? " lui demande-je.

" Ben, Monsieur Di Merleo, mon patron, a compris que je détournais l'argent de l'Ordre. Faut dire que c'est facile, je suis comptable. J'ai su qu'il allait bientôt me coincer alors j'ai vidé le coffre-fort de notre confrérie avant de couper les ponts. A l'intérieur, y'avait ce flingue, cette amulette, une mallette de billets et cette boîte à bijoux. L'enseignement que j'ai reçu au sein du Temple m'a permis de savoir que c'était une stase. Je pensais la revendre à un antiquaire mais hier, les tueurs de Di Merleo m'ont retrouvé. J'ai de nouveau fui avec l'idée que ce que contenait cette stase pourrait m'aider. Je suis donc venu ici, afin de provoquer votre réveil. "

Mon simulacre m'apprend que Bruno est le frère de Michel. Son histoire pourrait être crédible si j'étais un simple touriste perdu dans un souk à Constantinople mais là, dans le cas présent, ça ne marche pas. Toutefois, une série d'indices vient appuyer sa version des faits : 3 hommes remontent actuellement l'allée centrale de la cathédrale. Leur air décidé et les armes qu'ils tiennent en main me laissent à penser que je risque de connaître la période d'incarnation la plus courte de l'Histoire invisible.

J'utilise toute la puissance magique brute mise à ma disposition dans ce haut-lieu spirituel pour incanter quelques formules de Sorcellerie dont j'ai le secret. C'est à peine si je suis dérangé par la présence d'Orichalque à mes côtés tant les Champs magiques sont puissants et réactifs autour de moi. Quelques coups de feu claquent, nous nous protégeons derrière l'autel. Mon inconcevable compagnon de cavale joue lui aussi du flingue et nous tentons une sortie en passant par l'une des portes de derrière. Plusieurs minutes plus tard nous sommes dans la voiture du comptable en train de fuir nos assaillants.

Eh bien, vous me croirez ou non, mais les pulsions de représailles envers l'infâme Satyre qui avaient été miennes durant ma période d'isolement m'avaient entièrement quitté. Le plat froid de ma vengeance avait été balayé par cette sortie de stase hors-norme et trop peu académique pour moi. Quelques heures plus tard, nous nous sommes séparés en très bons termes. Enfin surtout moi. Je l'ai tranquillement abandonné sur une aire d'autoroute après l'avoir assommé pendant un arrêt aux toilettes. C'est donc nanti d'une mallette remplie de billets, d'un pistolet, d'une voiture et de ma stase que je prenais pied dans les années 70.

*Aboulafia
Guérisseur itinérant de la
Tempérance*

Cedric Ferrand



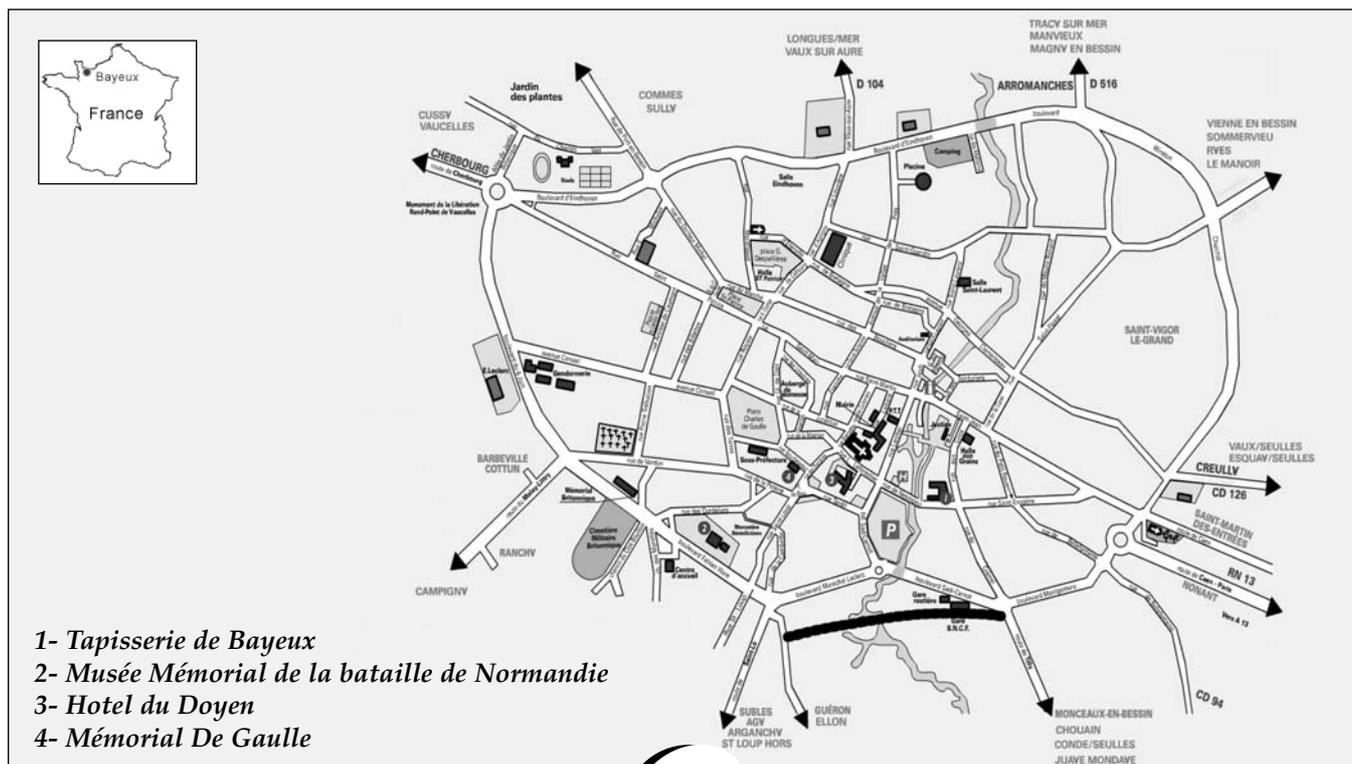


- Bayeux - ville occulte

I - introduction

Bienvenue en Normandie. Vous êtes donc à 297 km de Paris, 100 km de Cherbourg, 27 km de Caen, et 10 km de la mer. Desserte ferroviaire par la ligne Paris-Cherbourg, routière par la RN. 13. Cette une sous-

préfecture du Calvados est le siège de l'évêché de Bayeux-Lisieux (pas de cathédrale à Caen donc). La ville compte environ 16000 habitants.



II - Histoire Invisible

La ville fut fondée environ 2200 ans avant l'Incident Jésus par un Pyrim Adopté du Pape, Belus, installé précédemment en Orient et disciple de Ahura-Mazda. Belus vint s'installer dans ces contrées avec quelques fidèles humains, ressentant probablement les émanations du Ka-feu d'Astrée. Il importa des spécificités de la spiritualité orientale, notamment la croyance en une forme de métempsycose et un culte au soleil. Ce culte se déroulerait sur le Mont Phaunus, colline surplombant la ville qui deviendra plus tard Bayeux. Il s'engagea résolument dans la civilisation née du Pacte du couchant, et la ville devint le siège de l'une des trois plus grandes écoles de druides de l'ensemble de la Gaule (Amiens, Bayeux et Chartres), école qui se tenait sur le Mont Phaunus. Cette époque prospère prit fin au Ier siècle avant J.C. avec l'arrivée des Romains et avec eux des Mystes.

Un des lieutenants de César, Titus Sabinus, initié des Mystères, et adepte du culte de Mithra vint s'installer dans la cité des bajocensis et fit en sorte de " purifier " la ville de l'influence des Nephilim, remplaçant les cultes liés au feu et les écoles de druide par des temples dédiés au panthéon classique des Romains. Le culte de Belus fut ainsi remplacé par un culte à Jupiter. Il en fit un des cent municipes de la Gaule, et plus tard la ville prit le nom d'Augustodurum. Mais les Mystes n'imposèrent pas de marques durables dans la ville.

En effet, les Templiers, profitant de la christianisation, chassèrent les initiés de l'Épée et prirent le pouvoir à la fois exotérique et ésotérique. Depuis le IVème siècle et l'évangélisation par le premier évêque Saint Exupère, les Templiers se masquèrent derrière l'Église et son institution pour contrôler la ville sur le plan matériel et pour dominer la parcelle du Ka-feu d'Astrée. Une obédience dédia même son existence à ce dernier objectif, derrière le paravent du chapitre-cathédrale. Ils construisirent des églises à la place des lieux de culte païens, une église sur le Mont Phaunus et une cathédrale pour dominer l'Élément Feu d'Astrée.

Leur domination faillit être remise en cause par les invasions vikings. En effet, la culture de ses " barbares " était fortement influencée par les Nephilim. L'un de ces hommes du nord, Hrolf, le marcheur, connu plus tard sous le nom de Rollon fut probablement manipulé par un Déchu. Il quitta le siège de Paris en 886 pour venir piller Augustodurum. Les Templiers usèrent alors de la ruse et détournèrent Hrolf de son entreprise de destruction, en lui faisant épouser Popa, fille du comte de Bayeux et initiée du Bâton. Celle-ci l'amènera à se convertir, ce qui fut une victoire pour les Templiers, car même si la lignée des futurs ducs n'était pas sous leur emprise, ils rentrèrent alors dans leur orbite culturelle, ce qui pouvait présager une influence

L'Éclat d'Astrée

Lors de l'explosion du Pentacle d'Astrée, son Ka-feu vint s'ancrer dans les Champs magiques de Bayeux sous la forme d'un Plexus de feu permanent pour les yeux des initiés. En Vision-Ka, un Immortel ne discerne rien de particulier. Seul Spica, de par son lien filial avec Astrée, sait qu'il s'agit bien plus que d'une manifestation particulière des Champs magiques. Toutefois, Belus sait que ce Plexus est doté d'une certaine conscience, mais il l'interprète, dans sa folie, comme le Feu Purificateur, le Feu d'Ahura-Mazda.

Pour les profanes, la présence de cet éclat d'Astrée ne se manifeste pour les plus sensibles que par une température légèrement plus élevée, que se soit dans la cathédrale ou dans le musée du carrefour de la maison brûlée.

possible. Bayeux devint ainsi la ville de l'éducation des jeunes princes de Normandie, au détriment des différentes capitales politiques. Bayeux fut prospère jusqu'au début du XIIème siècle. Durant toute cette époque, le chapitre-obédience va tenter d'affermir son contrôle sur le Ka-feu d'Astrée, en construisant une grande église grâce au savoir de l'Ordre mathématique des moines noirs (cf. Testament, p.121), afin de contrôler le gigantesque effet-Dragon qui pouvait en naître. Dans ce but, ils firent appel, au milieu du XIème siècle; à l'abbé du Mont Saint Michel, gardant lui-même un autre effet-Dragon (cf. Souffle du Dragon), qui vint s'occuper du monastère bâti sur le Mont Phaunus.

En 1105, Belus réincarné dans un chevalier proche d'Henri, troisième fils de Guillaume le Conquérant, fit en sorte de déclencher sa colère sur Bayeux, pour que son œuvre pervertie puisse être recommencée du début. Il influença Henri pour qu'il se révolte contre ses frères et fasse le siège de Bayeux. Il y fit mettre le feu, ainsi qu'à la cathédrale, mais mourut dans le duel qui devait mettre fin au siège et qui l'opposa au chevalier d'Argouges, un Templier armé d'Orichalque. Dès lors la ville perdit la puissance politique et économique au profit de Caen.

Désertée par des instances importantes du pouvoir civils, les Templiers vont pouvoir utiliser à plein les rouages de l'Église et de son influence pour dominer la ville. Un dixième de la population au Moyen-Âge sera composée de clercs, et les chanoines-templiers useront de népotisme pour garder le chapitre sous leur influence.

La guerre de Cent ans n'eut guère d'influence sur la vie de la cité et sur son échiquier occulte, les habitants de Bayeux faisant en sorte d'envoyer des chanoines en émissaires pour détourner les troupes, et éviter un siège. Les guerres de Religion furent plus dramatiques, les huguenots prenant la ville à deux reprises, en 1562 et 1563, et pillant à chaque fois la cathédrale. La

disparition d'une bonne partie des objets occultes du chapitre entassés dans la cathédrale témoignent de l'influence de la Maison-Dieu.

Le chapitre-obédience va perdre son pouvoir exotérique à la Révolution, puisque toutes ses possessions et privilèges vont être supprimées. Il sera même dissous ce qui éloignera les Templiers du siège de leur pouvoir occulte : la cathédrale. S'ils réussissent à se maintenir au sein du clergé, et par ce biais à conserver un œil sur la cathédrale, ils doivent partager leur influence avec le pouvoir profane.

C'est la Synarchie qui va porter le plus dur coup aux Templiers. En 1853, la tour centrale de la cathédrale, essentielle pour ses qualités occultes manque de s'effondrer. La nouvelle direction des monuments historiques décide de l'abattre, sur le conseil de Viollet-le-Duc, Illuminé du Denier. Ce n'est qu'en mobilisant l'opinion bayeusaine pendant plus de deux ans, battant ainsi la Synarchie sur son propre terrain, que le chapitre obédience pût sauver son édifice occulte. Mais l'importance du chapitre-obédience ne cessa de décroître par la suite avec l'éloignement de la religion d'une part importante de la population. Après avoir dominé la ville pendant près de quatorze siècles, l'emprise des Templiers est moins sensible. Avec les bouleversements nés de la seconde guerre mondiale, la ville est en quelque sorte ouverte, les rapports de force sont devenus plus équilibrés ce qui a permis à quelques Nephilim de revenir sans trop prendre de risques. L'influence de quelques Déchus bien placés dans l'état-major allié a permis aux américains de faire de Bayeux la première ville libérée de France, chassant ainsi des troupes qui auraient pu être infiltrées par des Chevaliers Teutoniques.

III - Description de la ville

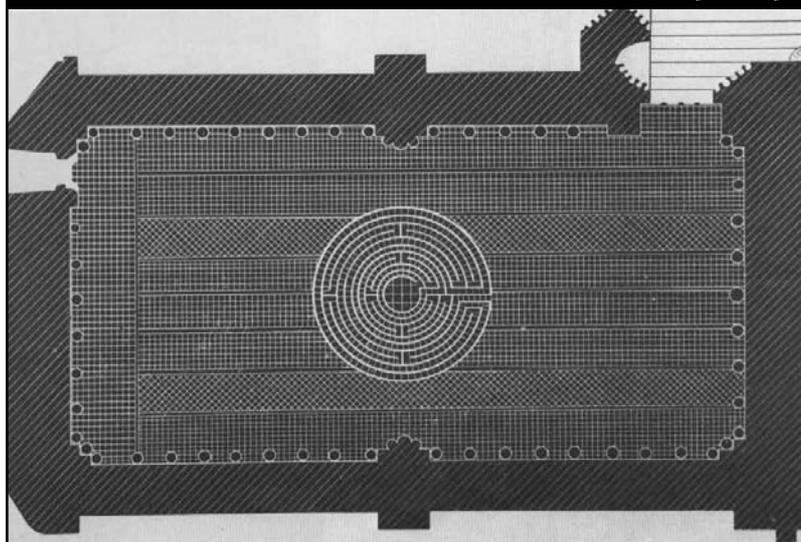
Destinée à contenir et contrôler l'Éclat d'Astrée, la cathédrale écrase par sa taille (102 mètres de long, 86 mètres de haut pour la tour-lanterne) le reste de la ville. Elle prend ses dimensions actuelles avec les travaux d'Odon de Conteville le demi-frère de Guillaume le Conquérant et évêque du XIème siècle. Ce Templier essaya de renforcer le pouvoir occulte du chapitre-obédience et utilisa à cette fin l'argent et les connaissances occultes qu'il put récupérer durant la conquête de l'Angleterre, à laquelle il participa, y compris sur les champs de bataille. Elle sera dédiée le 14 juillet 1077. L'architecture est telle que le Ka-feu qui se réveille et s'active à chaque passage de la comète de Halley soit canalisé dans différents circuits, si bien qu'au lieu de provoquer la destruction de l'église tous les 76 ans, la comète ne fait que relancer le circuit, le Ka circulant en suite par inertie (cf *La comète de Halley et Astrée.*, p.61). Ceci a permis aux Templiers de tenter de modeler le Ka-feu à leur échelle.

Les tentatives successives du chapitre-obédience pour créer un effet-Dragon à partir de l'Éclat d'Astrée n'ont pas été sans conséquence : de multiples incendies sont à déplorer tout au long de l'histoire de l'église.

Voici quelques trésors occultes situés à l'intérieur du bâtiment.

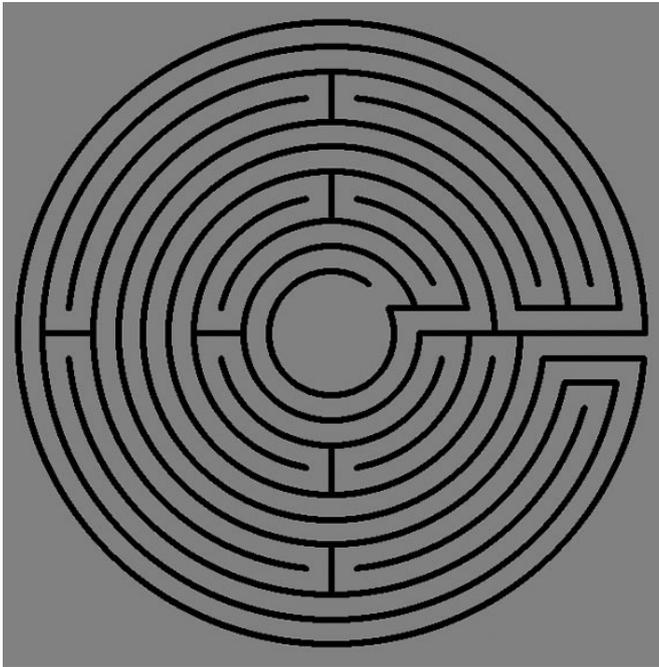
Les templiers ont indiqué dans le décor certaines de leurs intentions. Ainsi, on peut noter sur des chapiteaux ou dans des médaillons, des évêques ou des prêtres maîtriser des dragons avec leur étole.

La cathédrale en quelques chiffres



Longueur 102 m
 Longueur de la nef : 44 m
 Largeur : 11.5 m
 Collatéraux : 5 à 6 m
 Hauteur sous voûte 22 m
 Tour centrale 86 m
 Flèche sud 78 m (245 pieds)
 Flèche nord 75 m (242 pieds)
 2976 colonnes et colonelles
 87 fenêtres 28 piliers
 49 stalles
 Orgue : 43 jeux, 3 claviers de 54 notes avec un pédalier de 30 notes.

Le labyrinthe : situé au sol de la salle du chapitre, il servait aux différentes cérémonies, notamment les intronisations dans le chapitre-obédience, le nouveau venu devant réciter la profession de foi de l'obédience tout en marchant vers le centre du labyrinthe.



Une **amanite** est accrochée dans la nef au dessus de la porte menant à la tour nord. Une légende en latin est gravée au dessous :

**CREDITE MIRA DEI, SERPENS FUT HIC LAPIS EXTANS
SIC TRANSFORMATUM BARTHOLES ATTULIT HUC**

ce qui signifie : " Croyez aux miracles de Dieu, cette pierre fut un serpent, Bartholes l'a ainsi apporté. " Cet objet fut la Stase d'un Onirim, placée là par défi envers les Immortels qui pourraient essayer de s'en prendre au chapitre-obédience.

- *La Tapisserie de Bayeux*

Il s'agit d'une bande de lin brodée de plus de 77 m de long. Probablement exécutée par des moines anglo-saxons dans la décennie qui suivit la conquête de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant. Elle narre les circonstances de cette conquête et tente de la justifier. Il s'agit donc d'une œuvre de propagande. Trois bandes historiées se superposent, celle du centre racontant l'histoire, avec des légendes latines pour éclairer les scènes, les deux autres servant de frise décorative, avec des monstres ou des scènes de la vie quotidienne. D'après quelques témoignages écrits, on sait que cette tapisserie était conçue pour être installée autour du chœur de la cathédrale, et qu'il en manque quelques

scènes, montrant sans doute le couronnement de Guillaume. D'un point de vue symbolique, les initiés pourront reconnaître des symboles du feu comme des chandelles dans la frise supérieure symbole de l'esprit et de l'élévation spirituelle.

La Tapisserie est installée dans un musée rénové qui présente les circonstances de la conquête et la décortique d'un point de vue exotérique. La visite se fait dans un couloir sans lumière où seule la Tapisserie est éclairée derrière une vitre blindée, à l'épreuve des idées les moins subtiles des Pyrim de votre table, garantissant une température constante. Un commentaire est assuré par le biais d'enregistrement délivré par des écouteurs individuels.

Il est à noter que le même bâtiment abrite la médiathèque municipale de Bayeux qui contient une bibliothèque avec quelques riches manuscrits. Des visiteurs curieux et attentifs se rendront compte qu'il existe nombre d'ouvrages sur le mazdéisme et ses dérivés et de façon tout à fait disproportionnée.

- *Le Collège Jeanne d'Arc*

Il s'agit de l'établissement privée de Bayeux. Il est installé dans un ancien hôtel particulier auquel a été adjoint au XXème siècle un bâtiment moderne et plus austère. Il fait partie de la filière éducative proche de l'Église, le catéchisme pouvant y être enseigné, des prêtres ou religieux pouvant être professeur. Le chapitre-obédience y a une influence et il peut y chercher de nouvelles recrues. C'est dans ce collège que Spica enseigne, comme un clin d'œil à Virgo.

- *Le Mont Phaunus*

C'est une colline qui domine Bayeux. Ancien siège de l'école de druides créée par Belus, il est devenu le siège de l'Éclat d'Astrée après le bouleversement magique créé par le rituel de l'Abra-Melin d'Aleister Crowley. Si les coteaux de la colline sont maintenant recouverts par des pavillons et des lotissements récents, le sommet abrite toujours des bâtiments médiévaux, dont une église, et un couvent de sœurs qui s'occupent d'une maison de retraite installée en annexe du couvent. C'est sur cette même colline que Belus et ces acolytes, au carrefour dit de la maison brûlée, se sont établis.

- *Le réseau des statues*

Le rituel de l'Abra-Melin a bouleversé l'organisation des Champs magiques au début de l'ère de la Révélation, permettant le Grand Réveil, mais déplaçant par la même les différents Éclats d'Astrée, dont celui de Bayeux. Cette immense source de Ka-feu s'est donc

retrouvé sur le Mont Phaunus. Il est aisé d'imaginer la déception du chapitre-obédience qui a vu alors son outil de contrôle devenir inutile, vidé de l'énergie d'Astrée. Une assistance leur est venue d'un côté complètement inattendu : Belus. Celui-ci, usant de l'art de son maître Ahura-Mazda, enchanta des statues afin de rediriger l'énergie vers la cathédrale. Certaines sont visibles, et représentent souvent des figures chrétiennes pour symboliser l'accord avec le chapitre-obédience : la statue du martyr Saint Floxel au bas de la rue de la Cave, une Diane dans le jardin d'un particulier, Sainte Catherine près du tribunal de commerce. Il est fort probable que des statues enterrées complètent le réseau.



• *La maison d'Adam et Eve*

Cette belle maison à colombage située non loin de la cathédrale a gardé sa façade ornée de statues de bois représentant des scènes bibliques ou mythologiques. Chaque figure est associée à une grande période de l'histoire invisible selon le Temple de Vie, préparant ainsi les masses à recevoir la Révélation, en divulguant leurs symboles dans le monde exotérique.

IV - Les factions en présence

• *Le Bâton*

Deux obédiences représentent les Templiers à Bayeux. Une obédience de Manteaux Noirs, le **chapitre-obédience** ne regroupe actuellement qu'une dizaine de personne. Seuls trois sont encore dans les ordres, perpétuant la tradition du chapitre. Le chapitre garde un œil sur la cathédrale grâce à deux de ses membres qui sont guides et organistes, les autres membres se retrouvant parmi les associations catholiques, comme

les scouts ou dans l'encadrement des écoles privées de la ville. Leurs objectifs sont surtout de conserver la sagesse de leur obédience, et principalement les secrets de la cathédrale. Leur moyens d'action sont assez limités et se cantonnent à un travail d'influence auprès d'une partie de la population toujours attachée à l'Église et à ses institutions.

L'autre obédience est celle de l'**Ordre des Veilleurs du Temple**. Sous les ordres du commandant-chevalier de la province de Normandie, ils tentent de rechercher le Graal, pensant que la Tapisserie peut les y mener. Ils se méfient beaucoup du chapitre-obédience, ce dernier restant assez discret sur ses connaissances occultes afin de conserver le peu de pouvoir qu'il lui reste. Les Veilleurs ont à leur disposition tous les moyens classiques des Templiers, bénéficiant en plus d'une grande influence sur le plan économique. (cf. Templiers 1ère édition, p. 20)

• *Les Servants du Feu et la Société Astronomique du Feu Purificateur*

Plus qu'une faction, il s'agit de la perpétuation de la tradition du culte apporté au feu dès l'arrivée de Belus. Il n'y a pas de hiérarchie, pas de dogmes fixes, simplement une croyance dans les pouvoirs du feu pour la guérison, l'inspiration ou encore les plantations, surtout si elles ont lieu le mardi. Cette tradition se transmet dans la campagne et donne des rebouteux et autres souffleurs. Une poignée d'entre eux, formant les restes du culte à Belus, en sait plus et pour cause, Belus lui-même se charge de leur initiation. En effet, ce dernier a échappé de justesse à la destruction après sa blessure à l'Orichalque et associe une partie de son culte à ses projets. Dès la révélation de l'Alchimie, il a essayé de synthétiser par ses enseignements et ses méthodes la source de Ka-feu qui se trouve à Bayeux. Au XVIIème siècle, sous l'impulsion d'autres disciples d'Ahura-Mazda qui avaient rejoint une société astronomique mystérieuse, la Société Astronomique du Feu Purificateur, il comprit le lien entre la comète de Halley et ce Ka-feu actif par intermittence. Depuis le début du XXème siècle, Belus a pu reprendre pied dans la ville de Bayeux grâce à un arrangement avec le chapitre-obédience. Profitant de la faiblesse du chapitre, il leur a proposé de les aider en échange de la possibilité d'étudier l'Éclat tranquillement. A force de se côtoyer, les deux adversaires se tolèrent et font en sorte de ne pas avoir d'autres ennemis, pour être certains d'avoir leur part dans les découvertes à venir.

• *L'Épée*

La Chapelle Ruisseau ici présente, les Gardiens Mystiques du Feu Céleste, est une déviation de la faction précédente, née durant l'occupation romaine. Partageant sa fascination pour le feu, ils sont convaincus de la nécessité de le garder pour les humains, d'éviter qu'ils ne servent aux Nephilim pour asservir à nouveaux les hommes. Ils sont proches du culte de Mithra. Sans véritable pouvoir ici, ils pourraient chercher à s'allier avec des nouveaux venus pour renverser les rapports de force en leur faveur.

voiliers. La ferveur des marins et leurs familles a créé un Akasha, une Écume Assez Prénante, qui s'ouvre parfois les jours de fêtes mariales : il est constitué d'une nef de grande taille baignée d'une lumière douce, et qui ne souffre pas de la tempête qui se déroule autour d'elle, restant stable malgré les creux démentiels. Les habitants se disent tous marins naufragés recueillis par la nef après avoir prié la Vierge. On peut parfois apercevoir des bateaux en train de couler au loin et certains membres de leurs équipages rejoignent alors la nef. Curieusement la nef ne semble pas souffrir de surpeuplement. La chimère, une représentation de la Vierge souriante apparaît parfois entre deux nuages. Nul ne sait vers où vogue cette nef, et peu s'en inquiète.

V - Les alentours de la ville

• *La chapelle Notre-Dame de Grâce à Honfleur*

Construite au XVIIème siècle à la place d'un édifice de Richard II qui abritait jusqu'aux guerres de Religion une vierge noire, elle est surtout connue pour ses pèlerinages et ses ex-voto pour les marins perdus en mer, dont certains sous la forme de maquettes de

• *Les fosses du Soucy à 10 km de Bayeux*

Pour les profanes, il s'agit du lieu où la rivière Aure qui arrose Bayeux disparaît sous terre pour continuer son cours et ressurgir quelques kilomètres plus loin. En Vision-Ka, on peut s'apercevoir que les Champs magiques d'eau prennent ici le pas sur tous les autres. Dans l'immense réseau souterrain créé par le cours de la rivière vit un effet-Dragon proche de la Kelpie (cf. Le Ka p. 83).



Vous pouvez télécharger les photos en couleurs à l'adresse suivante :

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

La Société astronomique du feu purificateur

Historique

Au temps de l'Atlantide, un groupe de Kaïm s'intéressa de près au macrocosme et plus particulièrement aux étoiles et aux planètes. Ces Kaïm, membres de la Sagesse Coronale (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p.45), se nommaient : Belus (Pyrim), Ka-El (Éolim), Nogah (Onirim), Neshutan (Onirim), Nessus (Faërim) et Ino (Hydrim). Ils firent partie de ceux qui démontrèrent l'existence des Éthers, bien avant le Sentier d'Or.

Au cours de leurs recherches, ils s'intéressèrent également aux phénomènes des comètes et des astéroïdes. En effet, ils remarquèrent, que lors du passage de certains de ces astres à proximité de la Terre, les Champs magiques étaient perturbés. Les Plexus et les Nexus étaient comme avivés — voire même excités au vu de la rage de certains de ces phénomènes.

À l'approche de la révolte prométhéenne, ces Kaïm avaient déjà commencé à élaborer des rituels permettant d'utiliser ces phénomènes astronomiques dans leur pratique de l'He-Ka, la Magie des Kaïm.

La venue de la météorite d'Orichalque fut repérée très tôt par les six Kaïm. Leurs Pentacles tournés vers le ciel leur apprirent la venue d'un astre plus puissant et plus terrifiant que tous ceux qu'ils avaient pu observer depuis le début de leurs recherches. A cette occasion, ils décidèrent de lier leurs essences magiques et formèrent une fraternité (Peu Puissante). Ils se jurèrent de ne jamais cesser d'étudier ces phénomènes et de s'entraider dans la Quête qu'ils venaient de jalonner. À la fin du Serment-Ka, la météorite d'Orichalque frappa la Terre et détruisit le rêve atlante. Ce Serment-Ka si particulier modifia l'essence des membres de la fraternité nouvellement formée. Les six Kaïm —devenus Nephilim— développèrent une Sensibilité accrue à l'Orichalque (Chute au niveau ●●●). En contrepartie, ils bénéficiaient d'une affinité particulière avec les phénomènes cosmiques. Ils ressentaient les mouvements des astres et comprenaient la logique de l'univers. Enfin, ils développèrent un nouveau sens Ka : la Vision éthérique.

Après la Chute, la fraternité se dispersa. Les six Nephilim se retrouvèrent à plusieurs reprises au cours de l'Histoire invisible pour continuer leur Quête et respecter leur serment.

Au cours du XIXe siècle, sous l'impulsion de Ka-El, les six Nephilim fondèrent un paravent à leurs activités, la Société astronomique du feu purificateur. Cette association possédait son siège social à Paris et accueillit tous les ans les rencontres des Frères.

Aujourd'hui, la fraternité est très active, surtout depuis 1990, année qui a vu le passage de la comète de Halley. Depuis 12 ans, elle se réunit régulièrement pour discuter de l'avancée de ses recherches, développer de nouveaux rituels et les expérimenter sur les nouvelles Sciences occultes apparues depuis sa fondation sur l'Atlantide : la Kabbale, l'Alchimie et la Qiyas.

Objectifs

Ils sont simples. La fraternité veut comprendre la mécanique de l'univers et du cosmos pour développer des rituels permettant d'améliorer l'utilisation des Sciences occultes.

Membres

- **Belus** : C'est un Pyrim (Cyclope) qui a situé son refuge à Bayeux en France. Son incarnation en tant que disciple d'Ahura-Mazda a beaucoup influencé ses rituels. Avec Ino, il est le seul à s'intéresser à l'Alchimie.



Il développe des rituels permettant d'améliorer des Métaux alchimiques (cf. *Scénario et Bayeux, ville occulte*). Il est devenu Khaïba à la suite d'une blessure d'une épée d'Orichalque. Ses expériences ne font qu'empirer son état.

• **Ka-EI** : C'est un Éolim (Ange) qui vit au sein du siège social de la Société astronomique du feu purificateur à Paris. Il manipule également Gilles Flammariane, l'actuel président de la maison d'édition Flammariane. Depuis l'Atlantide, il n'a jamais cessé d'étudier la Magie et développe sans cesse de nouveaux rituels. Des rumeurs racontent même qu'il a réussi à découvrir de nouveaux Domaines...

• **Nogah** : Cet Onirim (Naga) a son frère jumeau dans la fraternité, Neshutan. Tous deux sont inséparables. Ils n'ont pas de refuge fixe. Ils voyagent dans toute l'Europe à la recherche d'indices pouvant les aider à développer des rituels en Kabbale. Ils ont déjà remarqué que certaines planètes et même certains astres influencent les créatures de Kabbale en fonction de leur Sefhira d'origine.

• **Neshutan** : Neshutan (Naga) est le frère jumeau de Nogah. Il ne quitte jamais son frère dans ses recherches pour la fraternité.

• **Nessus** : Ce Faërim (Dactyle) vit dans la banlieue de Londres, à Greenwich. Il est l'un des plus sensibles au passage des astres près de la Terre. Cette sensibilité le rend presque fou. Il est harcelé par des visions cosmiques au cours de son sommeil. Pour ne pas devenir définitivement Khaïba, il est obligé de créer des automates, des talismans, des reliques, voire mêmes des Constructs qui aideront à la pratique des Sciences occultes. C'est un touche à tout. En ce moment, il étudie la nouvelle Science occulte, la Qiyas.

Edmond Halley fut, à la fin du XVIIe siècle, l'un de ses simulacres.

• **Ino** : C'est un Hydrim (Naiade) qui vit à Londres. Comme Belus, il a préféré se consacrer à l'étude de l'Alchimie. Étrangement, arrivé au seuil de l'Œuvre au Rouge, il s'est tourné vers la figure du Lion Vert. Il pense que lorsqu'il sera arrivé à la fin de ce Cercle, Arkhémia lui ouvrira les portes du cosmos. Isaac Newton fut l'un de ses simulacres au cours du XVIIe siècle.

La Vision éthérique

Ce sens magique permet de traverser l'Astral et de voir les Éthers qui remplissent le cosmos et les astres qui le composent.

Passer en Vision éthérique nécessite d'effectuer un rituel préalable qui dure environ une heure. En fait, le Nephilim passe en Vision-Ka normale. Au bout d'une heure passée ainsi, le Nephilim doit effectuer un test d'Initié Difficile. Une Réussite permet de passer en Vision éthérique. Les cas d'Échec et de Maladresse sont gérés normalement (cf. *Codex des Nephilim*, p.11). Toutefois, en cas de Maladresse, le Nephilim ne gagne pas une « puce » de Khaïba, mais 3. Un Coup d'Éclat permet de détecter l'Iz. Le Nephilim a alors une « vision » fantasmagorique. Aucun des membres de la fraternité n'a encore réussi à expliquer ce phénomène.

Cette vision développe les sens magiques du Nephilim en le liant davantage au macrocosme. Ainsi, l'Immortel peut ressentir intuitivement si un Plexus ou un Nexus va émerger des Champs magiques autour de lui. Selon le niveau Initié du Nephilim, ce rayon est plus ou moins étendu :

Localisation d'un Plexus ou d'un Nexus

Niveau Initié	Distance en km
Pas	1-4
Peu	5-19
Assez	20-49
« ... »	50-99
Très	Pas de limite

Un Nephilim Assez Initié en Vision éthérique pourra savoir si un Plexus ou un Nexus va apparaître dans une zone de 20 à 49 Km. Il pourra dire où il se trouve géographiquement et connaître son intensité.

De plus, et c'est à la discrétion du MJ, la Vision éthérique permet aux Nephilim de cette fraternité de distinguer les différents Éthers planétaires comme s'ils étaient des Champs magiques.

D'autres Immortels peuvent accéder à cette nouvelle vision magique. Le MJ devra organiser un ou plusieurs scénarios mettant en scène la Société Astronomique du Feu Purificateur. L'un de ses membres peut l'enseigner. Pour l'apprendre, un Nephilim doit dépenser une « puce » de sa Caractéristique Initié et noter la Chute Orichalque (Sensibilité accrue) au niveau ••• sur sa fiche de personnage. En revanche, un Ar-Kaïm ou un Selenim, pour apprendre la Vision éthérique devra dépenser deux « puces » de Ka-Soleil ou de sa réserve et noter la Chute Orichalque (Phobie) au niveau ••• sur sa fiche.

MJ ONLY

S C E N A R I O

LE DON DU FEU



Le scénario présenté fait partie d'une campagne assez particulière, le projet Constellation.

Pour plus d'informations, vous pouvez vous référer à Vision Ka 2, vous y découvrirez l'histoire de Spica, le PNJ principal de l'histoire. Ce scénario est assez ouvert et nécessite la présence obligatoire d'un Nephilim, mais cela n'empêche pas le groupe d'Immortels d'être composés également d'Ar-Kaïm et de Selenim qui peuvent s'intéresser, sans difficulté, à l'intrigue.

Enfin, avant de le faire jouer, il est préférable d'avoir lu l'aide de jeu, Bayeux, ville occulte présentée dans ce numéro.

Synopsis

Spica, un Ar-Kaïm de la Vierge, joue le rôle de vigie occulte dans la ville de Bayeux. Il détient de nombreux secrets et tente de les protéger des Arcanes mineurs et d'Immortels avides de pouvoir. Il a ainsi découvert l'existence d'un groupe occulte ancestrale, les Servants du Feu (aujourd'hui la Société Astronomique du Feu Purificateur) dirigé par un Nephilim Khaïba, Belus. Spica s'est donc intéressé à ses activités et il s'est aperçu que leurs expériences magiques pouvaient entraîner un déséquilibre des forces en présence à Bayeux, mais surtout entraîner la disparition de la richesse magique de la ville, l'Élément Feu d'Astrée. Cet Élément influence la ville depuis des millénaires et Belus et ses fidèles l'utilisent dans des pratiques alchimistes douteuses.

Pas assez puissant pour lutter contre eux, Spica, conseillé par les Fils d'Astrée, décide de monter un plan pour trouver de l'aide auprès d'intrépides Immortels. En tant que professeur dans un collège de la ville, il fait écrire un livre à ses élèves sur les mystères de la Tapisserie de Bayeux. Ce livre ésotérique doit attirer l'attention d'Immortels et les diriger vers la Tapisserie et les secrets de Bayeux.

Le livre bénéficie d'une assez large diffusion, mais il est rapidement retiré de la circulation du fait de l'intervention d'une obédience de Bayeux, le chapitre-obédience, qui ne souhaitait pas que sa ville soit sous les projecteurs.

Les Immortels entendent parler du livre et décident de se rendre à Bayeux, où ils feront sans doute la rencontre de Spica. Ce dernier les dirigera vers la Tapisserie, s'ils n'y sont pas encore rendus. Cette Tapisserie est une sorte de carte magique et ésotérique de la ville de Bayeux. C'est grâce à elle, que les Immortels peuvent découvrir le repère de Belus et le réseau des Vénus.

S'ils décident d'empêcher les rituels de Belus, une attaque directe serait déconseillée aux vues de la puissance magique et la folie de Belus. La solution se trouve dans le sacrifice. Ils devront réactiver le réseau des Vénus pour éveiller un effet-Dragon de Feu Purificateur qui naîtra au cœur de l'Élément Feu d'Astrée. Il s'attaquera à la source de feu la plus proche, probablement Belus. Cette attaque surprendra le Nephilim. L'effet-Dragon tuera son simulacre, mais dans le même temps soignera son Khaïba. Le choc sapientiel fera exploser le Pentacle de Belus qui s'éparpillera sur toute la ville de Bayeux.

Introduction

Tout commence, quand les Immortels sont informés, par un quelconque média (presse, télévision, radio, etc.) de la sortie d'un ouvrage consacré aux mystères de la Tapisserie de Bayeux. Le journaliste informe ses lecteurs (auditeurs, etc.) que ce livre a été écrit par une classe d'un collège de Bayeux sous la direction de leur professeur, Emmanuel Marie. De plus, il insiste sur le fait que la tapisserie a été beaucoup commenté, mais que ce livre l'aborde sous une facette rarement exploitée. En effet, il tente de résoudre l'énigme que cacherait cette œuvre d'art datant de plus de mille ans. Le journaliste laisse la surprise sur une éventuelle résolution de l'énigme. Cela devrait attiser la curiosité des Immortels qui vont sans doute chercher à se procurer rapidement cet ouvrage.



Des immortels diligents

Si les Immortels cherchent rapidement à se procurer cet ouvrage, ils n'auront aucun mal à le trouver dans n'importe quelle librairie. Il est le plus souvent exposé en nouveauté dans les devantures des librairies de leur région.

Le livre a été édité par la grande maison d'édition, Flammariane. Il se présente sous un format A4, couverture cartonnée. Rien de bien original en fait. Sur la quatrième de couverture, ils peuvent en apprendre plus sur les auteurs de l'ouvrage. Les élèves appartiennent au collège Jeanne d'Arc de Bayeux. Leur professeur, Emmanuel Marie, a lancé ce projet pour intéresser ses élèves à l'histoire et aux mystères de sa ville.

Si les Immortels prennent le temps de lire l'ouvrage, ils s'aperçoivent que son contenu n'a rien d'occulte. En revanche, en filigrane, pour tous les Immortels qui sont Apprentis en Ésotérisme, des thèmes plus intéressants ressortent avec insistance. La majorité de l'ouvrage développe une théorie selon laquelle la Tapisserie de Bayeux serait en fait une énigme ésotérique.

Derrière chaque planche se cacheraient des révélations historiques, astrologiques, voir même magiques. Les thèmes abordés sont liés à la symbolique de la Déesse-Mère, de l'Apocalypse, etc.

Des immortels un peu lents

En revanche, s'ils tardent à se renseigner (deux jours après l'annonce de sa sortie), les Immortels se verront dans l'impossibilité de le trouver. Les différents libraires invoquent une rupture de stock. En réalité, le Commandant, Guillaume de Saint-Plantard, du chapitre-obédience - Obédience de Manteaux Noirs -, a fait appel à sa hiérarchie pour faire interdire la distribution du livre. Les Chevaliers de la Toison d'Or sont donc intervenus et ont fait pression sur l'actuel directeur de Flammariane, Gilles Flammariane. Ce dernier est l'arrière petit-fils de Camille Flammariane, fondateur de la maison d'édition en 1875.

Dans les deux cas, ils auront sans doute envie de se renseigner de plus près sur cette tapisserie et d'aller visiter la ville de Bayeux.

Bayeux, une ville occulte

Pour toutes les informations concernant Bayeux, il suffit de vous reporter à l'aide de jeu, *Bayeux, ville occulte*.

De toute évidence, les Immortels vont chercher à se renseigner plus avant sur les auteurs de cet ouvrage intrigant.

Emmanuel Marie et le collège Jeanne d'Arc

Ce collège privé et catholique se trouve au centre ville de Bayeux et accueille une centaine d'élèves. Le directeur du collège les reçoit dans son bureau. Une bonne introduction (se faire passer pour des journalistes venant interroger la classe sur le livre de la tapisserie par exemple) évite que celui-ci ne les reconduise à la porte. Dans le meilleur des cas, le directeur conduit les Immortels à la classe du professeur Emmanuel Marie et les introduit en plein cours. Une trentaine d'élèves dévisagent les Immortels. Face à eux, un homme d'une quarantaine d'année aux cheveux bruns et à la barbe taillée à la mode du XIXème siècle se tient debout, un tableau noir derrière lui est recouvert d'une écriture fine et gracieuse. L'ambiance de la scène doit être lourde. Ils doivent se sentir mal à l'aise. Débuter une discussion sur le livre est le seul moyen de détendre l'atmosphère. Ils pourront remarquer que les élèves et son professeur sont des passionnés. Ils connaissent le sujet sur le bout des doigts, mais ils ne révéleront jamais s'ils ont découvert ou non le secret.

En outre, les chances pour que les Immortels découvrent que Spica (Emmanuel Marie) est un Ar-Kaïm est très faible. Certains de ses propos peuvent leur apprendre que cet homme n'est pas qu'un simple professeur. Il se dégage de lui une aura de mystère. Un Immortel attentif (réussir un test de Vigilance Difficile) peut remarquer une étrange inscription à moitié effacée sur le tableau. Elle représente le symbole du signe de la Vierge. Cet indice peut éveiller des soupçons à des Immortels perspicaces.

Enfin, lors de la discussion, Spica insiste énormément, à chaque fois qu'il prend la parole, sur la nécessité de voir la Tapisserie d'un autre point vue (allusion cachée à la Vision Ka). Cet indice a pour but de forcer les Immortels à regarder l'œuvre d'art en Vision Ka.

Spica et les immortels

Les Immortels peuvent souhaiter après cet entretien frustrant attendre le professeur à la sortie des cours. Spica ne cherche pas à fuir leur contact. Bien au contraire, il cherche depuis quelques années, des Immortels capables de l'aider à sauver la source magique de la ville, l'Élément Feu d'Astrée. Le livre était bien sûr un leurre pour attirer, dans la tranquille ville de Bayeux, des Immortels curieux.

Autour d'un verre, Spica ne se révèle pas comme un Ar-Kaïm, mais comme un initié à la recherche de la Sapience (c'est le mot qu'il emploiera). De plus, passer en Vision Ka n'apporte rien aux Immortels car Spica protège son anonymat grâce à un Talent solaire (cf. *Illusion solaire*) qu'il possède à Compagnon. Il ne souhaite pas se découvrir, car il redoute leur réaction. La venue de cette nouvelle race magique n'est pas encore inscrite dans les mœurs de tous les Immortels.

L'ILLUSION SOLAIRE

Maison : toutes.

Ka : Soleil.

Durée : 1 heure.

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de camoufler sa véritable nature magique. Son Coeur n'est pas visible en Vision Ka. Seuls des Ar-Kaïm Assez Initié peuvent lancer ce Talent. De plus, des Immortels ou des humains doivent réussir un test d'Initié Difficile modifié par Sc. occultes (Talents) pour découvrir l'illusion.

Apprenti : L'Ar-Kaïm se fait passer pour un humain dont le niveau d'Initié correspond à celui de l'Ar-Kaïm.

Compagnon : L'Ar-Kaïm se fait passer pour un humain dont le niveau d'Initié est inférieur ou égal à celui de l'Ar-Kaïm (au choix du joueur).

Maître : L'Ar-Kaïm se fait passer pour un Nephilim ou un Selenim en fonction des éléments qui composent son cœur.

Spica et la tapisserie de Bayeux

Lors de cet entretien informel, Spica va demander leur aide. Il leur explique que la ville de Bayeux est en danger. Depuis des millénaires déjà, un groupe de Nephilim, les Servants du Feu, s'est installé sur le site de Bayeux et exécute des rituels affaiblissant le potentiel magique de la ville. Il a peur qu'au final, la ville meurt magiquement et devienne un désert ésotérique. Il ne sait pas où le groupuscule se réunit, mais il sait que la Tapisserie est au cœur du mystère et peut être utilisée comme une carte ésotérique.



Il est certes initié, mais il n'arrive pas à résoudre cette énigme liée à la Tapisserie de Bayeux. Spica leur raconte l'histoire de cette tapisserie et leur indique où elle se trouve. Si les Immortels acceptent l'offre, Spica leur révélera, à la fin du scénario, le secret lié à la ville de Bayeux (cf. *Le fin mot de l'histoire*) et sa nature d'Ar-Kaim.

S'ils refusent, Spica ne les retient pas, et partira à la recherche d'un groupe d'Immortels plus coopératif. Ils peuvent quand même faire leurs recherches de leur côté, mais ils n'auront pas accès au fin mot de l'histoire.

Le musée de la tapisserie de Bayeux

Ils vont sans doute se rendre à ce musée qui accueille la fameuse Tapisserie de Bayeux (cf. *Bayeux, ville occulte - Description de la ville*), soit avant la rencontre avec Spica, soit après.

Ce musée est contrôlé indirectement par le chapitre-obédience. La directrice, Judith Rambouille, très présente dans le milieu associatif chrétien de la ville, reçoit parfois des ordres qu'elle suit à la lettre. Ces ordres proviennent du Commandant de cette obédience templière.

Tout récemment, un jour après la sortie du livre sur la tapisserie de Bayeux, le Commandant du chapitre-obédience, Guillaume de Saint-Plantard, a demandé à la directrice d'afficher de nouveaux panneaux expliquant certains passages ou racontant l'histoire de cette œuvre d'art. L'un d'eux est en fait un piège (cf. *La fin du mystère ?*).

Aux Immortels de comprendre qu'il faut suivre les pistes données par les planches influencées par le Kafé, thème conducteur de ce scénario. Les planches peuvent apporter des informations historiques ou les faire tomber dans des pièges ésotériques orchestrés par les Templiers.



Les Templiers : si les Immortels restent plus d'une demi-journée dans le musée à observer la Tapisserie, les Templiers les repèrent et les suivent discrètement. S'ils s'aperçoivent qu'ils se rapprochent de trop près du mont Phaunus ou de la Cathédrale, ils envoient un des leurs, Frère Malachie, qui devra les mener subtilement au manoir, lieu d'une embuscade organisée par le chapitre (cf. *La fin du mystère ?*).

La fin du mystère ?

A la sortie de la salle d'exposition de la Tapisserie, un panneau visiblement récent attire l'œil des Immortels. Un texte court commente des esquisses, reprenant le graphisme des personnages et décors de la Tapisserie.

" Le célèbre érudit bayeusain, Michel Barencourt, pense pouvoir enfin résoudre le mystère de la Tapisserie, c'est-à-dire sa fin manquante. Les péripéties que l'œuvre a subi au cours des siècles ont probablement fait disparaître 4 à 5 mètres. Grâce à des recherches rigoureuses sur des chroniques médiévales, Michel Barencourt a pu redessiner des scènes qui sont plausibles. Il est actuellement en train de broder comme les moines du XIème siècle la conclusion de la plus vieille bande dessinée du monde dans la ferme qu'il a restauré à quelques kilomètres de Bayeux ".

Ce panneau a été mis en place sur injonction du chapitre-obédience afin d'aiguiller d'éventuels fouineurs sur des fausses pistes, et de s'en débarrasser si besoin était. Si les Immortels se renseignent sur cet érudit, ils sauront qu'il a effectivement restauré une ferme, qui tient plutôt du manoir, qu'il aime à faire visiter. Le chapitre-obédience a fait pression auprès des Veilleurs pour qu'ils montent une embuscade tandis qu'il éloignait Barencourt en l'invitant à un colloque que l'érudit ne veut pas rater. Le lieu est donc désert et assez éloigné des autres habitations pour pouvoir faire du bruit.

Montez l'embuscade pour que les Immortels regrettent d'être tombé dans un panneau aussi gros.

La découverte de la tapisserie de Bayeux

S'ils suivent le conseil de Spica, ils penseront sans doute à utiliser la Vision Ka pour analyser la Tapisserie. Ils peuvent remarquer immédiatement qu'une très grande quantité de Ka-feu se trouvent présente à plusieurs endroits de la toile. En vision profane, ces planches représentent des scènes de bataille ou de guerre.

En réalité, la Tapisserie de Bayeux est un véritable jeu de piste. Certaines de ces planches, marquées par des traces de Ka-feu, représentent des lieux situés à Bayeux.



Planche 23

Cette planche représente une scène se déroulant dans la cathédrale, Notre-Dame de Bayeux. On peut y voir Harold et Guillaume prêtant serment. Elle peut conduire les Immortels à se rendre dans ce monument gothique (cf. *Notre-Dame de Bayeux*).

Planche 19

Cette planche représente la destruction d'un château sur la colline de Dinan. Pour découvrir le lieu analogiquement lié à cette planche, ils vont devoir rechercher un lieu dans la ville, situé sur une colline (réussite d'un test Intelligent Peu Difficile modifié par la Compétence Recherche d'info). En cas de réussite, leurs recherches les mènent au mont Phaunus. La destruction par le feu du château rappelle les nombreux incendies qui ont frappé cette partie de la ville et attire l'attention sur un lieu en particulier, le carrefour de la maison brûlée, le repère de Belus (cf. *Le carrefour de la maison brûlée*).

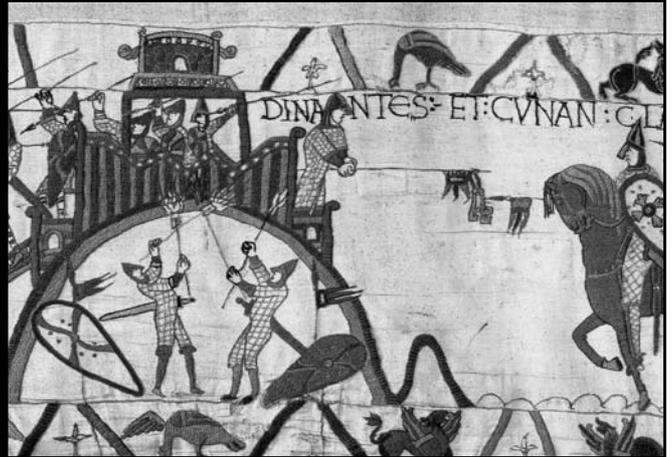


Planche 32

Dans la partie supérieure de cette planche, on peut remarquer une comète. Des Immortels Maître en Astronomie ou en Astrologie peuvent déduire que cette comète représente la comète de Halley. Cette planche n'a pas pour but de mener à un lieu précis, mais d'éveiller l'intérêt des Immortels à l'importance des astres dans ce scénario et dans la campagne de la Constellation en général.

La comète de Halley et Astrée

Le mot " comète " provient du latin et signifie " chevelu ". Cet astre, constitué d'un noyau solide, porte ce nom du fait de l'éjection de gaz et de poussières au voisinage du soleil, formant ainsi une sorte de chevelure.

Considéré à l'origine comme des événements atmosphériques, ce n'est qu'au XVIème siècle que Tycho Brahe démontra que les comètes étaient en fait des astres.

La comète de Halley porte le nom de l'astronome, Edmond Halley, qui a réussi grâce à la théorie de Newton à déterminer son retour en 1759 et comprit qu'elle revenait tous les 76 ans.

Edmond Halley et Isaac Newton appartenaient tous les deux à la Société Astronomique du Feu Purificateur. Grâce à leurs travaux, cette société réalisa au cours du XVIIIème siècle que la comète de Halley était liée à la source de feu se trouvant dans certaines régions du globe, dont celle de Bayeux. Belus, l'un des membres de cette société, étudia longuement ce lieu magique consacré au feu. Tous les 76 ans, au passage de la comète, des incendies se déclenchaient et des effets-Dragons s'éveillaient. Grâce à ses connaissances en Alchimie, il réussit après de nombreux échecs, à créer des Métaux alchimiques dans une Forge installée au cœur même du Ka-feu d'Astrée. Ces Métaux extrêmement dangereux sont utilisés par Belus lors de rituels mazdéistes.

Souhaitant bénéficier du pouvoir de la comète de Halley de manière continue (et non tous les 76 ans), Belus, s'aidant du chapitre-obédience, fit construire, au début du siècle, un réseau magique permettant d'emmagasiner l'énergie déployé par le Ka-feu d'Astrée dans ses mailles. C'est le réseau des Vénus.

Ce sont toutes ces expériences qui affaiblissent l'Élément feu d'Astrée et qui risquent de le détruire si les Immortels n'agissent pas rapidement.

En outre, symboliquement et magiquement, la comète de Halley représente le retour d'Astrée.

Notre-Dame de Bayeux

(cf. Bayeux, ville occulte - Description de la ville)

En suivant la piste laissée par la planche 23, les Immortels peuvent se rendre à la Cathédrale de Bayeux. Ce lieu de culte est le siège du chapitre-obédience. S'ils ne se font pas trop remarquer, ils ne risquent pas d'attirer l'attention des Templiers qui sont concentrés sur les événements liés à la Tapisserie.

Pour faciliter la découverte de ce chef d'œuvre gothique, une association catholique propose des visites guidées organisées par des étudiants en histoire à l'université de Bayeux. Une jeune guide, Astride, sera ravie de faire découvrir la Cathédrale aux Immortels.

Cette étudiante en histoire de 21 ans, amoureuse de sa ville, aime faire les visites de cette Cathédrale qui est pour elle, le plus beau monument gothique de France.

Lors de la visite, Astride s'arrête sur une scène représentant le Jugement dernier, une statue prenant la forme d'un ange de feu aux ailes orangées. Cette statue fait partie du réseau magique des Vénus. Si un Pyrim ou un Immortel Assez Initié en Ka-feu s'approche à moins de dix mètres de la statue, un Ange de feu (effet-Dragon Peu Puissant) s'échappe de la statue. Une odeur d'ozone alerte les Immortels. Ils peuvent remarquer que l'air est trouble, comme si un vent chaud traversait la Cathédrale. En Vision Ka, ils peuvent apercevoir un Ange de feu. Cet ange prend la forme d'une femme aux cheveux longs et orangés. Deux grandes ailes se déploient au dessus de sa tête et illuminent son visage androgyne. Son corps dénudé éveille à toute personne la regardant une impression de perfection.

L'Ange de feu se dirige, dans une zone de 10 mètres,

vers l'Immortel (Khaïba) ou l'humain (folie) le plus malade. Dans le cas d'un Immortel, le contact avec l'effet-Dragon fait perdre une case de ligne de vie, mais fait perdre dans le même temps 1d4 puces d'Enkhaïbaté.

Après une attaque réussie, l'effet-Dragon, abreuvé, disparaît. Cette scène est importante dans l'accomplissement du scénario car elle peut apporter une solution aux joueurs pour vaincre Belus (cf. Accomplissement).





Astride leur fait découvrir également un vitrail étrange. Ce vitrail représente une scène dans laquelle une créature angélique fait face à une représentation de la Vierge Marie. Plusieurs points sont à noter. Tout d'abord, tous les Nephilim remarquent que la créature angélique ressemble bien un Déchu avec des Métamorphoses de l'Ange. Ensuite, grâce à test Intelligent Assez Difficile modifié par Art (Sculpture ou Architecture), ils peuvent s'apercevoir que la représentation de la Vierge Marie est très rigide, comme si c'était une statue. Enfin, ils peuvent déceler comme une étincelle partant du cœur de l'ange vers la Vierge Marie.

Cette représentation symbolique du sacrifice est la clef permettant d'activer le réseau des Vénus. Un Immortel devra sacrifier une étincelle de Ka-feu pour activer les statues du réseau.

Si un des joueurs énoncent cette solution devant Astride, tous verront apparaître des flammes dans ses yeux. A partir de ce moment là, des appels à l'aide se glisseront dans les paroles d'Astride. Cette dernière ne se rendra compte de rien.

Comme pour le musée de la Tapisserie, si les Immortels restent trop longtemps à visiter la Cathédrale, ils se font repérer par le chapitre-obéissance qui organise une filature. S'ils s'aperçoivent qu'ils suivent la piste du réseau des Vénus, ils préviennent immédiatement Belus. Par conséquent, les Immortels ne pourront plus bénéficier de l'effet de surprise.

Le réseau magique des Vénus

Ils peuvent découvrir le réseau, soit en suivant la piste de la Tapisserie et en arrivant directement au carrefour de la maison brûlée et remonter le réseau à l'envers, soit en partant de la statue de l'Ange de feu qui se trouve dans la Cathédrale de Bayeux.

Dans tous les cas, ce réseau de statues a été construit au début du siècle par Belus avec l'aide du chapitre-obéissance. Ce réseau joue le rôle d'une pile (Mazda). A chaque passage de la comète de Halley (deux depuis sa construction), l'Élément feu d'Astrée se gorge de cette énergie cosmique qui est redistribuée dans tous le réseau, chaque statue jouant, comme en électricité, le rôle d'un circuit en série.

Le réseau est composé de plusieurs statues (cf. *Bayeux, ville occulte*), à vous de les répartir dans la ville et de faire suivre à vos joueurs un parcours. S'ils partent de l'Ange de feu de la cathédrale, la dernière statue mène directement à un immeuble qui accueille un musée sur l'astronomie (cf. *Le carrefour de la maison brûlée*), c'est le repère de Belus et le siège de l'Élément feu d'Astrée. Pour suivre le parcours, la Vision Ka est indispensable. Les statues sont reliées entre elles par des Lignes ley gorgées de Ka-feu. Les statues elles-mêmes sont imprégnées de ce Ka.

Il peut être intéressant de faire apparaître un autre Ange de feu. Ces apparitions doivent aider les joueurs à découvrir le mécanisme du réseau et l'importance du sacrifice pour résoudre le scénario.

Le carrefour de la maison brûlée

(cf. Le mont Phaunus)

La piste de la planche 19 les conduit au mont Phaunus et plus précisément au carrefour de la maison brûlée. Ce quartier de Bayeux accueille l'Élément Feu, d'où les nombreux incendies qui ont frappé ce carrefour. Après quelques recherches, les Immortels peuvent apprendre qu'une maison a brûlé dans un célèbre incendie au début du siècle.

Cette maison, officiellement le siège d'une association d'amateurs d'Astronomie, est le repère du culte de Belus.

Les Immortels peuvent en journée visiter une petite exposition sur l'Astronomie. Certaines planches abordent des thèmes intéressants, les comètes dont la comète de Halley, les constellations, etc.

Le directeur de cette association, Philippe Marinier, est le simulacre de Belus.

C'est un géant de plus deux mètres qui les accueille dans le musée. Une allure patibulaire fait penser que cet homme est niais. Belus joue ce rôle à merveille. Des sourcils broussailleux cachent la présence d'un unique œil sur le front du directeur. Ses Métamorphoses développées ne peuvent tromper des Nephilim ou Selenim (ancien Onirim) Assez Initiés.

Ce Nephilim est en fait un Khaïba (" ... " Enkhaïbaté). Son Pentacle, à la suite d'une blessure d'Orichalque, a dégénéré pour contracter une forme de Khaïba, le Gigantisme. Les expériences sur l'Élément feu n'ont pas arrangé son état déjà pitoyable lors de son incarnation à l'époque contemporaine.

Si les Immortels découvrent sa véritable nature, la réaction du disciple d'Ahura-Mazda envers eux varie si le chapitre-obédience l'a prévenu de leur arrivée et de leurs éventuelles intentions. Dans la négative, Belus se présente comme un Nephilim passionné par l'Astronomie et l'Astrologie. Il joue le rôle d'un Adopté de la Roue de Fortune à la perfection. Il peut même tenir une discussion avec un Adopté de cet Arcane qui composerait le groupe.

Il est évident que les Immortels risquent d'être suspicieux à son égard si Spica les a prévenu. Sa puissance est réelle, mais il n'avouera jamais aux Immortels ses véritables activités. L'Élément feu d'Astrée est pour lui un trésor qu'il ne partagerait avec personne. Des Immortels posés ne l'attaqueront pas de front sans avoir de réelles preuves sur le danger de ces expériences. De plus, les risques sont très grands. Belus est prêt à utiliser ses Métaux si particulier.

Leur puissance destructrice peut envoyer un Nephilim en Ombre, forcer un Ar-Kaïm à tester l'instabilité de son Cœur ou vider la réserve d'un Selenim, sans compter les dommages physiques (Très Meurtrier, 5).

Voici quelques pistes qui peuvent mener les Immortels à s'accorder sur le danger des expériences de ce Nephilim.

- Ils peuvent suivre des sociétaires de l'association qui pour la plupart sont également des disciples de Belus et participent donc tous les Mardi à des rituels alchimico-mazdéistes. En les interrogeant, ils peuvent apprendre le détail de ces rituels, leur fréquence, etc. Des Immortels Maîtres en Sc. occultes (Alchimie) peuvent déduire facilement que ces rituels sont évidemment contraire aux règles de sécurité minimum de tout Adepté de cette Science occulte.

- Ils peuvent également tenter de pénétrer par effraction dans les appartements de la maison brûlée. Ils peuvent découvrir une pièce attenante à la salle d'exposition. Dans une cheminée, se trouve une énorme Forge alchimique. L'Élément feu d'Astrée imprègne les murs. Les Immortels remarquent qu'il fait très chaud dans cette pièce alors même que la cheminée est inutilisée. Les papiers peints sont comme brûlés, la moquette est brûlante et le système électrique a fondu. Une Vision Ka permet de voir que des Champs élémentaires de feu sont très actifs dans cette pièce. Des courants très forts balayent la pièce et s'échappent par les différentes ouvertures. Au niveau de la cheminée une agglomération de Ka feu est remarquable par la densité de couleurs dorées et orangées. La Forge est le cœur de ce phénomène qui pour les Immortels sera vue dans un premier temps comme étant un Plexus de feu. Cette Forge est située au cœur même de l'Élément feu d'Astrée. Tous les Métaux qui y sont fabriqués bénéficient des pouvoirs ci-dessus énumérés, en plus de leurs pouvoirs habituels.

Une Vision Ka Très Difficile permet d'apprendre que la Forge puise au cœur même de ce " Plexus " de feu. Dans le cas où ils ont entendu l'appel à l'aide d'Astride, ils peuvent ressentir à nouveau cet appel qui surgit de leur Pentacle, Noyau ou Cœur, visualisant un visage dans l'Élément, mélange de celui d'Astride et de l'Ange de feu. Ils doivent comprendre que s'ils ne font rien pour arrêter la folie de Belus, cette beauté magique pourrait disparaître.

Accomplissement

Pour accomplir le scénario, il est nécessaire de mettre hors jeu Belus. Ces activités sont très dangereuses et mettent en danger la ville de Bayeux. Un affrontement direct avec lui signe l'arrêt de mort des Immortels. Une solution plus complexe, mais plus efficace, existe. Aux joueurs de la découvrir par leurs différentes recherches.

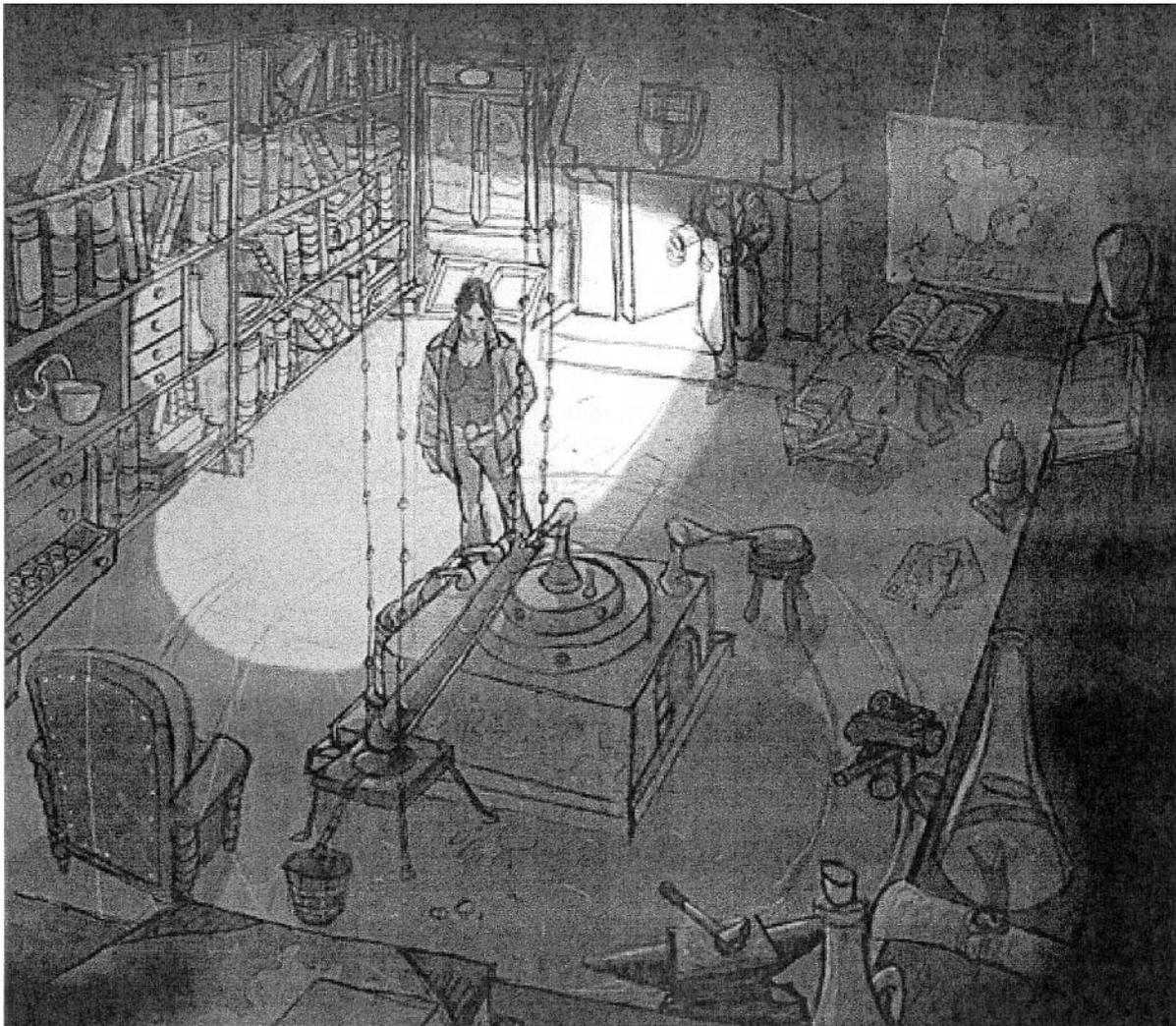
L'énergie du réseau des Vénus est assez puissante pour détruire un Nephilim, comme Belus. Il suffit de réactiver chaque statue du réseau en lui insufflant une partie de son Ka-feu (sacrifier une " puce " de Ka-feu par statue). Une fois la dernière statue réactivé, l'Élément feu se réveille et fait naître un Ange de feu Très Puissant qui se jette sur la source de Ka-feu la plus puissante et la plus proche de son lieu de naissance. Si Belus remplit ces conditions, l'Ange de feu, affamé, se jette sur son Pentacle malade. Le simulacre est déchiqueté par la violence de l'attaque et meurt sur le coup. En revanche, le Pentacle de Belus est guéri du Khaïba. Cette guérison trop brutale fait exploser son Pentacle en des milliers d'étincelles de Ka qui s'envolent dans le ciel et retombent sur la ville comme une pluie salvatrice. Les journaux parlent le lendemain d'une extraordinaire pluie d'étoiles. De nombreux miracles vont avoir lieu. Des vieillards ou des malades mentaux qui avaient perdu la raison la retrouvent comme par miracle.

Si les Immortels n'arrivent pas à trouver cette solution, Spica décide de les aider. Il envoie les élèves de sa classe les diriger sur certains sites qu'ils n'auraient pas visité.

De plus, s'ils tentent de résoudre le problème Belus par la violence et que ce dernier prend le dessus, Spica intervient pour les secourir. Il apparaît sous la forme d'une Harpie - Talent Visage de Harpie qu'il possède à Maître (cf. *LdJ*, p.245) - et s'attaque à Belus. Le combat est titanesque. Belus retourne en Stase et Spica est gravement blessé infecté par le Khaïba de Belus. Le scénario se termine par une demie réussite (ou un demi échec) pour les Immortels. A eux maintenant d'aider l'Ar-Kaïm à se soigner. Cette recherche peut faire l'objet d'un scénario où les Immortels peuvent apprendre la nature des Ar-Kaïm et leurs formes de Khaïba.

Le fin mot de l'histoire

Dans le cas où Spica n'est pas intervenu pour aider les Immortels et que ces derniers avaient accepté de l'aider, il organise un rendez-vous. Il leur explique que la présence de Feu dans la ville et la naissance des effets-Dragons provient d'un Pentacle d'un Nephilim dissous dans les Champs magiques lors des Guerres Élémentaires, Astrée...



Les PNJ

EMMANUEL MARIE ALIAS SPICA

Histoire : Cf. *Vision-Ka n°2*, p.73

CARACTÉRISTIQUES

Sexe : M.

Âge : 41 ans.

Apparence : Un homme avec des cheveux bruns et une barbe taillée à la mode XIXème siècle.

Assez fortunée, Savant, Assez Sociable.

Cœur : Initie.

Ka-Soleil : " ... " + 2 puces

Orichalque : " ... " + 2 puces

Ka-Feu : Assez + 10 puces

Ka-Eau : " ... " + 5 puces



Talents (cf. *Le Livre des Joueurs*, pp.244-245) : Visage d'Harpie M, Illusion Solaire C (cf. *Scénario*), Vol, Audition Accrue, Guide de l'arme infaillible et Contre-Sort à A.

Archémie : Minéral M, Végétal M, Animal C et Terrestre A.

Rappels du monde vivant : La Pierre de Foudre, l'Épée de Damoclès, l'Améthyste, l'Anémone, le Peuplier, le Fenouil, l'Aigle et le Corbeau noir.

Rappels du monde féerique : Aristée.

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

Compétences :

Art (Architecture) A, Connaissances (Administration, Géographie et Histoire) C, Connaissance (Psychologie) A, Piloter (Voiture) A, Recherche d'info. C, Rituels C, Usages (Éducation nationale) A et Usages (Éthique professionnelle) C.

Traditions :

Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) C, Langues (Anglais) C, Plans subtils (Akasha) A et Sciences occultes (Talents) C.

Possessions : rien de particulier.

Ce qu'il sait : Il sait que c'est un Nephilim du nom de Belus qui est responsable de l'affaiblissement du Feu d'Astrée. Il ne peut l'affronter directement et ne sait pas où se trouve son repère.

Ce qu'il veut : Il veut que les Immortels l'aident à arrêter les expériences de Belus, mais il ne les forcera pas. Ses réactions avec les Immortels : Spica sera très affable avec eux, il sait qu'ils peuvent l'aider à sauver le Feu d'Astrée.

Interprétation : Spica est du troisième Décan. Il a toujours soif de connaissances, c'est un passionné.

Chutes :

Comme tous ses compagnons, Spica est très proche de la constellation de la Vierge et il a donc du mal à comprendre les autres maisons du Zodiaque (Maître).

Spica a une dette envers la Chapelle myste locale. Bien sur, c'est son père qui en est à l'origine, mais les mystes ont la mémoire héréditaire et viennent toujours rappeler leur dû au mauvais moment (donc si vous voulez mettre un peu de piment ...) (Maître).

ASTRIDE

Sexe : F.

Âge : 21 ans.

Pas Fortuné, Assez Savant, Peu Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Pas Forte, Assez Intelligente, Peu Résistante, Séduisante.

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Art (Architecture) C, Conn. (Histoire) C.

Traditions : Langue (Anglais) M.

Possessions : Un guide historique de la ville de Bayeux.



Ce qu'elle sait : Elle ne sait rien de particulier sur l'intrigue.

Ses réactions avec les Immortels : Astride est un personnage tout à fait particulier. Elle porte dans son nom le cœur de la campagne. Lorsque les Immortels commenceront à comprendre l'enjeu du scénario, l'Élément Feu d'Astrée passera par Astride pour leur envoyer un appel à l'aide. Ainsi, se glisseront entre les propos d'Astride, des phrases prononcées par une autre voix, comme si elle était possédée par un autre être.

Interprétation : Passionnée d'histoire, elle adore sa ville et cela se sent quand elle en parle.

PHILIPPE MARINIER ALIAS BELUS

MÉTAMORPHE : Cyclope, métamorphoses Peu Occultées.

Visage : Œil Unique; Les yeux du simulacre sont quasiment invisibles, très petit, recouvert de peaux. Un troisième œil peut être discerné sur le front caché par des sourcils broussailleux.

Mains : Calleuses; La forme des mains fait penser à des outils de forge.

Peau : Minérale; La peau de Belus fait penser à du granit, de par sa taille, on se demande parfois si ce n'est pas une statue.

Odeur : Braises;

Voix : Caverneuse;

Ka : "... " Initié. (Feu, Air, Terre, Eau, Lune)
"... " Enkhaïbaté.

Depuis le début du siècle, il collabore avec le chapitre-obédience.



SCIENCES OCCULTES

Magie : Sentir A, Percevoir C.

Kabbale : Malkut A.

Alchimie : Feu M, Air M, Eau C, Métal M, Vapeur C, Liqueur A.

SIMULACRE (Conservateur de Musée)

Sexe : M.

Âge : Il est d'apparence âgée de par ses métamorphes, un humain ne saurait dire son âge.

Apparence : Belus est un géant de 2m30 à l'allure patibulaire et semble niais.

Fortuné, Savant et Peu Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Intelligent, Assez Résistant, Pas Séduisant.

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Arts (Peinture, Littérature et Sculpture) ~/C, Recherche d'info. ~/C, Rituels M/~, Sciences (Astronomie) C/~, Vigilance C/~, Arts martiaux C/~, Conn. (Administration) ~/C, Conn. (Géographie et Histoire) C/A, Conn. (Psychologie) M/~ plus d'autres à votre discrétion.

Traditions : Arcane Majeur (Roue de Fortune) C, Arcane mineur (Bâton) C, Sciences occultes (Magie et Kabbale) A, Science occulte (Alchimie) C.

Histoire : Il a commencé à devenir Khaïba vers 1800 avec ses travaux sur les Métaux d'Astrée.

Ce qu'il sait : Il sait que le musée contient une énergie pyrétique. Il a construit une Forge dans le cœur même de cette énergie lui apportant puissance ! Cette source magique est liée au passage de la comète de Halley.

Ses réactions avec les Immortels : Tant que les Immortels ne marchent pas trop sur ses plates bandes, il sera distant et fera son métier consciencieusement. Dans le cas contraire, il leur mettra des "bâtons (dans tous les sens du terme) dans les roues" pour en venir à l'affrontement.

Interprétation : Belus est un colérique froid, donc distant et réservé mais il vaut mieux ne pas être dans les parages quand il exprime ses émotions car c'est toujours de manière brutale.

Formules : Il connaît toutes les Formules de Métaux de l'Œuvre au Noir et quatre Formules de Métaux de l'Œuvre au Blanc de votre choix.

FRÈRE MALACHIE

Sexe : M.

Âge : 31 ans.

Pas Fortuné, Assez Savant, Assez Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Intelligent, Assez Résistant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Armes (D'épaulé, De mêlée, De poing) C, Arts martiaux C, Esquive C, Savoir-faire (Serrurerie) C, Vigilance C, Psychologie C, Discrétion M.

Traditions : Arcanes mineurs (Baton) A.

Possessions : Un crucifix en Orichalque (Pas Meurtier, Dégâts : 2, Réserve : 10). La réserve du crucifix se recharge tous les Samedi d'une "puce". Toutefois, elle ne peut pas dépasser un maximum de 10 "puces".

Ce qu'il sait : Pas grand chose, il doit surveiller les Immortels.

Ses réactions avec les Immortels : Il doit tout faire pour les mener vers le piège tendu par son Obédience (cf. *La fin du mystère?*).

Interprétation: c'est un spécialiste, c'est pour cela que sa hiérarchie lui a confié ce travail.



Grand Constellateur : Florent Cautela
Spica : Camille Brouzes

Les Fils d'Astrée : Patrick Abitbol
Bruno Beauchamps
Jérôme Dias
Olivier Hardy
Grégoire Laakman

Illustrations : Goulven Quentel

MJ ONLY

S C E N A R I O

PAR LA FENETRE OUVERTE



“Deuxième à droite puis tout droit jusqu’au matin”

A l’occasion de la sortie du tome 5 en BD des aventures de Peter Pan, adaptées par Loisel, nous vous invitons à un voyage au Pays de Jamais-Jamais, à la poursuite d’un enfant perdu. Vos joueurs seront entraînés dans les charmes des Plans Subtils, d’un Bourbier à une Ecume, et devront porter secours à un jeune garçon et au Pays Imaginaire, sur fond d’intrigue de l’Arcane du Diable et des Rose+Croix.

Ce scénario devrait être jouable par n’importe quel personnage et la lecture du Livre des Joueurs et du Livre du Maître devrait être amplement suffisante.



Introduction

En ce début de soirée, les PJs sont dans le salon d’un de leurs amis, un Ar-Kaïm d’une quarantaine d’années qui les a appelés il y a moins d’une heure et qui, au téléphone, avait l’air particulièrement bouleversé. Ils se sont précipités chez lui pour voir de quoi il retourne. Enfoncés dans leurs fauteuils, autour d’une table basse offrant cacahuètes, alcools et cendriers, ils écoutent parler leur hôte. L’ambiance est feutrée et intimiste, avec ses bougies, son feu de bois dans la cheminée, un blues en musique de fond, mais pourtant pas franchement chaleureuse. Tendue. Dehors il fait nuit déjà et le temps est lourd.

Leur ami leur explique qu’il craint pour sa sécurité ainsi que pour celle de sa famille. Il a reçu en fin de matinée une lettre de menace, évidemment anonyme. La sortant de sa poche, il la tend aux PJs (pour l’ambiance, il pourrait être intéressant que vous produisiez vous-même une lettre à vos joueurs, en y plaçant des symboles et des allusions à une société de votre choix). Après les avoir laissés terminer leur lecture, il leur explique qu’il a pris la menace au sérieux, mais qu’il a d’abord essayé d’en savoir plus en enquêtant par ses propres moyens. Malheureusement il n’a pas trouvé grand-chose. C’est vers 19h00 (il est actuellement 20h30 et sa femme achève de préparer le repas) qu’il a reçu un coup de téléphone anonyme. La voix était grossièrement camouflée, sans doute au moyen d’un mouchoir, mais il n’a pas pu pour autant l’identifier. Le

message était en tout cas très clair: “Ils” passeraient ce soir prendre leur premier acompte. A partir de là, il a paniqué et c’est pourquoi il a invité les PJs à passer la soirée en sa compagnie.

Il ne sait pas quoi faire. Il attend des PJs des bons conseils (il s’estime lui-même peu expérimenté dans le domaine des intrigues occultes) et, pourquoi pas, une aide plus importante. Il se sent en tout cas plus en sûreté avec eux à ses côtés. Il leur demande néanmoins de rester discrets: il n’a encore rien dit à sa femme et à son fils, bien qu’il pense qu’ils se doutent de quelque chose. Laissez vos joueurs discuter et échafauder diverses hypothèses sur ces hommes mystérieux. Il est en tout cas important que les joueurs pensent qu’il s’agit du sujet du scénario.

Mise en place

La seule réelle difficulté de ce scénario sera de correctement le lancer. L’événement déclencheur est la disparition d’un garçon de treize ans proche des PJs or il n’est pas évident que vos joueurs puissent répondre à cette exigence. C’est pourquoi, dans ce scénario, nous avons considéré que cet enfant était le fils unique d’un Ar-Kaïm, ami des PJs, et ceci pour une raison qu’il vous faudra déterminer. Ainsi, si vos joueurs n’ont pas au préalable rencontré d’Ar-Kaïm pouvant répondre à cet emploi, mieux vaut préparer une rencontre dans un scénario précédent que d’utiliser le coup du “un vieil ami de votre connaissance se révèle en fait être un Ar-Kaïm...”

Vers le Jamais-Jamais

Soudain, rompant les murmures de sa voix chaleureuse, la femme de leur ami entre dans le salon: "Le repas est prêt. Si vous voulez bien passer à table..." Alors que tous se lèvent pour rejoindre la salle à manger, elle crie dans l'escalier: "Peter, descends et viens manger, ça va être froid... A table, Peter, je ne le redirai pas!" En guise de réponse: un hurlement de terreur...

Livide comme un linge, elle restera plantée là alors que son mari se précipite dans l'escalier, vers la chambre de son fils, au premier étage, suivi très vraisemblablement par les PJs. La chambre est vide et la fenêtre est grande ouverte. Un silence oppressant, uniquement interrompu par le cri d'un hibou, laisse cruellement sentir l'absence de l'enfant. Si les PJs se précipitent à la fenêtre (et qu'ils réussissent un jet d'Endurant-Vigilance Assez Difficile), ils pourront apercevoir une étrange traînée de lumière jaune fuyant dans le ciel nocturne, qui s'avère être du Ka-Soleil s'ils sont en Vision-Ka. De même, uniquement en Vision-Ka, une sorte de poudre de Ka-Soleil peut être observée sur le rebord de la fenêtre et sur la moquette de la chambre.

Mais ce qui marque évidemment le plus, c'est le corps de l'enfant, en bas, gisant sur le sol de la terrasse. Au moment précis où ils l'aperçoivent, le téléphone sonne au rez-de-chaussée et leur ami s'y précipite en demandant au PJs d'aller vite voir comment va son fils alors que sa femme, qui est entretemps montée dans la chambre, éclate en sanglots.

En bas, les PJs pourront découvrir le corps inanimé du gamin. La chute n'aura pas été mortelle mais l'enfant a tout de même l'air gravement sonné, et est tout au moins évanoui. Il est très important qu'à ce moment du scénario, tous les PJs soient autour du corps de l'enfant (ce qui n'est pas franchement évident, c'est pourquoi il faut précipiter les événements, en ne laissant pas aux joueurs le temps de souffler) car c'est à ce moment que le Débordement aura lieu (LdM p.108).

Alors qu'ils sont autour du corps du gamin, une étrange sensation de froid les envahit, la lumière diminue sensiblement et c'est maintenant le cadavre d'une femme éventrée qu'ils contemplent, horrifiés...

Acte I: Londres

La femme en question doit être âgée d'une quarantaine d'année, les cheveux roux, la bouche tordue en un rictus de terreur, la robe grise, entachée par la plaie béante au niveau du ventre. Les Immortels commencent à avoir la nausée alors qu'ils entendent hurler une voix de femme dans la rue d'à côté: "Il a tué la Rouquine, il a tué Mary, prévenez la police! Mon Dieu faites quelque chose pour nous! Sauvez-nous!"

Un peu partout, des bruits de pas et des lumières qui s'allument et, soudain, derrière eux, un murmure: "Pssst... Faut pas rester là, suivez-moi, sinon ça va puer pour vous..." La voix est celle d'une gamine d'environ neuf ans, en guenilles, qui leur fait signe de la suivre dans une ruelle sombre. Elle est accompagnée d'un gosse de cinq ou six ans, à l'aspect maladif, et d'un très jeune chiot, un bâtard au poil brun. Les PJs n'ont finalement pas beaucoup d'autre choix que de la suivre à travers les ruelles sombres et sales de la ville.

Dans le Bourbier jusqu'au cou

Les PJs pourront s'habituer au cours de la fuite à leur nouvel environnement. Il y fait très froid, c'est sans doute l'hiver, et un inquiétant brouillard limite la portée du regard. Tout y semble vieillot et, de fait, la ville semble vivre au XIXe siècle. Les Immortels ayant connu Londres à cette époque pourront reconnaître la ville, mais déformée, enlaidie. Les autres pourront très vite faire des suppositions mais il serait bon de ne pas trop les perdre et de leur donner suffisamment d'indices. Si on lui pose la question, la gamine, Wendy, peut répondre que l'on est à Londres. Quant à la date, savoir que l'on est lundi, parce que "hier y avait du beurre au repas", lui suffit amplement. L'autre gosse, Jean, semble muet. Quant au chiot, Nana, il jappe parfois de faim...

Car, au-delà de la poignante sensation de froid, c'est une violente faim qui assaille bien vite les PJs. Cette faim ne les quittera qu'avec Londres et ce, quoi qu'ils mangent, et il serait de bon ton de le leur rappeler régulièrement (peut-être en affamant réellement vos joueurs tandis que vous grignotez tranquillement quelques biscuits derrière votre écran...). En attendant, toutes leurs Caractéristiques baissent d'un niveau afin de simuler la faiblesse et l'obsession engendrées par cette faim surnaturelle.

Au bout d'un certain moment, peut-être aidés par la Vision-Ka, les niveaux en Akasha (Maître) ou en Anti-Terres (Apprenti), les joueurs devraient supposer, à raison, qu'ils sont tombés dans un Bourbier (cf. LdM p118), en l'occurrence un horrible fantasme du Londres victorien.

Et si ?

Si les PJs refusent de suivre les gamins ou si vous voulez rendre ce début de scénario plus complexe et un peu moins linéaire, vous pouvez faire intervenir immédiatement la police, qui les arrêtera, les jugera et finalement décidera que, dans l'incapacité de les nourrir, ils devront être enfermés en cage sur les rives de la Tamise jusqu'à ce que le fleuve les dévore. La gamine viendra évidemment les sauver et la suite du scénario sera analogue. Gardez cependant à l'esprit que, dans cette alternative, les joueurs voudront certainement utiliser les Sciences Occultes, fuir, se battre... ce qui pourra grandement complexifier le démarrage de l'intrigue.

L'orphelinat

Après une épuisante course d'une dizaine de minutes à travers des ruelles puantes et sombres, le petit groupe guidé par la gamine arrivera en face d'un mur gris et crasseux, dans ce qui semble être un cul-de-sac encombré de débris et de restes de repas douteux. Lorsque Wendy frappe à une discrète porte en bois, une sorte de poterne; une dizaine de rats s'enfuient des immondices en jetant des regards mi-haineux mi-apeurés aux PJs. C'est un gamin obèse d'à peine dix ans qui leur ouvrira la porte, donnant sur une sorte de cour aux pavés glissants, encadrée par un bâtiment sordide aux fenêtres fermées de barreaux.

"Bienvenue à l'Orphelinat des Garçons Perdus" leur dira Wendy en les laissant entrer. "Wendy, il faut absolument que je te dise...", commence le gros gamin. "Plus tard, Gros, laisse-moi d'abord te présenter..." "Mais...". Un regard lourd de reproches fera taire le gamin, rapidement rejoint par une demi-douzaine de marmots en haillons, et Wendy de commencer les présentations et de raconter le moment où "les Grands ont trouvé la pute tailladée par le vieux Jack". Puis, finalement, elle laissera la parole au Gros, lui demandant d'un air hautain ce qu'il avait de si urgent à dire.

"C'est que... Peter Pan est revenu!"

A la recherche de l'enfant qui vole

La description dudit Peter Pan correspond en tout point à celle du fils de leur ami. Il semblerait que lui aussi soit tombé dans le Bourbier, quelque temps avant les PJs, peut-être au moment de sa chute. Ce n'est pas le Gros lui-même qui l'a vu, mais les jumeaux alors qu'ils étaient sortis, il y a moins d'une heure de cela. Il allait vers les docks mais ils n'ont pas eu le temps de le rattraper alors ils sont revenus à l'orphelinat. Après délibération, les gamins décideront qu'il faut partir le chercher mais que le Gros restera ici, au cas où Peter Pan viendrait par là, et surtout pour ouvrir la porte, qui ne s'ouvre que de l'intérieur.

De retour dans les ruelles de Londres, Wendy déclarera qu'il faut faire plusieurs groupes et que les Grands devront chercher seuls pour pas gêner. Si les PJs insistent pour suivre Wendy ou n'importe quel gamin, faites s'éterniser les recherches pendant une heure ou deux, jusqu'au moment où les gamins devront rentrer à l'orphelinat, s'ils ne veulent pas se faire choper. On leur indiquera finalement la direction des docks et les PJs n'auront plus qu'à chercher Peter Pan...

La suite se résume à une enquête dans les rues sordides de Londres qu'il serait de bon ton de rendre particulièrement pénible. La faim, le froid, l'aspect miteux de la faune locale, devrait déjà décourager les PJs, mais vu qu'évidemment cela ne suffira pas, laissez courir votre

imagination la plus malsaine...

Les PJs n'auront pas beaucoup le choix des témoins: ici des prostituées vieilles et malades s'offrant pour une pièce, du pain ou de l'alcool, là des clochards puants et ivres affalés dans les débris, pressés par quelque affaire urgente et secrète de type aussi louche que malhonnête. Sans compter les bandes de poivrots au sortir des tavernes, moitié chancelant, moitié roulant dans la boue; les chiens se nourrissant du cadavre d'un infortuné mort de faim, les mioches main tendue sans espoir, las, vers une inespérée piécette; ça et là, dans quelque ruelle sans éclairage, un type qui s'effondre, poignardé en plein cœur pour quelque affaire sordide; sans oublier les crève-la-faim se faisant les dents sur des chats ou des rats.

Les gens ne semblent se mouvoir que pour une unique chose: trouver à manger. Partout on parle de Jack l'Eventreur. A combien de crimes en est-il? Dix, vingt, cent, mille? Quelle importance? Il est la Mort en personne, qui passe prendre les âmes un peu trop tôt ou un peu trop tard, pour les emmener loin de cette vallée de larmes. Personne ne l'a jamais vu et plus personne ne lutte contre lui. A quoi bon? "Peut-être ce soir viendra-t-il me prendre? Et alors? Au moins je n'aurai plus faim..."

Quant au gamin, Peter Pan, les joueurs pourront peu à peu remonter sa trace: après avoir erré un peu partout dans les ruelles, affamé, il s'est arrêté dans une auberge pour demander à manger. Vu qu'il n'avait rien pour payer, il a dû se livrer à une exhibition publique devant l'œil lubrique des pervers assemblés là. C'est après plusieurs avances mal intentionnées, et sans avoir fini son repas, que le gosse a fui vers la Tamise.

Veillez à distiller lentement ces informations, en jouant sur l'ambiance sordide du Bourbier et sur les conversations qui reviennent toujours à la faim.

Suivez la deuxième étoile sur la droite

Au bout d'un moment, vos joueurs devraient commencer à sérieusement vouloir quitter ce lieu maudit. Arrivés sur les rives de la Tamise, à proximité d'une cage à l'intérieur de laquelle un cadavre termine de pourrir, les PJs seront accueillis par une pluie battante et glaciale. Arpentant les quais glissants et puants, ils apercevront bientôt une sorte de traînée lumineuse dans le ciel nocturne et (sur un test d'Endurant-Vigilance Difficile) un lointain son de clochette, bientôt recouvert par le chant d'un hibou.

Si les joueurs pensent à inspecter les environs, ils trouveront une sorte de poudre, semblable à celle de la chambre, qui s'avère être des résidus de Ka-Soleil. Les PJs ressentiront aussitôt une porte d'Akasha à cet endroit, dans les eaux boueuses de la Tamise charriant cadavres de bêtes et immondices, et ils n'auront plus qu'à s'y jeter pour rejoindre Peter Pan.

Le Pays de Jamais-Jamais

Le Pays de Jamais-Jamais, ou Pays Imaginaire, est un Akasha assez connu, transcription du mythe de Peter Pan. Il fait partie des Ecumes et est Assez Prénant (LdM p.106 et p.117). Ce Plan Subtil possède une histoire mouvementée que nous allons tenter de retranscrire ici. Vous trouverez également dans ce chapitre la description de l'île, décor des prochains actes de ce scénario, ainsi que les lieux essentiels à l'intrigue et les personnages que les PJs pourront rencontrer.



Histoire

La célèbre fraternité des Pérégrins d'EntreMondes a classé le Pays Imaginaire comme aberration akashique. Née de la collision d'au moins trois Akasha, cette Ecume présente une intéressante diversité absurde, savamment liée par l'œuvre de Sir James Matthew Barrie, l'auteur de Peter Pan.

L'île d'origine semble être issue d'une Rive illustrant le mythe d'une plaisante île grecque peuplée de créatures surnaturelles, telles que des satyres, des centaures ou des sirènes. C'est à l'Occident que la collision, empreinte de mythologie bretonne, a dû se produire, apportant son lot de falaises, de mer agitée, de korriganes, gnomes, elfes et autres fées. Au Septentrion, on peut trouver un village indien et l'on peut supposer qu'il provient d'une Rive en disparition. Il est impossible de savoir d'où provient le décor tropical de l'île, probablement d'un Plan Subtil hérité de la mer des Caraïbes, ce qui peut expliquer la présence de pirates à l'Orient de l'île.

Cette construction progressive de l'île a dû s'effectuer vers le XIXème siècle mais il est impossible d'en être tout à fait sûr. Ce qui est certain, par contre, c'est l'apport de

Sir Barrie à l'Akasha. C'est son œuvre, "Peter Pan", qui a fait de la Rive une Ecume. Sir Barrie a vraisemblablement dû visiter le Pays Imaginaire tout à fait par hasard vers l'âge de six ans, à la mort de son frère aîné, âge auquel il s'est vu dans l'obligation de grandir. Il en garda sans doute un souvenir fort et c'est cette île qu'il choisit comme décor pour son œuvre théâtrale.

Le Peter Pan originel est ainsi une pure invention de l'auteur. Les autres personnages étaient déjà présents dans les Akashas et c'est ainsi que l'on peut supposer que Sir Barrie visitait régulièrement le Pays de Jamais-Jamais durant l'écriture de l'œuvre. Le cas des enfants perdus pose problème. Etaient-ils déjà là? Sont-ils réels?

Viennent-ils d'autres Akashas? Ils sont perdus, c'est la seule certitude que l'on peut en avoir.

En plus de Peter Pan lui-même, et de la structuration du Plan Subtil, Sir Barrie apporta à l'Akasha une partie de Londres. C'est ainsi que l'on peut retrouver les jardins de Kensington, que les habitants de l'île vivent selon les coutumes victoriennes (ou du moins l'idée qu'ils s'en font) et qu'évidemment la plupart des portes menant à l'Akasha se trouvent à Londres. Très vite le Pays Imaginaire s'éleva dans les strates akashiques et imprégna pour toujours la conscience des hommes. Cela ne l'empêcherait pas de connaître un destin tragique.

Sir James Matthew Barrie n'eut pas d'enfant. A la place, tel un coucou, il se chargea de l'éducation de cinq garçons dont il avait bien connu les parents, morts à présent. Les étouffant, les empêchant de grandir, agissant avec eux tel un véritable carnassier des sentiments (à tel point que certains ont pensé qu'il s'agissait d'un Selenim, ce que l'on sait aujourd'hui faux), il les perdit un à un.

Le plus âgé, Georges, mourut à la guerre. Jack et Nico, le cadet et le benjamin, s'enfuirent aussi loin que possible pour tenter de vivre une vie d'adulte; mais le préféré de Sir Barrie, Michael, se suicida par noyade, en s'enlaçant avec un de ses camarades dans le lac de son université, mettant fin à la relation morbide qui l'unissait au dramaturge. L'Akasha menaça de sombrer. Heureusement, dans le même temps, Walt Disney permit à l'œuvre de trouver une nouvelle jeunesse et par là même d'éviter le pire au Pays Imaginaire. Et pourtant, le répit ne fut que de courte durée...

C'est le 5 avril 1960 que Peter Davies, le dernier "enfant" de Sir Barrie à lui être resté plus ou moins fidèle, le Peter Pan devenu éditeur, quitta le Royal Court Hotel de Londres, traversa Sloane Square, descendit les escaliers vers le métro et se jeta sous un train. Dans l'Akasha, un grand hiver s'abattit et le lac de Kensington fut gelé, ce qui amusa beaucoup les garçons

perdus. Ils allèrent y patiner et Peter Pan, faisant inexplicablement une mauvaise chute, s'ouvrit le crâne et la vie le quitta doucement alors que son sang, rouge et chaud, recouvrait doucement le lac. Il est ironique que cette mort soit celle du frère aîné de Sir Barrie, celui qui avait mit fin aux jours d'enfant du dramaturge, celui qui était parti trop tôt pour le Pays de Jamais-Jamais, vers la plus grande des aventures.

Alors que Peter Davies rendait son dernier souffle sous l'horrible machinerie du train, le temps fut comme suspendu dans l'Akasha et les Terres Gastes, lentement, rongèrent l'île. Le mythe de Peter Pan commença à se dissiper.

C'est avec l'Apocalypse que l'Arcane du Diable décida de lancer son attaque sur les Plans Subtils (LdM p.120). L'un de ses adoptés, qui connaissait bien l'île (pour y avoir déjà été vaincu) décida tout naturellement d'y retourner, cette foi appuyé par son Arcane, et de remplir son rôle de conquérant. Son nom, vous le connaissez: Crochet.

C'est pour faire face à ce terrible péril que Clochette fut dépêchée pour trouver un nouveau Peter Pan. Jurons qu'elle ne s'est pas trompée sur son choix, puisque, aidé des Immortels, il est à parier que Peter Pan saura sauver à nouveau le Pays Imaginaire.

Décor

L'île est en grande partie recouverte d'une jungle épaisse et verdoyante et, même si elle conserve son aspect brouillon et anarchique, la végétation est étonnamment suffisamment aérée pour permettre un cheminement aisé. La plupart des rivages sont des plages de sable fin ou de galets, parfois coupées par de petits ensembles de rochers ocre ou gris, mais l'on trouve aussi à l'Occident de l'île des falaises de craie blanche hautes d'une dizaine de mètres.



Tic Tac Tic Tac...

Le temps ne passe pas dans le Pays Imaginaire: il a été dévoré par le Crocodile. Il est impossible, interdit, de grandir au Pays de Jamais-Jamais! Plusieurs problèmes en résultent: les habitants n'ont aucune idée du temps, bien qu'ils usent de termes s'y rapportant (heure, jour, etc.) avec un grand plaisir; leur mémoire va à vau-l'eau; la fatigue ne se fait ressentir que lorsque l'on écoute un conte de fée, les montres ne fonctionnent plus (excepté le réveil tic-taquant dans le ventre du Crocodile) et personne ne vieillit, ni ne meurt de mort naturelle.

Le rythme jour/nuit est par ailleurs très particulier. Il existe, certes, mais ne semble correspondre à aucune loi naturelle. Techniquement, vous pouvez faire se lever le jour ou tomber la nuit quand bon vous semble, il n'y aura vraisemblablement que les PJs pour s'en étonner. Utilisez cette amusante particularité pour accentuer l'effet dramatique de certaines scènes.

L'île est en fait un volcan éteint de forme approximativement ronde. Le relief s'accroît en pente plus ou moins accidentée, depuis les côtes jusqu'au centre, le cratère culminant à près de quatre cents mètres d'altitude. La terre est particulièrement riche, ce qui peut expliquer la luxuriance de la végétation, et irriguée par de multiples cours d'eau au courant vif mais au lit n'excédant jamais un mètre de large. Seule exception, la Rivière (elle ne porte pas de nom), courant du cratère aux marais et passant par un massif rocheux où elle donne naissance en une merveilleuse cascade au lac de Kensington au centre duquel se trouve l'Île aux oiseaux.

La mer est bleu turquoise, claire mais tellement profonde qu'il est impossible d'en voir le fond au-delà de cinq mètres à partir du rivage. La température de l'eau, comme celle de l'air, est agréable, le courant est faible (il n'y a pas non plus beaucoup de vent dans cet Akasha) et la mer est donc calme en permanence, excepté à l'Occident où elle est agitée par quelques vagues venant s'écraser sur la muraille de falaises. Il pleut très rarement et toujours à l'Occident ou sur le cratère.

La faune de l'île est assez exotique: perroquets, singes, poissons miroitants, oiseaux

multicolores, insectes étranges et autres serpents et reptiles sifflotants. Laissez courir votre imagination mais n'oubliez pas d'y faire régulièrement allusion car, bruyants et distrayants, ces animaux rajoutent une touche de bonne humeur et de dépaysement à l'ambiance de l'Akasha. Les prédateurs sont soit très peu nombreux soit très discrets et, de fait, les dangers sont vraiment quasi inexistantes sur l'île.

Lieux

•Le Village des fées

En fait, parler de village est un peu exagéré. Il s'agit d'une vaste clairière au sud-ouest de l'île, près d'un massif rocheux, irriguée par une demi-douzaine de ruisseaux. Les arbres fournissent un abri suffisant aux fées et aux elfes, les gnomes dorment sous les rochers alors que les centaures et les satyres dorment allongés dans l'herbe grasse sous les frondaisons. Finalement, la seule "construction" peut être attribuée aux korrigans. Ils dorment dans de petits trous sous terre, qu'ils marquent souvent par une petite pierre levée, voire un cercle de cailloux, à proximité duquel ils ont pris l'habitude d'allumer de petits feux à la nuit tombée.

•L'Arbre au pendu

C'est un gigantesque chêne mort perdu au nord du Village des fées. A l'une de ses branches pend une sinistre corde. Son tronc est creux et c'est ici que les garçons perdus ont élu domicile. Ils y accèdent par les nœuds de l'arbre transformés en trappes secrètes. L'intérieur est très coquet, aménagé suivant un style victorien bon enfant, et l'on peut y trouver un nombre ahurissant de jouets de toutes sortes.

•La Crique aux sirènes

Au midi de l'île, cette crique est un véritable piège. Ouverte sur la mer et d'apparence calme, c'est en vérité une forêt d'écueils et de rochers qui attendent le marin imprudent. Une colonie de sirènes y a élu domicile. A la sortie de la crique, au fond de l'eau, on peut parfois apercevoir des restes de navires échoués là, attirés dans le piège tendu par les fatales créatures.

•Le Village des Indiens

Au sommet de la plus haute des falaises de la rive occidentale trône le campement des Indiens de l'île. Tentes dressées, peaux de bêtes étendues, chants, tambours et rires, un feu éclairant la nuit, ce petit village respire la gaieté, la joie et la fête. Un paradis pour enfants. Le totem se dresse fièrement au milieu des tentes, éclairant de son fier et large sourire l'île et les voyageurs en quête d'exotisme et de bonne humeur.

•L'île aux oiseaux

Au centre du lac de Kensington se trouve la petite Ile aux oiseaux. D'environ cinq cents mètres de diamètre, elle est recouverte d'une végétation particulièrement luxuriante (même pour le Pays Imaginaire) dans laquelle s'ébattent oiseaux, insectes et fées. C'est par ailleurs ici que vit Solomon Cow (voir plus loin). Le lac lui-même se situe au sud du volcan, au milieu d'un massif rocheux, et il est alimenté par une magnifique cascade haute de près de dix mètres.

•La Crique des pirates

C'est une crique assez semblable à celle des sirènes, si ce n'est qu'elle est beaucoup plus profonde, ce qui permet aux navires de mouiller là en attendant de reprendre la mer. C'est d'ailleurs le cas du Jolly Roger, un très classique bateau pirate, dont Crochet est le capitaine. La crique se trouve à l'Orient de l'île.

•Le Rocher en forme de tête de mort

Sinistre roc perdu dans la mer, à près d'un mile des falaises de l'Occident, il a la forme caractéristique d'un crâne de près de quinze mètres de haut. L'intérieur en est totalement creux, inondé dans le fond, et l'on peut accéder à l'intérieur par les "yeux" et les "narines" (la "bouche" se trouvant sous le niveau de la mer; c'est d'ailleurs par cet accès que l'eau s'infiltré à l'intérieur). La mer est perpétuellement agitée aux alentours et il y pleut très souvent.

•Les Marais

Au Midi de l'île se trouve une vaste étendue marécageuse, un bourbier infâme, née au creux du delta de la Rivière auquel viennent se joindre de multiples ruisseaux. C'est une étendue plane où l'on ne sait pas trop si l'on est toujours sur terre où si l'on s'avance déjà en mer. Crapauds, libellules, moustiques et autres joyeusetés... Le marécage n'est pas en soi dangereux, il est simplement très déplaisant. Notons toutefois, cela mérite que l'on s'y attarde, que c'est ici que vit le Crocodile, Gardien du Trésor du Pays de Jamais-Jamais.

•L'Opikanoba

Les Terres Gastes du Pays Imaginaire (LdM p.112). Elles sont apparues à la mort de Peter Pan, dans les années 1960 et depuis, inexorablement, elles s'étendent sur toute l'île. Leur face visible se situe dans le cratère du volcan éteint mais l'on peut estimer qu'elles rongent déjà toutes les entrailles de l'Akasha. C'est aussi pour lutter contre l'Opikanoba (les habitants de l'île ignorent tout des Terres Gastes et considèrent ce territoire comme une sorte de monstre) que Clochette est venue chercher un nouveau Peter Pan.

Peuples

• Les satyres

De taille humaine, avec des pattes de bouc et de petites cornes sur le front pour les mâles (il y a aussi des femelles que l'on nomme par commodité des faunes). Ils ont un important rôle décisionnel au sein des fées.

• Les centaures

Les plus grands et les plus imposants de tous les habitants de l'île. Ce sont aussi les moins nombreux de toutes les fées. Leur force physique est reconnue de tous et leur sagesse n'est plus à démontrer.

• Les sirènes

Elles ne font pas vraiment partie des fées et pourtant c'est tout comme. Magnifiques mais ensorceleuses, ce sont les seules à sous-entendre dans cet Akasha l'idée du sexe, cette activité ayant été apparemment bannie de l'île du temps de Peter Pan. Même chez les satyres et les centaures, le sexe n'est plus quelque chose de spontané.

• Les korrigans

Ce sont les plus nombreux de tout le peuple féérique. A peine soixante centimètres de hauteur, la peau couleur terre, ils sont particulièrement facétieux et bruyants. Dès qu'un danger se présente, ils disparaissent sur-le-champ avec une étonnante célérité. Ils sont les seuls parmi les fées à constituer des familles et des demeures.

• Les gnomes

Ce peuple n'est constitué que de mâles. A peine plus grands que les korrigans, une barbe blonde ou blanche et des habits verdâtres. Ils sont connus pour leur grande sagesse. C'est par ailleurs eux qui ont la mémoire la plus longue parmi les fées: près de quatre jours pour les plus doués!

• Les fées

Ce sont de tout petits êtres de moins de dix centimètres de haut, avec des ailes dans le dos et une fâcheuse manie à constamment vous voler autour. On nomme "elfes" les mâles, qui ont d'ailleurs l'étrange particularité d'avoir la peau bleue et de très peu parler.

• Les Indiens

Il ne s'agit pas d'un peuple féérique, il possède donc une mémoire un peu plus importante, quoique centrée sur la vie quotidienne. Mais ils se rappellent par exemple de Peter Pan. Ce sont des Sioux tout ce qu'il y a de plus classique (cinématographiquement parlant, bien entendu) et ils s'expriment en un anglais haché et simple.

• Les garçons perdus

Il ne s'agit pas non plus d'un peuple féérique, quoiqu'ils en aient peu à peu adopté les habitudes et se soient mis à vivre comme eux. Ce sont les mêmes enfants qu'à Londres, y compris Nana, mais ils ont ici adopté des mœurs d'enfants de bonne famille, bien que très espiègles et s'amusant de tout.

Personnages

• Crochet

Autant laisser Sir James Matthew Barrie vous le décrire : "Regardons-le de près! Le voici debout dans son char, tiré par les pirates, à la place de sa main droite il a un crochet en fer avec lequel il encourage à aller plus vite. Cet homme terrible les traite comme des chiens, et c'est comme des chiens qu'ils lui obéissent. Il a un visage couleur de cadavre, de longues boucles semblables à des bougies noires, qui accentuent encore l'expression menaçante de sa belle physionomie. Ses yeux sont bleu myosotis et empreints d'une profonde mélancolie, sauf quand il plonge son crochet dans un corps. A ce moment apparaissent en leur centre deux points rouges qui les illuminent horriblement.

Il y a quelque chose du grand seigneur dans son attitude; il peut vous transpercer d'un seul regard et il passe pour être un excellent conteur. Il n'est jamais aussi sinistre que lorsqu'il est poli, ce qui est sans doute la preuve d'une bonne éducation; même quand il jure, l'élégance de sa prononciation, et la distinction de ses manières prouvent qu'il est d'une condition sociale supérieure à celle de ses hommes.

Crochet a la réputation d'avoir un courage à toute épreuve. La seule chose qui lui fasse peur est la vue de son propre sang, épais et d'une couleur inhabituelle. Voilà l'homme terrible contre lequel Peter Pan doit se battre. Qui sera vainqueur?"

La Chimère

Elle est double et à la fois une. C'est une même entité, divisée physiquement mais unie au niveau symbolique. Il s'agit du Trésor et de son Gardien. La Chimère se présente donc sous la forme d'un vieux coffre en bois, avec une armature de métal, et d'un gigantesque crocodile de près de six mètres de long, au corps massif et à la mâchoire gigantesque.

Le coffre au trésor ne contient rien d'autre que des Terres Gastes si on a la mauvaise idée de l'ouvrir. Fermé, il contient le rêve de chacun. C'est un rêve imaginaire et c'est pourquoi il ne faut jamais ouvrir le coffre, jamais, sans quoi on détruirait son essence même, faisant ainsi apparaître les Terres Gastes. Moins symboliquement, on peut considérer que le Trésor contient le Pays Imaginaire lui-même.



Mais ce que Sir Barrie ignore, c'est la véritable nature de Crochet. C'est en réalité un Nephilim, sans doute à l'origine amoureux des Akasha, qui devait chercher à travers les brumes des Plans Subtils un sentier vers l'Agartha. Mais il s'est égaré en chemin. Depuis combien de temps est-il Khaïba? Nul ne le sait. Crochet est en fait un Immortel sans grande histoire (si l'on excepte, évidemment, celle relatée par Sir Barrie). Mais il a trouvé dans les récents plans de l'Arcane du Diable, l'Invasion Silencieuse, un soutien inespéré.

Crochet n'a en effet qu'une seule chose en tête: trouver l'Agartha. Il s'est focalisé sur le Pays Imaginaire et son trésor. Le trésor: voilà son Agartha! Et ce Peter Pan n'est plus là maintenant pour l'empêcher de s'en emparer. Alors certes, il reste le Gardien, mais l'équipage que Mouche a recruté pour lui est expérimenté. Sans parler du petit cadeau de l'Arcane XV: un crochet forgé au moyen de techniques magiques dérobées à la Force. Selon lui, il devrait lui permettre de tuer le Crocodile, de détruire la Chimère! Si le capitaine mène son sinistre plan à son terme, c'est tout le Pays Imaginaire qui tombera entre les griffes de l'Opikanoba.

•Mouche

Pour l'assister dans cette quête de dément, son second, Mouche, est prêt à beaucoup, mais pas à tout. Il a en effet des intérêts à défendre. Petit et gros, le marin ne paye pas de mine, avec son petit chapeau de paille, ses lunettes rondes et son ruban rouge. Sans parler de ses vêtements grotesques et trop courts. Non, visiblement, Mouche est un homme de lettres qui joue au pirate.

Il s'agit en réalité d'un Rose+Croix, membre de la Branche de l'Espace (cf. encart). Celui qui occupait précédemment cette charge, fondateur de la fraternité du temps du premier combat contre Peter Pan, avait comme objectif de suivre ce dément de Crochet afin de l'utiliser pour ses propres quêtes akashiques. C'est pourquoi il n'avait cessé de demander au capitaine de repartir en mer. Ce qui n'arriva jamais.

Perdu dans le Pays Imaginaire, le précédent Mouche vit sa quête se terminer là, après la défaite de Crochet. Mais son Collège perdura. Un successeur se présenta (on raconte qu'il s'agit en fait toujours du même Mouche qui aurait survécu au moyen de la Tekhnè Réincarnation Spontanée) et l'équipage fut reformé. Pourquoi avoir de nouveau suivi Crochet? Il semblerait que Mouche veuille "s'imprimer" dans la conscience de l'humanité. Sa vision totalement déformée des Mensonges Rose+Croix lui a donné des rêves de grandeur. En étant celui qui triomphe de Peter Pan, il deviendrait une sorte de héros emblématique pour l'humanité, du moins c'est ce qu'il croit. Qui est le plus fou des deux: Crochet ou Mouche? Il est aujourd'hui très dur de trancher...

Le Collège du Jolly Roger

En guise de Fraternité Rose+Croix : un équipage de pirates. Ces marins entraînés à la chasse au monstre sont loin d'être les plus grands initiés dont puisse rêver l'Arcane de la Coupe mais ils sont efficaces, et c'est bien tout ce qu'on leur demande. Mouche est leur véritable chef, bien que Crochet croie que ce soit lui. Ils ont pour l'instant comme ordre d'obéir au capitaine. Les pirates sont huit et ont tous des mines peu engageantes.



•Clochette

Simple effet-*Dragon* à l'origine, elle acquit une plus grande puissance avec les aventures de Peter Pan. Sa poudre de fée, notamment, lui permet de faire rentrer n'importe qui dans le Pays Imaginaire.

Petite et mignonne, brune, habillée d'une feuille et de bas au motif de guêpe. Ses clochettes accrochées aux chevilles sont son meilleur moyen d'expression (les autres peuples de l'île semblent en effet la comprendre).

Mais ses actions contre Crochet et l'Opikanoba lui ont valu d'être remarquée par le Dévoreur: elle est dorénavant la cible de tout animal mâle, à l'intérieur des Plans Subtils ou à l'extérieur. Ceci semble être une inexplicable manifestation de l'Opikanoba et prendra certainement fin avec le monstre.

•Solomon Cow

Cette corneille est un adopté de la Lune (LdM p. 71) Assez Initié. Amoureux des Akasha, qu'il a découverts par ses frères de l'Amoureux, il a décidé de s'y réfugier loin de la fureur du monde. C'est donc un ermite que l'Apocalypse est venue rattraper. Il ne prendra part en rien aux événements. Il n'est intéressé que par son repos. Cette pause dans sa quête de l'Agartha pourrait bien être définitive - qui sait? Toujours est-il que Solomon Cow est un sage d'une grande sagesse. Ses connaissances de l'île sont quasi illimitées. Son caractère serviable et ouvert en fera donc certainement un confident des PJs durant leur séjour.



•Peter Pan

Il s'agit bien du fils de leur ami. Le pauvre même est complètement perdu. Il ne sait plus d'où il vient, ni qui il est, ni quoi que ce soit sur son ancienne vie. Il est Peter Pan! Mais ça ne l'avance pas plus...

Soumis comme la plupart des habitants de l'île à la perte de mémoire, il oublie très vite tout un tas de choses, comme les noms par exemple, mais il possède une connaissance apparemment instinctive de la plupart des choses de l'île. Comme s'il y était déjà venu (ce qui n'est pas si absurde à imaginer, d'ailleurs). Bref, il est Peter Pan, ce gamin destructeur, joyeux, fantasque et léger. Celui qui vole et combat Crochet. Pourquoi? Bah... A quoi bon se poser toutes ces questions...

Acte II: Opikanoba

Naufrage

Les PJs refont surface au milieu d'une crique, dans une eau bleu turquoise, chaude et agréable. Il fait jour, visiblement une fin d'après-midi, le soleil étant relativement bas vers l'Occident et la lune étant déjà légèrement visible dans le ciel. Une lune pleine et laiteuse.

Les PJs sont à moins de vingt mètres du rivage et peuvent apercevoir, en face d'eux et sur la gauche, une petite plage de sable fin encadrée de rochers de couleur ocre, puis la lisière d'une jungle touffue et verdoyante. Sur leur droite, les rochers se jettent dans l'eau, qui prend une légère teinte rougeâtre, et où l'on peut apercevoir comme des ombres se mouvoir avec grâce. Derrière eux, la mer immense et éternelle.

Laissez les joueurs reprendre leurs esprits et se demander où ils sont (ils devraient tout de même en avoir une petite idée) puis faites intervenir les sirènes. Au milieu des rochers d'ocre et d'ombre dressés dans l'eau, les PJs peuvent soudain entendre des rires cristallins, des rires de femmes, mais à la pureté et à la musicalité totalement surnaturelles. Puis, trois ou quatre "plouf" discrets, comme si des corps agiles venaient de gracieusement rentrer dans l'eau. Glissant rapidement dans les profondeurs de la crique (il est Assez Difficile de les apercevoir), les sirènes iront se placer sous les PJs puis remonteront soudainement pour les attraper par les jambes et les entraîner vers le fond.

Gérez "l'affrontement" comme bon vous semble (les joueurs devraient être stressés par Londres alors n'hésitez pas à continuer à être angoissant dans la description de l'attaque des sirènes – la jungle alentour devient silencieuse, l'eau semble ne plus bouger, ils aperçoivent tout juste une ombre se mouvoir sous eux, et autres classiques du genre) mais évitez de tuer qui que ce soit, dans les deux camps.

Puis, en supposant que les PJs aient eu la présence d'esprit de faire quelque bruit en hurlant de terreur, en appelant à l'aide ou en poussant un quelconque, mais rituel, cri de combat, un groupe d'êtres fabuleux fait son apparition sur la plage, sortant soudainement de la jungle. Il y a des korrigans, des fées, des gnomes, des satyres et des centaures. Un petit groupe d'une quarantaine d'individus. Les satyres et les centaures se jettent immédiatement à l'eau et vont secourir les PJs au cours d'une bataille confuse qui laisse un vague sentiment de joie euphorique.

Une fois sur le rivage, les PJs peuvent souffler et laisser retomber la pression. La dizaine de sirènes, magnifiques, revenues se poster sur les rochers, se mettent maintenant à rire de joie et de contentement,

bientôt imitées par le groupe d'êtres fantastiques revenus sur la plage. Un jeu! Ce n'était qu'un jeu... Les Immortels peuvent maintenant se détendre, le premier contact avec les habitants du Pays de Jamais-Jamais s'étant bien passé, et se laisser aller à un rire euphorique et communicatif.

Entretien avec Solomon Cow

Une fois passé cet instant de détente très vraisemblablement bien accueilli après les errances londoniennes, les joueurs vont certainement vouloir questionner le petit peuple féérique au sujet de Peter Pan. Ils savent que Clochette est allée chercher un dénommé Peter Pan, en effet, mais ils ne savent plus pourquoi, ni quand d'ailleurs. De toute manière ils ne savent plus grand-chose, hormis qu'ils ont bien rigolé avec les sirènes et que "s'ils veulent savoir quelque chose, leur dira un gnome, il faut aller voir Solomon Cow, parce qu'eux, ils oublient toujours tout". A la question "Qui est Solomon Cow?", on leur répondra "La mémoire du Pays Imaginaire". Et toute la petite troupe se mettra gaiement en route vers l'Île aux oiseaux, ravie d'avoir encore trouvé un nouveau jeu.

Arrivé au lac de Kensington, le gnome leur expliquera que l'on ne peut accéder à l'île qu'en volant, mais que (si les PJs le demandent), effectivement, ça doit être possible à la nage. En tout cas les Immortels devront s'y rendre seuls. L'île est sacrée et seuls les fées et les oiseaux sont autorisés à y aller, ainsi que, évidemment, Solomon Cow et ses semblables. A cette dernière mention les joueurs devraient comprendre que ce mystérieux Solomon Cow est sans doute un Nephilim. Sur l'île, les PJs devront se débrouiller seuls pour trouver le sage. Vous pouvez vous inspirer de la scène du film Willow, lorsque celui-ci cherche la sorcière Fin Raziel, excepté le fait que le décor est ici beaucoup plus luxuriant et joyeux. Toujours est-il qu'à un moment donné, les PJs vont finir par se faire interpellé par une corneille se présentant comme étant Solomon Cow et qui leur demandera ce qu'ils recherchent ainsi.

Il ne va pas être aisé de jouer l'Adopté de la Lune. Il parle beaucoup par allusions, énigmes ou anecdotes, tournant constamment autour du pot pour bien juger ses interlocuteurs. Mais c'est effectivement un puits sans fond de connaissance sur l'île. Il pourra tout raconter aux PJs sur sa propre existence mais aussi leur donner de multiples renseignements sur l'histoire du Pays Imaginaire.

Attention cependant: il ne le fait pas gratuitement et attend des PJs qu'ils lui racontent de multiples histoires sur leur propre quête. Il n'y a que deux choses que Solomon Cow ne dira pas: où est le trésor ("car il n'est pas bon de le chercher") et qui sont Crochet et Mouche (il l'ignore lui-même mais il pense, et ceci il pourra le dire, qu'ils cachent un secret qu'il convient de découvrir).

Enfin, après s'être assuré que les PJs étaient dignes de confiance, Solomon Cow leur révélera où est Peter Pan: "Il court un très grand danger. La petite fée ne s'est pas trompée en l'amenant ici, mais le Dévoreur, sous la forme d'un sinistre hibou, a dû l'empêcher de mener à bien sa mission. Elle et l'enfant-oiseau ont emprunté le mauvais chemin et sont désormais la proie de l'Opikanoba. Abandonnez toute crainte et tout espoir, toute tristesse et toute joie, toute haine et tout amour: vos sentiments et vos émotions seront les armes de l'Opikanoba. Oubliez tout, soyez des fantômes, et vous retrouverez l'enfant qui vole."

Sur ce, lui-même s'envole.

Lily la Tigresse

En apprenant que Peter Pan est tombé entre les griffes de l'Opikanoba, le petit peuple-fée est complètement effrayé. Les korrigans et les fées courent en tout sens, le pelage des satyres se dressera de crainte, les gnomes se lamenteront et seuls les centaures conserveront leur jugement: "Il faut que vous alliez sauver Peter Pan, nous-mêmes ne le pouvons pas, l'Opikanoba nous dévorerait."

Le petit peuple conduit alors les PJs vers le cratère du volcan. En chemin, la petite troupe croise une bande d'Indiens. Ils se tiennent en embuscade dans les arbres et, à moins de réussir un jet d'Endurant-Vigilant Très Difficile, nul ne s'apercevra de rien. La petite troupe se trouve bien vite encerclée par des Peaux-Rouges enragés. Ils sont en effet sur le sentier de la guerre, armés, bariolés et visiblement très énervés.

Sauf actions malheureuses de la part des PJs, tout devrait bien se passer. Le chef intervient rapidement et se met à parler avec un centaure. Visiblement, sa fille Lily la Tigresse a été enlevée par Crochet. L'affaire est évidemment très grave et nécessite une intervention commune et concertée. C'est pourquoi le petit peuple se propose d'aider les Indiens à retrouver Lily la Tigresse pendant que les PJs rechercheront Peter Pan dans l'Opikanoba. Cette diversion semble ravir les korrigans qui ne sont plus obligés d'escorter les Immortels jusqu'au cratère. Et c'est en compagnie d'un unique centaure que les PJs feront route vers le lieu maudit où se terre le mal.

Leur guide sera très évasif sur la nature de l'Opikanoba: "C'est un monstre, un lieu, une brume, une maladie, un vent de crainte qui court sur l'île. C'est à la fois tout ça et rien de tout ça. C'est bien pire encore. C'est un mal qui ronge le Pays Imaginaire jusque dans ces entrailles." Enfin parvenus sur le rebord du cratère, les PJs peuvent contempler en contrebas une région entièrement recouverte d'une froide brume à la fois grisâtre et glauque. Tout semble y être plus froid, l'air y est apparemment absent, la mort partout présente. Un

spectacle saisissant d'horreur, qui étreint les Pentacles et ronge le Ka à la manière de vermines dévorant du bois mort. Les PJs pourront reconnaître (Akasha ou Anti-Terres au niveau Apprenti ou Intelligent-Esotérisme Difficile) des Terres Gastes: l'irréparable cancer qui ronge les Akasha, la plaie dans les terres du rêve, la souillure que seul le Graal peut laver. Et c'est dans un froid sourd, cruel et maléfique que les Immortels devront descendre au fond du cratère, vers cet ogre avide et toujours affamé qui invite les Pentacles à un banquet où ils joueront les plats.

Dans les griffes de l'Opikanoba

Pur moment d'improvisation et de roleplay, les séquences de cette scène ne sont pas écrites, et pour cause: elles seront personnelles à chaque PJ. L'Opikanoba est un monstre qui s'attaque aux souvenirs, aux sentiments, aux émotions, bref à l'âme des êtres qui le traversent. Vous devrez donc bien connaître vos joueurs et leurs personnages pour leur concocter de pures scènes d'horreur. Leurs souvenirs sont déformés, leurs peurs exacerbées, rien n'est sain et le Pentacle est directement affecté. Ici, c'est le Khaïba qui guette.

Pour chaque scène, les joueurs effectueront un jet d'Initié Difficile. Chaque niveau de Khaïba compte pour un point de malus, de même que chaque scène précédemment ratée. En cas d'Échec, l'Immortel gagne une puce de Khaïba; en cas de Maladresse il en gagne trois et les prochains éventuels jets se feront à Très Difficile. En cas de Coup d'Éclat, il ne se passe rien, comme dans le cas d'une simple réussite, mais en plus les prochains jets seront simplement Assez Difficiles.

Vous pouvez enchaîner ainsi autant de scènes que vous le souhaitez mais un nombre de trois semble être une bonne moyenne. Vous pouvez mélanger des scènes vécues collectivement à d'autres éprouvées individuellement. Bref faites regretter Londres à vos joueurs. Et dans cette optique, il serait dommage de réduire

l'Opikanoba à une simple série de lancers de dés. Prenez le temps de décrire les scènes, laissez vos joueurs réagir, et modifiez la difficulté du jet de dés en fonction de leur roleplay. Ce passage doit être stressant et saisissant et vous devrez bien préparer vos descriptions si vous souhaitez marquer durablement vos joueurs.

Lorsque vous le souhaitez, ou lorsque vos joueurs n'en pourront plus, faites retentir un bruit de clochettes, à environ cent mètres dans la brume. Laissez vos joueurs stresser à l'idée d'une nouvelle mauvaise rencontre (l'Opikanoba étant sensé pervertir des choses familières ou désirées) puis faites-leur remarquer le point brillant (de Ka-Soleil si les PJs pensent à passer en Vision-Ka) qui luit à l'endroit d'où vient le tintement. Si les PJs craignent une nouvelle illusion et l'évitent, laissez-leur poursuivre leur errance jusqu'à ce qu'ils en meurent ou en deviennent fous, à moins qu'ils ne se décident enfin à aller voir de quoi il retourne.

Dans ce cas, ils trouveront une Clochette épuisée et effrayée, s'agitant au-dessus d'un môme allongé, inconscient, dans la même position que sur la terrasse de leur ami. Les PJs n'ont plus qu'à rebrousser chemin et à ressortir des Terres Gastes. Guidés par Clochette, cela s'avérera moins dur, mais il serait judicieux de placer sur le retour une dernière scène d'horreur collective, peut-être la plus effrayante, comme un souvenir laissé par l'Opikanoba. Son baiser d'adieu.

Acte III: Crochet

Les PJs seront accueillis avec un grand soulagement par le centaure. Harassés et vraisemblablement à bout de nerfs, ils seront alors conduits vers le Village des fées, où ils seront fêtés comme les plus grands des héros. Les korrigans et les fées commenceront à jouer avec la plus grande insouciance et un banquet sera dressé sur l'herbe grasse. Les PJs pourront alors rencontrer les garçons perdus et les autres fées, qui se prêteront volontiers à la fête.

Briser la linéarité

Ce scénario a été rédigé pour que les MJs n'ayant pas le temps ou l'envie de le développer puissent tout de même le prendre très rapidement en main. Il en résulte une certaine linéarité qui permet de s'approprier très facilement l'intrigue, mais dont l'inconvénient est le risque de frustration des joueurs. Que les MJs disposant de temps n'hésitent donc pas à casser cette linéarité.

Le décor et les personnages peuvent fournir suffisamment de scènes anecdotiques pour étoffer le scénario et le rendre plus vivant. Vous pouvez également vous inspirer des sources citées en annexe pour forger vos propres intrigues secondaires. Et enfin, certaines séquences peuvent être fractionnées. Vous pouvez par exemple ne pas faire intervenir les Indiens et l'enlèvement de Lily la Tigresse sur le chemin de l'Opikanoba mais plus tard, au village. De même pour la dernière scène de Crochet dans les marais. Après tout, Crochet peut très bien avoir été présent lors du piège au Rocher et peut, après sa défaite, se retirer sur son navire (ce qui laissera le temps aux PJs de l'espionner et d'en apprendre plus sur lui).

Bref, si vous préférez les intrigues ouvertes aux scénarii linéaires, vous devriez disposer de suffisamment d'outils pour rajouter votre propre imaginaire au Pays de Jamais-Jamais.

Peter Pan se réveillera alors pour la plus grande joie de tous. Il se mettra aussitôt à rire et à voler, comme dans un rêve, et ne semblera pas le moins du monde troublé par son séjour à Londres et dans l'Opikanoba: il ne s'en rappelle tout simplement pas! Mais sa volonté quasi hystérique de s'amuser laisse percevoir en filigrane la détresse de cet enfant qui ne se souvient plus des souffrances qu'il a endurées, mais qui continue pourtant à les ressentir en lui, comme un étai froid et mordant.

Il n'y a strictement rien à en tirer. En apprenant que les PJs l'ont sauvé (Mais de quoi? Cela, nul ne s'en souvient ou ne veut en parler par ces temps de jeux et de fêtes), il fera d'eux ses capitaines d'honneur. Puis il retournera jouer avec les garçons perdus et Wendy, pour la plus grande tristesse de la jalouse Clochette.

Il ne serait pas très judicieux, en tout cas, de s'en faire un ennemi. Les habitants de l'île ont tôt fait de tout oublier et pourraient bien se retourner contre les PJs si ceux-ci avaient la mauvaise idée de s'en prendre à leur Peter Pan.

Mais soudain, la fête s'arrêtera au son grave de la forte voix d'un centaure. Accompagné d'un gnome, de quelques satyres et autres fées, il s'écriera:

"Nous avons retrouvé Lily la Tigresse!"

Lily la Tigresse! Tout le monde l'avait oubliée...

Tempête

La fille du chef indien a bien été enlevée par l'infâme Crochet, qui l'a enfermée dans le Rocher en forme de tête de mort. Il s'apprête à la sacrifier à moins qu'elle ne révèle où se trouve le trésor (les Indiens sont les seuls à s'en souvenir – hormis Solomon Cow). Peter Pan s'écriera qu'il ne peut laisser cette injustice se commettre et il s'envolera aussitôt vers le Rocher, accompagné d'une Clochette désespérée et visiblement très agacée par le manque de reconnaissance que Peter Pan porte à son égard.

Les PJs ne souhaiteront vraisemblablement pas rester plantés là. Les fées leur montreront volontiers où se trouve le Rocher mais nul ne possède de barque pour y aller. En volant? A moins que... Les Indiens possèdent de petites embarcations qu'ils utilisent parfois pour pêcher. Ravi à l'idée de se rendre au Village des Indiens, le petit groupe de fées se mettra immédiatement en route, avec force rires et chansons...

Négocier avec les Indiens ne sera pas chose aisée. Ils sont sur le sentier de la guerre, très énervés, et les PJs ressemblent plus à des pirates qu'à n'importe quel autre habitant de l'île. Mais avec de bons arguments, et beaucoup de gentillesse, il sera possible de se faire prêter suffisamment de canoës pour que les PJs puissent se rendre sur le Rocher.

Les Indiens n'osent pas s'y rendre. C'est un lieu maudit pour eux et cet infâme Crochet joue certainement là-

dessus. Par contre, ils projettent d'attaquer le Jolly Roger en guise de représailles et de s'en emparer afin de pouvoir négocier un échange en bonne et due forme.

Après avoir tout organisé, les Immortels pourront enfin voguer vers le Rocher en forme de tête de mort. Il serait de bon ton que la nuit tombe à ce moment (si ce n'est déjà fait) et, mieux, qu'il se mette à pleuvoir. Et pourquoi pas quelques éclairs? Vous pouvez ainsi réclamer quelques jets d'Agile-Navigation plus ou moins Difficiles afin de compliquer la vie des PJs. Vous pouvez également leur faire effectuer quelques jets de dés s'ils ont choisi d'y aller en volant, voire en nageant. Inutile de déchaîner les éléments mais, pour rester dans les classiques, une petite tempête reste un moment stressant et toujours agréable à se remémorer...

Le piège

En arrivant au Rocher, les PJs pourront apercevoir une barque de pirate en dessous du nez, lequel est illuminé, très vraisemblablement de l'intérieur, par la lueur d'une lanterne. S'ils entrent, ils peuvent découvrir qu'au fond du Rocher, dans l'eau, la jeune Indienne est attachée à une sorte de pilori. Seule sa tête dépasse de l'eau. Sur un rocher à proximité, Peter Pan, capturé, mis à terre sous un filet de pêche lesté et gigantesque, visiblement prévu pour capturer tout un groupe de personnes. L'enfant est blessé, une blessure par balle, juste en dessous de l'épaule droite. Autour de leurs proies, trois pirates. L'un d'eux tient une lanterne dans laquelle est enfermée Clochette.

Les trois pirates ont l'air plutôt déconcerté. Ils s'attendaient visiblement à beaucoup plus de monde. Ils souhaitaient apparemment capturer tout un groupe de fées. Ils ignorent complètement qui est ce gamin et l'un des pirates se fait d'ailleurs engueuler par les deux autres:

-Pourquoi t'as tiré la corde?

-Il allait délivrer la Princesse!

-C'est pas une raison! Mouche en voulait plus!

-On va se faire engueuler! rajoute le troisième.

-Surtout par Mouche.

-Et puis, qui c'est celui là?

-Je suis Peter Pan, bande de harengs, scélérats, et je vous conseille de me relâcher, immédiatement!

Etc.

Les pirates n'ont pas vu entrer les PJs. Ceux-ci ont donc l'initiative. Il serait toutefois dommage qu'ils ratent leur coup: les pirates sont tous munis de pistolets. Ils ne pourront cependant tirer qu'une seule et unique fois chacun avant de devoir tirer leurs sabres. Ce combat ne devrait pas être bien compliqué - ce n'est d'ailleurs pas le but - et devrait même pouvoir être réglé sans effusion de sang.

Toujours est-il qu'il n'y a personne d'autre dans le Rocher. L'Indienne était visiblement un appât destiné à

attirer du gibier, c'est-à-dire des Indiens ou des fées. Mais certainement pas Peter Pan, qui est censé être mort, et tout un groupe d'Immortels. Il est possible d'obtenir ces informations en interrogeant les pirates. Mais pourquoi avoir organisé cette mascarade? Et où sont les autres pirates? Et surtout Crochet? Les trois pirates ne délivreront qu'à regret ces informations. Crochet est parti avec les autres dans les Marais pour chercher le trésor (s'ils tuent tous les pirates sans les interroger, ils pourront l'apprendre à leur retour par la bouche d'Indiens ayant trouvé le Jolly Roger vide; le reste n'est que simple déduction). Quand à la mascarade, elle avait pour but de faire suffisamment de prisonniers d'un coup, au cas où les investigations pour trouver le trésor traîneraient en longueur, afin de régulièrement pouvoir nourrir le Gardien et d'éviter ainsi qu'il ne se jette sur les pirates.



Un nouveau borbier

Crochet, Mouche et cinq autres pirates sont donc en vadrouille dans les Marais, à la recherche du Trésor. Celui-ci se trouve dans la grotte où vit le Crocodile. Cette partie du scénario est laissée à l'entière imagination des joueurs. Comment vont-ils gérer la situation? S'ils ne font rien, Crochet parvient à ouvrir le coffre et propage encore plus les Terres Gastes. Le volcan gronde, l'Opikanoba commence à descendre les flancs de la montagne, les animaux s'agitent, etc. Si les PJs ne font toujours rien, Crochet parvient à tuer le Gardien, qui s'est jeté sur lui à l'ouverture du Trésor, et le Pays Imaginaire est détruit, comme si le temps venait de se remettre en marche, rattrapant... le temps perdu et tout tombera en cendres au son d'une stridente sonnerie de réveil. Les PJs seront alors expulsés de l'Akasha, en subissant les dommages de votre choix (mort du simulacre ou vieillissement prématuré, Khaïba, Lune Noire, etc.).

Mais gageons que nos héros sauront intervenir. Il est évidemment possible d'affronter les pirates, purement et simplement. Pour l'intérêt dramatique, il serait intéressant que cet affrontement survienne alors qu'ils viennent de découvrir la grotte du Gardien. Au beau milieu du combat, celui-ci surgira évidemment des roseaux, ne faisant aucune distinction entre les pirates et les PJs (il est là pour défendre le Trésor contre quiconque oserait l'approcher). Les pirates sont donc cinq, ils ont tous un pistolet et un sabre. Crochet a une rapière, deux pistolets, et... son crochet. Quant à Mouche, il évitera de se battre.

Il est d'ailleurs possible d'éviter le combat: Mouche peut faire office de traître. Si vous sentez que vos joueurs s'orientent vers cette décision (ou du moins, s'ils ne souhaitent pas un affrontement direct), faites en sorte qu'ils rencontrent Mouche seul, perdu dans les Marais, alors que ses compagnons sont à moins de vingt mètres. Il est entièrement paniqué et donc prêt à négocier. Il ne sera prêt à leur livrer Crochet qu'à la condition que les PJs lui livrent l'enfant qui vole ou du moins la certitude de son départ définitif.

Dans ce cas, Mouche retournera au dernier moment ses hommes contre Crochet, qui devrait alors rapidement perdre l'affrontement. Pourquoi ne pas faire en sorte qu'il soit dévoré une bonne fois pour toutes par le Crocodile?

Il est également possible et même très probable que vos joueurs souhaitent utiliser les Sciences Occultes. A vous de prévoir et d'improviser suivant les possibilités des PJs, et n'oubliez pas de relire les règles concernant les Sciences Occultes dans les Akasha (LdM p.111).

Les joueurs pourraient bien trouver d'autres moyens de contrer Crochet. Laissez-les inventer divers stratagèmes. Peter Pan, lui, sera partisan d'un affrontement franc et massif. Les Indiens ne souhaitent pas pénétrer dans les Marais mais plutôt rentrer chez eux pour fêter le retour de Lily la Tigresse. Quant au peuple-fée, il se laissera convaincre... par le plus convaincant...

Qui sont Crochet et Mouche?

Au-delà de l'utilisation des Sciences Occultes, plus ou moins périlleuse dans un Akasha, il est possible d'en apprendre plus sur Crochet et Mouche en fouillant leur navire. Le Jolly Roger renferme suffisamment d'indices pour en révéler beaucoup au sujet des deux complices: journal de bord, lettres, carnets intimes, objets ésotériques, voire magiques, nous vous laissons le soin de composer vos propres aides de jeu pour que les PJs puissent cerner leurs adversaires et en apprendre plus au sujet de leurs plans (restez discret sur les R+C mais n'hésitez pas à faire allusion à l'Invasion Silencieuse).

Si les PJs souhaitent se rendre sur le Jolly Roger mais ne trouvent pas le temps (parce que l'intrigue évolue trop vite), vous pouvez soit leur ménager une pause, soit faire en sorte qu'un korrigan ait trouvé un carnet, par exemple tombé de la poche de Mouche alors que celui-ci marchait avec ses hommes dans les Marais. Les joueurs auront ainsi la possibilité de savoir exactement à qui ils ont affaire avant la confrontation finale. Ceci dit, si vos joueurs s'en moquent complètement, n'insistez pas et laissez-les dans l'ignorance...

Sauver le Pays Imaginaire

Une fois Crochet détruit ou mis en fuite, Solomon Cow reviendra. Il mettra en garde les PJs et leur demandera de quitter les Marais. S'ils souhaitent ouvrir le trésor, Solomon Cow leur expliquera d'abord qu'il ne faut pas, puis il se joindra au Crocodile pour empêcher les PJs de détruire l'Akasha. Mais quels joueurs pourraient bien avoir cette drôle d'idée?...

Puis, Solomon Cow invitera les PJs à exécuter le Rituel pour détruire les Terres Gastes ou du moins les ralentir. Les Immortels devront donc de nouveau se rendre aux abords de l'Opikanoba pour exécuter le Rituel lustral (LdM p.128). Solomon Cow se joindra à eux, sacrifiant dix puces et réussissant évidemment son jet de dés. Aux joueurs de voir si leurs personnages sont prêts à sacrifier une partie d'eux-mêmes pour sauver le Pays Imaginaire.

Puis, tout cela donnera l'occasion d'une bonne fête (essayons de nous écarter des classiques et évitons la fête à la Star Wars, façon Ewoks) où Peter Pan acceptera finalement de rentrer (il suffit de faire passer ça pour une nouvelle aventure ou lui dire qu'il va retrouver sa maman). Le peuple-fée leur dira au revoir, en espérant les revoir bientôt, et Clochette les ramènera chez eux...

Épilogue

De retour dans le monde profane, les PJs sont toujours autour du corps inanimé du gamin, dans la même position qu'avant leur départ pour Londres, comme si rien ne s'était passé. Ils ressentent simplement un léger étourdissement. Et pourtant, le gamin est blessé, une blessure par balle, la blessure dont il a écopé dans le Rocher en forme de tête de mort. Son père arrivera sur la terrasse, catastrophé. Il n'y avait personne au bout du fil. Il pense que ceux qui le menacent voulaient signer leur crime ou quelque chose dans le genre. La mère

arrivera également, en larmes. Constatant la blessure de leur enfant, ils l'emmèneront immédiatement à l'hôpital. Peter, lui, ne se rappelle rien. Il a tout oublié. Il ne lui reste que ce sentiment étrange d'avoir rêvé de Peter Pan.

Il y a plusieurs moyens d'ouvrir ce scénario:

Crochet, bien que dévoré par la Chimère, a toutes les raisons d'être resté en vie. Si vous considérez par exemple qu'il n'a pas emmené sa stase avec lui, il peut très bien ressurgir quelque part à Londres et en vouloir aux PJs. Ou alors il est bel et bien mort et il est ainsi rentré une bonne fois pour toutes dans la légende, c'est-à-dire qu'il continuera à hanter le Pays Imaginaire. La révélation de l'Invasion Silencieuse peut aussi constituer un moteur d'intrigue. Si l'Arcane du Diable vient à apprendre que les PJs sont au courant de ses plans, il pourrait bien vouloir les empêcher de nuire, d'une manière ou d'une autre...

Mouche n'a peut-être pas été tué. Malgré toutes les promesses qu'il a pu faire aux Immortels, il n'est pas prêt d'en rester là. Il se lancera alors bientôt de nouveau à l'assaut du Pays Imaginaire. Qui sait, les PJs auront peut-être besoin d'y retourner?...

Le cadre du Pays Imaginaire fournit de toute manière un petit background intéressant, en particulier pour des Kabbalistes. Pourquoi ne pas considérer que le cratère du volcan, maintenant lavé (mais l'est-il?) des Terres gastes, est une marche vers un monde de Kabbale? Meborack par exemple? Dans ce cas, les Kabbalistes pourraient aussi se lancer dans l'apprentissage de nouvelles incantations. N'en doutons pas, les habitants du Pays Imaginaire ne rechigneront pas à aider ceux qui les ont sauvés, et ce jusque dans le monde profane. Car cela, ils ne l'oublieront pas.

D'ailleurs vous pouvez aussi vous amuser à inclure les personnages de vos joueurs dans l'histoire de Peter Pan. Certainement pas comme éléments fondamentaux mais peut-être comme personnages à qui l'on fait parfois allusion, en vous inspirant de leurs actions et de leurs personnalités. C'est une bonne gratification pour les joueurs qui en retireront toujours une certaine satisfaction narcissique.

Et enfin, il y a cette société secrète, celle qui menace leur ami. Simple prétexte pour amorcer le scénario, il serait dommage de la laisser ainsi tomber.

Tout ceci est laissé à votre entière discrétion et ce scénario pourrait bien constituer une introduction originale sur une campagne de votre composition et n'ayant plus rien à voir, ou peut-être très peu, avec ce que vos PJs viennent de vivre au Pays Imaginaire.

Lord Pepper

Illustrations : Walt Disney, Loisel et Enkel

PETER PAN**Age** : 13 ans**Ka-Soleil** : Peu Initié (Assez Initié dans l'Akasha).**Caractéristiques dans l'Akasha** : Assez Fort, Assez Endurant, Agile, Assez Intelligent et Assez Séduisant.**Compétences** : Armes (De mêlée) C, Art (Danse) C, Discrétion C, Sports (Acrobatie) M et Vigilance C.**Traditions** : Plans subtils (Akasha et Anti-Terres) A.**CLOCHETTE****Effet-Dragon d'Air Puissant.****CROCHET****Assez Initié** - Assez Enkhaïbaté**Métamorphe** : Triton (Assez Occultées)**Eau** : Assez Initié,**Lune** : Assez Initié,**Air** : Peu Initié,**Terre** : Pas Initié**Feu** : Pas Initié.**Caractéristiques dans l'Akasha** : Assez Fort, Assez Endurant, Agile, Intelligent, Pas Séduisant.**Compétences** : Armes (de mêlée) C, Conn. (Navigation) M, Esquive C, Piloter (Bateau pirate) M et Sports (Natation) A.**Traditions** : Arcane Majeur (Diable) C, Plans subtils (Akasha et Anti-Terres) C et Sciences occultes (Magie) C.**Sciences occultes** : Percevoir C, Sentir M et Modifier M, Transformer M, Déplacer C et Communiquer A. Malkut A.**SOLOMON CROW****Assez Initié****Zoomorphe** : Corneille (Assez Occultées)**Air** : Assez Initié**Eau** : Assez Initié**Feu** : Peu Initié**Lune** : Pas Initié**Terre** : Pas Initié.**Caractéristiques dans l'Akasha** : Pas Fort, Peu Résistant, Agile, Assez Instinctif, Peu Séduisant.**Compétences** : Attaque A, Discrétion A, Esquive M, Vigilance A, Survie (Akasha) C.**Traditions** : Arcane Majeur (Amoureux) A, Arcane Majeur (Lune) C, Plans subtils (Akasha et Anti-Terres) C, Sciences occultes (Kabbale) A et Sciences occultes (Magie) C.**Sciences occultes** : Percevoir C, Sentir M et Modifier M, Transformer M, Déplacer C et Communiquer A. Malkut M, Yesod M, Hod M et Netzah A.**MOUCHE****Age** : 55 ans**Profession** : homme de lettres**Ka-Soleil** : Assez Initié**Caractéristiques dans l'Akasha** : Assez Fort, Peu Endurant, Assez Agile, Intelligent et Peu Séduisant.**Compétences** : Armes (De mêlée) C, Art (Littérature) M, Conn. (Navigation) C, Discrétion C et Rituels A.**Traditions** : Arcane Majeur (Diable) A, Arcane mineur (Coupe) A et Plans subtils (Akasha et Anti-Terres) C.**Tekhnè** : Réincarnation spontanée.**LES PIRATES****Profession** : Pirates**Ka-Soleil** : Pas Initié**Caractéristiques dans l'Akasha** : Assez Fort, Endurant, Assez Agile, Peu Intelligent et Peu Séduisant.**Compétences** : Armes (De mêlée) C, Arts Martiaux A, Conn. (Navigation) A, Discrétion A, et Rituels A.**Traditions** : Plans subtils (Akasha et Anti-Terres) A.*Inspirations***Livre** : James Matthew Barrie

Peter Pan (1921)

Dessins Animés : Walt Disney

Peter Pan (1953)

Peter Pan 2 : Retour au Pays Imaginaire (2002)

Bandes Dessinées : Régis Loisel

Peter Pan, tome 1 : Londres (1990)

Peter Pan, tome 2 : Opikanoba (1992)

Peter Pan, tome 3 : Tempête (1994)

Peter Pan, tome 4 : Mains rouges (1996)

Peter Pan, tome 5 : Crochet (2002)

Peter Pan : L'Envers du décor



• Histoire d'hier et d'aujourd'hui: Les sociétés secrètes (Décembre 2001) •

Ce numéro spécial sur les sociétés secrètes décrit certaines sociétés secrètes qui ont marqué l'histoire occulte du monde. Nous n'en retiendrons que quelques-unes.

Organisations secrètes et criminelles dans l'Inde ancienne

L'auteur débute son article par les sociétés secrètes en Inde ancienne: les Puruvyagra, les Thagî et les Gratia.

- Les *Puruvyagra* sont, selon certains témoignages, de véritables mangeurs d'homme. Ils s'habillaient de peaux de tigre et utilisaient des griffes de métal pour se débarrasser de leurs ennemis. Ces légendes vont même jusqu'à raconter que les adeptes de cette organisation étaient des créatures mi-humaines, mi-animales; des sortes de lycanthropes.

- Les *Thagî* étaient, comme les *Puruvyagra*, une organisation criminelle pour laquelle le meurtre était une institution sacrée. Les membres des *Thagî* se disaient descendre de la déesse Kali, la déesse de la mort dans la religion hindouiste. Les trois symboles des *Thagî* montraient les trois techniques utilisées pour tuer leur adversaire. Le noeud coulant (ou roumal), le couteau et la machette. Selon la légende fondatrice de l'organisation, le roumal fut donné aux Thugs (membres des *Thagî*) par Kali elle-même pour lutter contre les démons. Enfin, pratique intéressante, les Thugs adoptaient les enfants de leurs victimes pour les initier à l'art du thugisme.

- De même que les deux organisations précédentes, les *Gratia* étaient spécialisés dans l'art de la guerre et de l'assassinat. Leur réputation était telle que la population locale les nommait les Dakini (vampires). Ils parlaient le langage des animaux, se réunissaient dans des cavernes en arborant sur leur corps peint des insignes étranges.

Un seul et même ordre: les Hospitaliers de Saint-Jean-de-Jérusalem, les Chevaliers de Rhodes et les Chevaliers de Malte

À l'origine, les Hospitaliers de Saint-Jean-de-Jérusalem étaient les protecteurs d'un hôpital construit à côté du Temple de Jérusalem. L'Ordre fut fondé par le pape Pascal II en 1113. Mais lors de la chute des Etats croisés, ils décidèrent de quitter la Terre Sainte. En 1309, l'Ordre s'établit sur l'île de Rhodes et devint les Chevaliers de Rhodes. Mais l'invasion de l'île par Soliman le Magnifique força les Chevaliers à fuir. En 1530, Charles-Quint offrit aux Chevaliers de Rhodes les îles maltaises et ils devinrent les Chevaliers de Malte. Le nom de la capitale actuelle de l'île, La Valette, provient du nom du premier Grand Maître de l'Ordre, Jean Parisot de la Valette. Les Chevaliers de Malte existent encore aujourd'hui et forment un ordre de chevalerie religieux.

Les Chevaliers Teutoniques

L'Ordre Teutonique, à l'origine, a pris pour modèle les Hospitaliers de Saint-Jean-de-Jérusalem. L'Ordre Teutonique vit le jour, officieusement, lors de la prise d'Acre en 1191, mais fut reconnu officiellement par le Pape Innocent III en 1199 par la bulle "Sacrosancta Romana". Les Chevaliers Teutoniques s'habillaient d'une cape blanche ornée d'une croix noire et, comme les Templiers, faisaient les trois voeux. Un Grand Maître dirigeait le tout, aidé dans sa mission par le grand commandeur, le maréchal, le trésorier, l'hospitalier et le responsable de la garde-robe. L'Ordre Teutonique eut

une volonté hégémonique d'expansion vers l'Europe de l'est. Plusieurs villes furent fondées par les Teutoniques dont les villes de Kronstadt en Transylvanie, de Torun, de Marienburg et d'Elbing. Les conquêtes vers l'est furent majoritairement des défaites et, dès le XV^{ème} siècle, l'Ordre rentra dans une phase de décadence, jusqu'à sa suppression par Napoléon en 1809. L'Ordre fut rétabli en 1834. A partir de 1929, il devint un ordre religieux et était dirigé par un abbé mitré dont l'autorité dépendait uniquement du Pape. Le siège actuel des "Frères de l'Ordre Allemand de Sainte-Marie-de-Jérusalem" (nouvelle appellation de l'ordre) se situe à Vienne, capitale de l'Autriche. (pour plus d'informations, lire l'article sur les Chevaliers Teutoniques, p.16)

Le Carbonarisme

Le Carbonarisme est originaire d'un compagnonnage de bûcherons, la société des "charbonniers". Ces bûcherons se rassemblaient dans des clairières pour exécuter leurs rites. Ils se reconnaissaient par l'utilisation de mots de passe. Les charbonniers devinrent les Carbonari sous

l'influence du colonel Oudet, le fondateur des Olympiens, société secrète anti-napoléonienne. Le colonel s'appuya sur la Fraternité des charbonniers du Jura, qui est le véritable berceau des Carbonari. Au cours du XIX^{ème} siècle, les Carbonari furent à l'origine de différentes loges maçonniques. C'est à la Rochelle qu'ils se firent le plus remarquer, avec la fameuse histoire des quatre sergents de la Rochelle qui furent décapités comme conspirateurs.

L'Opus Dei

L'Opus Dei (Oeuvre de Dieu), fondé par Josemaria Escriva de Balaguer en 1928, est devenu une société secrète catholique. Contrôlé par le Pape Jean-Paul II (ne serait-ce pas l'inverse?), l'Opus Dei constitue sa garde rapprochée, mais a également pour fonction de protéger la foi chrétienne. L'Opus Dei dispose de moyens financiers énormes, ce qui lui permet d'influencer les responsables politiques. L'auteur de l'article la qualifie de "sainte mafia".

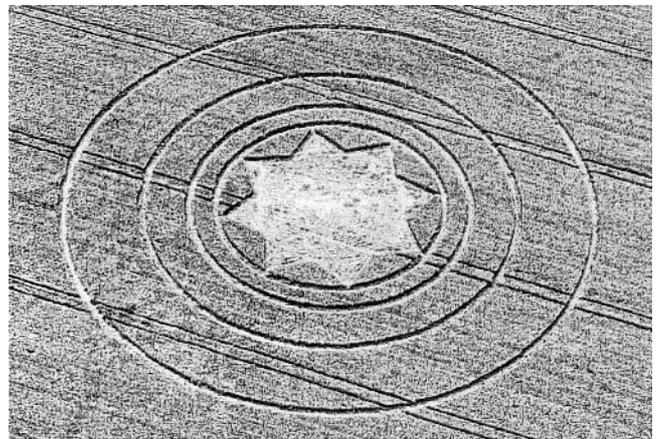


• *Le monde de l'inconnu n°294 (novembre-décembre 2001)* •

Crop-circles: des cercles bien étranges

Cet article aborde le mystère des crop-circles, cercles apparaissant dans les champs de blé plus particulièrement, mais pas seulement. Ces cercles ne sont pas d'origine humaine car ils apparaissent en quelques secondes. Le blé est écrasé sans se briser et un dessin variable apparaît avec des traits d'une rare perfection. Ces dessins représentent par exemple une fourmi, un flocon de neige, un symbole vaudou, le pectoral de Toutankhamon, un ouroboros, etc. Certains crop-circle ont même retracé un ancien tumulus sacré. Ce qui amène l'auteur de cet article à s'interroger sur l'origine de ces phénomènes. Plusieurs hypothèses ont été soulevées. Pour le professeur Levengoude, ils seraient dus à des énergies micro-ondes faisant muter le blé et prendre ces différents formes. Une deuxième possibilité serait que les crop-circles apparaissent dans des lieux sacrés influencés par des courants telluriques. Ensuite, certains ont pensé à un tir aérien militaire, ce qui pourrait expliquer la précision des

dessins des cercles. Une autre théorie serait l'intervention d'extraterrestres, qui témoigneraient de leur présence par ces dessins étranges. Enfin, certains ont même pensé que cela pourrait être des vaches se regroupant en cercle pour conspirer contre l'humanité. Dans tous les cas, ces crop-circles ne finiront pas de sitôt de déployer l'imagination de certains.

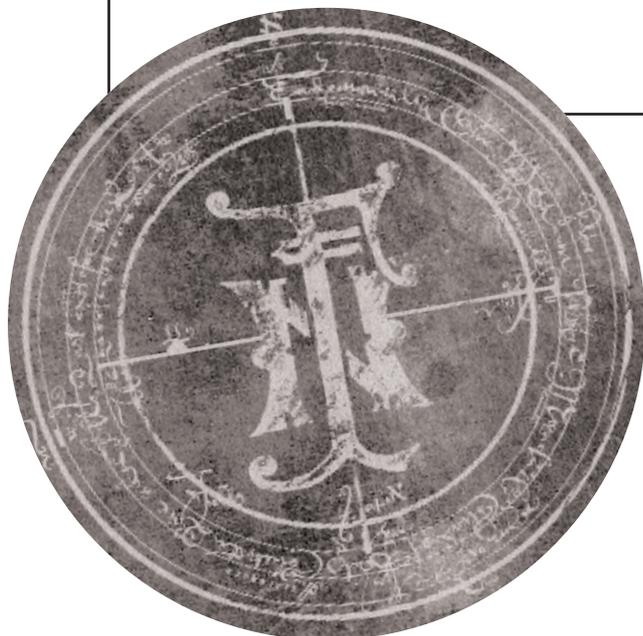


Florent Cautela

PJ & MJ

INSPIRATIONS

THE FIELDS OF NEPHILIM



*"From Gehenna to here
A release of sin
This is our lair
We, the Nephilim"
Back to Gehenna, 1985*

"Pour avoir fourni l'ambiance propice"

C'est en ces termes que les créateurs de Nephilim remercient le groupe gothique Fields of the Nephilim. En lisant cette dédicace, on a d'abord pu croire qu'il ne s'agissait que de musique, mais le groupe a sans doute influencé le jeu des années durant; tout porte à le croire: de la vouivre ornant leur premier maxi au symbole chamanique récurrent sur leur live testament, en passant par la personnalité de leur chanteur et la teneur de ses textes.

A l'origine le groupe s'appelle Perfect Disaster puis The Mission (aucun lien) et regroupe Paul Wright (guitare), son frère Alexander alias Nod (batterie), Tony Pettitt (basse) et Gary Wisker (claviers et saxophone). Peu après que Carl Mc Coy (chant) les eut rejoints, leur nom définitif est adopté et un premier EP, "Burning the fields", sort. Un an plus tard, Gary Wisker est remplacé par un second guitariste, Peter Yates.

*"When I'm dead, what will you cry for
When I'm back, will you cry more"
The sequel, 1987*

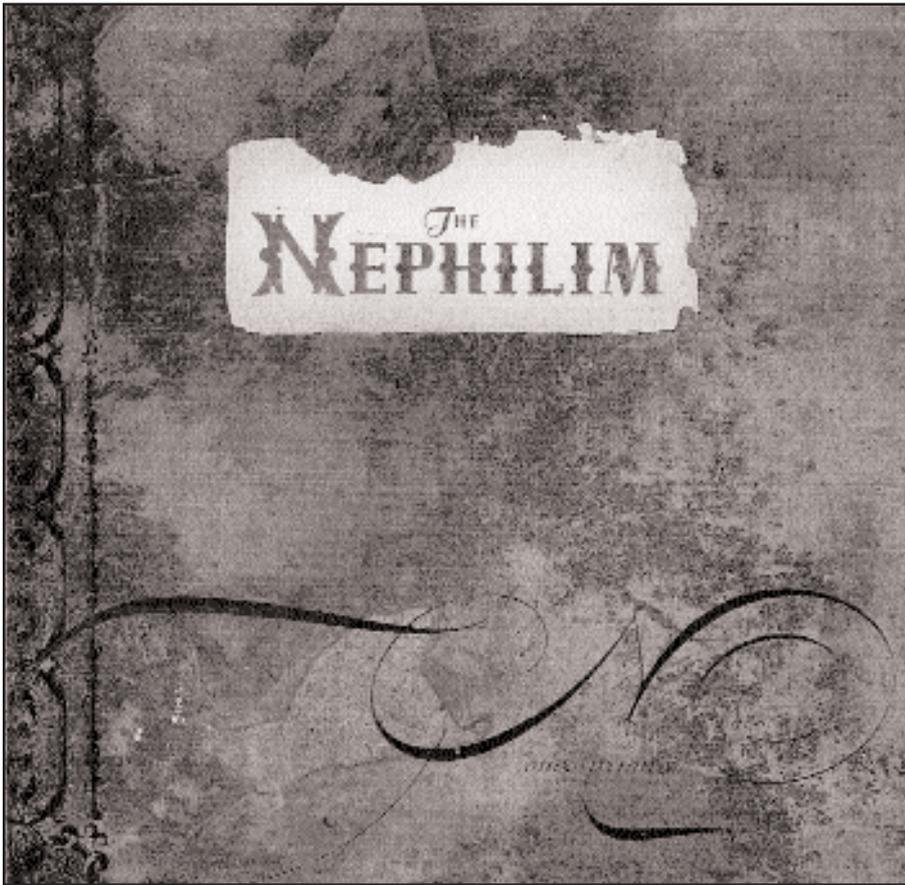
"Dawnrazor", premier véritable album du groupe, sort en 1987. Avec un peu d'imagination, l'ambiance musicale

est déjà propice à l'émergence d'un jeu de rôle - je ne parle pas de Deadlands -, mais au niveau occulte, revenez plus tard: le look de l'album, celui du groupe sur scène et même la bande-son (voir la reprise de "L'homme à l'harmonica", mais aussi de courts extraits de films qui parsèment l'album) sont clairement tournés vers le western, fût-il avec ou sans spaghetti. Il suffit d'écouter "Power", véritable square dance, pour s'en convaincre.

La pochette montre les musiciens posant avec leurs instruments au second plan, entre ténèbres et fumée; devant eux, une ombre à forme humaine et aux yeux lumineux: Carl Mc Coy. Volontairement ou non, Fields of the Nephilim se définit comme le jouet d'une personnalité fantasque et par là même passionnante.

*"We dream of familiar pictures
We dream of familiar places"
Endemoniada, 1988*

Même si le look de cow-boys apocalyptiques des membres du groupe perdure, il ne faut attendre qu'un an et le second album pour voir apparaître des références occultes en pagaille. Le disque n'a pas de titre et affiche sur sa pochette la simple mention "The Nephilim". Il faut alors s'intéresser à la tranche du disque pour constater que, non, le groupe n'a pas raccourci son nom; voilà un bien étrange clin d'oeil a posteriori...



*"The souls of those who quit the body violently are most pure
Such end true lovers hath"*

Tiré du livret de "Elizium", 1990

Deux ans passent avant que l'on puisse enfin poser sur nos platines le troisième album des Fields, annoncé par la sortie en single du magnifique "For her light". On remarque d'abord une qualité sonore indigne, puis l'impression se dissipe au fil des écoutes et "Elizium" se révèle finalement être un chef-d'oeuvre, le groupe atteignant notamment le sommet de son art tout au long des onze minutes que dure "Sumerland".

Pour ceux qui en auraient besoin, le packaging est tout à fait à même de mettre l'auditeur dans l'ambiance. Une fois de plus, les références sont multiples, entre l'heptagramme orné de (pseudo)runes sur le disque, le masque indien au verso et la signature du designer en forme de sceau sur le livret. On décèle

dans les textes des influences sumériennes à travers le mot *Sumer* écrit à plusieurs reprises avec un seul M, et bien d'autres choses encore. En fait, la lecture des textes est à conseiller à tout amateur de Nephilim même s'il est rebuté par la musique.

Un examen plus poussé révèle de jolies photographies de voûtes gothiques, un logo du groupe en forme de sceau kabbalistique, une phrase récurrente - *Kthulhu calls* - sur au moins deux morceaux, un emprunt à la bande-son du "Nom de la rose" et des titres évocateurs - "Love under will", notamment, est extrait d'une citation d'Aleister Crowley. La musique, mystérieuse et angoissante, est à l'avenant.

On ne peut clore ce chapitre sans citer "Moonchild", chanson magique à l'intro d'anthologie et aux paroles sur lesquelles même les fans purs et durs ont cessé de s'interroger (*Take your horses / Let'em crawl / Put them in cages / That's righteous for the will*), arguant que seul Carl saura jamais ce qu'elles signifient.

*"We convoke the Nephilim, and they come to us,
strangers with the eyes of men"*

*Extrait du testament du scribe du temple Ishur
Ninku, Mésopotamie, daté d'environ 4000 av. J.-C.
Tiré du livret de "Earth inferno", 1991*

La tournée qui suit la sortie d'"Elizium" débouche sur l'enregistrement d'un album live "Earth inferno", qui constitue une porte d'entrée idéale pour ceux qui n'ont pas encore découvert ce groupe. L'album recèle de formidables versions de titres comme "Last exit for the lost" ou "Submission", et la qualité sonore est meilleure que sur n'importe lequel des enregistrements studio du groupe, ce qui est un comble.

En plus d'être réellement excellent - osons l'affirmer, un des meilleurs albums live sortis à ce jour - ce disque propose dans son livret un texte très évocateur à lire au moins une fois. Pas grand-chose par contre à se mettre sous la dent au niveau de l'artwork; on le situe aisément dans la continuité des visuels de "Elizium" mais ça sent le 4AD, c'est-à-dire que c'est très beau mais ça n'a certainement aucune signification autre qu'artistique. On

*"Let us witness reincarnation of the sun
May the mountains shake you to the core"*
Psychonaut, 1989

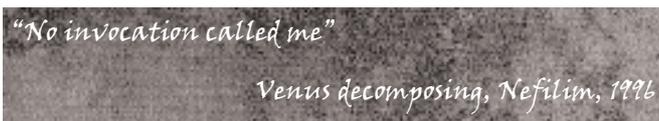
Sorti en 1989, et unique production discographique du groupe cette année, le maxi "Psychonaut" marque un progrès supplémentaire du groupe au niveau sonore, tout en s'inscrivant dans la continuité de cet album sans titre que tout le monde, par commodité, appelle "The Nephilim".

remarquera tout de même la redondance de symboles liés au chamanisme, que Carl Mc Coy admet comme une influence majeure; de là à ce que certains fans le croient capable de faire pleuvoir, il n'y a qu'un pas...

"Carl. Définitivement. C'est le seul type au monde que je n'ai jamais compris. On peut-être pas voulu comprendre."

*Paul Wright, en réponse à la question "Quelle est la chose la plus formidable que possède Fields of the Nephilim?"
Tiré du Gothic rock black book, Mick Mercer, 1988*

Difficile après tout cela d'admettre que "Earth inferno" est en fait un disque d'adieu. La séparation du groupe survient en effet peu de temps après la fin de la tournée. On est triste bien sûr; on spéculer sur le ou les membres du groupe dont c'est la faute, les intéressés faisant sans doute la même chose de leur côté; certains s'en veulent d'avoir raté leur dernier passage à Paris pour des raisons plus ou moins valables (message personnel). Mais laissons de côté cette mauvaise nouvelle pour en annoncer deux bonnes: c'est en effet en 1992 que sort Nephilim le jeu, ainsi qu'une compilation double CD des Fields intitulée, je vous le donne en mille: "Revelations".



Les musiciens du groupe trouvent rapidement un nouveau chanteur et sortent, sous le nom de Rubicon, deux albums ("What starts, ends" en 92 et "Room 101" en 95) ainsi qu'un live en 99. Quant à Carl Mc Coy, il surgit tel un diable en boîte au moment où l'on avait cessé de l'attendre avec un brûlot death metal sorti sous le nom de Nephilim et sous le titre "Zoon", qui accumule encore les références - sumériennes notamment. Au prix de quelques écoutes éprouvantes, l'auditeur peut domestiquer ce disque sauvage à l'ambiance malsaine et savourer des instants de pure félicité tel un "Zoon part 3" magique. On prendra aussi plaisir à deviner à quels moments et sur quels tons sont chantées les bribes de phrases saupoudrées sur le livret, comme échappées des chansons d'où elles proviennent.

"Mon approche de la vie se situe peut-être sur une échelle de durée différente de la plupart des gens. Je ne peux pas voir la vie telle qu'elle est, simplement vieillir puis mourir et c'est fini. Je vois bien plus loin que cela. Je peux croire que n'importe quoi puisse arriver. Je pourrais accepter de marcher dans la rue et de croiser un chevalier sur sa monture. Je pourrais même l'espérer."

Carl Mc Coy, The gothic rock black book

Depuis cet album sans lendemain, la reformation des Fields est conjuguée à tous les temps: au futur proche en 1998 via une conférence de presse tapageuse; au présent en 2000 avec la sortie du maxi "One more nightmare" - en fait de nouvelles versions de deux chansons des débuts - et l'annonce d'un futur album; au passé enfin lorsque les frères Wright forment Last Rites fin 2001 et sortent leur premier album "Guided by light".

Difficile d'avoir une situation plus bloquée, pensez-vous? C'est sans compter avec la nouvelle maison de disques des Fields qui a décidé - se sont-ils soucié de l'avis des membres du groupe? - de sortir sous la forme d'un album les sessions d'enregistrement de 2000. "The fallen" est donc annoncé pour le 7 octobre prochain et sera précédé d'un mois par le single "From the fire". Faut-il s'en réjouir? La musique tranchera. L'écoute du titre "Subsanity", qui circule depuis plus d'un an sur Internet, procure un premier élément de réponse: c'est de Nephilim que cet album risque de s'approcher le plus - malgré la guitare de Paul, serait-on tenté de dire.

En attendant de savoir s'il faut désormais les conjuguer à l'imparfait ou au plus-que-parfait - ou encore au futur, il faut s'attendre à tout -, Fields of the Nephilim nous aura déjà offert trois albums qui sont autant de références en matière de rock gothique et, certes indirectement, un jeu.

DISCOGRAPHIE	
FIELDS OF THE NEPHILIM	RUBICON
Burning the fields (EP, 1985)	What starts, ends (Album, 1992)
Laura (Maxi, 1986)	Crazed (Single, 1992)
Power (Single, 1986)	Watch without pain (Single, 1993)
Returning to Gehenna (EP, 1986)	Insatiable (Single, 1995)
Dawnrazor (Album, 1987)	Room 101 (Album, 1995)
Preacher man (Single, 1987)	Inside your head (Live, 1998)
Blue water (Single, 1987)	
Moonchild (Single, 1988)	NEFILIM
The Nephilim (Album, 1988)	Zoon (Album, 1996)
Psychonaut (Maxi, 1989)	Penetration (Maxi, 1996)
For her light (Single, 1990)	
Elizium (1990)	LAST RITES
Sumerland (Single, 1990)	Guided by light (Album, 2001)
Earth inferno (Live, 1991)	
Laura (Compilation, 1992)	FIELDS OF THE NEPHILIM
BBC radio 1 live in concert (Live, 1992)	From the fire (Single, 2002)
Revelations (Compilation, 1993)	The fallen (Album, 2002)
One more nightmare (Single, 2000)	
From Gehenna to here (Compilation, 2001)	

DERNIERE MINUTE
On pouvait penser que le feuillet de ce nouvel album allait enfin connaître une fin heureuse, c'était sans compter avec un ultime rebondissement: Carl McCoy, apparemment opposé à la sortie de l'album, a décidé d'attaquer Jungle Records en justice. Décidément, jusqu'à la dernière seconde, le doute sera permis ...

Nicolas Huet



Voici les gagnants du concours d'Invocation de Kabbale :
 "Les Kerubim de l'exaspération et de la confusion"

le meilleur texte : Valérien Chambon (en page 2)

le meilleur dessin : Yann-Gaël Clémenceau (en page 83)

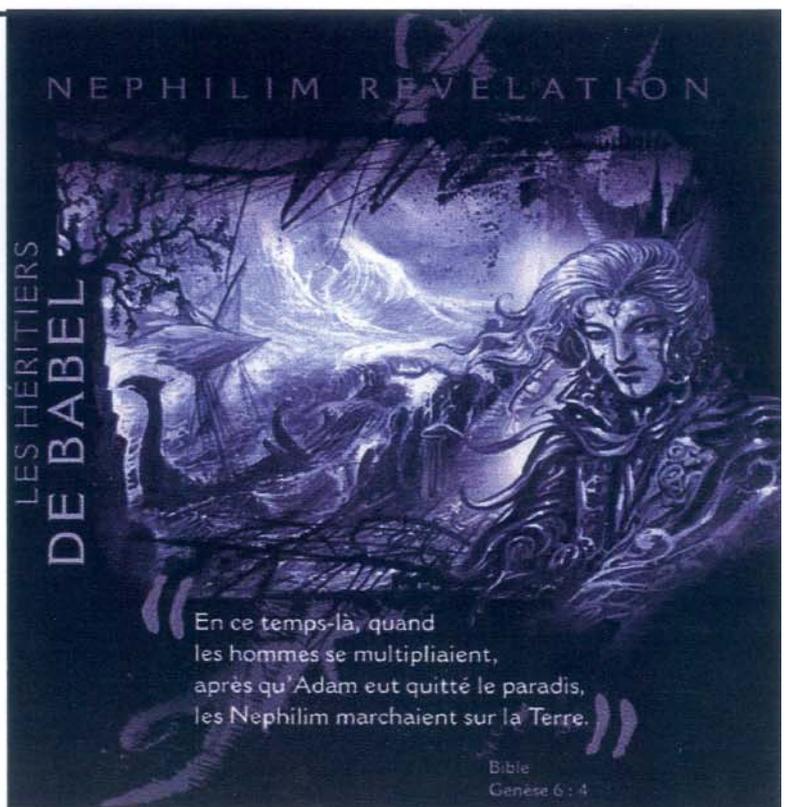
T-shirts Nephilim "La Chute de l'Atlantide"

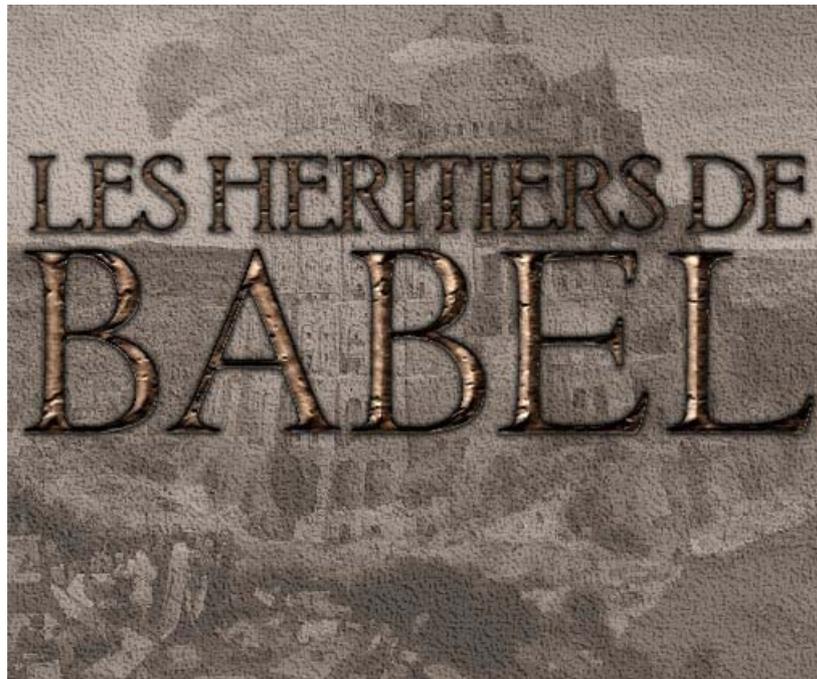
À l'occasion du Monde du Jeu, l'association Les Héritiers de Babel, vendra sur le salon des T-shirt Nephilim, avec une illustration inédite réalisée par Julien Delval & Franck Achard.

Pour commander un t-shirt noir XL (taille unique), envoyer un chèque de 20 Euros (15 si vous faites partis de l'association) aux :

Héritiers de Babel
 288 rue de Charenton
 75012 PARIS.

Pour tout renseignement ou si vous voulez commander une taille différente (tirage spécial), écrivez à : contact@heritiersbabel.org





Les Héritiers de Babel
L'association officielle des amateurs de Nephilim
288 rue de Charenton - 75012 Paris

contact@heritiersbabel.org
<http://heritiersbabel.org>



Pour commander les anciens numéro de Vision Ka :
Patrick ABITBOL
93 Avenue Paul Doumer - 75116 Paris

visionka@heritiersbabel.org
<http://heritiersbabel.org/visionka.html>