



VISION *ka* N°7

Atlas
OCCULTE



6 €



Édito



« *En ces temps là, quand les hommes se multipliaient et croissaient après qu'Adam eut quitté le Paradis; les Nephilim marchaient sur la Terre.* »
(Genèse 6:4)

Un atlas occulte

Les Nephilim marchent sur la Terre depuis la fin de l'Atlantide. Ces millénaires ont permis à ces Immortels de parcourir les cinq continents à la recherche de leur Agartha. Chaque continent, chaque pays, chaque ville garde encore les secrets de leur Histoire invisible et sont les enjeux de complots occultes. Pour ce numéro de Vision Ka, la rédaction a choisi de vous présenter l'un de ces continents, l'un de ces pays, et l'une de ces villes.

Un continent : L'Amérique du Sud

Vous découvrirez dans ce dossier l'Histoire invisible de la région ainsi que ses Figures marquantes. L'une d'elle, Ocnantapen, est décrite en détail sous le format du Livre du meneur de jeu, et est complétée par une quête d'Agartha, la Chaîne d'Or. Cette nouvelle quête, accessible aux Nephilim et à certains Selenim, offre à ces Immortels la possibilité de lever le voile sur certains secrets de l'Amérique du Sud. Pour clôturer ce dossier, vous aurez le droit à un gros scénario, Revelation Now, qui offrira quelques belles heures de jeux et fera plaisir aux joueurs qui ont aimé et joué le Souffle du Dragon.

Un pays : L'Inde

Comme pour l'Amérique du Sud, ce dossier relate dans les détails l'Histoire occulte de l'Inde. Vous découvrirez également les différentes Factions qui contrôlent le pays, ainsi qu'une nouvelle Voie occulte, le Yoga.

Une ville : Bourges

Troisième ville de la Constellation, cette ville « centrale » suit le format de description des villes occultes : Histoire, description de la ville, etc. Ce Vision Ka 7 se termine par un scénario « Et In Agartha Ego » qui prend place dans le cadre de la campagne Constellation, et apportera de nouveaux éléments sur le projet.

La rédaction vous souhaite une bonne lecture et vous attend pour le prochain numéro.

La Rédaction

VISION-KA

<http://www.heritiersbabel.org>

Fondateur : Patrick Abitbol. **Rédacteur en chef :** Florent Cautela. **Rédacteurs :** Camille Brouzes, Florent Cautela, Claude Guéant, Nicolas Huet, Vincent Kaufmann, Mathieu Leomach. **Illustrateurs :** Benjamin Becquet, Fabrice Boillot, Nicolas Fouqué, Guillaume Guilhaumont, Matthias Haddad, Goulven Quentel. **Couverture :** Goulven Quentel. **Cartes :** Sébastien Lhotel. **Photos :** Miss Mopi. **Maquette :** Sébastien Lhotel, Christine Choquet. **Corrections :** Bruno Beauchamp, Camille Brouzes, Florent Cautela, Claude Guéant, Olivier Hardy, Nicolas Huet, Grégoire Laakmann, Mathieu Leomach, Alexandre Mirzabekiantz.

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey. Tout le contenu de ce fanzine est totalement indépendant de la gamme officielle.

VISION KA est un espace où les auteurs n'ont pas à se soucier du background officiel.

Sommaire

L'AMÉRIQUE DU SUD

- P. 3/10** Histoire invisible Aide de jeu
P. 11/12 Ocnantapen Aide de jeu
P. 13/15 Quête de la Chaîne d'Or Aide de jeu
P. 16/47 Revelation Now Scénario

L'INDE

- P. 48/53** Histoire invisible Aide de jeu
P. 54/59 Yoga Aide de jeu

BOURGES - CONSTELLATION

- P. 60/69** Ville occulte Aide de jeu
P. 71/84 Et In Agartha ego Scénario

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

L'Amérique du Sud

MJ ONLY

Il ne suffit pas de détenir des records géographiques – plus vaste forêt, plus long fleuve... –, d'être le plus grand fournisseur mondial d'oxygène – pour combien de temps encore ? – ou de bien jouer au football pour compter parmi les grandes puissances mondiales. Même si son histoire et ses traditions n'ont pas été totalement effacées par la colonisation, l'Amérique du Sud semble condamnée à un statut de continent secondaire, économiquement faible, politiquement instable, socialement arriéré et sans doute magiquement sinistré.

Les apparences sont pourtant trompeuses. Si l'Amérique du Sud n'est toujours pas un centre de pouvoir occulte, elle pourrait le devenir si quelqu'un découvrait enfin le fabuleux trésor après lequel les initiés et les archéologues de tous bords courent depuis maintenant plus de cinq siècles.

Outre les ouvrages de référence de Nephilim : Révélation, ce texte se réfère de manière plus ou moins explicite à des informations contenues dans Exils, Les Figures, Hermès Trismégiste 6, ainsi que dans le Grand Codex des Adoptés –plus particulièrement les tomes 9, 16, 17 et 19.



LE RÈGNE DES IMMORTELS

Alors que les Primordiaux, ayant prêté allégeance à Mu, étaient à l'apogée de leur puissance, les Kaïm furent déposés à la surface de la terre. Peu avant l'affrontement des deux races, quarante-neuf d'entre eux « naquirent » tout près du lac Titicaca ; ils étaient issus de trois œufs cosmiques auxquels certaines légendes Incas feront plus tard allusion : l'œuf de cuivre engendra les trente-six Kaïm les moins puissants ; de l'œuf d'argent sortirent douze Kaïm lunaires – nommés par commodité « Onirim » dans la suite du texte ; enfin, de l'œuf d'or naquit un seul être-Ka, le plus puissant de tous, auquel la mémoire collective donna plusieurs noms, le plus célèbre étant Viracocha.

Il est certain que ces quarante-neuf Kaïm prirent une grande part dans la victoire contre Mu et ses fidèles, mais ils ne réussirent que grâce à l'aide de Morphée, qui parvint à envoyer sur terre une entité de Ka-lune pur. Le rayonnement de cette entité transcenda les Onirim, et ceux-ci parvinrent à associer leur Ka-lune en une attaque magique décisive. Ceux des Sauriens locaux qui ne furent pas exterminés trouvèrent refuge dans les entrailles du Graal Primordial ou dans les terres orientales.

Sa mission accomplie, l'avatar de Morphée rejoignit son créateur sur la Lune pour ne jamais en revenir, donnant ainsi naissance à la légende de Kollawa, « compagne de Viracocha créée par celui-ci d'une poignée de boue vitale, qui s'envola et devint Lune pour éclairer la nuit de ses enfants ».

► *Le toit maudit*

Héritiers d'un message que Kollawa leur avait laissé avant de les quitter, Viracocha et ses quarante-huit lieutenants s'adonnèrent à une activité basaltique sans équivalent dans le monde, modelant leur territoire dans le but de le purifier définitivement de la Lune Noire. Leur Sapience engendra la jungle amazonienne, la Cordillère des Andes, ainsi qu'un gigantesque parapluie de Champs lunaires purs destiné à empêcher la Lune Noire – qui avait explosé dans le ciel au-dessus de l'actuel Yucatan – de revenir tel un nuage de particules radioactives.

Condamnés à l'Entropie, les Primordiaux survivants unirent le peu de forces qu'il leur restait pour lancer une gigantesque attaque contre cette barrière magique. Les Onirim résistèrent quelque temps, mais il devint rapidement évident qu'ils ne pourraient maintenir cette dernière indéfiniment ; fatalistes, ils abandonnèrent leur ouvrage. C'est donc une véritable chape de Champs de Lune gangrenés qui s'abattit brutalement sur la région, causant au sein de la faune et la flore d'atroces mutations, et attaquant le Ka des Onirim ainsi que celui de Viracocha – pourtant un Kaïm de Feu !

Voilà pourquoi, en Amérique du Sud plus qu'ailleurs, l'opprobre frappa l'ensemble des Onirim. On leur reprocha d'avoir trop vite baissé les bras ; on les soupçonna même

d'avoir organisé depuis le début cette catastrophe en connaissance de cause.

Grâce aux talents de médiateur de Viracocha, les Onirim promis à la vindicte de leurs frères devinrent des serviteurs chargés de protéger les Kaïm des assauts de l'astre maudit. Leur mission incluait, bien entendu, la découverte d'un remède au mal qui frappait Viracocha. Ils déterminèrent qu'en se dispersant dans les Champs magiques dans un lieu et à un moment favorables, Viracocha avait toutes les chances de renaître guéri ; l'expérience fut tentée et eut presque les résultats escomptés ; presque, car deux êtres-Ka furent issus de ce processus : un Kaïm d'Eau totalement débarrassé de sa malédiction, et un autre de Terre au Ka-Lune gangrené par l'élément maudit – techniquement, un 666. Les deux Kaïm se baptisèrent respectivement Tici et Con, en hommage à leur géniteur dont le nom complet était Con Tici Illa Viracocha.

La plupart des Kaïm prêtèrent allégeance à Tici mais réclamèrent le départ de son aberration de frère et des Onirim. Tici proposa aux bannis de quitter les cimes et de prendre possession du monde chtonien, ce qu'ils firent en fondant treize cités souterraines. L'une d'entre elles présentait la particularité d'être éclairée par la lumière du soleil grâce à un complexe système de miroirs ; il s'agit de Mu, la cité sur laquelle régnait Con.

Grâce à cet exil, le calme revint sur la région des Andes, tout en permettant à Tici de garder le contact avec son jumeau des Champs magiques.

L'expérimentation humaine commença bien plus tard et de façon non concertée. Plusieurs Kaïm décidèrent de prendre sous leur aile des tribus humaines, chacun avec des buts différents et des moyens très personnels pour y parvenir. L'inconscient collectif de ce qu'il reste actuellement de ces tribus nomme Viracocha tout Kaïm s'étant adonné à cette activité, ce qui explique la diversité des légendes actuelles à son sujet.

On peut parfaitement imaginer que l'idée du Sentier d'Or germa en ces temps et en ces lieux, pour ensuite être exportée dans un autre continent sous la forme que l'on connaît...

► *La séparation*

Le Déluge fut ressenti dans les Andes comme une véritable rébellion des éléments contre leurs maîtres. Outre le tonnerre et les pluies diluviennes, la région dut endurer séismes, éruptions volcaniques et raz-de-marée ; à titre d'exemple, l'assiette du lac Titicaca pivota selon une amplitude de 80 mètres d'une rive à l'autre. Toutes les constructions, aussi bien terrestres que souterraines, furent dévastées.

Contrairement à ce qui se passa pour leurs congénères atlantes à la même époque, les Kaïm sud-américains ne furent pas pourchassés par les humains. Cela n'eut pas que des avantages : les plus solitaires d'entre eux, lentement anesthésiés par les Champs magiques affaiblis, furent emportés par la Narcose avant même d'avoir commencé à imaginer qu'ils couraient un danger ; les autres parvinrent à s'intégrer aux tribus humaines – souvent en se faisant passer pour un certain Viracocha –, à tel point que, rapidement, même la plus petite d'entre elles eut son Nephilim.

Lorsque les premiers conflits naquirent à propos de la possession ou du partage des lieux de pouvoir, certains Déchus sans foi ni loi exigèrent de leurs ouailles qu'ils aillent conquérir ces places fortes pour eux. Ces luttes fratricides arrachèrent à Tici des larmes d'écœurement, après quoi il décida de quitter le continent. Non loin de Quito, il annonça son retour prochain puis s'enfonça dans les flots pour ressurgir en Polynésie, où il coula des siècles paisibles avant de finir par se languir de son jumeau.

Se sentant une fois de plus des boucs émissaires idéaux, les Onirim durent fuir vite et loin. Leurs destinations : le plus profond des entrailles de la terre pour les uns, la végétation luxuriante de la jungle amazonienne pour les autres. Pour la plupart d'entre eux, le basculement fut un simple réflexe de survie ; pour tous, il fut une délivrance.

Ces Selenim, ainsi que les Nephilim qui avaient décidé de les poursuivre pour les éradiquer, furent loin de s'approprier l'ensemble de la jungle et du monde souterrain, déjà occupée par des entités bien trop puissantes pour eux. Il s'agissait de Sauriens certes léthargiques mais encore bien vivants, mais également d'un DraKaon qui avait fait sien le cours de l'Amazonie et de certains de ses affluents.

► *Les civilisations précolombiennes*

La côte orientale du continent fut le théâtre d'un événement occulte majeur au VI^e siècle, lorsque la flotte des Ostrogoths, récemment vaincue en Europe, y accosta. Les Nephilim qui se trouvaient parmi eux étaient d'anciens Hyperboréens qui pensaient pouvoir édifier dans la jungle amazonienne un nouveau refuge élémentaire. Leur tentative n'eut d'autre résultat que l'accroissement du nombre de Selenim, de Khaïba et de Narcoses sur le territoire.

Plus à l'ouest, de la fin des Guerres Élémentaires jusqu'à la création de l'Empire inca en 1200, se développèrent une multitude de civilisations disparates qualifiées de nos jours de « pré-incaïques ». Après la défection du seul être-Ka à même de fédérer la communauté Nephilim à l'échelle du continent, ses frères se trouvèrent dans un premier temps englués dans leurs conflits locaux. D'autres Déchus arrivèrent alors de divers endroits du monde et profitèrent de la totale désorganisation des autochtones pour s'installer plus ou moins

durablement.

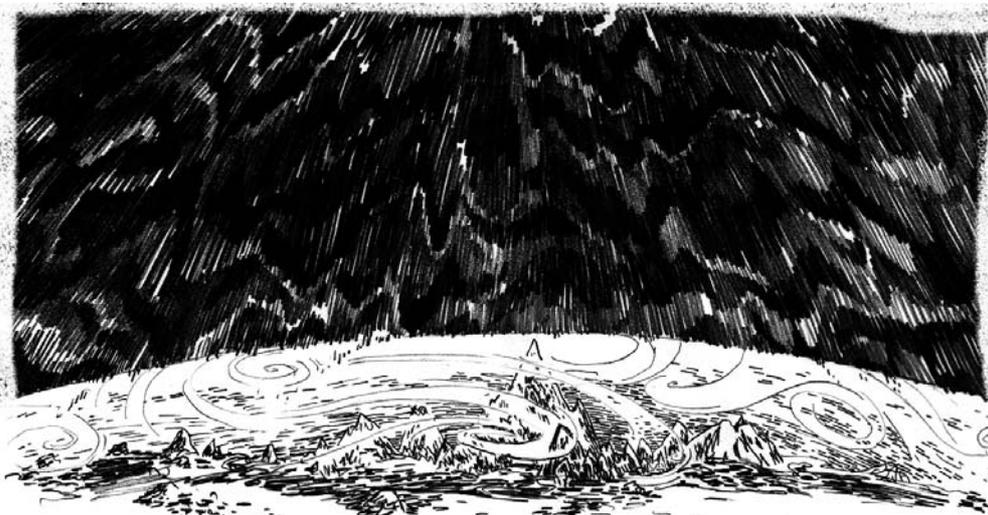
Une poignée d'Adoptés du Pape tentèrent de tourner à son avantage la propension à la crédulité et à l'idolâtrie développée par Con Tici Illa Viracocha et sa suite. Trop peu nombreux et trop maladroits, ces Nephilim furent rapidement renvoyés à leurs chères études. L'Arcane tenta bien par la suite une série d'approches plus diplomatiques, mais se vit opposer une fin de non-recevoir. Aujourd'hui le Pape, vexé qu'un culte polythéiste ait pu se développer sans son influence, rêve d'une revanche éclatante, mais hésite à passer à l'acte.

Quelques Nephilim déçus par l'échec des Compacts secrets s'exilèrent en Amérique du Sud et y découvrirent des accès à quantité de Plans subtils, aussi bien des Akasha que des Anti-Terres. Sous la houlette d'Adoptés de l'Amoureux, ils tentèrent de fertiliser ce terreau, obtenant un résultat mitigé. Mais leur travail ne fut pas perdu pour tout le monde puisqu'il s'avéra précieux lors de la fondation de l'Empire inca.

Plusieurs Adoptés de l'Ermite virent dans l'Amérique du Sud une terre calme, propice à leur propre isolement. Les plus chanceux d'entre eux y trouvèrent, au moins pour quelque temps, ce qu'ils étaient venus chercher ; notez en passant que ces Adoptés, arrivés pour la plupart avant l'Incident Jésus et donc ignorants de la Kabbale et de la prédilection de leurs confrères pour cette Science occulte, développèrent une approche inédite de la prévision des Possibles basée sur la Magie. Les autres se jetèrent littéralement dans la gueule du loup et ne s'en rendirent compte que bien trop tard : la Lune Noire s'en empara et fit d'eux les Selenim les plus asociaux et cruels qui soient (cf. *L'Arcane IX : l'Ermite*, p.15).

Des Nephilim tout aussi discrets mais beaucoup moins solitaires firent à cette époque – correspondant à l'Antiquité européenne – de l'Amérique du Sud et de ses environs leur terrain d'expérimentations favori. Ils apprirent de la bouche même des peuples locaux de merveilleuses légendes ayant trait à Viracocha et Kollawa, ainsi qu'aux trois œufs cosmiques. Il faut y voir non seulement la confirmation des théories sulfureuses de l'Étoile, mais aussi le ciment d'une réforme profonde des activités de l'Arcane. Pour ses Adoptés, tout ce qui s'était passé dans les Andes ne constituait pas un faisceau de présomptions mais la preuve irréfutable qui leur manquait jusqu'alors. Le prosélytisme initial fit alors place à une approche plus scientifique, qui influence encore de nos jours les plus éminents spécialistes des théories extraterrestres.

Reste à évoquer le Soleil, dont la quantité des manigances à l'échelle du



seul continent sud-américain dépasse l'entendement. Profitant de l'extrême méfiance des Déchus locaux pour les Onirim, ils appliquèrent à la lettre les théories les plus radicales professées par Shemesh et parvinrent à instiller une peur atavique de la Lune dans leurs esprits. Depuis cette époque, pour les Nephilim locaux, la Lune est noire bien que leurs sens leur montrent le contraire. Quant au Ka-Lune, il n'est que le masque revêtu par l'horrible mutation qui couve en chacun.

Deux civilisations sortirent du lot : celle dite de Tiahuanaco-Huari, noyauté par l'Arcane du Soleil, et celle de Nazca qu'avait initiée l'Étoile. Une saine émulation en naquit, qui évolua petit à petit pour engendrer jalousie, convoitise et finalement haine. À la restauration de la Porte du Soleil de Tiahuanaco, visant à en faire une Demeure philosophale, il fut opposé l'édification du Phare cosmique de Nazca et ses désormais célèbres géoglyphes. Inévitablement, une guerre occulte éclata entre les deux camps. Peu de Nephilim osant adopter une position claire, ce furent les Selenim qui firent pencher la balance en se ralliant au Soleil, en contrepartie de la promesse d'un statut d'éminences grises qui leur convenait à merveille.

Lorsque la balance commença à pencher en faveur du Soleil, nombre de Nephilim se souvinrent comme par enchantement de la vacuité des thèses de leurs adversaires.

L'Étoile tenta alors de rallier à sa cause un frère polynésien dont ils avaient entendu parler, un certain Tici ; en pure perte : ce dernier ignora toutes les supplices, mais prit au passage bonne note de la situation dans « son » continent en vue d'une action future.

L'Étoile fut donc condamnée à renoncer à son activisme forcené au profit des manipulations plus subtiles du Soleil et de l'Amoureux. Ses membres se regroupèrent autour du Phare cosmique de l'île de Pâques, puis désertèrent les lieux ; quant à celui de Nazca, il fut utilisé comme carburant pour l'édification d'un Domaine élémentaire qui devint une Demeure philosophale pour les Adoptés du Soleil, et cessa d'exister en tant que tel.

Le triomphe des partisans de Shemesh marqua le début d'une domination écrasante du Soleil qui ne fut du pas du goût de tout le monde ; Nephilim et Selenim préférèrent pourtant subir en silence plutôt que d'être la cible d'une autre démonstration de force. Seul le véritable Viracocha pouvait remédier à cette ambiance délétère, et seul Tici pouvait en endosser le costume. C'est justement ce qu'il s'appropriait à faire, les événements ne l'ayant qu'à peine forcé à avancer la date de son retour triomphal. Et encore... un bon prophète doit savoir se faire désirer !

► *Les deux soleils*

Pendant que les Andes étaient dominées par la conception de l'Arcane chère à Shemesh – et notamment l'intolérance vis-

à-vis des Onirim –, les fidèles de Suryo se fourvoyaient quelques milliers de kilomètres plus au Nord dans une alliance fragile avec les Yohual-Tecuhtlin, les Selenim aztèques.

À la suite d'une tentative particulièrement maladroite d'accéder au Continent de Mu, les Nephilim furent traqués sans pitié par leurs Cousins jusque dans la péninsule du Yucatan, territoire qui, tel l'œil du cyclone, s'avérait moins saturé de Lune Noire que ses environs. Quetzalcoatl – le Selenim et non le DraKaon – tenta de s'interposer et de proposer une alternative au conflit qui menaçait, ce qui fit de lui un traître aux yeux de Tezcatlipoca, leader des Yohual-Tecuhtlin.

Ocnantapen quitta alors son observatoire, au moment où les alliés de Suryo semblaient promis à un massacre en règle. A lui seul, il parvint à tenir tête à l'ensemble des Yohual-Tecuhtlin déchaînés, preuve que sa puissance et son charisme avaient déjà à l'époque atteint leur apogée.

Comme convenu avec leur sauveur, Suryo et les siens aidèrent Quetzalcoatl à se refaire une santé au sein de la civilisation maya ; il y fut donc adoré en tant que principal dieu du panthéon sous le nom de Kukulcan, avant que Tezcatlipoca ne décide de porter le coup de grâce. Suryo et les siens furent contraints de quitter le continent pour l'Europe, tandis que Kukulcan fut enfermé agonisant dans une Anti-Terre. Sans une nouvelle intervention d'Ocnantapen, leur sort eut certainement été plus funeste...

► *Le retour de Viracocha*

Lorsque Tici se décida à revenir de son exil volontaire en Polynésie, les peuples andins l'avaient totalement oublié.



Pour raviver les mémoires, il choisit d'être son propre prophète. Au X^e siècle, sous le nom de Tonapa, il posa le pied sur le continent à l'endroit précis où il l'avait naguère quitté et accomplit le trajet inverse, destination Tiahuanaco. En chemin, il fit plus que le nécessaire pour se faire remarquer du plus grand nombre, et laissa derrière lui le souvenir d'un escroc sans foi ni loi.

Approchant du lac Titicaca, il poussa la provocation à son paroxysme et s'attira les foudres d'une tribu locale qui décida de le punir de mort. Ligoté au fond d'une embarcation, il fut livré aux eaux du lac. Alors, le miracle s'accomplit : la barque atteignit sans encombre la rive opposée et continua sa route en creusant la terre, créant sous elle une nouvelle rivière !

Avant de disparaître à nouveau pour près de trois siècles, le Nephilim fabriqua avec le bois de l'embarcation un bâton runique qu'il confia à un chef de tribu, en précisant que seul Viracocha en personne serait apte à le faire fonctionner.

Exit Tonapa donc ; au crépuscule du XII^e siècle, c'est tout simplement sous le nom de Viracocha que l'Hydrim réapparut. Pour prouver son identité, il chargea le porteur du bâton de trouver un endroit où celui-ci s'enfoncerait sans difficulté dans le sol, et d'y édifier une cité.

En 1200, après un long pèlerinage, Manco Capac fonda la ville de Cuzco – « nombril » en Quechua – à l'endroit où enfin il parvint à enfoncer le bâton. Il s'autoproclama souverain de cette cité et épousa sa sœur et compagne de voyage Mama Ocllo : le Tahuantinsuyo, l'empire des quatre côtés, était né !

► *Les Incas*

L'accord tacite passé entre humains et Immortels était d'une simplicité biblique. Caypacha, le monde physique, appartenait aux humains ; Hananpacha, le monde d'en-haut, aux Nephilim ; Ocopacha, le monde d'en-bas, à leurs Cousins. Bien entendu, il ne faut pas voir dans ce découpage une quelconque relation avec la géographie physique, l'Amérique du Sud regorgeant aussi bien d'Akasha souterrains que d'Anti-Terres dont les portes ouvrant sur le monde matériel se trouvent en altitude.

Tous les Immortels furent avisés de ce partage et l'acceptèrent bon gré mal gré. Ils se réunirent fréquemment pour créer une religion commune qui serait la synthèse des cultes locaux. Le panthéon inca ne fédéra donc jamais totalement l'ensemble des peuples qui composèrent son empire.

Tici endossa évidemment le rôle du dieu créateur Viracocha, et conçut un panthéon au sein duquel Nephilim et Selenim trouveraient naturellement leur place. Au sommet se trouvait un couple composé de Inti et Qilla, respectivement dieu du soleil et déesse de la lune. Le reste du panthéon était à géométrie variable et s'avéra particulièrement adapté, tant à l'offre – adéquation entre les figures à incarner et les Immortels candidats – qu'à la demande – variations à l'échelle locale en fonction des croyances spécifiques des autochtones.

Dans la liturgie de la religion Inca, les actes de foi servaient à nourrir les dieux. On pensait en effet que, si un dieu abandonnait les siens, ce n'était pas dû à son courroux mais à

sa fatigue. Pour les honorer, la population utilisait aussi bien d'anciens lieux consacrés – les Huacas – que des ouvrages spécialement conçus à la gloire du nouveau panthéon. Le plus connu de ces édifices fut le Coricancha, le temple du soleil à Cuzco, aux murs recouverts de feuilles d'or.

L'Inca – nom donné au dirigeant humain – représentait dans ce culte la voix des dieux et, en tant que tel, obtenait de son peuple des attentions très particulières ; une maladie était vécue par le peuple tout entier comme un avertissement divin, sa mort comme une punition. Les rares sacrifices humains effectués par les Incas avaient d'ailleurs souvent pour cause la maladie de l'Inca.

Si l'édification de l'empire ne procura pas la prospérité immédiate pour tous, il eut au moins l'immense mérite d'apporter la paix – après quelques années de conquêtes parfois violentes – entre les peuples andins, et entre les Immortels qui prétendaient « régner » sur eux. Les Onirim furent même autorisés, grâce au retour au premier plan de la figure de Kollawa sous les traits de Qilla, à séjourner – à leurs risques et périls – sur le territoire du Tahuantinsuyo.

LE RÈGNE DES HOMMES

L'Empire inca dura jusqu'à l'arrivée des conquistadores descendus du Mexique. Ceux-ci ne furent pas mal accueillis du fait que les peuples les plus primitifs avaient tendance à considérer tout homme barbu pour un envoyé de Viracocha – le Dieu créateur revêtant cette apparence dans l'iconographie inca. Profitant de cette crédulité, Francisco Pizarro poussa son avantage et se rendit maître de l'empire à partir de 1532 dans des circonstances rocambolesques.

Qu'une poignée d'humains – fussent-ils initiés du Temple et bardés d'Orichalque – ait pu se rendre maîtres d'une civilisation florissante et placée sous la double protection des Nephilim et des Selenim, n'a rien d'inconcevable. Les Immortels, s'étant habitués à l'apaisement des humains, avaient relâché leur vigilance et cessé de s'occuper au jour le jour des affaires du Caypacha pour reprendre leurs quêtes agarthiennes, qui les menèrent bien loin, trop loin, des réalités profanes. Si, à l'époque de la fondation du panthéon inca, des Immortels plus terre-à-terre avaient eu voix au chapitre, l'Histoire aurait pu être différente...

Aussi lorsque, poussés par des perturbations dans les Plans subtils, les Immortels daignèrent abandonner leurs activités et ouvrirent un œil inquiet sur ce qui se passait dans le monde profane, la partie était déjà irrémédiablement perdue. Pizarro avait déjà pillé Cuzco et installé sur le trône un Inca totalement soumis aux Espagnols. Les Immortels renoncèrent sans combattre, se contentant d'organiser la défense de leurs sanctuaires contre la convoitise de ceux qu'ils avaient reconnus comme des initiés de haut rang.



► *La colonisation*

Tonapa fut associé à la figure du Christ ; le Coricancha, une fois pillé de ses plus précieux atours, devint le couvent Santo Domingo ; Lima fut fondée en 1535 et devint le siège du pouvoir... Voici trois exemples du travail des Espagnols visant à rendre les Incas solubles dans la culture de l'Europe occidentale chrétienne.

Si les historiens s'accordent sur une fin définitive de l'Empire inca en 1571, la réalité du terrain indique une date beaucoup plus tardive, voire pas de date du tout. Les trois siècles qui suivirent virent en effet le défunt Tahuantinsuyo être le théâtre d'un effroyable génocide auquel seulement un quart de la population locale réchappa !

► *Le mythe de l'Eldorado*

D'un point de vue profane, l'histoire de la prise de l'Amérique du Sud fut simplement celle d'un pillage tous azimuts et d'un syncrétisme forcené. Bien que la cupidité des colons fût réelle, cette association peut (doit !) également être perçue de façon allégorique.

L'Inca Atahualpa, après sa capture par Pizarro, fut à l'origine d'un des mythes les plus tenaces de tous les temps, en proposant en échange de sa propre vie une rançon dépassant l'entendement. Dans la version la plus connue de cette histoire, Atahualpa proposa de faire venir d'Orient suffisamment d'or « pour en remplir du sol au plafond la salle du Soleil du Coricancha », tint parole et fut tout de même exécuté. Une version plus occulte mentionne l'existence d'une chaîne d'or pesant deux tonnes, dont Atahualpa proposa de révéler l'emplacement.

Arrivant de plus en plus nombreux sur le Nouveau Monde, de nombreux Européens prirent cette légende au pied de la lettre et se lancèrent à la recherche de l'Eldorado, nom qu'ils donnèrent au lieu où était cachée cette chaîne. Interrogés à ce sujet, les autochtones inventèrent de toutes pièces une cité jumelle de Cuzco, nommée Païtiti, où fut dissimulée la précieuse chaîne. La barrière de la langue fit le reste, et envoya nombre d'expéditions dans l'actuel Madre de Dios, voire dans l'inextricable jungle amazonienne. Le sort que connurent ces aventuriers aussi naïfs que téméraires fit beaucoup pour la réputation des Jivaros, ainsi que celle de la faune et de la flore amazoniennes – les piranhas en tête.

La recherche de Païtiti ne cessa jamais totalement. Après les premières expéditions, toutes montées à la va-vite et sanctionnées par des échecs cuisants, les expéditions devinrent plus rares mais davantage préparées et mieux financées, la plupart du temps sous couvert de recherche scientifique. Citons en exemple une mission du XIX^e siècle, montée dans le but de mesurer un méridien traversant les Andes : l'expédition ayant dégénéré à la suite de nombreuses querelles, chacun de ses membres revint isolément en France. Certains en profitèrent pour passer par l'embouchure de l'Amazone, d'autres se « perdirent » entre l'Acre et le Madre de Dios, d'autres encore virent leur errance les mener soi-disant fortuitement à Tiahuanaco...

LE RÈGNE DU CHAOS

Le budget de la recherche universitaire n'étant pas illimité, il fallut pour continuer les recherches attirer des capitaux privés en garantissant un retour sur investissement faute de résultats concrets. Ne reculant devant rien pour atteindre ces objectifs, les acteurs profanes et occultes élaborèrent toutes sortes de stratégies et engendrèrent une sorte d'anarchie, qui s'avéra finalement bien pratique pour camoufler leurs visées véritables.

► *L'orgie littéraire*

Depuis presque un siècle, on vend du rêve imprimé. A certains livres qui furent purement et simplement commandés pour amortir les coûts d'une expédition, s'ajoutèrent des créations totalement opportunistes. S'il est difficile de déterminer quel était l'objectif initial de Conan Doyle, Peter Fleming, Thor Heyerdahl, Ernest Hemingway, Hergé, Erich Von Daniken, Jacques-Yves Cousteau ou James Redfield – pour ne citer qu'eux – lorsqu'ils écrivirent sur l'Amérique du Sud, leurs publications trouvèrent un public en Occident et leur apportèrent notoriété et richesse.

► *La course archéologique*

La quête de l'Eldorado fut relancée en 1911 par la découverte de la cité du Macchu Picchu, ancienne Demeure philosophale de l'Arcane XIX. On recommença alors à explorer la Cordillère des Andes et la jungle amazonienne et à y trouver des choses que l'on ne cherchait pas spécialement, ce qui donna lieu à la création d'un véritable marché pour les vestiges en tous genres. Dès lors, il suffit de déterrer des morceaux de poterie ou quelques ossements pour sauver une expédition. Certains autochtones en profitèrent pour s'improviser archéologues, et vendre au marché noir des vestiges le plus souvent sabotés par l'amateurisme avec lequel ils avaient été exhumés.

► *Le pugilat scientifique*

Baucoup d'argent fut englouti dans le but de confirmer ou infirmer la folle hypothèse d'une vie extraterrestre. L'Amérique du Sud fit partie des principaux champs de bataille, et fut même l'objet d'une entreprise de désinformation à l'envergure inégalée. Des esprits imaginatifs et culottés allèrent jusqu'à trouver une ressemblance entre des bas-reliefs précolombiens et des images de la conquête de l'espace. Cette agitation eut pour effet de pousser quelques millionnaires excentriques à investir.

► *La guerre économique*

On a tendance à cataloguer les pays d'Amérique du Sud parmi les pays pauvres ; erreur : ce sont des pays riches dont les habitants sont pauvres, la richesse étant répartie entre une poignée d'industriels esclavagistes et de politiciens corrompus, sans oublier les narcotrafiquants et autres « rentiers ». Vu le peu de scrupules des autochtones, personne ne s'étonnera de savoir que tous les stratagèmes visant à



créer, dissimuler ou blanchir de l'argent sont utilisés avec brio en Amérique du Sud.

► *La guerre occulte*

Le mythe de l'Eldorado permet à certaines factions initiées de prendre pied sur le continent, ou d'y accroître leur influence de façon discrète. Au vu de la taille du continent, il y eut dans un premier temps de la place pour tout le monde, mais des conflits commencent déjà à éclater.

• Le Bâton

Tout-puissant lors de la colonisation, le Temple se désintéressa progressivement des régions occidentales de l'Amérique du Sud et ne conserva d'intérêts qu'au Brésil. Ayant découvert dans la jungle un arbre gigantesque recouvert d'inscriptions, des Templiers en prélevèrent une graine et la replantèrent non loin de Manaus. À leur grande surprise, non seulement un nouvel arbre commença à pousser, mais son tronc se couvrit progressivement d'inscriptions similaires qu'ils identifièrent comme étant de l'Enochéen. Après étude, ils décidèrent d'abattre cet arbre et de bâtir à partir de son tronc leur Galion Élémentaire de Terre. Ce Galion ayant été envoyé à l'assaut des Akasha, les Templiers se trouvent temporairement désœuvrés, mais ne peuvent se résoudre à abandonner le territoire à leurs adversaires. Ils sont actuellement en train de recycler le site où le Galion fut construit en attendant des instructions de la Milice du Christ ou du Bailli de Lusitania dont ils dépendent directement.

L'arbre en question, vestige de la Sapience Kaïm, fut enchanté pour que s'écrive sur son tronc l'Histoire invisible au fur et à mesure de son déroulement. Il fut découvert

presque par hasard. Toutes les tentatives subséquentes pour le retrouver échouèrent, et le DraKaon amazonien n'y est pas étranger.

• La Coupe

Comme souvent lorsque tout semble embrouillé, c'est du côté de la Coupe qu'il faut chercher qui profite au mieux de la situation. Ils ont trouvé bien mieux qu'un de leurs légendaires mensonges : une vérité à laquelle personne ne croit ! Tant que des fanatiques de la thèse extraterrestre continueront à abreuver le monde de leurs hypothèses délirantes, les prototypes de la Branche de l'Espace pourront continuer à arpenter le ciel du continent sans inquiétude. Vis-à-vis des autres acteurs occultes, c'est là que se situe le véritable mensonge, car le principal but des R+C sud-américains n'est pas la conquête de l'Astral.

Les pays andins et le Brésil constituent, avec l'Afrique noire, la plus importante population dont la tradition millénaire n'a pas encore été détruite par la culture occidentale ; ce qui rend les indiens d'Amérique potentiellement réceptifs à un éveil massif de leur Ka-Soleil. Grâce à la Branche du Temps, ils espèrent découvrir dans le passé comment procéder. Pour mener à bien ses projets, la Coupe bénéficie de l'implantation dans la plupart des pays d'Amérique latine de la Fraternité Rosicrucienne Antique, ainsi que du soutien logistique de l'Hermetic Brotherhood of Light (Temps) et des Asseseurs Métalliques de la Fraternité Solaire (Espace).

• Le Denier

Pour ceux qui pensent que la Chaîne d'Or se trouve en Amazonie, les recherches se heurtent à l'inhospitalité du territoire et de certains de ses habitants, humains et Immortels, mais aussi au gigantisme du chantier de fouilles. La cupidité et l'impatience pousse donc les hommes à abandonner pelles et machettes au profit des bulldozers et des tronçonneuses, avec les conséquences que l'on sait sur l'atmosphère terrestre.

Le Denier est le principal responsable d'une catastrophe écologique annoncée. Son but est de canaliser les énergies magiques grâce à des constructions physiques. La Transamazonienne est leur première réalisation ; à n'en pas douter, d'autres suivront si on les laisse faire.

• L'Épée

L'Épée est de loin l'arcane mineur le moins puissant en Amérique du Sud. Au Brésil, où ils sont assez présents, ils s'entendent difficilement. Sur le reste du continent, leur champ influence se limite à quelques tribus indiennes locales.

• Les Selenim

Toutes les approches de la part de Selenim extérieurs à l'Amérique latine, qu'elles viennent de l'Arcane XIII, du culte





ou même du brillant médiateur qu'est Orkuz, ont échoué. Parfois même, elles ont donné lieu à des provocations de la part des Yohual-Tecuhtlin. Ocnantapen n'a pas encore jugé utile de s'en mêler.

• Les Arcanes Majeurs

L'Étoile, le Soleil et la Maison-Dieu ont conservé des intérêts sur le continent, et la Force s'est provisoirement installée au Brésil

pour combattre le DraKaon amazonien ; c'est à peu près tout. La principale raison de la désaffection des Nephilim pour l'Amérique du Sud est sa relation au Ka-Lune ; relation est ambiguë du fait de la nature des Champs magiques et de l'influence passée des disciples de Shemesh, qui eurent tout le temps de faire subir aux autochtones un véritable lavage de cerveau.

OCNANTAPEN



Pentacle : Cruxim Très Initié (Terre), Assez Initié (Feu et Eau), Pas Initié (Air)

Noyau : Très Initié (réserve : 100 puces)

Sciences occultes : Magistère de la Voie axiale des Principes égarants (Créer C, Détruire M), Embaumeur et Anamorphe (tous les Desmos et les Morphes de premier et second Cercles M, Imago de 400 points)

Traditions à Maître : Arcane Majeur (Arcane-sans-nom, Maison-Dieu, Etoile, Soleil), Arcane mineur (Coupe), Histoire invisible (Hermétisme, Guerres secrètes, Nouveaux Mondes, Révélation), Langues (Espagnol, Quechua, Maya), Plans subtils (Anti-Terres), Sciences occultes (Anamorphose, Magie, Nécromancie), Yohual-Tecuhtlin

Quête : Chaîne d'Or M

ASPECT

Ocnantapen choisit toujours des simulacres de sexe masculin ; le plus souvent, il s'incarne dans un mulâtre ne dépassant pas le mètre soixante. Son Imago habituel est l'improbable fusion du corps d'un orang-outan muni d'ailes aux plumes noires, et d'une tête de serpent ; il peut également prendre la forme d'un gigantesque anaconda aux écailles extrêmement dures et coupantes.

CARACTÈRE

« J'ai tant côtoyé l'ingratitude et la perfidie par le passé que j'ai été dégoûté de toute existence sociale. J'ai toutes les armes pour être le roi occulte de l'Amérique centrale, et peut-être plus encore ; j'attends simplement que l'on vienne à moi avec les mots qui m'en donneront l'envie. En attendant, malheur à ceux qui croient possible de diriger le monde sans avoir été désirés : moi vivant, ils ne parviendront jamais à leurs fins. »

HISTOIRE

Con Tici Illa Vira Cacha, le Kaïm qui conduisit sa race à la victoire contre les Sauriens en Amérique du Sud, fut contraint de se disperser dans les Champs magiques pour se débarrasser du mal qui le frappait. Il renaquit sous la forme de deux nouveaux êtres-ka, Tici et Con. Le premier continua à diriger le continent, quoique avec beaucoup moins d'efficacité ; le second, bien que bénéficiant d'une aura de commandement bien supérieure à celle de son frère, récupéra au passage la totalité de l'affliction qui frappait son « géniteur », ce qui fit de lui un paria parmi les siens.

Lorsque le Déluge emporta les certitudes et les illusions des Kaïm, Con portait en lui de quoi résister en partie à l'agression de l'Orichalque ; ce qui était heureux car, ne possédant plus de Ka-lune, la conversion lui était impossible. Aussi, ce qui était bon pour un Nephilim ou un Selenim ne l'étant pas forcément pour lui, il partit en quête d'une terre à même de l'aider à assumer sa bizarrerie, abandonnant sa cité de Mu – il se délecte encore aujourd'hui de la confusion que font certains occultistes de pacotille entre sa cité et le continent du même nom.

Chemin faisant, il rencontra deux frères inséparables car jumeaux, Dracka et Lilith, encore Kaïm à l'époque. Ceux-ci, particulièrement blessés dans leur orgueil et désireux de châtier la révolte humaine, cherchaient un moyen de se

protéger de l'Orichalque ; grâce à Con, ils obtinrent bien davantage, mais le prix en fut terriblement élevé. Con leur parla de sa propre nature qui le rendait apparemment très résistant au métal honni, ainsi que de la transformation de ses frères Onirim en êtres de pure Lune Noire. Avec l'aide des jumeaux, il confectionna ensuite les premiers couteaux d'ombre. Dracka utilisa l'un d'eux sur elle-même et devint ainsi Lilith, le premier Selenim non naturel ; quant à son frère, il hésita longuement... pour finalement renoncer, s'enfuir et passer le reste de son existence à le regretter (cf. *Codex XVI* p.24).

Lorsque Dracka se présenta à nouveau devant Con, c'était en tant que Prince de l'Arcane de la Maison-Dieu ; il cherchait des Nephilim fiables pour constituer de véritables observatoires des Champs magiques et lui rapporter toute agitation anormale. Aussi, c'est tout naturellement qu'il se déplaça en personne pour rencontrer celui qu'il considère comme un maître absolu de la Lune Noire. Con accepta la proposition de Dracka, se rebaptisa Ocnantapen, et entreprit d'édifier son domaine élémentaire en Amérique centrale, dans une zone correspondant à l'actuel site Maya de Copan (Honduras). Nul doute qu'il en coûta beaucoup à Dracka de reparaitre face à l'unique témoin de sa lâcheté passée, mais à cette époque il avait encore un espoir : celui d'utiliser les connaissances de Con pour retrouver et « guérir » sa sœur.

Depuis plus de trois millénaires, Ocnantapen n'a quasiment jamais quitté son sanctuaire et y a érigé son Domaine élémentaire. Il n'en sort que pour rééquilibrer les forces lorsqu'elles penchent trop outrageusement en défaveur de ceux qu'il considère toujours, malgré tout ce qu'ils lui ont fait subir, comme ses frères, les Nephilim. Peu importe que l'adversaire s'appelle la Milice du Christ, ou qu'il présente un front uni rallié à la bannière de Tezcatlipoca : Ocnantapen, grâce à ses talents de médiateur et à sa Sapience phénoménale, a toujours su faire front seul et inspirer une crainte respectueuse à quiconque a croisé sa route.

Les plus célèbres de ses médiations le virent se mettre à deux reprises en travers de la route de Tezcatlipoca et ses partisans, lorsque ceux-ci voulurent détruire leur adversaire Quetzalcoatl ainsi que les Adoptés du Soleil suivants de Suryo. Le futur Prince ne se montra pas ingrat et permit à Ocnantapen d'équilibrer totalement sa croix élémentaire.

Aujourd'hui, Ocnantapen est l'un des huit Somatophylaxes



de la Maison-Dieu, le plus secret et le plus puissant. Il s'est fixé pour but d'aider Dracka dans sa charge de Prince pour mieux le surveiller ; en effet, il ne désespère pas qu'un jour celui-ci assume enfin son passé et acquière une nouvelle dimension.

De son côté, il a renoncé depuis longtemps à retrouver son frère des Ethers pour reprendre en main l'Amérique du Sud, la grandeur passée de Con Tici Illa Viracocha étant pour lui une époque définitivement révolue. Il est par contre conscient de sa capacité à diriger et aimerait la mettre en œuvre, mais il n'ose pas franchir le pas car cela mettrait Dracka, Prince déjà controversé, en porte-à-faux.

INFLUENCE

Ocnantapen fait certainement partie des dix êtres-ka les plus puissants du monde occulte. Il a parfaitement compris pourquoi Akhenaton ne lui a pas proposé de devenir Prince d'Arcane ; il attend son heure et se sent capable d'admettre qu'elle n'arrive jamais. Tandis que certains en font trop pour s'imposer comme leaders de la communauté Nephilim, et que d'autres prônent volontairement ou non l'individualisme, lui se tient prêt depuis trois mille ans à devenir le guide dont les Immortels ont besoin. Dans l'attente de ce moment, il limite ses interventions selon des critères uniquement géographiques.

L'AGARTHA

« La recherche de l'Agartha est, pour une immense majorité, la stratégie de l'autruche. Pour ma part, je ne l'atteindrai pas avant d'avoir acquis la certitude que mes frères n'ont plus besoin de moi. Alors seulement, je saurai si l'Agartha est une victoire ou une défaite. »

INTRIGUE

Sans en être forcément conscient, Ocnantapen est en quelque sorte un joker dans nombre d'intrigues à venir. Il est pour commencer le seul qui pourrait permettre au Prince de la



Maison-Dieu de s'assumer pleinement, ce qui bouleverserait l'équilibre des forces dans le monde occulte. Il pourrait également devenir un brillant chef de guerre pour tous les Immortels.

RÔLES

Le seul moyen de s'attirer les foudres d'Ocnantapen est de venir le défier sur son territoire de Copan – au Honduras –, auquel cas on ne donne pas cher de la peau des fauteurs de trouble. Quant à devenir son disciple, à moins de s'appeler Dracka...

LA QUÊTE DE LA CHAÎNE D'OR

Cette quête peut être entreprise par un Nephilim ou par un Selenim incarné – à condition d'avoir conservé ses Ka-éléments Nephilim.

HISTOIRE INVISIBLE

► *L'ère des grands chefs*

Durant les temps les plus reculés, le Kaïm Con Tici Illa Viracocha régna sur ses frères sud-américains à la satisfaction de tous. Les circonstances de sa naissance dans l'Œuf d'Or Cosmique, dont tous avaient le souvenir, faisaient de lui un leader incontestable : il était la Chaîne d'Or, le fédérateur de son peuple et de tous les Immortels qui s'y joignirent au hasard de leurs pérégrinations sur le Graal Primordial. La simple évocation de son nom apaisa nombre de discordes et ses apparitions firent ravalier bien des rancoeurs ; quant à sa parole, elle coulait comme du miel même dans les esprits les plus teigneux.

Le règne bienveillant de Con Tici Illa Viracocha dura plusieurs millions d'années, sa suprématie n'étant même pas contestée quand son Pentacle commença à subir les assauts de la Lune Noire. Ce fut sa division en Con et Tici qui brisa la Chaîne d'Or. En effet, bien que les Kaïm possédaient – à eux deux réunis – la même Sapience que leur géniteur, la disparition de l'unicité dans l'autorité instilla le doute dans les esprits : de plus en plus nombreux, certains Kaïm se découvrirent la possibilité d'exercer leur libre arbitre et l'utilisèrent à des fins de contestation. Dès lors, tout alla de mal en pis.

Après le Déluge, la perte chez les Nephilim de tout souvenir du Viracocha originel, associée à la séparation des deux jumeaux, sonna définitivement le glas de la Chaîne d'Or.

L'Histoire Invisible a perdu les noms d'une poignée d'autres Kaïm qui portaient en eux, lors de leur arrivée sur le Graal Primordial, cette fameuse fibre dirigeante qu'ils dispersèrent ou diluèrent au fur et à mesure de leurs cycles basaltiques. Sans doute certains leaders reconnus – des Princes d'Arcane Majeur par exemple – portent en eux une parcelle du Ka d'un des chefs originels. Par contre, tous les Nephilim dont la naissance fut particulière – les Jumeaux solaires, le Glorieux alliage, Morphée... – n'entrent pas dans cette catégorie : leur destin est tout autre.

► *Le puzzle arcanique*

L'idée qu'un seul Immortel puisse devenir un leader naturel pour ses frères et cousins laissa Akhenaton pour le moins perplexe. Le pharaon y fut confronté durant la seizième de ses quêtes, celle de la Sapience Rédemptrice.

Le brassage des Ka qui avait eu lieu lors de la Dévolution avait permis une relative homogénéisation de la race Kaïm et

évitait bien des conflits. Or, ce qu'entrevoit Akhenaton était un retour en arrière : la reconstitution des leaders Kaïm originels, par la fusion des Nephilim possédant des bribes de Ka-éléments d'un de leurs ancêtres. Fort heureusement, la gémellité élémentaire est perceptible par les Déchus concernés. De plus, il existe des Nephilim très proches du Kaïm qui les engendra indirectement.

Akhenaton pouvait-il se contenter d'inscrire le message de cette quête sur une unique Lame ? Ou devait-il prendre le risque de le répéter à l'identique sur plusieurs d'entre elles ? Il choisit finalement de le disséminer sur deux Lames. L'essentiel de la quête de la Chaîne d'Or fut inscrite par Akhenaton sur la seizième Lame ; c'est une des raisons pour laquelle il la confia au jumeau de Lilith, Dracka, que la honte et le remords égara sur les sentiers bourbeux de l'incompréhension. La Lame de l'Arcane sans nom reçut une version adaptée à la vision Selenim, mais aussi plus parcellaire. A l'inverse de son frère, Lilith s'engagea dans cette quête avec foi et courage ; une menue erreur d'interprétation l'amena à défricher une quête assez différente de l'objectif initial, mais totalement inédite : la Sublimation Mordorée.

► *Le retour de Viracocha*

L'Hermétisme et les Guerres secrètes engoncèrent un peu plus les communautés Nephilim et Selenim dans des clichés égoïstes bien éloignés des principes de la Chaîne d'Or – luttes pour le pouvoir ou pour l'indépendance, goût de donner des ordres contre désir de ne pas en recevoir.

Ce sont finalement Con et Tici qui, chacun de leur côté, s'approchèrent le plus du concept et pourraient prétendre à l'accomplissement de la quête ; pour ce faire, ils se manquent simplement l'un à l'autre. Il suffirait donc de les réunir pour que Con Tici Illa Viracocha retrouve toute son aura et personnifie à nouveau la Chaîne d'Or. Oui, mais il y a deux obstacles de taille à cette réunion : le premier, c'est qu'Ocnantapen mène depuis longtemps une existence d'ermite vouée à servir son Prince, et que seul ce dernier et sa sœur savent qu'il fut la moitié de Viracocha ; le second, c'est que Tici, en exil dans un Akasha lointain depuis l'arrivée des conquistadores, ne souhaite pas réapparaître.

LA QUÊTE

Le message de cette quête est des plus simples, sa réalisation un vrai casse-tête : la Chaîne d'Or est destinée à un Immortel digne de diriger les autres à la satisfaction de tous. Simple, il ne suffit pas d'aimer donner des ordres, il faut faire en sorte d'être littéralement réclamé par ceux que l'on est amené à commander. Rares sont ceux qui possèdent le potentiel pour fédérer et guider l'ensemble des Immortels. Surtout, on ne devient pas ce genre d'être d'exception : on



naît ainsi, puis éventuellement on perd cette aptitude en la diluant dans les Champs magiques.

La Qiyas pourrait jouer un rôle fédérateur dans cette quête, en dotant l'artiste d'une aura que l'on contesterait plus volontiers à un orateur, fût-il génial. Le fait que Dracka soit, de simulacre en simulacre, le conservateur d'un des plus grands musées du monde doit être vu comme tout sauf une coïncidence : le rôle de l'art dans la quête est écrit en filigrane sur la lame de la Maison-Dieu. Que l'Arcane se soit opposé avec tant de force à l'éclosion de la Qiyas est d'une cruelle ironie...

► *Les Profanes*

A cause notamment de son existence clandestine, l'Immortel est voué à être manipulateur ou manipulé, souvent les deux à la fois ; les issues les plus fréquentes de ce mode de vie oscillent entre paranoïa et résignation. Soucieux avant tout de sa propre survie, l'Immortel est parfois amené à rechercher avec ses frères un consensus qui, le plus souvent, bride les protagonistes plus qu'il ne leur profite.

Il arrive parfois que le Profane se prenne à rêver d'une Fraternité tellement naturelle qu'elle n'ait nul besoin de reposer sur un pacte, dont chaque membre agirait pour le bien des autres – sans ressentir ni contrainte ni gêne – parce que tout leur être les pousse à le faire.

Un Immortel peut entreprendre la quête en tant que capitaine ; il peut aussi n'être qu'un simple soldat – que l'on nommera « lieutenant » – et participer à l'épanouissement de l'Immortel à qui il choisit d'obéir. Dans ce dernier cas, l'Immortel doit bénéficier de son libre arbitre, c'est-à-dire n'être lié à son groupe que par le désir d'en faire partie. L'appartenance au même Arcane Majeur que son chef fait partie des interdits liés à cette quête, de même que les pactes plus évolués comme les serments-ka : l'obéissance et la confiance que reçoit le capitaine doivent uniquement refléter la sagesse du lieutenant, et non son respect des termes d'un quelconque contrat.

► *Les Apprentis*

La première étape de la quête est relativement triviale, puisqu'en termes de jeu, n'importe quel groupe d'Immortels au sein duquel l'un d'entre eux prend l'ascendant à la satisfaction de tous rend ses membres éligibles, le chef comme capitaine et ses compagnons en tant que lieutenants. Un groupe de PJ pourrait être tenté d'entreprendre cette quête de façon collective. Qu'ils sachent dans ce cas que la progression se fait au rythme du plus lent : qu'un seul lieutenant doute de son capitaine, et c'est l'épanouissement de tous qui se voit remis en question !

L'Immortel devient Compagnon dans la quête lorsqu'il obtient un succès significatif avec son groupe d'Immortels –

en termes de jeu, ce peut être la réussite d'un scénario de taille conséquente. S'il est capitaine, ses consignes ont donc été comprises, non contestées et scrupuleusement respectées ; pour le lieutenant, cela signifie qu'il a obéi à son chef et accompli sa mission avec confiance et abnégation, peut-être même avec un sentiment d'euphorie.

• GAINS

En plus de la blessure d'altération normalement réduite suite à la progression dans une quête, une autre blessure – de type mésalliance – baisse d'un niveau à condition d'avoir un rapport avec le succès venant d'être remporté.

L'Immortel développe une compétence « Usages (Immortels) » au niveau Apprenti, utilisable face à tout type d'Immortel.

► *Les Compagnons*

Pour parvenir à ce stade de la quête, l'Immortel « n'a fait que son travail ». Pour franchir un palier, il doit prendre conscience de son rôle exact dans le monde. S'il est capitaine, il doit comprendre qu'il n'est qu'un maillon d'une chaîne, et chercher à reconstituer celle-ci ; s'il est lieutenant, c'est à ce stade de la quête qu'il est amené à assumer fièrement son rôle d'éternel subalterne, en aidant son capitaine à acquérir un statut que lui-même n'atteindra jamais.

Avec l'aide de ses lieutenants, le capitaine doit s'ouvrir aux Immortels, faire preuve de qualités d'écoute et d'humilité, afin de commencer dès maintenant à comprendre qu'il n'est pas et ne sera jamais le chef idéal ; le piège dans lequel le capitaine ne doit pas tomber se nomme donc obstination.

Une fois conscient de ses propres limites, le capitaine doit s'abandonner à une longue introspection qui lui révélera qu'une partie de son Ka lui vient d'un Kaïm intrinsèquement doué pour le commandement.

• GAINS

- **Pour tous** : en plus de la blessure d'altération normalement réduite suite à la progression dans une quête, si au niveau Apprenti une mésalliance a été réduite, elle disparaît cette fois totalement. De plus, la Compétence « Usages (Immortels) » passe au niveau Compagnon.

- **Capitaine** : l'Immortel est considéré comme Très Séduisant lorsqu'il converse avec un être dont il sait qu'il appartient à une race d'Immortel.

- **Lieutenant** : l'Immortel est considéré comme Très Intelligent lorsqu'il converse avec un être dont il sait qu'il appartient à une race d'Immortel.

► *Les Maîtres*

Ce stade de la quête commence de façon on ne peut plus cruelle pour un lieutenant : à la suite de la révélation de son capitaine, il découvre qu'il ne progressera pas davantage ; tandis que pour le capitaine, une longue errance commence, avec un objectif un peu fou : réunir l'essence de son ancêtre Kaïm. Il dispose pour cela d'une arme à double tranchant : la fulgurance.

Il s'agit donc d'arpenter le monde à la recherche de tous ses

jumeaux, et surtout de faire le tri, ce qui n'est possible que pour un Immortel parfaitement capable d'analyser ses émotions élémentaires. Il trouvera en effet de « bons » jumeaux – cette notion étant associée à l'ancêtre Kaïm à reconstituer – et d'autres qui lui seront inutile dans sa quête, bien qu'ils auront avec le capitaine une attirance mutuelle aussi forte – voire plus. Ne pas s'encombrer de la présence de ces « mauvais » jumeaux est sans doute l'étape la plus dramatique de toute la quête, et peut engendrer de graves traumatismes aussi bien chez le quêteur que chez les jumeaux qu'il aura dû laisser sur le bord de la route.

Une fois ce tri effectué, un rituel – il reste à inventer, mais ce n'est pas le plus gros obstacle de cette quête – permettra aux jumeaux de fusionner leurs essences pour devenir un nouveau Nephilim, celui que serait devenu leur ancêtre commun s'il ne s'était jamais laissé aller à la Dévolution.

• GAINS

L'Immortel devient capable de reconnaître intuitivement un Immortel sans passer en vision-ka ni faire appel à son sens de l'observation ; un test d'Initié Assez Difficile peut lui permettre de savoir à quel race d'Immortel il a affaire. En outre, la compétence « Usages (Immortels) » passe au niveau Maître.

► *Les Agarthiens*

Une fois cet être-Ka exceptionnel reconstitué, il est temps désormais de faire bon usage de son pouvoir ; il n'y a rien d'autre à ajouter, sinon qu'un seul Agarthien issu de cette quête bouleverserait le paysage occulte dans des proportions considérables : il deviendrait, dans l'attente d'une hypothétique libération de Prométhée, le phare qui manque aux Immortels depuis qu'Akhenaton s'est mis en retrait.

LES ENNEMIS

► *Des Arcanes Majeurs*

Qu'ils soient adeptes du « diviser pour mieux régner » ou plus généralement friands d'intrigues, nombreux sont les Arcanes Majeurs qui verraient leur pouvoir et leur influence réduits à peau de chagrin par l'avènement de leaders naturels hors de leur giron. De plus, le Bateleur – pour la mise à l'écart des humains –, la Force – pour l'alliance potentielle avec les Selenim –, et le Monde – qui craint que cette quête engendre des rivaux d'Épiméthée – ont d'autres raisons de trouver la Chaîne d'Or dangereuse.

► *Des Bohémiens*

Les Gitans, ennemis jurés de la Lune Noire, feront tout pour détourner les Nephilim de toute idée d'alliance avec leurs cousins. Les Gypsies craignent que la réalisation de la quête détourne la communauté Nephilim de l'événement qu'ils attendent, à savoir le retour de Prométhée. Rom et Mannush, sans être opposés à la quête, sont inquiets : les Immortels se souviendront-ils de leurs alliés de toujours si un jour ils n'ont

plus besoin d'eux ? Ne risquent-ils pas de les traiter avec ingratitude ?

► *Des Arcanes mineurs*

De tous temps, les Initiés humains ont joué sur la désunion des Immortels pour réaliser leurs ambitions ; l'émergence de guides universels reconnus parmi leurs adversaires compliquerait certainement leurs plans. En cela, la quête de la Chaîne d'Or peut être vue comme une des plus manichéennes qui soit : réaliser l'union des Immortels permettrait de reprendre aux humains le contrôle d'un monde sur lequel ils règnent indûment depuis la Chute.

LES QUÊTEURS

La quête est accessible à beaucoup d'Immortels, mais seule une poignée d'entre eux a une chance infime de la mener à son terme.

► *Ocnantapen (Maître)*

Con Tici Illa Viracocha peut être reconstitué par la réunion de Tici et d'Ocnantapen, à condition qu'au préalable ce dernier renonce à sa stabilité de Cruxim acquise artificiellement grâce à Suryo.

► *Dracka (Compagnon)*

Le Prince de la Maison-Dieu a interprété de travers le message de sa lame et a de toute manière renoncé à rechercher l'Agartha, au profit d'une guerre ouverte contre les Initiés humains. De plus, sa réunion avec sa sœur des éléments passe par la guérison de Lilith, et donc par la collecte préalable de ses Ka-éléments Kaïm. Que sont devenus ces Ka-éléments ? Ont-ils été conservés ? Et si oui, où et par qui ?

► *Orkuz (Apprenti)*

Le Selenim assume pour l'instant parfaitement le rôle de porte-parole de sa race et marque des points. Il a en outre l'avantage du soutien de Rebis en personne, l'Adepte conservant en outre précieusement ses Ka-éléments Nephilim. Cela ne rend pas pour autant possible la reconstitution de son arbre généalogique.

Rédacteurs : Nicolas Huet

Illustrations : Nicolas Fouqué, Guillaume Guilbaumont,
Goulven Quentel.

MJ ONLY

Revelation Now

« Quiconque lutte contre les monstres devrait prendre garde, dans le combat, à ne pas devenir monstre lui-même, et quant à celui qui scrute le fond de l'abysse, l'abysse le scrute à son tour. »



F. Nietzsche, Par delà le Bien et le Mal

Voici une aventure de type « Indiana Jones » qui plonge les PJ au plus profond de l'Amazonie, au cœur des ténèbres chères à Joseph Conrad.

En remontant l'Amazone, ils suivent les traces d'un Nephilim prestigieux pour constater qu'il a sombré dans la folie. Il s'agit de savoir si vos Immortels le suivront aussi sur ce terrain ou s'ils réussiront à conserver la pureté de leur Ka. Leur voyage n'est pas sans rappeler celui du capitaine Willard, le

personnage principal d'*Apocalypse Now*, le film de F. F. Coppola.

Relativement simple, cette intrigue s'adresse à des Meneurs de jeu débutants, ainsi qu'aux joueurs qui souhaitent vivre une histoire tirant les conséquences des Arthuriades et du Souffle du Dragon, dans l'agitation des Guerres de l'Apocalypse. La principale difficulté est de faire en sorte que les joueurs n'en sentent pas la linéarité. Si elle est jouée en « one shot », la présence d'un traître parmi les PJ permet d'y remédier en partie.



LA TOILE DE FOND

HISTOIRE RÉCENTE

► *La quête des Souffles*

En 1996, dans le but de rassembler davantage de congénères sous sa bannière, l'association de DraKaon connue sous le nom de Serpenteaire (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, pp. 59-60 et *Les Figures*, p. 17) envoie des émissaires dans des endroits reculés du monde. Leur but est de découvrir dans les Champs magiques ces Souffles qui trahissent leur présence.

Adramelech, un des ambassadeurs, réussit sa mission en décelant en Amazonie une Terre draconique inconnue jusqu'alors. Mieux encore, il s'allie avec les Yanomani, la tribu d'indiens vouant un culte à cette bête élémentaire placée sous le signe de la Lune et de l'Air, qu'ils ont baptisée le Quetzalcóatl.

À cause de la forêt tropicale qui brûle par centaine d'hectares, de la progression de la civilisation qui éparpille les tribus et de la route transamazonienne qui court entre les arbres comme une profonde cicatrice, ses Omphalos – les Plexus auxquels il ancre son essence (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, p. 141) – sont en train de s'affaiblir. S'ils devaient s'éteindre, Quetzalcóatl partirait à la dérive dans les Champs magiques, brisant tout espoir d'alliance pour le Serpenteaire et laissant les Yanomani orphelins.

Pour lutter contre ce déclin, Adramelech s'associe à l'Alliance des Peuples de la Forêt, une société profane qui protège les intérêts des indiens d'Amazonie. L'émissaire promet à ses représentants de sauver la forêt et ses habitants grâce à la mystique des Yanomani. En initiant en masse les indiens à la sagesse brutale du DraKaon, Adramelech prépare une Grande Danse Fantôme du Sud, variante locale de la Danse de la Spirale.

► *Le réveil de la forêt*

Guidés par l'émissaire, les Yanomani prennent conscience de leur héritage et renouent avec les pratiques magiques de leurs ancêtres. Avides de retrouver leur patrimoine occulte, ils partent sur le sentier de la guerre. Déjà détenteurs de l'Omphalos de Lune, caché au plus profond de la forêt, ils conquièrent à d'autres tribus indiennes les territoires abritant les Omphalos d'Air et de Terre. L'Alliance des Peuples de la Forêt s'inquiète de ces massacres, mais beaucoup de ses membres se radicalisent sous l'influence d'Adramelech et n'hésitent pas à déclarer que ces indiens étaient déjà « à moitié blancs ».

Cette agitation ne manque pas de déclencher une enquête de la part de la *Fundação Nacional Do Índio* (ou FUNAI). Cette fondation est le secrétariat d'État brésilien chargé de la tutelle des indiens. Mais surtout, elle est infiltrée par les Mystères du Septentrion, qui l'utilisent pour initier les tribus de la forêt vierge à la mystique de la Vague. Ses émissaires – espèces d'Indiana Jones anthropologues spécialistes du contact avec les tribus – perdent soudainement toute relation avec les Yanomani. Pourtant, les contacts entretenus depuis quatre ans étaient prometteurs. Les tribus échappent ainsi une à une à l'initiation Myste, alors que les Yanomani leur font goûter au pouvoir du DraKaon.

► *Un nouveau front*

En mars 2001, suite au message d'Akhénaton, des Immortels parcourent le monde à la recherche de leurs cousins sur d'autres continents. En Amérique du Sud, une Fraternité repère un Souffle. L'activité d'initiés des Arcanes mineurs, ainsi que de tribus indiennes vouant un culte à la forêt, provoque le retour anticipé des Immortels en Europe, où ils ne manquent pas d'informer leurs Frères de l'existence de ce front occulte.

Les Yanomani sont alors plus forts que jamais, aidés par le DraKaon qui commence à se réveiller, respirant à nouveau par trois

DANS LES COULISSES DE LA FORCE

Le récit de l'intervention de la Force présuppose une certaine connaissance de l'organisation de la Force.

Par défaut, nous considérons que Merlin est Prince de l'Arcane et dépositaire de la Lame. Ganesha s'est retiré de lui-même du trône arcanique et conserve une place de haut rang aux côtés de Merlin.

La Force est divisée en plusieurs Compagnies. Chacune est associée à un métal qui figure un Ka. La Compagnie d'Adamante a la particularité d'être associée à un métal mythique, qui serait le matériau principal des Lames. Son rôle est de lutter contre les DraKaon, la plus grande des menaces aux yeux de la Force. Chaque Compagnie est dirigée par un Adopté qui reçoit le titre de Seigneur.

Si, à votre table, Ganesha est resté Prince, s'il a été déposé de force, s'il garde la Lame par-devers lui ou quelque autre combinaison, il est simple d'adapter le récit. Kaï n'a alors aucun respect pour Ganesha et rassemble les Adoptés « arthuriens » pour lui reprendre la Lame. Si Merlin n'est pas disponible (dissipé, trop faible après avoir sacrifié son essence pour lutter contre le Dragon breton ou exilé dans le Sidh), Kaï s'arroge alors le titre de Prince par intérim. Il ne commet cependant pas l'erreur de regarder la Lame en face, pressentant qu'il puisse lui arriver la même mésaventure qu'à Merlin en son temps (cf. *Les Arthuriades*, p. 40).

Omphalos. Les effets-Dragon prolifèrent et se manifestent de plus en plus à proximité de la civilisation et en particulier auprès des deux derniers Omphalos, à Manaus et Macapa.

► *La chevauchée des Chevaliers d'Adamante*

L'Onirim Kaï, Seigneur de la Force, est amer. Il n'a pas eu la



chance de dompter le Dragon de Bretagne quand l'occasion s'est présentée, doublé par les Nephilim dits « intrépides » qui retrouvèrent Merlin. Quand le Dragon montre à nouveau des signes d'activité et rallie le Serpenteaire, Merlin refuse à Kaï l'honneur d'aller le combattre, affirmant que le Dragon est sous contrôle.

Aussi, lorsque les rumeurs d'un DraKaon jusque-là inconnu parviennent à ses oreilles en septembre 2001, il prend la direction des opérations. Pour assurer sa victoire, il « emprunte » la *Lame de la Force*, grâce à un habile stratagème faisant honneur à sa nature d'Onirim. En fin politicien, Kaï pousse un groupe d'Adoptés influents et ambitieux, fidèles à Ganesha, à mettre en cause publiquement la légitimité de Merlin. Dans le même temps, il fait courir des rumeurs sur la disparition de la *Lame*. Alors que l'*Arcane* est au bord du schisme, le Prince est contraint d'organiser une réunion secrète, comptant des Adoptés triés sur le volet, dont Kaï, pendant laquelle il compte dévoiler la *Lame*. Kaï amène les invités fidèles à Ganesha dans un palais illusoire – construit par le Grand Architecte, une créature de Kabbale (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 184) – et ferme la porte derrière lui. C'est accompagné de Miroirs de vif-argent à l'image de ces Adoptés, sur lesquels il a lancé une variante du sort *Pureté du Pentacle* pour que leur nature magique ne soit pas mise en cause, qu'il arrive à la réunion. Les Adoptés réellement

présents étant ses véritables alliés politiques, il n'a aucun mal à prendre la *Lame* aux mains de Merlin. Ce dernier compte sur la *Lame* pour se défendre en brûlant le *Pentacle de Kaï*, mais à son grand dam elle reste inerte.

À la tête de la *Compagnie d'Adamante Reforgée* (cf. *Les Figures* p. 19), accompagné par d'autres Adoptés déçus, Kaï part pour l'Amazonie. Il ne se considère pas comme rebelle à son *Arcane*, il fait juste « ce que le Prince devrait faire ». Les *Lames* sont supposées être les seules armes pouvant tuer un DraKaon. Selon Kaï il est grand temps que quelqu'un relève le défi. Il est tenu de réussir son pari, sans quoi il sait qu'il sera banni de l'*Arcane* à son retour.

Kaï lance donc une attaque préventive sur le DraKaon. Les troupes de la *Force* débarquent sur la côte est de l'Amérique

du Sud et s'engagent dans la forêt. Forts des connaissances acquises suite aux épisodes constituant la campagne du *Souffle du Dragon*, ils cherchent en premier lieu à localiser les *Omphalos du DraKaon*. Les Adoptés s'enfoncent dans la forêt et explorent branche après branche le fleuve tentaculaire.

► *L'enlèvement de la Force*

Pour ne pas perdre la face, l'*Arcane* reconnaît officiellement la croisade de la *Compagnie d'Adamante*. La disparition de la *Lame* demeure cependant secrète. Pourtant, un mystérieux coffre de trois mètres de haut, désigné comme l'arme secrète de Kaï, les suit dans leur périple, déclenchant nombre de rumeurs parmi les Adoptés. Merlin a fait promettre le silence aux fidèles de Ganesha, trompés par Kaï, sous peine d'exclusion de l'*Arcane*.

La *Force* se retrouve vite piégée à son propre jeu et envoie des Adoptés en renfort quand Kaï les réclame, de préférence des nouveaux venus ayant besoin de faire leurs preuves. À cette occasion, Merlin ne se fait pas prier et sur l'insistance de Ganesha, il accepte d'adopter des *Ar-Kaïm*.

Sur le terrain, la présence d'*Omphalos* est rapidement vérifiée par les nouveaux arrivants. La conquête de ces points clés contre les effets-Dragon est difficile. En réaction à la présence de la *Lame*, le DraKaon ensommeillé intensifie instinctivement l'activité des effets-Dragon, aidés des tribus qui ont retrouvé toute l'ampleur de leur héritage et la volonté de l'utiliser grâce au Serpenteaire. Chaque pouce de terrain gagné ne l'est jamais définitivement. Dans cet environnement, les *Dracomaques* se fatiguent vite et ne sont pas remplacés aussi souvent qu'il le faudrait. Peu à peu pourtant, les quatre premiers *Omphalos* sont repris aux indiens et une *Forteresse de la Force* est installée sur chacun pour les garder. Les indiens restent à l'affût, sous le couvert dans la forêt.

► *Aujourd'hui*

Au début de l'année où se déroule le scénario, Kaï et ses plus fidèles alliés se rendent au-delà du quatrième *Omphalos*, à la recherche de l'*Omphalos de Lune*. Depuis plusieurs mois, ils n'ont pas donné signe de vie. La disparition de ce chef charismatique rend une situation pour le moins précaire complètement incontrôlable. Chaque *Forteresse* devient autonome, sous la direction de chefs dont les *Pentacles* se

COSMOLOGIE DES INDIENS INITIÉS PAR LES MYSTÈRES

« Sache, petit chasseur des eaux, que la première terre fut créée puis détruite par l'incendie et le déluge, avec le premier peuple qu'elle portait. Notre terre, la seconde par conséquent et également imparfaite, est vouée à la destruction. Le seul moyen d'échapper au cataclysme imminent est de découvrir le chemin de la Terre sans Mal, Terre des dieux et des ancêtres où le maïs pousse tout seul et où l'on ne meurt pas, lieu où le héros civilisateur s'est retiré après avoir créé le monde et apporté aux hommes les connaissances nécessaires à leur survie. Toutes nos pratiques sont tournées vers cet objectif : les prières, où l'on demande aux dieux de dévoiler le chemin ; le jeûne et la danse, destinés à alléger le corps et à rendre plus aisée sa migration au-delà de la mer où se trouve la Terre sans Mal. »

Note : les mentions à la Chute, à l'imminence de l'Apocalypse et à l'Hadès (la Terre sans Mal, où on ne meurt pas, où Prométhée s'est retiré après avoir donné l'Épée aux hommes) sont nombreuses.

sont écroulés sous la pression. La plupart d'entre eux, pour différentes raisons, coupent les ponts avec les dirigeants de l'Arcane en Europe.

Dans l'ombre, les indiens préparent leur plan de reconquête. Les Omphalos d'Air et d'Eau sont les premiers objectifs. Des effets-*Dragon* jusqu'alors jamais vus dans la région font leur apparition, signe d'un renouveau de la Terre draconique.

En l'absence de nouvelles de l'Onirim, la Force tente aujourd'hui de reprendre l'affaire en main. Elle dépêche sur place une Fraternité « indépendante et intrépide », composée des PJ, pour retrouver Kaï et surtout la Lame. Leur mission est de réussir là où les meilleurs éléments de la Force ont échoué.

L'ÉCHIQUIER OCCULTE AMAZONIEN

L'Amazonie a une courte histoire derrière elle, mais elle remonte assez loin pour avoir vu de nombreux acteurs occultes s'intéresser à elle.

► Les Mystères

Avec une tradition inspirée des quatre fleuves de l'Hadès, l'Arcane de l'Épée ne pouvait que s'intéresser au tentaculaire fleuve-roi.

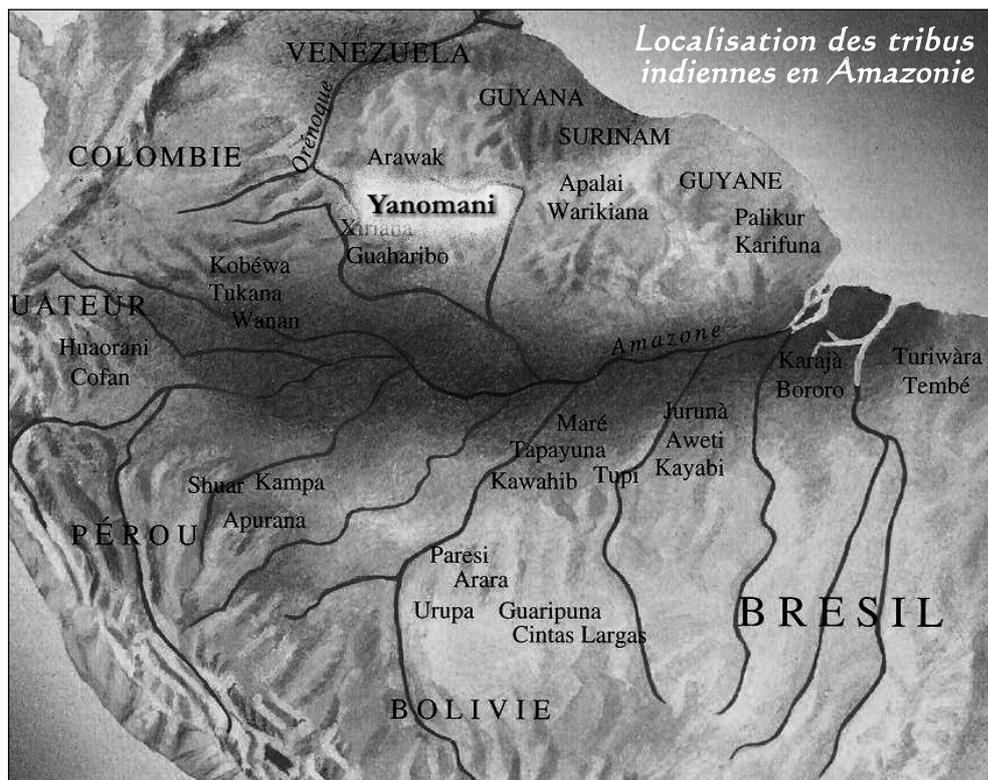
• Des Amazones ?

On entend parler pour la première fois des tribus d'indiens « amazones » dans la bouche de Francisco de Orellana en 1542, alors qu'il remonte le fleuve à la recherche de l'Eldorado pour le compte de Pizarro. Il y navigue pendant six mois et découvre des tribus dont les guerrières aux seins nus lui rappellent les légendes grecques sur les Amazones, ce qui lui inspire le nom du fleuve.

De fait, il ne se trompe guère, car parmi ces tribus vit un groupe composé de descendants d'une sororité d'Amazones, au sens *Myste* du terme, ayant combattu dans cette région durant les Guerres Élémentaires. Elles n'ont aucun lien avec les Amazones de l'Occident, mais il s'agit bien d'une tradition de guerrières initiées à la liturgie du Crâne.

• Les deux Fleuves

Des Mystères du Septentrion, inspirés par les récits de voyage, se mettent en quête de cette Nature préservée de la main de l'homme. Ils abordent le continent en 1650, puis



Localisation des tribus indiennes en Amazonie

fondent Manaus en 1669. Ils renouent avec les « Amazones » grâce à leur origine myste commune.

C'est à Manaus que descendent les Mystères de l'Occident originaires du Yucatan, en quête de traces de l'antique civilisation Selenim. De cette rencontre entre deux Fleuves naît une vague d'initiation des indiens à la Sapience de l'Épée. La tribu des Tapayuna, vivant aux abords de Manaus, est entièrement convertie à leur cause en quelques années. Leur initiation commence par une sorte de baptême pendant lequel ils sont plongés dans l'Omphalos de l'Eau, à l'intersection des deux affluents.

Aucun *Myste* ne ressent la présence du DraKaon qui, réveillé en 2000 par un émissaire du Serpenteaire bouleverse la donne, puis l'arrivée de la Force qui marque le retour massif de Nephilim dans l'échiquier occulte de la région.

Les Mystères luttent depuis contre le DraKaon. Les sertainistes tentent de prendre contact avec les indiens convertis au culte, afin de refaire l'initiation de leurs shamans lors d'expériences de mort et de résurrection dont l'Occident a le secret. Malheureusement pour l'Épée, l'union sacrée des deux Fleuves ne fonctionne plus aussi bien. L'Occident se désolidarise des problèmes du Septentrion car le DraKaon ne menace pas directement les êtres de Lune Noire. Il marche donc ses interventions.

• La FUNAI

La FUNAI est une Source pour les Mystes du Septentrion. Cette fondation nationale exerce la tutelle du Brésil sur les indiens. Elle prend contact avec eux, découvre les nouvelles tribus et les maintient loin de la civilisation aussi longtemps que possible.

GLOSSAIRE DU COLON

Sertaniste : intermédiaire de la FUNAI qui tente de s'interposer entre le marteau de la civilisation blanche et l'enclume de la civilisation indienne.

Madeireros : coupeurs de bois.

Garimperos : prospecteurs de pierres précieuses.

Seringueros : collecteurs de caoutchouc.

Gateiros : chasseurs capturant au mépris de la loi des pumas ou des onces.

Grileiros : prospecteurs de terrains au profit d'éventuels acheteurs, et la nuée de géomètres, ingénieurs, militaires du génie, entrepreneurs de travaux publics, qui envisagent de quadriller l'Amazonie de routes.

Une partie de son travail est de mettre fin pacifiquement aux agressions des indiens brabos, c'est-à-dire demeurés à l'état « sauvage » (comprendre les initiés du Culte du DraKaon), contre ceux qui ont « accepté la civilisation » (comprendre les initiés des Mystères). Ils ont mis au point une stratégie d'attraction, de cadeaux et d'observation, poussant les indiens à faire le premier contact.

► Le Temple

À la fin du XIX^e siècle, le *Rubber Boom* amène avec lui des Templiers de Lusitania. Ceux-ci vampirisent le pays en exportant des tonnes

de caoutchouc extrait de l'hévéa. L'argent coule à flot, mais les Templiers ne rêvent que de cette Europe qui leur manque. Enfiévrés par leurs gains, ils la font venir à eux en finançant des constructions dignes des capitales européennes. Pendant ce temps, les indiens sont exploités dans les plantations et l'alcool fait des ravages dans leurs rangs.

Face à cette double menace, le Septentrion s'allie avec l'Occident, qui veut explorer la forêt à la recherche d'entrées de l'Hadès. Ils modifient des graines d'hévéa grâce à leurs connaissances des plantes souterraines, de façon à ce qu'elles poussent ailleurs, plus près du marché européen. Les plants grandissent en secret et quand le premier caoutchouc non-amazonien arrive sur le marché, à un prix inférieur, c'est une douche froide pour les financiers. L'afflux d'argent s'effondre et les Européens – les Templiers avec eux – quittent le pays, le laissant dans un marasme économique épouvantable.

Du Bâton, il ne reste aujourd'hui qu'une poignée d'initiés, qui investissent dans les industries minières, se font exportateurs de bois précieux ou chercheurs d'or. Les plus chanceux sont des grands propriétaires terriens.

► La Synarchie

La Synarchie a été le dernier Arcane mineur à mettre le pied en Amazonie. Aujourd'hui plus présente que jamais, elle se cache derrière la dissolution des voix des conseils d'administration, derrière les bureaux du gouvernement. Elle lutte

efficacement contre le DraKaon, dont elle a senti la présence depuis longtemps, mais sur le long terme

Un de ses outils est la Transamazonienne, une grande route commencée dans les années soixante-dix. C'est une immense trouée de 5 300 Km dans la jungle, qui a l'ambition de diminuer les distances dans ce monde à l'échelle de titans. Mais ce n'est qu'une partie d'un vaste quadrillage qui emprisonne les Champs magiques pour les empêcher d'alimenter les Omphalos du DraKaon. Ce dernier se défend en déclenchant des catastrophes naturelles : pluies, érosion, coulées de boues, arbres qui se couchent sur la route, etc. Pour toute réponse, la Synarchie utilise la puissance du capital pour mobiliser les humains et continuer les travaux à tout prix.

La Synarchie n'est pas encore au fait des luttes occultes qui opposent Nephilim et Mystères.

► Les Yanomani

Les Yanomani ont échappé de peu aux filets de l'initiation aux Mystères. Sous l'impulsion d'Adramelech, shamans et guerriers ont renoué avec l'adoration des aspects les plus brutaux de la Nature.

• Ce qui n'est pas occulte

« Le battement du tambour constant qui résonne profondément rejoint le passé, le présent, le futur : au rythme des guérisons, le tambour est le battement de nos cœurs, un reflet doré qui bouge sans cesse sous la surface de tout ce qui se passe. Partout, il y a la guerre... Venu des quatre directions des légions d'oiseaux-tonnerre remplissent le ciel, jeunes et vieux sacrifient leur vie pour que reviennent la paix et l'amour. »

Les Yanomani se présentent comme les fils de la Lune. Selon leur tradition, au début des temps, il n'y avait qu'un père, une mère et son fils. Quand le père mourut, Lune, un esprit, sortit de sa poitrine et mangea ses os. Le fils l'en empêcha de ses flèches. Lune se précipita sous la voûte céleste et son sang fit naître des centaines de Yanomani.

Bien qu'ils soient plutôt petits (1m60), les Yanomani façonnent des arcs qui dépassent deux mètres. Ils savent préparer le curare, utilisé pour la chasse. Lors de la cueillette, le shaman explique aux plantes qu'elles sont les plus belles, avant de les couper. En plus d'être de redoutables chasseurs, ce sont aussi des réducteurs de têtes. Un guerrier mesure son courage au nombre de têtes qu'il possède.

Un village Yanomani s'organise autour du *shabano*, un auvent circulaire, ouvert au centre, d'une cinquantaine de mètres de diamètre. Il abrite jusqu'à cent personnes. La place centrale, ronde comme la Lune, sert de lieu de réunion. Chaque famille à son quartier.

L'éducation des futurs chasseurs est très rude. Le passage à l'âge adulte est marqué par un rituel de résistance aux coups. Les vrais fils de la Lune se frappent durement chacun leur tour sans montrer leur douleur.

• La mystique de la forêt

« Je monte dans le ciel, je vais vers le soleil. Venez avec moi, suivez mes visions. »

Suivez-moi plus haut que la cime des arbres.

Voyez ces oiseaux et ces papillons, jamais vous ne verrez leur couleur sur la terre.

Je monte dans le ciel, je vais vers le soleil »

Selon les Yanomani, toute chose à un double spirituel, un hékura. Il s'agit souvent d'une loutre pour les femmes et d'un lézard bleu pour les jeunes enfants. Quand le double est volé par un shaman ennemi, l'homme tombe malade. Le shaman absorbe alors des poudres hallucinogènes pour affronter l'ennemi dans le monde des esprits.

En plus de son double, l'homme a une âme. Il peut même en avoir plusieurs, acquises au cours de la vie, dans des visions. Certaines sont d'origine animale, d'autres végétale. En général, un indien a deux âmes, une âme-fleuve et une âme-forêt qui, à sa mort, prennent place dans deux petits animaux puis entrent dans un fleuve souterrain, le *serowe*, paradis des indiens.

Les morts sont brûlés pour rejoindre les maisons-tonnerre, pour que l'esprit soit tranquille et qu'aucun esprit mauvais ne l'oblige à errer sur terre.

Lors de l'initiation d'un shaman, celui-ci voit tous les esprits. L'esprit-Vautour et l'esprit-Lune viennent le voir et l'habiter un instant. S'il survit, il pourra les invoquer. Cette initiation dure sept jours et sept nuits. Plus un shaman abrite d'hékura dans sa poitrine, plus il est puissant.

En terme de jeu, il connaît les techniques d'incarnation par un Esprit Dragon, rencontré lors de ses voyages akashiques.

• Ce qui est occulte

« Jacaré ! Jacaré-ou-ou ! Adô merioué kô bouré !

Jacaré ! Jacaré-ou-ou ! Adô merioué kô bouré ! »

Supplique au caïman blanc.



L'ALLIANCE DES PEUPLES DE LA FORÊT

« Chez nous, l'enfant doit aller seul en forêt pour y trouver son chant, pour sentir couler dans son corps le sang des arbres, pour parler avec le vent. Il écoutera son chant et l'apprendra par cœur pour le rapporter au village. Et cinq jours ou dix mille ans plus tard, on entendra encore les siens chanter ce chant. Car nous ne sommes pas les auteurs de ces chants ; nous les avons reçus de la forêt, des animaux, de l'eau, du vent... »

Extrait de *L'Appel des peuples de la forêt*, lancé par l'indien Ailton Krenak

L'Alliance des Peuples de la Forêt a été fondée par le syndicaliste et écologiste Chico Mendes. Elle regroupe les associations des divers travailleurs dépendant de la forêt – collecteurs de caoutchouc, de châtaignes... – et des représentants des tribus indiennes.

Elle était devenue l'organe profane du culte rendu au DraKaon, mais Adramelech a disparu, à peu près en même temps que Kai et l'Alliance a depuis retrouvé son indépendance. Néanmoins, l'idéologie instillée par l'émissaire du Serpenteur lui a survécu.

Au vu de cette mystique, les Yanomani étaient prédestinés à devenir le peuple élu d'un DraKaon. Celui-ci est pour les indiens le Grand-père Oiseau-Tonnerre. Il gouverne à des créatures draconiques anthropomorphes tenant du reptile et du volatile, les oiseaux-tonnerre. Comme leur nom l'indique, ils peuvent provoquer des orages.

Le DraKaon est arrivé en Amazonie après avoir fui l'Amérique centrale et ses Selenim Éthérés qui menaçaient de maudire son essence. Il a gardé le nom que lui donnaient les Aztèques : Quetzalcóatl, le Serpent à plumes. Après son départ, un Selenim a pris son nom pour mieux s'assouvir sur les tribus qui lui rendaient un Culte (cf. *Exils*, p.63).

Le Souffle de Quetzalcóatl serpente sous la canopée, en suivant paresseusement les méandres de l'Amazone. Contrairement au Souffle d'autres DraKaon, il s'étale tout en longueur, sur une bande large de quelques dizaines de kilomètres. À l'inverse, ses Omphalos – au nombre de cinq – sont très éloignés les uns des autres. La raison de cet étalement est la présence de nombreux Champs pleins de Lune Noire. Le Souffle les contourne soigneusement, tout comme les entrées du Continent perdu de Mu.

Le réveil du DraKaon permettrait aux indiens de bouter hors de la forêt ceux qui détruisent leur milieu naturel. Par contre, si tous les Omphalos devaient passer aux mains de la civilisation occidentale – et de la Synarchie – ils s'épuiseraient et le DraKaon irait flotter dans les Champs magiques loin de la Terre, incapable de la retrouver.

► Les Arcanes Majeurs

La présence des Arcanes Majeurs est pour le moins sporadique. S'il existe des Demeures philosophales, leur localisation n'est pas documentée dans les QG occidentaux. Même les PJ missionnés auront du mal à se les voir communiquer, les Adoptés se méfiant de l'ingérence des autres Arcanes. Déjà peu nombreux avant l'éveil du DraKaon, seule une poignée d'Adoptés est restée pour faire face à la vague d'effets-*Dragon* qui a ravagé les populations magiques. Au besoin, inventez des PNJ pour informer les PJ sur les points clés du scénario. Un Adopté du Bateleur pourra leur raconter sa vaine lutte pour initier des indiens à côté des Mystères et des cultes draconiques. Le planning très serré d'un Adopté de la Maison-Dieu précisera l'étendue de la présence des Arcanes mineurs.

• La Force

La situation de la Force a été longuement décrite dans l'histoire récente, mais pas son implantation géographique. L'Arcane a installé quatre Fortresses – selon le nom qu'il donne à ses Demeures philosophales – à proximité des quatre Omphalos découverts par les Adoptés. Leur emplacement n'est confié qu'aux alliés les plus sûrs, uniquement en cas d'absolue nécessité.

- La Forteresse arrogante

Celle-ci se confond avec la forteresse (au sens de bâtiment fortifié) de Saint-Joseph, à Macapa. Elle fut construite à partir d'une grande enceinte en pierre. À l'intérieur, autour de la place principale, on trouve la chapelle, la prison, les maisons des soldats et des officiers, et à ses coins les tours de surveillance. C'est la plus grande fortification bâtie par les Portugais au Brésil. Elle a été confisquée par l'Arcane de la Force qui en a fait sa première place forte à son arrivée sur le continent. C'est là que siège l'Omphalos de Feu, qui a inspiré

tant de courage à tous ceux qui ont vécu dans la région. Les Immortels pourront y rencontrer son chef, le colonel Kots, un Cyclope.

- La Forteresse flottante

À Manaus, juste au-dessus du Plexus d'Eau immergé au milieu du fleuve, flotte habituellement la Forteresse chargée de sa protection. Il s'agit du Reï Saul, un bateau-citerne comme on en voit beaucoup à Manaus. Les bateaux viennent y accoster pour pomper du gasoil. L'idée derrière cette curieuse installation est de confronter l'Omphalos à une autre analogie liquide liée au Feu, son Élément contraire. Le Plexus s'épuise à vouloir s'exprimer, ce qui sape les forces aqueuses du DraKaon et sécurise le fleuve. Ceci ne fait que renforcer l'attitude générale des habitants de Manaus, qui n'aiment pas leur fleuve. Aucune naissance d'effet-*Dragon* de l'Eau n'a été constatée depuis que le bateau s'est installé, ce qui rassure Varlaam, le Triton chargé de la protection des lieux.

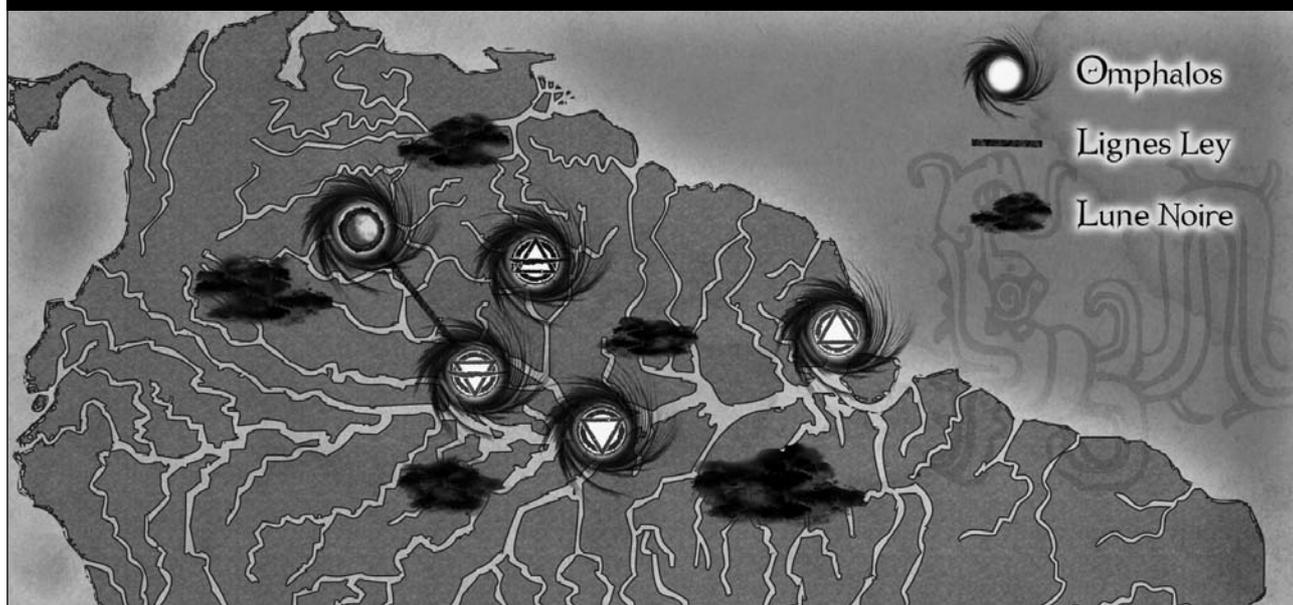
- La Forteresse endormie

La Forteresse dirigée par Bedwyr ressemble à un simple campement de colon, en bordure du fleuve. Les Adoptés vivent en contact direct avec la nature. Des effets-*Dragon* sont attachés à la surveillance des lieux (voir la manœuvre de Dracosophie « lier un effet-*Dragon* à un lieu » avec les effets d'apparition et d'espionnage dans *Le Palimpseste 5*). Ils préviennent Bedwyr de tout mouvement dans une zone de 500 mètres. L'endroit est par ailleurs truffé de pièges à effets-*Dragon*.

- La Forteresse subtile

Avant de partir à la recherche de l'Omphalos de Lune, Kaï a passé un pacte avec le Grand Architecte, Constructeur de palais sublimes, pour qu'il érige un refuge durable pour ses Adoptés fatigués des combats contre les effets-*Dragon* d'Air qui dominent la région. Le pentacle de Kabbale est encore gravé sur une cantine, de façon à ce que la porte akashique menant au palais d'inspiration celtique s'ouvre lorsqu'on soulève le loquet du coffre métallique. La cantine est à moitié enterrée ainsi que la Stase d'Ankha, l'Eolim responsable de l'Omphalos, pour qu'il puisse toujours retrouver la porte.

CARTE DU BRÉSIL OCCULTE



DÉCRIRE LA FORÊT

Les Immortels vont y passer le plus clair de leur temps, alors autant en soigner les descriptions et leur faire ressentir ce qu'est l'Enfer vert. L'eau est partout. La terre n'est pas régulière, il s'agit surtout de monticules herbeux, faits de feuilles en décomposition et de souches imbibées et molles comme des éponges. De vagues sentiers sont taillés par les colons dans l'enchevêtrement de palmiers et de lianes qui plonge le sous-bois dans la pénombre. Trônant sur leurs racines en forme de tentacules, des lauriers d'une espèce locale voisinent avec un bois-canelle à l'écorce odorante. Sur quelques arpents de jungle, une infinité d'essences exotiques se disputent l'accès à la lumière et à la vie. Partout, des racines géantes et tortueuses courent à travers un tapis de feuilles mortes parsemé de troncs en décomposition. Il est très difficile de s'y orienter. Les points de repère habituels n'ont plus cours. Certains lieux sont flottants, et peuvent changer de place. Le fleuve a des bras morts : des bifurcations qui ne mènent ni à une source, ni à la mer.

Il n'existe pas de Forteresse protégeant l'Omphalos de Lune.

► L'Amazone

• L'hydre aux cinq cents bras

L'Amazone prend sa source à 4840 m au Pérou. Sur son chemin, il reçoit plus de 500 affluents dont 20 puissants fleuves, longs de plus de 1500 Km ! Ils font passer la largeur de l'Amazone de quelques mètres à la source, à 6000 m à Manaus, puis 10 Km dans son cours inférieur. La basse vallée est un véritable bras de mer qui remonte grâce aux marées sur plus de 1000 Km, et dont la largeur entre rives est de 30 à 100 Km.

La profondeur des eaux est de 20 m à la frontière péruvienne, 80 m à Manaus, et 130 m vers Obidos. Du fait de la très faible pente sur ses 3500 derniers Km, l'Amazone est très ramifiée et possède de nombreux lacs.

Composée d'innombrables bras qui se croisent, elle est tour à tour une mer immense dont les rives sont à peine visibles, et parfois une large rivière dont on croit frôler les berges. On ne sait jamais vraiment où elles sont et si même elles existent. Une abondante végétation flottante qui ondule à la vague et se déplace avec le léger courant est souvent prise pour de la terre ferme, alors qu'elle n'est que bois mort qui flotte à la surface.

• Les eaux

Les alluvions charriées sont à l'origine de la distinction opérée entre les eaux du fleuve.

- **L'eau blanche** : appelée *agua branca* par les indigènes, elle ressemble au niveau de la consistance à du lait. La visibilité n'excède pas les cinquante centimètres et sa couleur est jaune ocre. Cet aspect laiteux est dû à l'argile et les détritiques en suspension mélangés à la boue que le fort courant du fleuve charrie continuellement de son lit.

- **L'eau claire** : l'*agua limpia* est assez répandue, surtout dans les petits cours d'eau. Sa principale caractéristique est de ne pas perdre sa limpidité, même quand elle est colonisée par le phytoplancton et qu'elle prend une coloration jaunâtre ou verdâtre, comme dans les bras morts du fleuve. La visibilité peut aller jusqu'à quatre mètres.

- **L'eau noire** : cette eau appelée *agua preta* est typique du Rio Negro. Sa coloration est marron en raison de la forte concentration en acides qui proviennent de la matière végétale en décomposition. L'eau est étonnamment limpide et la visibilité va jusqu'à deux mètres.

Les confluences entraînent parfois des phénomènes spectaculaires. Ainsi, à la rencontre de l'Amazone et du Negro, aux portes de Manaus, les eaux des deux fleuves ne se mélangent pas sur plusieurs kilomètres, tant elles sont abondantes et leurs caractéristiques différentes.

Les eaux de l'Amazone sont si puissantes qu'elles forment un véritable barrage, faisant parfois refluer les eaux des affluents vers l'amont.

Il n'est pas rare aussi de voir, dans les tronçons où s'est établi un trafic fluvial régulier, des plaques de gasoil, conférant au fleuve les couleurs irisées caractéristiques de la pollution par le pétrole.

• La vague de l'année

La Pororoca est un phénomène effrayant ou sensationnel selon les points de vue. En sécurité, on peut assister à la seule occasion où l'océan l'emporte sur le fleuve. Normalement, ce dernier, en raison de son très grand débit, réussit à repousser l'eau de la mer de plusieurs kilomètres, mais pendant la nouvelle lune cette situation est renversée. Le choc de ces eaux est tellement intense qui se répercute sur toutes les bouches des rivières peu profondes du golfe amazonien.

Sur la rivière Araguari, quelques kilomètres en amont du fleuve Amazone, ce phénomène peut être mieux observé. Les vagues atteignent jusqu'à 5 m de haut et avec leur force, elles modifient le lit du fleuve, en faisant tomber ou en arrachant des arbres à leur passage. Ceci arrive tous les jours, mais le phénomène est plus intense entre les mois d'avril et de juin. Les indiens du Bas Amazone ont un mot pour définir la pororoca : *poroc-poroc*, qui signifie le destructeur.

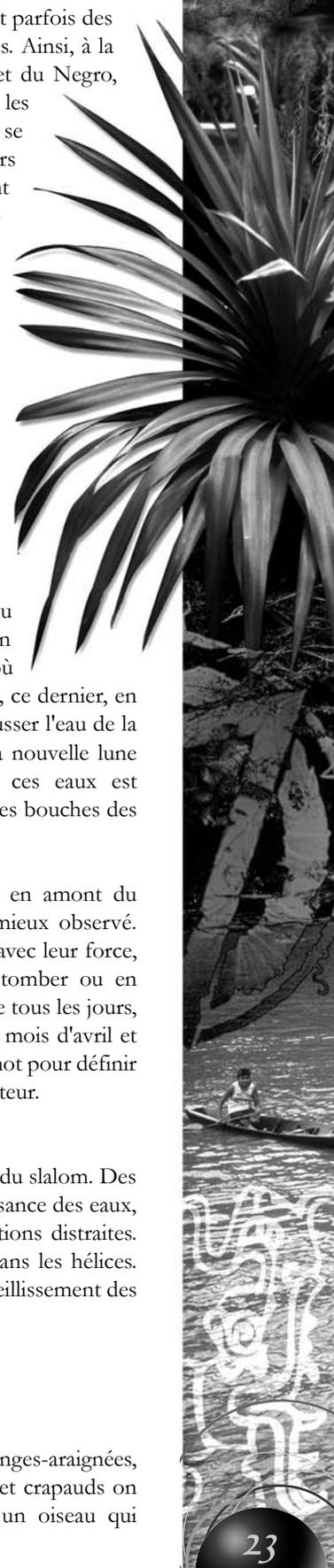
• La navigation

Caboter sur l'Amazone implique un bon sens du slalom. Des troncs d'arbres, arrachés en amont par la puissance des eaux, jouent du bélier sur les coques des embarcations distraites. Des brassées d'herbes viennent s'empêtrer dans les hélices. Les eaux noires sont acides, et accélèrent le vieillissement des parties métalliques.

► La forêt amazonienne

• Ce qui n'est pas occulté

- **La faune** : entre autres perroquets, toucans, singes-araignées, serpents, caïmans, insectes, piranhas, jaguars et crapauds on trouve de drôles d'animaux. Le *mutun* est un oiseau qui



ressemble au paon, qu'on appelle aussi oiseau pleureur car son cri ressemble à un sanglot. Quant au *boto*, c'est une espèce de dauphin d'eau douce, dont le corps ressemble vaguement au corps humain. Ils sont menacés de disparition par la pollution industrielle.

- **La flore** : elle réserve également des surprises. Le samaouma est un arbre au fût droit qu'on surnomme l'arbre de la détresse. Il suffit de le frapper avec une batte de base-ball pour être entendu à 50 kilomètres. Des colons racontent comment ils ont été sauvés par des indiens, un jour où ils s'étaient perdus, en frappant sur cet arbre.

- **La colonisation** : le Brésil a mis à la forêt en coupe réglée. Les militaires ont tracé les routes et les pauvres du Nordeste sont venus coloniser l'Amazonie, nouvelle Terre promise. Suivi par les aventuriers et les multinationales qui attirent les richesses du sous-sol. Les colons ont déclaré la guerre du feu à la forêt. Les zones défrichées à la flamme sont cultivables, mais après deux récoltes la terre est stérile. Sous la jungle, c'est une terre ingrate que découvrent les agriculteurs. Le fleuve a depuis longtemps érodé les sols, et la forêt tropicale survit en circuit fermé, se nourrissant de ses propres déchets. Les hommes sont épuisés, mais s'accrochent à leur terre, payée durant 5 ans au gouvernement. Dans certaines régions, des barrages hydroélectriques ont remplacé la

canopée. Des forêts de pylônes transportent l'électricité jusqu'aux industries minières. Métissé de Blanc et d'indien le « caboclo » est le colon typique, le paysan qui vit sur les bords du fleuve, dans sa cabane de planches sur pilotis. Manioc, maïs, courges, haricots, tabac et banane forment sa ration quotidienne. Aucun élevage ne peut se développer sur ces sols très pauvres.

• Ce qui est occulte

À l'écart des zones maudites par la Lune Noire, la forêt est très riche en Plexus. Cela la recherche des Omphalos très difficile. Chaque Plexus est comme une fontaine où vont boire les effets-*Dragon*. Il est extrêmement courant qu'ils y naissent, même sans conjonction favorable. Souvent invisibles, ces créatures sont des prédateurs redoutables qui utilisent leur environnement au mieux pour surprendre les *Nephilim* imprudents.

Surprenez vos Immortels avec des zones de Champs pleins de Lune Noire. Situés au-dessus de fragments ensevelis de la Lune Noire originelle, les relents de l'astre maudit font gagner des puces de Maudit aux *Nephilim* à la place des habituelles puces de Khaïba lors de Maladresses de Sciences occultes. C'est un des moyens de leur faire ressentir l'hostilité des lieux, tant pour les humains que pour les êtres magiques.

Quant aux Omphalos, ceux-ci se situent le long de la « colonne vertébrale » du DraKaon, qui se confond avec le cours de l'Amazone. Du moins un des cours de l'Amazone, celui-ci ayant de multiples sources et embranchements.



L'Omphalos de Feu est un Plexus Peu Intense autour duquel a été bâtie la Forteresse Saint-Joseph à Macapa. Les militaires y ont installé un paratonnerre. Il recueille la foudre pendant les orages qui ne manquent pas de se déclencher. Le Plexus est alors actif pendant huit heures.



L'Omphalos de l'Eau se situe sur les berges de Manaus, à l'intersection du Rio Negro et de l'Amazone, là où les eaux refusent de se mélanger pendant 6 km. Il est Peu Intense et se manifeste dès la tombée la nuit durant huit heures consécutives.



L'Omphalos de Terre est un Plexus Assez Intense, situé dans une cavité de la forêt, à deux jours de cabotage de Manaus. Il est actif douze heures par jour, dès que le soleil se lève. Autour de lui, la végétation tisse comme une cathédrale verte. Le fond est tapissé de mousse et de fleurs rouges. Des nouveaux arbres et fleurs y poussent très vite, d'un jour sur l'autre.



L'Omphalos d'Air est un Plexus Très Intense qui s'élève en une haute colonne le long d'une chute d'eau vertigineuse. Une nuée d'oiseaux du paradis – des effets-*Dragon* d'Air – tourne toujours autour du Plexus.



L'Omphalos de Lune marque le centre du *shabao* d'un village Yanomani dissimulé dans la montagne. Il est Très Intense, et ne s'éteint que pendant les quatre heures les plus chaudes de la journée. Contrairement aux autres Omphalos, il a déjà un Gardien, son « Pendragon ». Il s'agit de Kai en personne.



L'AVENTURE

INTRODUCTION

Quelques Princes et certaines Factions ont été prévenus de la disparition de la *Lame de la Force*. Leur identité et leur nombre sont laissés à votre convenance. En réponse au message d'alerte de l'Arcane XI, ils décident d'envoyer « leur meilleur élément ». L'expression est bien sûr plus ou moins sincère, en fonction des états de service de vos Immortels et de l'envie réelle des Princes d'aider leur confrère de la Force.

Les Immortels ne sont pas informés du véritable but de leur mission, à savoir retrouver la *Lame*. Ils apprennent uniquement que des troupes de la Force ont été envoyées traquer un DraKaon et que depuis quelques semaines leur général, le seigneur Kaï, ainsi que leur Forteresse la plus avancée, ne répondent plus. Leur objectif est donc de retrouver Kaï et de rétablir le contact.

► *Les Factions*

Voici quelques Factions susceptibles de répondre à la demande de la Force. En plus de la mission officielle, les Immortels auront sans doute une mission propre à leur groupe. Vous devrez parfois développer les pistes proposées si vous décidez d'impliquer une de ces Factions. Assurez-vous que chaque Immortel a quelque chose à faire concernant sa mission spécifique, même de façon marginale, pour qu'il se sente pleinement intégré dans le scénario.

► *La Tempérance*

La Tempérance estime que les Adoptés du XI ont été soumis à trop forte pression. Elle envoie un Adopté afin d'effectuer une estimation de l'état sanitaire des Dracomaques et de la diversité de la faune magique des terres amazoniennes.

► *La Justice*

La Justice veut savoir ce que fait la Force dans cette région depuis 2001. Elle envoie donc un Adopté pour enquêter et s'assurer du respect des Lois cardinales.

• *La Lune*

La Lune propose l'aide d'un zoomorphe adapté aux forêts tropicales. Les Nephilim voyagent rarement dans les zones vraiment sauvages, aussi son expérience pourra être vitale. Sa connaissance de l'animisme devrait aussi être un atout s'ils rencontrent des tribus indiennes.

• *La Maison-Dieu*

Elle voit l'action d'initiés humains derrière la disparition de Kaï. Elle envoie donc un Adopté pour régler la question et évaluer les forces en présence en vue de renforcer l'influence d'Ocnantapen (cf. *Exils*, p. 57) en Amérique du Sud.

• *La Roue de Fortune*

Elle envoie un Adopté afin d'étudier les Champs magiques

modifiés par le Souffle draconique et influencés par des poches de Lune Noire. Les problèmes de la Force n'intéressent sans doute pas du tout le Nephilim, mais suivre ses compagnons est le seul moyen d'examiner tous les Omphalos.

• *Le Pape*

Autre Arcane à ne songer qu'à son intérêt, le Pape cherche à savoir si ses Avatars peuvent avoir une place dans le cœur des indiens d'Amazonie. Se mesurer à un DraKaon a de quoi flatter leur ego démesuré. Lors de l'ordalie finale, ils pourraient être tentés de prendre la place de Kaï (cf. la scène finale du scénario).

• *La Renaissance*

Trop heureux d'avoir été contacté par un Arcane aussi prestigieux que la Force sur un sujet sensible, l'Arcane XIII envoie volontiers un Selenim pour assister la mission de secours. La région où Kaï a disparu est connue pour ses zones riches en Champs maudits, aussi, si la raison de son silence est une transformation traumatisante en Selenim, l'Adopté du XIII saura lui parler mieux que tout autre.

En dehors du fait que les Baals souhaitent voir leur agent briller dans cette coopération entre Arcanes, ils lui confient une mission supplémentaire. Il s'agit de créer un contact favorable avec tous les Selenim – ou Ar-Käim du Serpentaire – qu'il croisera dans la région, ainsi que de repérer à distance les éventuelles Chapelles de l'Occident implantées en Amazonie.

• *Le Diable*

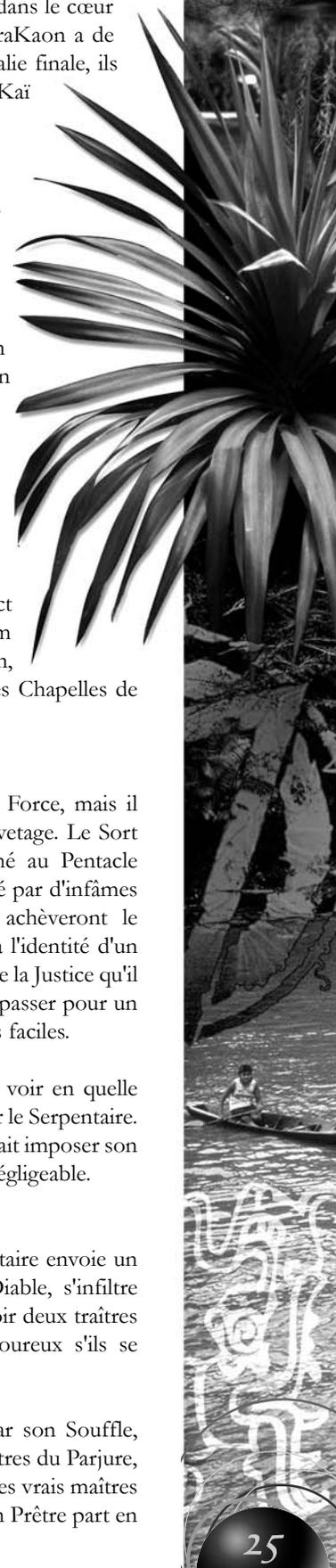
Cet Arcane n'est bien sûr pas appelé par la Force, mais il intercepte l'appel et infiltre le groupe de sauvetage. Le *Sort Pureté du Pentacle* ainsi qu'un Stellaire arraché au Pentacle d'une malheureuse victime, greffé sur l'envoyé par d'infâmes méthodes développées dans l'Antémonde, achèveront le déguisement de l'Adopté envoyé. Il assumera l'identité d'un autre envoyé, avec une préférence pour celui de la Justice qu'il se fera un plaisir de singer. Au pire, il se fera passer pour un Adopté du Jugement, qui font des proies plus faciles.

Son objectif est d'analyser la situation et de voir en quelle mesure le Diable peut gagner un ascendant sur le Serpentaire. Si le DraKaon est en difficulté, l'Arcane pourrait imposer son aide pour ensuite faire valoir une dette non négligeable.

• *Le Serpentaire*

Sans nouvelle de son ambassadeur, le Serpentaire envoie un nouvel élément qui, comme l'Adopté du Diable, s'infiltre dans l'équipe missionnée par les Arcanes. Avoir deux traîtres dans le groupe peut être d'autant plus savoureux s'ils se mettent l'un l'autre des bâtons dans les roues.

Plutôt que d'envoyer un Nephilim habité par son Souffle, Béhémot en profite pour faire appel aux Prêtres du Parjure, des Kabbalistes voyant les DraKaon comme les vrais maîtres de leur art. Pressé de plaire à ses « dieux », un Prêtre part en



mission en Amazonie. Il cherchera en secret les traces d'une existence d'une Marche qui pourrait – qui sait – mener vers un Monde de Kabbale inexploré.

• Les Pérégrins d'EntreMonde

Les Pérégrins s'inquiètent de la présence dans l'Astral d'un Galion élémentaire du Temple sur la coque duquel des pans entiers de l'Histoire invisible sont gravés en Énochéen (voir à ce sujet l'Histoire invisible de l'Amérique du Sud dans ce numéro). Leurs renseignements confirment que la coque provient d'un arbre d'un Akasha de la forêt amazonienne, dissimulé par l'influence du DraKaon. À l'appel de Merlin, un Pérégrin répond pour enquêter plus avant sur cet arbre. Il représente un danger pour les habitants des Plans subtils, car les Templiers peuvent s'en servir pour construire de nouveaux Galions. Par ailleurs, Les Pérégrins veulent étudier en détail le pouvoir des DraKaon sur les Akasha dans l'aire de leur Souffle.

• Les Rôms

Les Rôms n'ont pas eu besoin qu'on les prévienne pour ressentir le vol de la Lame. Un émissaire a été envoyé par Kurungano auprès de Merlin afin de superviser les recherches. Si votre groupe comporte un Bohémien, il sera le seul Immortel à connaître la vérité. En tant que gardien des Lames, il lui appartiendra de la remettre à son Prince légitime, dont l'identité dépendra de la consigne de ses aînés et donc du choix du Meneur de jeu. Si l'Immortel est très expérimenté (Initiation à Maître lors de la création), le Prince le laissera peut-être décider par lui-même ?

► Les Immortels

En contrepoint de l'appartenance d'un Immortel à une de ces Factions, vous pouvez exploiter sa Sapience ou ses Chutes pour lui faire jouer un rôle particulier dans le scénario.

• Sapience

- **Dracomaque** : un Immortel Dracomaque sera un atout précieux pour le groupe. S'il n'appartient pas à la Force, il tient là l'opportunité de montrer que la Dracomachie n'est pas le privilège de l'Arcane XI.

- **Talents** : les Talents d'un Ar-Kaïm seront les bienvenus pour survivre dans la jungle. C'est l'occasion pour quelques Arcanes de se tourner vers eux et de leur proposer l'Adoption en échange de ce service : retrouver Kai.

• Chutes

- **Pentacle déformé, instable, dangereux ou enkhaïbaté** : pour que la Force accepte son aide, il va falloir que l'Immortel cache sa Draconisation. En dehors d'être un candidat idéal pour l'ordalie finale (cf. le dernier acte), utilisez-le pour montrer la route qu'a pris Kai. Il gagnera plus de Khaïba que ses compagnons et devra faire preuve d'une grande retenue pour ne pas commencer une transformation.

- **Tous égaux** : un Immortel qui souhaitera protéger Kai, voilà qui devrait mettre du piment dans la scène finale.

- **Enchantement atlante** : si un Immortel n'a pas encore choisi ou trouvé ce lieu fondamental, c'est le moment de le situer en Amazonie. Il reçoit d'inquiétantes visions d'un serpent gigantesque en train de dévorer son domaine. Quand il entend parler de l'appel de la Force, il se propose spontanément.

- **Récente libération** : la Stase d'un Immortel est aux mains des Mystères du Septentrion à Manaus. La Faction qui la possédait l'a échangée contre des plantes de l'Hadès spécialement préparées. Il ressentira sa présence en arrivant à Manaus.

► Thème

Le MJ aura à cœur d'imposer aux Immortels les épreuves nécessaires pour dégrader leur Pentacle. Khaïba, Narcose, draconisation et Lune Noire les attendent. Le chemin qu'ils vont parcourir a fait perdre la raison à un puissant Nephilim de la Force, alors qu'ont-ils à opposer de mieux ? D'Omphalos en Omphalos, ils vont rencontrer des Adoptés pris au piège de leurs démons. La piste devient alors une véritable descente aux enfers, en chute libre.

LE FEU DE LA DRACONISATION

Dans cette première partie, les Immortels sont confrontés aux dangers de la Draconisation. Sonnant comme un avertissement, l'état du Pentacle du gardien de l'Omphalos de Feu est un sombre présage pour ceux qui entrent dans cette *terra incognita*.

► L'arrivée à Belém

Les Immortels arrivent à Belém par un vol international. Le commissaire à la douane prétexte une irrégularité – réelle ou imaginaire suivant les précautions prises par les Immortels – pour les inviter longuement dans les bureaux de l'aéroport et procéder à une fouille et un interrogatoire poussé. C'est visiblement un Templier, si on se réfère à la curieuse croix autour de son cou qu'il semble vouloir faire passer pour un symbole chrétien, Laissez les Immortels tenter de se sortir de la situation, puis faites intervenir deux Adoptés de la Force en costume officiel

DES EFFETS-DRAGON ?

Le scénario utilise les règles de mise en scène des effets-Dragon publiées dans *Vision Ka 5*. Dans le même numéro, vous trouverez aussi la quête des Simulacres imparfaits, auquel l'intrigue emprunte quelques principes.

Dans le Palimpseste 5, un *addendum* aux règles de Dracomachie pourra vous être utile. Il est téléchargeable gratuitement sur <http://www.heritiersbabel.org>.

BRÉSIL : CARTE D'IDENTITÉ



Population : 175 millions
Capitale : Brasília
Régime politique :
république fédérale
Langues : portugais et 170
langues autochtones
Religion : chrétienne,
minorité évangéliste
Climat : tropical

de l'armée brésilienne. Ils présentent une lettre au commissaire et escortent les Immortels jusqu'au parking après avoir récupéré leur passeport. Le commissaire s'incline en fulminant devant la lettre en question.

Une fois entrés dans une berline aux vitres teintées, Inbar le Triton et Adaya la Chimère, métamorphoses occultées, procèdent à une Vision-Ka pour vérifier le Stellaire des Immortels et leur niveau de Khaïba. Si l'examen les satisfait, ils les emmènent dans un petit aéroport pour traverser le fleuve. Ils taciturnes et se conforment parfaitement au stéréotype du soldat qui accomplit sa mission avec zèle.

Les Immortels sont conduits à un petit aérodrome. Adaya prend les commandes d'un modeste CESNA pour les conduire sur l'autre rive de l'Amazone, c'est-à-dire à 300 Km de là. Une fois arrivés dans la ville de Macapa, ils sont directement transférés à la Forteresse de Saint-Joseph où ils sont reçus par le colonel Kots dans un poste de commandement.

Multipliez le vocabulaire militaire et les remarques typiques d'un gradé porté sur la discipline. Elles sont exagérées, même pour des Adoptés de la Force. Ce curieux comportement est un indice du mal qui ronge la Compagnie d'Adamante.

► *Le colonel Kots, Chevalier de la Compagnie d'Adamante reforgée*

Le Colonel dirige la Forteresse de Macapa (cf. *La Force*, p.22).

• Aspect

Le Colonel est un Cyclope au Métamorphe complètement achevé. Il porte un masque en latex pour cacher son troisième œil, qu'il retire dès qu'il en a l'occasion.

• Ce qu'il sait

Kots a été mis au courant de la mission des Immortels, telle qu'ils la comprennent : enquêter sur la disparition de Kai et si possible le retrouver. Il leur avoue franchement que si la décision lui était revenue, il aurait gardé cette affaire au sein de la Force. Mais il ne va pas contre la volonté de son Prince.

Il les prévient que dans les autres Fortereses, ils se heurteront peut-être à plus de réticences.

Le Colonel leur fait un topo de ce qu'est une Terre draconique, expose le principe des Omphalos et du Souffle si besoin est. Utilisez les éléments disponibles dans le *Livre du Meneur de jeu*, pp. 140-142. Si un Immortel se prétend spécialiste et le reprend, il se mettra en colère et mettra en avant sa connaissance pratique du terrain et ses années de service. Dans ces cas-là, sa branche de Feu s'excite étrangement et celles des Immortels lui répondent en frémissant légèrement. Ceci peut être pris pour un effet secondaire d'un Ka-élément très développé.

Il a des contacts réguliers avec Manaus, où la situation est stable. De même pour l'Omphalos de Terre. Il leur révèle que la situation de l'Omphalos de l'Air n'est pas connue précisément. Des combats s'y déroulent en ce moment même. L'Omphalos est pris et perdu régulièrement et il ne s'entend pas bien avec son chef... Quant au dernier Omphalos, il n'a pas été découvert sauf peut-être par Kai et c'est bien là tout le problème.

À la demande des Immortels, il peut leur faire un topo sur les initiés humains. Voici ce qu'il leur présente rapidement :

- Les Templiers règnent sur des ruines du passé. Ils se sont fait chercheurs d'or ou petits industriels. Il y a une commanderie templière à Macapa mais la Force la surveille. Celle de Belém est plus importante, d'où les précautions prises à l'arrivée des Immortels.

- Les Mystères sont alliés avec les indiens. Il ne sait pas s'il s'agit de Mystes du Septentrion ou de l'Occident. La liturgie semble être un étrange mélange des deux. De toute façon ils sont surtout présents à Manaus et ne devraient donc pas poser de problèmes aux Immortels.

- Les R+C et les Synarques n'ont pas été repérés, c'est pour lui une preuve de leur présence et de leur activité (ce en quoi il n'a qu'à moitié tort).

- Des tribus vouent un culte au DraKaon. Il les connaît très peu, n'ayant pas eu affaire à elles directement puisque l'Omphalos de Feu est très à l'écart de leur territoire. Un

Immortel sensible ressentira un soupçon de regret dans sa voix.

Enfin, il leur donne congé et leur donne l'autorisation de visiter les lieux et d'interroger les Adoptés s'ils le souhaitent. Ils ont cependant l'interdiction formelle d'interroger les militaires profanes qui forment l'essentiel du personnel de la base.

• Ce qu'il cache

Cela fait bien longtemps que l'Omphalos du Feu est maîtrisé et qu'il ne se passe rien dans cette région. Du moins qu'il ne se passerait rien, si le colonel Kots n'entretenait pas à dessein une Draconisation extrême de sa branche de Feu. Elle éjecte régulièrement de féroces effets-*Dragon* – les *Telchins* – qui écument les environs de la Forteresse. Ce sont des effets-*Dragon* de métal en fusion, très chauds. Véritables petites sculptures de métal façonnées à l'image de scarabés aux antennes inquisitrices, ils se déplient et se replient pour se reproduire. À leur mort, ils deviennent instables et explosent dans une gerbe d'acier liquide. Grâce à eux, le Colonel occupe les Adoptés et justifie sa position. Ses regrets sont grands de ne pas avoir pu affronter la jungle.

► La visite de la Forteresse

Les Adoptés de la Force n'apprécient pas l'ingérence des autres Arcanes. L'accueil qu'ils font aux Immortels dépend de la façon dont ceux-ci se présentent. Ils admirent tous Kai. Ils l'ont vu combattre des effets-*Dragon* très puissants. Selon eux, il est sur le point d'atteindre l'Agartha car il est très avancé sur la Piste bestiale (cf. *Le Codex des Nephilim*, p.34 et *Le Palimpseste 5*). Ils sont sûrs d'eux quand ils affirment qu'il est capable de terrasser le DraKaon à lui seul. En insistant, les Immortels apprennent que Kai avait une « arme secrète », cachée dans un coffre en plomb. Si on les pousse à faire des hypothèses, les Adoptés déclareront qu'il doit s'agir d'une lame en Orichalque, peut-être même Excalibur que les rumeurs disent reforgee.

Une autre chose devrait étonner les Immortels : les Adoptés pestent contre la Force en Europe qui ne leur envoie pas assez de renforts. Ils ne comprennent pas pourquoi. « Ils devraient se donner les moyens de leur politique. Merlin ne doit pas être revenu de son long sommeil avec les idées très claires. Kai le respecte, mais je me demande si on n'était pas mieux avec Ganessa ». Aux Immortels d'en déduire que Kai a fait cavalier seul.

Les ateliers des forgerons de Saturne leur sont ouverts. Là, les Adoptés forgent des armes en Orichalque pour lutter contre les effets-*Dragon*. Tous les Nephilim qui s'y trouvent sont très diminués. Ils se protègent du métal honni avec des gants incrustés de bijoux remplis de l'essence des effets-*Dragon* capturés. En réussissant un test de Vision-Ka sélective de Feu (cf. *Le Codex Nephilim*, p. 12), ils peuvent reconnaître l'essence de Kots dans ces bijoux, pour autant qu'ils examinent le Pyrim de la même façon.

LINGE SALE EN FAMILLE

Si l'un de vos Immortels est un Adopté de la Force ou a vécu à la cour du roi Arthur. Voilà ce que le Colonel lui confiera, seul à seul.

« Si jamais vous retrouvez Kai, faites tout ce qui est en votre pouvoir pour le ramener. Si vous l'avez connu, vous savez qu'il s'agit d'un Nephilim de grande valeur. Mais si jamais... il est.. tombé... [géné] vous comprenez... il faudrait sans doute mieux qu'il ne revienne pas. Ce serait un coup au moral trop fort pour nos Adoptés. Si vous avez combattu à ses côtés, préservez sa légende. »

Si les Immortels souhaitent bénéficier d'un équipement quelconque, arme ou autre, ils peuvent l'obtenir sans difficulté particulière.

► L'épreuve du feu

Avant de les laisser partir, le colonel Kots les convoque. Il déclare : « J'espère que vous avez le Pentacle bien accroché. Je ne peux pas vous laisser partir sans être sûr que vous survivrez. Dans le cas contraire, autant que vous restiez sur place ».

Il les mène à un hangar des « forces spéciales », tissé de poutres en acier. Une odeur de poussière de fer et d'ozone règne sur les lieux. Le Colonel souhaite faire combattre les Immortels contre des effets-*Dragon* et tester ainsi leurs chances de survie. Des *Telchins*, censés avoir été capturés le matin même, sont libérés dans le hangar, à raison d'un par Immortel. Commence alors une partie de cache-cache sous les ordres du colonel Kots, qui se fait fort de hurler dans des haut-parleurs un cours accéléré de *Dracomachie*. Il enjoint les Immortels à utiliser leur Pentacle comme une arme contre eux, plutôt que de les combattre par des moyens physiques. D'ailleurs, les effets-*Dragon* en question ont une fâcheuse tendance à exploser si on brise leur forme physique ! De plus en plus excité, le Cyclope les exhorte à frapper ces « créatures inférieures » avec leur fureur la plus élémentaire.

En cas de danger, Kots intervient, sans trop se presser, pour bien faire comprendre sa faiblesse au Nephilim mis en difficulté. Il préfère ouvrir la porte pour laisser s'échapper les effets-*Dragon* plutôt que de les tuer lui-même.

Ceux qui réussissent à tuer un effet-*Dragon* grâce à une manœuvre « je projette mon essence Ka » (cf. *Codex des Nephilim*, p. 37) à Profane passent Apprenti en *Dracomachie*, mais font un premier pas dans le chemin qui peut les mener à la folie. En effet, ils ont appris à pourfendre des frères de Ka avec colère plutôt qu'avec miséricorde.

Si les Immortels insistent pour continuer malgré leur échec dans l'épreuve du feu – ou s'ils décident avec sagesse de ne pas se prêter à cette mascarade indigne d'un être de Sapience – le Colonel lâchera un « bon débarras » et demandera à ce qu'ils partent dans l'heure. Il fera de même si on le confronte à propos de sa Draconisation.

► *Le Départ de l'Omphalos de Feu*

La position de tous les Omphalos – et donc des Forteresses – est une information trop précieuse pour que le Colonel leur communique. Rien n'y fera, pas même les menaces d'abandon de la mission par les Immortels, qu'il réprouve de toute façon, ni celles de rapports destinés à leurs Princes ou au sien. La conciliation est ici indispensable. Par sécurité, le Colonel ne donne aux Immortels la localisation précise que d'un unique Omphalos. Le choix leur est donné entre celui de l'Eau, de la Terre ou de l'Air. D'autres Adoptés auront sur place les informations nécessaires pour atteindre les autres Omphalos.

Avant de quitter les Immortels, et si ceux-ci sont en bon termes avec lui, le Colonel leur confie un artefact contenant l'Invocation des Spectres aux 700 bouches (3 puces). Il leur permettra d'entrer en communication avec lui si nécessaire. Incidemment, cela peut leur permettre de donner leur localisation exacte en cas de grand danger, pour qu'il vienne les venger. Il est inutile de croire qu'il pourra intervenir rapidement. Il leur demande ce qu'ils veulent faire de leurs stases. S'ils le souhaitent, il peut les garder en sécurité à la Forteresse. Les Immortels sont ensuite escortés jusqu'à l'aéroport local par la Chimère et le Triton, qui les suivront jusqu'au abords de l'Omphalos de leur choix.

Si les Immortels choisissent de se rendre à Manaus, un avion les emmène jusqu'à un village étape, où ils montent sur un bateau à touristes. Leur arrivée dans la capitale régionale sera plus discrète. D'autre part, la voie fluviale étant sécurisée grâce à la maîtrise de l'Omphalos de l'Eau, ils ne risquent pas d'être attaqués par des effets-Dragon.



Le Colonel Kots

MH04

Si les Immortels choisissent plutôt de se rendre à l'Omphalos de Terre ou d'Air, c'est la solution de l'hydravion qui est retenue. Dans le premier cas, l'hydravion se posera sans encombre sur un bras du fleuve. Dans le second cas, il sera attaqué par une nuée d'oiseaux-tonnerre, des effets-Dragon d'Air semblables à de petits archéoptéryx, des lézards ailés capables de déclencher des orages. Le risque de crash au milieu de la jungle est réel. Les oiseaux-tonnerre tentent de foudroyer l'avion et émettent un fort champ magnétique qui endommage le matériel électronique. À moins de disposer de moyens occultes de communication, ils devront s'en remettre à leurs compétences de survie. Par commodité, n'hésitez pas à les séparer d'Inbar et d'Adaya, qui tombent face à un effet-Dragon de trop.

L'EAU DES LARMES AMÈRES

Comment savoir si on a vraiment résolu un problème quand on ne sait pas voir sous la surface ? Une résolution en profondeur est pourtant nécessaire si elle est appelée à durer. C'est ce que n'a pas su faire le gardien de l'Omphalos de l'Eau, qui adopta une attitude semblable à celle du profane qui « entasse la poussière sous un tapis ».

► *Manaus*

Dernière étape du monde « civilisé » avant de pénétrer définitivement dans la jungle, la visite de Manaus devrait rassurer les Immortels habitués aux environnements urbains. Malgré tout, la ville amazonienne leur réserve quelques surprises.

• Une décharge flottante

Capitale du royaume de l'eau, Manaus et son million d'habitants flottent sur des souvenirs de l'âge d'or, quand elle était la cité du *Rubber Boom* et des milliardaires du latex. La chaleur y est accablante, le grouillement des hommes et le vacarme des rues embouteillées étourdissent. Des bidonvilles infectent les banlieues et les rives du Rio Negro, un fleuve aux reflets argentés puant comment un énorme égout. La nuit, des rats se prélassent sur les trottoirs, des vautours fouillent impunément les poubelles et, sur le port, des enfants dorment par centaine, à même le sol, sur des bancs ou sur les capots des voitures. Abandonnées, rejetés par des familles trop nombreuses, ils sont condamnés à vivre de vol et de mendicité. La circulation fluviale est difficile près des rives, car les embarcations sont paralysées par les tonnes d'immondices déversées quotidiennement par la ville.

• Un divorce consommé

La capitale de l'Amazonie tourne le dos à l'Amazonie. Ses habitants ne s'y risquent que pour célébrer leur mariage. L'Amazonie n'est pas leur pays. Ils ne sont là que parce que leurs ancêtres ont été attirés par le miracle du caoutchouc. Leurs espoirs ont été déçus et ils en tiennent



rancune au fleuve. Les habitants ont même renoncé à la pêche.

• Une zone franche

Depuis l'ouverture de la Transamazonienne, Manaus s'est reconvertie en une zone franche qui s'étend sur 10 000 kilomètres carrés. On y fabrique et on y vend de tout, des verres de lunettes, des montres, des caulettes, des chaînes hi-fi,

et même des bateaux. Manaus est la capitale du « jetable » : tout ce dont on se débarrasse aussitôt après usage est fabriqué ici. Toutes les marques de briquets et de crayon à bille bon marché ont pignon sur rue dans sa zone industrielle, tenue à bout de bras par l'État fédéral à grands coups de dégrèvements fiscaux et d'avantages douaniers.

• Des indiens perdus

Sortis de la forêt, les indiens n'ont plus la possibilité, matérielle et morale, de prendre en charge leur survie. On voit errer au bord des routes en hordes faméliques – enfants mendians, femmes se prostituant, hommes ivres – ces tribus naguères fières de leur héritage et heureuses de vivre.

► Une Forteresse à la dérive

Contrairement à l'Omphalos du Feu, celui de l'Eau n'est pas vraiment maîtrisé, mais plutôt épuisé. Il est comme un animal qu'on aurait laissé longtemps enfermé. En apparence, il est domestiqué. Mais sous la surface la colère gronde et l'énergie s'accumule. L'impression de sécurité que ressentent les Adoptés sur leur Forteresse est fautive. Si vous jouez pendant l'hiver, la menace de la vague de l'année pourrait prendre une autre ampleur si le Plexus n'est pas maîtrisé avant.

La nuit précédant l'arrivée des Immortels, le Reï Saul a été attaqué par des indiens Yanomami. Bardés de tatouages et habités par des Esprits Dragon (cf. *Les annexes*), ils n'ont laissé aucune chance aux Adoptés. Les Immortels découvrent donc le Reï Saul à l'abandon, échoué sur la rive opposée à la ville, à moitié caché. Il est même probable qu'ils ne s'en rendent pas compte a priori, et qu'ils se renseignent d'abord à la capitainerie pour connaître le lieu de mouillage habituel du bateau. Il n'y a aucun corps ni stase à bord.

► Récit d'une chute

Les Sorts *Vision décalée* ou les *Fleurs de Jade* révèlent l'attaque des indiens.

Quatre Adoptés mènent une garde très tranquille. Ils sont surpris par les guerrier-tonnerres, dotés d'une force et d'une discrétion surnaturelle (grâce aux Esprits Dragon). Des épines enduites de curare transpercent la peau de leur simulacre, laissant le curare les paralyser. Les indiens les

NOMS BRÉSILIENS

Hommes : Afonso Álvares, Alonso Lopes, Garcia Velho, Baltazar de Godoi, Bernardo Pereira, Belchior Vaz Mertola, Domingos Soares, Francisco Belmonte, Henrique da Paz, Inácio Cardoso, Jorge de Espinosa, Lopo Pires de Duas Igrejas, Rafael Correia, Salvador Pinto.

Femmes : Antonia Gomes, Angela Moreira, Beatriz da Fonseca, Elena Carneiro, Esperança Dias, Helena Marques, Isabel Ximenes, Madalena Peres.

décapitent alors et jettent à l'eau leurs simulacres lestés. Ils emportent les têtes comme trophées, ainsi que leurs stases (Kaï leur en a donné la description, pour comprendre pourquoi voir plus loin). Ils signent leur crime en laissant des têtes réduites d'anciens simulacres de Nephilim encore marqués par leurs métamorphoses : un Triton, un Ondin, un Serpent et un Ange. Le Reï Seul s'échoue ensuite sur une rive inhabitée.

Positionnant sa pirogue au-dessus du Plexus libéré, un shaman pratique le rituel d'Harmonie pour devenir le Gardien de l'Omphalos (cf. *Livre du meneur de jeu*, p. 142). Il y lie ses guerriers-tonnerre, des chasseurs émérites qui ont suivi une initiation semblable à la sienne en plus d'un entraînement martial. Ils se réfugient alors dans la forêt, où le shaman les envoie dans un Akasha pour pister leurs premiers Esprits Dragon (cf. *Les rituels draconiques* en annexe). Bien entendu, seuls des Immortels au fait des rituels draconiques peuvent comprendre de quoi il s'agit. Même avec leurs Sorts, ils ne voient qu'un curieux rituel (dont vous trouverez la description en annexe) qui ne leur est probablement pas familier.

Prévenu, le colonel Kots est outré de cette « attaque terroriste déloyale ». Il détient la stase d'un des Pyrim désincarnés, qui est à nouveau habitée. Il va la remplir sur l'Omphalos de Feu. Au bout d'une journée, il sera réincarné et son témoignage reprendra la première partie de l'attaque. Dans tous les cas, Kots refuse de donner la localisation d'un autre Omphalos tant que les Immortels n'ont pas sécurisé les lieux, ce qui dans son esprit signifie avoir défait les indiens. Il est intraitable et ajoute que leurs Princes seraient naturellement d'accord avec lui puisque les Immortels ont été mis « à la disposition de la Force, alors rendez-vous utiles ».

► La confession du capitaine

Pour remonter plus loin dans le passé, il reste le journal intime du Triton, chef de bord, nommé Varlaam. Il raconte la prise de l'Omphalos, la défense farouche contre les effets-Dragon, puis le calme des eaux retrouvées, la sensation d'avoir ramené la paix dans les Champs magiques.

Malheureusement, l'idée du choc des analogies du feu contre celle de l'eau (pétrole contre fleuve, cf. *La Force*, p. 22) a des conséquences négatives sur le monde profane comme sur le Pentacle des Adoptés. La pollution du fleuve empire pendant leur séjour, et Varlaam confie par écrit son impression que cette pollution emplit aussi son Pentacle et le rongé de l'intérieur. Une blessure causée par un effet-Dragon a du mal à cicatrifier et il se sent impur depuis. Ce qu'il décrit n'est pas

autre chose qu'une lutte contre le Khaïba, ce que reconnaîtra n'importe quel Adopté de la Tempérance. Ses compagnons de bord semblent atteints aussi.

Varlaam continue son récit en se rassurant : au moins le front de la lutte a-t-il été porté jusqu'à l'Omphalos d'Air, puisque celui de Terre est sous la protection de Bedwyr. Il se demande si la présence de la civilisation n'a pas permis de gagner l'Omphalos un peu trop facilement et que cette victoire facile n'a pas un prix amer...

À propos de Kai, il écrit : « *Notre seigneur est bien obstiné. Je me demande ce qui le motive. Il semble très sûr de lui et tellement avide d'en découdre avec le DraKaon. La façon dont il tue les effets-Dragon ne manque pas d'efficacité, mais je me demande s'il n'a pas oublié la philosophie derrière la pratique, l'esprit au-delà de la lettre* ».

La dernière page rapporte qu'il a reçu un « Sept cents bouches » de la part du colonel Kots : « *Des Adoptés d'autres Arcanes ont été choisis par Merlin pour retrouver Kai. Je ne sais pas comment prendre cette nouvelle. J'espère que ma longue garde prend fin* ».

► Les acteurs occultes

Les Immortels sont susceptibles de faire quelques rencontres lors de leur enquête. Pour en savoir plus, ils vont devoir trouver les Mystes, seuls à pouvoir leur expliquer ce que les indiens ont pratiqué comme rituel la nuit précédente sur l'Omphalos. Si les Immortels ne l'ont pas vu grâce à leurs Sorts, il leur faudra trouver des témoins oculaires.

• Orane

Orane est un Héliade (cf. *Le Palimpseste 2*) du Jugement, qui vit là depuis des années.

Sa vie profane

Connu comme le clochard du port, Orane boit, il danse la samba et il chante – très mal – « Brazzzzzillll ! » à tue-tête dans la rue.

Sa vie occulte

Orane se prend pour un Agarthien ayant réussi à intégrer le Ka-Soleil, « en s'exposant à l'astre du jour allongé sur les quais pendant un siècle » (sic). Mais en réalité, il a peur pour sa sécurité. Il est si faible qu'un effet-Dragon n'en ferait qu'une bouchée. C'est d'ailleurs ce qui l'a sauvé jusqu'à présent : aucune bête élémentaire n'a jugé bon de plonger ses crocs dans ce Pentacle aussi misérable. Alors, il geint et boit sur le port. Il essaie régulièrement d'appeler le 11 sur une cabine publique pour obtenir l'aide de la Force et provoque un esclandre parce que ça ne marche pas. Confronté par les Immortels à la faiblesse de son Pentacle, il prendra un air mystérieux pour affirmer qu'il les teste, ce en quoi il est fidèle à une longue tradition agarthienne.

Ce qu'il sait

Il connaît la localisation des lieux occultes des Mystères. Son Pentacle est tellement ridicule que personne ne

s'occupe de lui. Il connaît également Metuselah, l'Adopté de l'Empereur.

Il a aussi sympathisé avec un Manteau Noir à la retraite, Nelson Chavez, qui connaît très bien l'histoire de la région, et la raconte comme s'il l'avait vécue. Ironiquement, la mémoire d'Orane à ce sujet est une vraie passoire, à cause des coups d'épée d'Orichalque qu'il a subis à maintes reprises.

Orane parle avec crainte de Pedro, le Selenim. Il a très peur qu'il s'en prenne à son « Pentacle de Ka-Soleil ».

Si vous en avez besoin, il a été témoin des rituels draconiques sur le fleuve la nuit dernière. Il en est d'autant plus effrayé et cherche à s'embarquer dans un bateau pour Macapa. Les Immortels le remarquent s'ils enquêtent sur le port, alors qu'il fait un esclandre auprès d'un navire qui refuse de l'emmener.

Ce qu'on trouve chez lui

Son antre se trouve sous les pilotis du port. On n'y trouve rien d'intéressant.

• Nelson Chavez

Ex-Templier à la retraite, Nelson est un curieux personnage qui attachera ses pas à ceux des Immortels.

Sa vie profane

Nelson est le dernier *seringuero* de Manaus, le dernier paysan du caoutchouc. Son bateau, complètement pourri, s'appelle le « *Jesus Cristo* » et il ne flotte sans doute que grâce à son nom. Nelson Chavez n'a ni femme ni enfants. Nelson disparaît parfois pendant des jours et des jours. Il s'enfonce, sans jamais voir le soleil, dans la forêt inondée, dont il connaît les moindres chenaux. Il saigne les hévéas avec des vagabonds du fleuve, un peu chasseurs et pêcheurs

Sa vie occulte

« *J'ai fait la guerre occulte moi Monsieur ! On les a renvoyés dans leur forêt les Mystérieux !* »

Nelson se considère comme Templier à la retraite. C'est le seul Manteau Noir qui a préféré se retirer de la vie occulte et rester sur le continent. C'est un vieux de la vieille qui ne veut pas qu'on l'ennuie avec son passé. Il veut bien raconter ce qu'il sait, sans jamais trahir son ordre ni collaborer immédiatement avec des Nephilim.

LE REÏ SAUL

Bateau-citerne à fond plat (20m x 5m), qui sert de pompe à essence flottante au large de Manaus.

Vitesse (croisière/pointe) : 10 à 15 nœuds (20 à 30 Km/h). Remonter le fleuve fait perdre 3 nœuds.

Vitesse de déplacement : 180 Km en une journée (12 h).

Autonomie : très importante du fait de la cale emplie de gasoil !

Équipement : Une radio de courte portée qui ne sert qu'à communiquer avec les bateaux rencontrés et un projecteur mobile installé sur le façade.

Autour d'une bouteille de Chivas détaxée, il se lance sur le seul sujet qui le passionne vraiment : la grandeur et la décadence du caoutchouc. Il remonte à la découverte de la vulcanisation par Goodyear en 1839 et à l'invention du pneu par Dunlop en 1887. Il continue par la ruée des *seringueros* vers l'Amazonie. Il raconte d'une voix

sourde la saga des milliardaires du latex, qui se faisaient construire des palais roses ou turquoise et qui envoyaient blanchir leur linge à Paris, espérant ainsi échapper aux ravages de la fièvre jaune. Le faire revenir à des préoccupations plus occultes relève de la gageure.

Nelson a conservé son médaillon d'Orichalque. Il s'est toujours bien débrouillé avec sa hiérarchie... Il a pu profiter de reliques du Septentrion lors de l'attaque qu'il a « mises de côté », ce qui explique sa longévité. Il boit un coup avec l'Adopté du Jugement de temps à autre et tous deux se souviennent du bon vieux temps.

Ce qu'on trouve chez lui

« Des types de la Force ? Y'avait pas mal de Poiscaille, des Déchus de la mer. Qu'est-ce qu'ils pouaient ! C'est ça le pire quand tu captures un Immortel : se débarrasser de l'odeur après. »

Au milieu de quelques hévéas aux troncs quadrillés de cicatrices d'un blanc sale, Nelson s'est fabriqué une cabane posée sur les branches aplaties d'un ficus tentaculaire. On y accède par une échelle, affectionnée par les serpents. Une épée d'Orichalque est cachée sous sa maison, subtilisée lors d'un déménagement mouvementé. On y trouve aussi une dernière ration d'élixir de jeunesse, confisquée aux Mystes et non remise au Temple, pour tenir encore dix ans.

Il accepte de prêter son bateau, voire de conduire les Immortels contre un petit pécule. Faites-le rencontrer vos Immortels dans le port à leur arrivée à Manaus si, selon toute probabilité, ils n'ont pas encore remarqué le Reï Saul. Il les hèle et n'hésite pas à crâner un peu en disant les avoir percés à jour avec leurs métamorphoses voyantes. Cela devrait leur changer de l'habituelle bicoque de location de bateau...

• **Metuselah, Sphinx de l'Empereur**

Metuselah est un Sphinx qui a résolu une énigme, mais ne sait pas comment la présenter à sa hiérarchie. Esseulé, il sera heureux de passer du temps avec les Immortels.

Sa vie profane

Metuselah tient un des hôtels de luxe les plus en vue de Manaus. Il accepte de loger les Immortels gracieusement s'ils se présentent, en échange de leur compagnie.

LE JARDIN D'ÉDEN ?

Des explorateurs ont cru voir dans la nature primitive de la jungle un morceau du jardin d'Éden préservé. Qui sait si les portes du paradis ne se trouvaient pas à quelques encablures de là ? Si les portes restèrent invisibles aux profanes, une expédition templière découvrit un arbre gigantesque recouvert d'inscriptions « dans la langue des anges ». Les plus religieux d'entre eux empêchèrent qu'il soit abattu. La suite est racontée dans l'Histoire invisible de l'Amérique du Sud, dans ce numéro.

Si un Prêtre du Parjure ou un Pérégrin d'EntreMonde fait partie de votre équipe, vous pouvez utiliser Nelson Chavez comme informateur. Il a travaillé sur le verger où fut replanté l'arbre qui servit ensuite de matière première pour construire un Galion élémentaire. Le chantier, laissé à l'abandon, est toujours caché dans entre deux méandres de l'Amazone.

Sa vie occulte

Metuselah se sent un peu puni par sa hiérarchie. Placé là pour déjouer les manœuvres supposées de la Synarchie, il n'a pas réussi à produire de preuves flagrantes de la présence de l'Arcane mineur. En conséquence, il ne dispose que de peu de moyens et d'aucun renfort.

Ce qu'il sait

La Synarchie est là, il en est sûr, mais personne ne veut l'écouter. Il est frappé par l'hégémonie de la Force et le silence autour de leurs activités. Il explique que les effets-Dragon sont très présents surtout depuis l'arrivée de leurs Compagnies (ce qui est inexact). Il a rencontré la Compagnie d'Adamante, qu'il a hébergée quelques jours et peut confirmer la présence d'un lourd coffre de trois mètres de haut.

Ce qu'on trouve chez lui

Il vit dans un palace flottant, un véritable bateau-hôtel avec terrain de tennis et piscine. Il détient quelques artefacts et connaît des invocations pour soigner les blessures physiques. Il peut intervenir efficacement s'il sent une désincarnation dans la région.

Il dispose aussi de places pour *Parsifal* qui passe à l'Opéra de Manaus, ce qui n'a aucun intérêt, mais est étrangement approprié à cette histoire. Ceci peut être un prétexte pour en faire un lieu de rendez-vous avec les Mystères par exemple, qui seront fort amusés du clin d'œil fait par les Immortels et aborderont la rencontre plus sereinement.

• **Gabriel Mendes**

Bien qu'il soit un Myste, Gabriel peut être un allié précieux pour les Immortels, s'ils dépassent le jeu habituel des relations entre Immortels et Arcanes mineurs.

Sa vie profane

Gabriel est un sertaniste. Sa tenue de travail pourrait passer pour une panoplie d'Indiana Jones, mais son usure ne trompe pas : c'est un vrai baroudeur qui connaît la jungle comme sa poche.

Sa vie occulte

Initié des Mystères du Septentrion, il est chargé de garder un œil sur le Reï Saul quand il n'est pas en mission de contact avec de nouvelles peuplades indiennes. L'absence du bateau l'inquiète

pour la santé de l'Omphalos. Dès qu'il remarque l'enquête des Immortels, il les contacte comme s'ils étaient des touristes, pour leur faire visiter la forêt. Si les Immortels acceptent et demandent à visiter des « lieux de pouvoir » et autres demandes à connotation mystique, il fait mine de hausser les sourcils d'incompréhension, puis il les mène dans un village Tapayuna.

Là, il joue les interprètes auprès d'un shaman disposé à partager avec eux ses secrets. Cela peut paraître étonnant, mais Gabriel confie d'abord à l'indien que ses interlocuteurs sont des « dieux-tonnerre » venus pour le tester. En fait, ce sont surtout les Immortels qui sont testés. Gabriel souhaite savoir s'ils sont capables de discerner et d'apprécier le travail des Mystères dans l'initiation des Tapayuna. Si un climat de confiance s'établit, un échange d'informations peut avoir lieu. Gabriel présente alors les Immortels à Jorge (voir plus loin).

Ce qu'il sait

Gabriel connaît bien l'initiation des Yanomami pour l'avoir suivie lui-même lors d'une mission chez eux. Il s'est arrangé pour être sur place lors d'une razzia des Yanomami. Démontrant son savoir shamanique, il a demandé à être initié à la Sapience du DraKaon. Pour démontrer sa fidélité, il a dû révéler certains secrets. Ce qui a entraîné la disparition d'un de ses amis. Après avoir tenté en vain de sauver celui-ci, Gabriel a quitté la tribu avec les précieuses connaissances qu'il a pu accumuler.

La perspective d'une *Pororoca* sauvage (cf. *La vague de l'année*) semble le terrifier, ce qui n'est pas étonnant pour un adepte de la liturgie de la Vague.

Gabriel sait pratiquer les rituels draconiques de base, à savoir l'Harmonie et l'Appel (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, p. 141). Si les Immortels acceptent de défier le nouveau Gardien Yanomani, il leur propose de leur apprendre ces deux rituels.

• Jorge de Espinoza

Sa vie profane

Jorge est un professeur d'ethnologie. Aveugle, il enseigne en plein air à de nombreux étudiants, sous un chapiteau de bois. En examinant de plus près les montants du chapiteau, on constate qu'ils sont gravés de vaguelettes.

Sa vie occulte

Jorge dirige les Mystes du Septentrion. Il tient son savoir d'un indien qui n'a pas survécu à la colonisation de Manaus. Il se présente sans détour aux Immortels qu'il repère grâce à leur odeur particulière. Il est souvent trop franc d'après ses alliés, peut-être est-il trop vieux pour se méfier ? En réalité, il est toujours surveillé par des sertanistes, prêts à envoyer avec une précision mortelle des fléchettes au curare.

Ce qu'il sait

Il est là pour convaincre les Immortels de l'aider, et ce faisant, de s'aider eux-mêmes. Pour les convaincre de sa bonne foi, il peut leur porter assistance, en particulier s'ils ont un problème de Stase perdue (cf. la Chute « *Récente libération* »). Décontracté en apparence, il s'inquiète de celui que les indiens appellent « le grand caïman », dont le grondement fait taire le chant de la forêt.

• Pedro Urabatan

Pedro est une figure locale connue des profanes, et un contact privilégié pour entrer en relation avec les Mystères d'Occident.

Sa vie profane

Dans un bar à la façade rouge sang, Pedro Urabatan, le spirite le plus couru de Manaus, fait tourner les guéridons. Tous les soirs, il entre en communication avec Bezerra de Menezes, le médecin des pauvres, mort depuis un bon siècle, dont le portrait trône au-dessus du comptoir. Avec sa barbe en éventail et ses cheveux fous, il ressemble à Karl Marx qui aurait fumé de la ganja. Le bistrot est toujours plein. Les pauvres ont de plus en plus besoin de médecins. Et les médecins morts sont moins chers que les vivants.

Sa vie occulte

Pedro Urabatan est un Selenim en contact avec les Mystères d'Occident et il s'intéresse aux Sauriens. Il s'assouvit sur le sentiment de gratitude que ressentent ses patients une fois qu'il les a mis en contact avec son Sans-repos de prédilection.

Ce qu'il sait

Pedro peut apprendre beaucoup aux Immortels si on lui fournit les corps des Adoptés de la Force morts. Une fois un de leurs fantômes contacté, ils peuvent obtenir le récit de leur mort.

D'autre part, Pedro est la meilleure source d'information en ce qui concerne la Lune Noire et la région. Il a repéré des portes menant à des Anti-Terres et a visité des portions de jungle où il n'a pas osé avancer, angoissé par la sourde présence de créatures anciennes, qui restent cachées. Explorer davantage ces régions nécessiterait la présence d'un Conjurateur de génie, capable de dompter les Entités qui, il n'en doute pas, pullulent autour des fragments de l'astre maudit originel qu'il soupçonne être à l'origine des Champs pleins de Lune Noire.

• Ana Mendes

Initiée aux Mystères de l'Occident, Ana Mendes met des bâtons dans les roues des Immortels, notamment en rendant difficiles leurs relations avec les Mystes du Septentrion.

Sa vie profane

Ana est médecin-chef de l'hôpital de Manaus, responsable de la section « soins palliatifs ». C'est une vieille femme qui s'aide d'une canne pour se déplacer. Elle méprise les jeunes pleins de vie : « *Profitez-en, ça ne durera pas !* ».

Sa vie occulte

Ana est en réalité une Amazone qui dirige l'Occident à Manaus. Sa canne a une pointe en Orichalque qu'elle sait encore fort bien manier pour son âge. Elle a toujours refusé les philtres de jouvence du Septentrion pour respecter au mieux la liturgie du Crâne. Aujourd'hui, elle est amère d'avoir vu sa beauté s'évanouir si vite et en veut à sa propre Chapelle ainsi qu'à son confrère de la Vague.



Ce qu'on trouve chez elle

Dans son bureau, une chouette empaillée (dont les yeux sont le symbole de l'autorité pour ce Fleuve) semble dévisager les intrus. Si un des Immortels a perdu sa Stase à Manaus (cf. la Chute « Récente libération »), elle se trouve dans son coffre-fort, renforcé par de l'Orichalque. La stase est toujours pleine. Ana ne rendra pas la stase à son propriétaire, sauf si les Immortels s'allient avec le Septentrion et que ces derniers lui donnent quelque chose en échange. Elle éprouve beaucoup de plaisir à torturer l'Immortel en question : « *Qu'est-ce que cela vous fait de savoir que votre mort peut survenir à tout instant ? Vous êtes tel un mortel en somme ?* ».

► La bataille de l'Eau

À la suite de leur victoire, le shaman Yanomami et ses guerriers restent dans la région pour renouer des contacts avec les esprits-Dragon des Akasha liés à l'Omphalos de l'Eau. De plus, les événements naturels à venir vont générer de nouveaux effets-Dragon, que les Yanomani adorent comme autant de signes du réveil de leur dieu.

La seule façon de les contrer consiste à pratiquer le rituel d'Harmonie sur l'Omphalos et de pratiquer le défi rituel (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, pp. 141-142). Le Gardien ne se défilera pas.

Lors de cette rencontre, de préférence sur un bateau, le Gardien les menace de la visite du grand caïman noir, qui viendra dévorer un par un tous ceux qui ont tourné le dos à la nature et ramènera la forêt à son état initial, sans l'homme blanc. Son discours peut être traduit par un sertaniste ou un Sort.

Le combat doit se faire seul à seul, sans Science occulte. Les Nephilim peuvent utiliser leur Méta-Caractéristiques. Face à eux, les indiens font appel aux esprits Dragon. Le premier qui ne respecte pas la règle accepte de fait la défaite. S'il était Gardien, il perd ce statut. Ce qui ne veut pas dire que le combat est fini pour autant, c'est en général le moment choisi par les alliés de chaque camp pour intervenir...

Au fur et à mesure que le combat pour l'Omphalos s'avance, des manifestations naturelles liées à l'eau ont lieu : pluie diluvienne qui vient rendre le pont glissant ; la vague de l'année est en avance et vient renverser les combattants et les plonger dans l'eau ; un tourbillon entraîne le bateau dans une folle ronde qui déséquilibre tout le monde, etc.

À la fin du combat rituel, des Matamatas naissent de ces manifestations violentes et essaient de se nourrir sur les Nephilim. Ce sont de petites tortues aux cheveux d'algues qui entourent brusquement le bateau. Elles prennent un malin plaisir à bloquer les hélices en s'entortillant autour, puis grimpent péniblement sur le pont. Leur attaque est lente, mais leur nombre est important.

En cas de succès lors de ce combat, un Immortel peut pratiquer le rituel d'Harmonie à nouveau pour devenir le Gardien de l'Omphalos et maîtriser les phénomènes météorologiques et ainsi sauver la ville d'un petit déluge.

► Le Départ de l'Omphalos d'Eau

Une fois l'Omphalos maîtrisé et le récit de la disparition des Adoptés de la Force raconté, le colonel Kots consent à communiquer aux Immortels la localisation de l'Omphalos de la Terre ou de l'Air. Il n'approuve pas l'alliance avec les Mystes ni l'utilisation de la Sapience Yanomani, néanmoins l'efficacité des Immortels a fait du Cyclope un allié sur lequel ils pourront compter.

S'ils sont en bons termes, le maître du Septentrion leur fait ses adieux sur le port. Il leur souffle quelques mots avant qu'ils ne s'éloignent : « *Je vous souhaite bonne chance dans votre entreprise, aussi étrange que cela puisse paraître. Remonter le fleuve, c'est symboliquement remonter vers l'origine, la naissance des choses. Vous devez vous demander si vous êtes prêts à voir cet état primordial de votre être...* ».

Deux jours de navigation sont nécessaires pour arriver à la colonie qui sert de quartier général aux Adoptés de la Terre. Si l'Omphalos de l'Eau n'est pas calmé, des Botos agressent les Immortels sur le fleuve. Ce sont des dauphins blancs à bosse, qui sont parfois pris pour les *pireibas*, les « requins » du grand fleuve. C'est l'occasion pour un éventuel Immortel Adopté du Diable de se débarrasser discrètement d'un gêneur ou en tout cas de lui faire augmenter son niveau de Khaïba.

L'Omphalos d'Air étant éloigné, l'hydravion est conseillé, pour autant que les Immortels ne craignent pas d'affronter la colère des oiseaux-tonnerre (cf. « Le départ de l'Omphalos de Feu »).

LA TERRE DES NARCOSES

Dans ce chapitre, les apparences sont comme souvent trompeuses. Le lieu de repos idyllique qui se présente aux Immortels est en fait un piège. Aussi séduisant qu'il apparaisse, le repos éternel offert par une Narcose d'un genre particulier menace la réussite de leur mission.

► Bedwyr, Chevalier de la Compagnie d'Adamante reforgée

Bedwyr est le Satyre de la Force qui s'occupe des lieux (cf. *La Force*, p.22). Il a fondé autrefois le refuge d'Arthur dans la forêt de Logres, avant l'investiture de celui-ci comme Haut Roi. C'est un protecteur fanatique de la nature et un grand ami de Kai. Il accepte sereinement l'enquête des Immortels et les invite à se reposer de façon accueillante et décontractée. Ils peuvent rester autant qu'il leur plaira.

• Ce qu'il sait

Il sait qu'il y a une tribu indienne pas très loin au Nord. Il a toujours eu l'impression qu'elle les protégeait des Yanomami.

Les Immortels savent sans doute pourquoi depuis l'épisode précédent.

Bedwyr a déjà eu des contacts avec les femmes indigènes. Il peut initier les Immortels à ces « rencontres » s'ils le souhaitent, mais il craint à raison qu'il y ait de la liturgie des Mystères là-dessous. La Compagnie n'a pas pris la peine d'enquêter sur les positions occultes locales, car les ordres de Kai étaient d'avancer le plus vite possible dans la jungle, avant que le DraKaon ne se réveille.

• Ce qu'il cache

Kai semblait vraiment habité par un sentiment d'urgence, ce qui est une façon polie de dire qu'il manifestait déjà des signes de Khaïba. L'amitié de Bedwyr pour l'Onirim l'a aveuglé. Il fait d'ailleurs partie de ceux qui l'ont aidé à « emprunter » la Lame. Il le regretterait s'il ne vivait pas dans un rêve éveillé...

► Les fleurs du sommeil

Le Plexus de Terre est décrit dans le paragraphe Ce qui est occulte in La forêt amazonienne p.23.



Les fleurs sont en réalité des effets-*Dragon* ayant une forme végétale. Très bien dissimulées, elles paraissent simplement enchantées en *Vision-Ka*, ce qui peut passer pour un effet secondaire des expériences de botanique alchimique de la *Mandragore* ou pour un indice sur la validité ou du moins l'intérêt des théories de *Capri*. Le parfum de ces fleurs est très agréable. Les *Selenim* ne sont pas sensibles à leur charme, mais les *Ar-Kaïm* y succombent tout autant que les *Nephilim*. Chaque heure passée à respirer le parfum des fleurs rouges qui poussent autour du *Plexus* entraîne le gain de 2 puces de *Narcosé*. Un test d'*Initié* effectué en secret par le *Meneur* de jeu divise ce gain par deux en cas de *Réussite*. Ce gain est lui aussi secret, le *Meneur* de jeu doit garder une trace du niveau de *Narcose* de chaque *Immortel*. Pour quitter physiquement les environs de l'*Omphalos*, chaque *Immortel* doit réussir un test d'*Initié* contre son niveau de *Narcose*. En cas d'*Échec*, dites au joueur que finalement il préfère rester et que rien ne presse. S'en prendre à *Bedwyr* pour lui faire avouer la localisation du prochain *Omphalos* est passible d'un test similaire.

► Prisonniers du songe

Les lieutenants de *Bedwyr*, présents sur les lieux, sont :

- **Capri** est un *Elfe Mage*, qui rêve de s'incarner dans un arbre. Il discutera longuement avec un *Adopté* de la *Lune* sur la façon dont se passe leur incarnation animale, et essaiera ensuite de transposer les méthodes de l'*Arcane* à un végétal. Il est persuadé que certains vieux arbres peuvent avoir du *Ka-Soleil*.

- **Kùn** est un *Sphinx Mage* taciturne. Il s'allonge sur le ventre dans une position digne de son *Métamorphe* et lit à longueur de journée. Il n'est intéressé par rien d'autre que la lecture et demande aux *Immortels* s'ils ont des livres qu'ils seraient disposés à lui prêter. Quel que soit le sujet, il est content de lire. Surtout si le livre est long. Il lit très lentement, pour prolonger le plaisir.

- **Elois** est une Mandragore Alchimiste qui tente de faire de l'Alchimie vivante dans l'Omphalos. Elle fait pousser des fleurs avec comme graine des poudres alchimiques. C'est la « cathédrale » qui tient lieu d'athanor. Elle pense que les plantes doivent être des nouveaux catalyseurs et elle essaie de créer de nouvelles substances. Son Laboratoire est resté en Europe. Elle se fait envoyer des poudres régulièrement. Elle croit qu'elle a fait du lieu un nouvel outil alchimique mais c'est juste une manifestation de sa Narcose. Elle a eu l'idée en remarquant les fleurs effets-Dragon (qu'elle n'a pas saisies comme tel), mais elle répugne à en parler. Les fleurs de Narcose sont donc bien dissimulées au milieu des autres fleurs.

- **Paul et Virginie**, deux Ar-Kaïm, des faux jumeaux d'à peine seize ans. Ils visitent en rêve les Akasha de l'Omphalos de Terre, d'étranges grottes qui s'enfoncent toujours plus profondément. Ils sentent quelque chose de bizarre, proche de ces lieux, comme un point noir qu'ils ne pourraient jamais voir. Pour eux, il y a d'autres choses dans la forêt, encore plus anciennes que le DraKaon. Ils veulent une place dans la société des Nephilim et pratiquent la Dracomachie. Kaï leur a promis l'Adoption s'ils remplissent cette mission à bien. Ils passent leur temps à dormir pour pouvoir rêver, mais accèdent rarement aux Akasha. Ils pensent que ce « lieu noir » bloque leurs capacités

(en réalité, il s'agit de la Narcose qui les affecte). Ils ne se réveillent que pour assister à l'apparition du Plexus.

Tout le monde reste en permanence sur les lieux de l'Omphalos. Des tentes de toile écrue sont dressées çà et là. Les résidents ne se rendent en bordure du fleuve pour accueillir les visiteurs qu'avec réticence. Lorsque le Plexus s'éveille, ils passent tous en Vision-Ka et s'émerveillent.

► Une longue attente

Bedwyr dit volontiers aux Immortels où se trouve l'Omphalos d'Air ou d'Eau, mais uniquement quand il aura des informations quant à leur statut. Il a envoyé un Spectre aux 700 bouches auprès du colonel Kots, mais pour l'instant il n'a pas de réponse précise.

Puis il précise ensuite pour les faire patienter que des affrontements ont lieu et qu'il est donc trop dangereux de s'y rendre pour le moment. Si les Immortels désirent rejoindre les forces de l'Arcane XI dans cet affrontement, Bedwyr répond qu'on ne peut pas pénétrer dans un champ de lice une fois que les chevaliers ont tiré leur épée. C'est la règle chez les Dracomaques.

Ensuite, il informe les Immortels qu'il a reçu des instructions pour ne pas leur donner la position de l'Omphalos et qu'un

émisnaire vient les chercher. En attendant, il leur propose de charger leur stase dans le Plexus s'ils le souhaitent.

Au bout d'une semaine, il accepte de leur donner la localisation des Omphalos. C'est à ce moment que les Immortels s'aperçoivent qu'ils ont été Narcosés (s'ils n'ont pas tenté de partir à l'aventure avant), et qu'ils n'ont plus vraiment envie de quitter ce havre élémentaire.

► S'en sortir

Une fois la nature des fleurs découverte – ce qui peut nécessiter un test d'Initié modifié par Dracologie Difficile ou une Vision-Ka exclusive de Ka-terre de même difficulté – les Immortels disposent d'un bonus de deux lignes à leurs tests pour quitter les lieux. L'examen peut être tenté à nouveau chaque jour.

Lorsque les Immortels ont assez de volonté pour quitter les lieux, les défenses naturelles de l'Omphalos sont activées. Une meute de Pecari Pas Puissants se jette sur les Immortels. Cette meute de cochons sauvages court sous les feuilles qui tapissent le sol, donnant l'impression qu'une nuée de taupes est à leur poursuite. D'autres effets-Dragon liés à la forêt perturbent défavorablement les Sorts d'Air et d'Eau (difficulté augmentée d'un niveau). Des entraves magiques font aussi échouer automatiquement trois jets d'Initié des Immortels.

L'ARBRE DE LA VIE ?

L'arbre découvert par les Templiers réside dans un Akasha. Ses inventeurs ont traversé une Porte sans s'en rendre compte. La Porte peut être retrouvée et ouverte à condition de devenir le Pendragon de l'Omphalos de Terre, mais le DraKaon s'y opposera.

Pourquoi un serpent, fut-il à plumes, s'intéresse-t-il tant à un arbre ? Laissez le Prêtre du Parjure développer les théories les plus folles à son endroit. L'arbre pourrait-il devenir un second Arbre de Vie qui n'attendrait qu'un Kabbaliste talentueux pour en formaliser le parcours et le faire se déployer dans un nouveau Monde de Kabbale ? Si le DraKaon est coupé de ses Omphalos, utilisera-t-il l'Arbre comme voie de sortie vers un lieu inconnu qu'il ne souhaitait pas visiter à nouveau de si tôt ?

Ce sont là des questions qui dépassent le cadre de ce scénario et que nous vous laissons vous approprier !

L'AIR DE LA CONFUSION

Dans cette partie, les Immortels sont confrontés à la volatilité de leurs souvenirs. Cette faiblesse induite par la mise en Stase est ici exploitée par des effets-Dragon joueurs qui privent les Immortels de leur mémoire. Sans repères, comment pourront-ils poursuivre ?

► La Forteresse

L'Omphalos de l'Air est tombé aux mains des Yanomami depuis quelques jours. Leur installation a commencé. Un auvent est en pleine construction. L'Omphalos a un nouveau Gardien, des guerriers-tonnerre et beaucoup de chasseurs qui montent la garde et font des patrouilles. Des indiens d'autres tribus sont en train d'être initiés au Culte. Ils pratiquent le



rituel des Yanomami qui consiste à se frapper l'un et l'autre sans montrer sa douleur.

► *L'embuscade*

Il y a peu de chance pour que les Immortels arrivent ici par la voie des airs. Qu'ils naviguent sur le Reï Saul ou sur un radeau de fortune, leur bateau est repéré et attaqué en amont sur le fleuve. L'affrontement promet d'être épique si vos Immortels disposent de plusieurs Kabbalistes prêts à invoquer des Ministres implacables ou les Dames du lac, qui confieront sans hésiter leurs chevaliers pour lutter contre les Yanomami. En face, sur chaque pirogue, un shaman invoque des Esprits Dragon permettant aux guerriers-tonnerre de respirer sous l'eau et donc de former des groupes de nageurs de combat pour prendre d'assaut le Reï Saul à contre-pied des pirogues.

Au moment le plus opportun, faites intervenir un mystérieux jaguar pour leur sauver la mise. Dernier rescapé du XI, il s'agit d'Ankha (cf. *La Forge*, p.22), le zoomorphe chargé de la protection de l'Omphalos d'Air. Si ce *deus ex machina* ne vous convient pas, organisez le contraire. Les Immortels découvrent alors sur la rive les Yanomami en train de mettre à mort Ankha. Une fois hors de danger, il raconte ce qui s'est passé. Il ne sait pas où est Kaï car il a perdu une partie de ses souvenirs, subtilisés par un oiseau de paradis, un effet-Dragon d'Air. Ces créatures dédiées à la confusion ont la désagréable particularité de voler des souvenirs et de les remplacer par ceux pris à quelqu'un d'autre.

C'est en suivant cette piste qu'ils peuvent trouver le chemin qui mène à l'Omphalos de la Lune. En effet, un des multiples oiseaux de paradis qui fréquentent assidûment le Plexus d'Air détient les souvenirs d'un Adopté qui a vu Kaï s'enfoncer dans la jungle. Récupérer le souvenir implique de capturer le

bon effet-Dragon et de lui faire échanger le souvenir ingéré contre ceux d'un Immortel. La Magie ou la Dracomachie devraient être fort utiles dans cette situation. Si les Immortels sont trop sûrs d'eux, ne leur facilitez pas la tâche. Ils perdent alors souvenir après souvenir et menacent même d'oublier leur mission. Ceci n'a pas d'effet sur les Compétences ou les Savoirs de vos Immortels. Les effets-Dragon s'intéressent à des souvenirs très personnels, attachés à des émotions, plutôt qu'à des processus ou des faits. D'autre part, ce jeu d'échange de souvenirs peut être l'occasion pour faire découvrir les secrets qu'un Immortel cache à ses frères. C'est le moment de révéler les petites et grandes trahisons.

La méthode de Kaï a été des plus simples : suivre une ligne-ley qui part de l'Omphalos d'Air. Mais curieusement, celle-ci n'est visible que sous un angle bien particulier, comme le révèle le souvenir. Il suffit donc aux Immortels de suivre cette piste. Malheureusement, celle-ci est truffée d'illusions générées par des effets-Dragon qui protègent le dernier Omphalos. Si un traître s'approprie l'information et part sans informer les Immortels, ces derniers pourront certainement le suivre grâce à la fraîcheur de sa piste. Ce sera l'occasion de le retrouver bloqué quelques kilomètres plus loin, sur le difficile chemin du Khaïba...

► *Le chemin du Khaïba*

La ligne-ley remonte un petit affluent de l'Amazone jusqu'à une montagne. Elle n'est pas très difficile à suivre, sauf quand elle quitte le lit du fleuve pour s'enfoncer dans la forêt. Les arbres semblent « s'orienter » par rapport à la ligne, sous l'effet du Souffle du DraKaon.

À chaque étape, la ligne-ley devient invisible sous l'effet d'une illusion. Il faut dissiper celle-ci en résolvant l'énigme qu'elle propose pour retrouver la piste magique. Ne pas suivre la ligne-ley mène invariablement à une longue errance dans la forêt, avant de revenir à l'Omphalos d'Air.

Ces épreuves sont des répliques inversées des épreuves du Graal, comme Kaï a pu les entendre de la bouche de ceux qui ont vécu le scénario « Reine d'un été » des Arthuriades. Peut-être même s'agit-il des Immortels ? Dans ce cas, leur expérience des épreuves devrait leur jouer des tours.

• **Le chevalier qui bloque le passage**

Cet effet-Dragon bloque un pont de pierre gravée de symboles celtiques. Il ne veut laisser passer personne « qui n'a pas péri sous son épée ». Non, ce n'est pas comme dans les Arthuriades, il n'y a pas d'astuce, il ne faut surtout pas se laisser faire. Sur le pont, leur sens de l'équilibre est perturbé. Tous les tests d'Agile ou de Fort sont au moins Assez Difficiles. Si le chevalier est défait, il éclate en une nuée de petits effets-Dragon à l'apparence de petits humanoïdes tout blancs aux grands yeux noirs et à la tête ronde, les Mati-taperé, qui vont s'égailler dans la forêt. Ce sont eux qui sont responsables de toutes les illusions sur le chemin de la Lune.



• **Karbonatek**

Un château se dresse brutalement au milieu de la jungle. Il protège des tombes gravées du nom des personnages. La date de leur mort correspond à celle de leur dernier Simulacre. L'idée est de leur faire croire qu'ils sont morts, et qu'ils ne sont plus que des souvenirs qui hantent les lieux.

L'eau de la fosse fait comme un miroir. Ils s'y voient, vêtus à la mode arthurienne, mais ils sont en décomposition avancée. On entend des bruits de pas, un bruit de métal contre la pierre, mais jamais personne. Ces effets sonores ont pour seul objectif de les éloigner de la solution.

Pour progresser, il leur faut déterrer leurs « corps ». Ils trouveront bel et bien des cadavres en état de décomposition avancée, avec des pièces d'argent posées sur les yeux. Les mettre sur les leurs révèle le chemin à suivre pour quitter les lieux.

• **L'arbre aux pendus.**

Comme des fruits trop mûrs, des simulacres de Nephilim, – notamment des Adoptés de la Force – sont pendus à un arbre squelettique partiellement visible derrière une brume piquante. Ils sont tous en Narcose autour du lieu. Des effets-Dragon se nourrissent paresseusement sur eux. Certains agonisent encore, entre autres des répliques de tous les ennemis des Immortels. Ces derniers admettent qu'ils détestent les PJ, mais leur confient qu'ils ne devraient pas aller plus loin.

Si on leur parle, les pendus affirment savoir comment continuer le chemin, et sont prêts à indiquer la direction à condition qu'on abrège leurs souffrances. Ils mentiront tous de la même façon, chacun étayant le mensonge du premier pendu à s'être exprimé. Bien sûr, aucune direction indiquée n'est la bonne.

Le fait est qu'ils ne mentent pas en affirmant connaître la direction (comme pourra l'indiquer le Sort *Langue qui fourche*). Il suffit de se pendre à l'arbre quelques instants pour s'en apercevoir et pouvoir continuer son chemin.

LA FOLIE DE LA LUNE

Dans ce dernier acte, la Lune joue d'une dernière illusion, celle que le Pentacle de Kaï est resté parfaitement pur au terme de ce trajet. Mais très vite, l'illusion se dissipe et il ne reste que la folie d'un idéaliste qui a examiné les bêtes de trop prêt.

► **Les lieux**

La dernière journée de voyage est consacrée à une ascension sur une petite montagne. À mi-hauteur, la ligne-ley traverse la montagne pour mener à une espèce de cirque à ciel ouvert où la végétation est luxuriante. Au centre, une source a engendré un petit lac. Des grottes de diverses tailles s'ouvrent dans les parois. Certaines servent de prison. Près du lac, un autel est recouvert de sang. Un examen poussé révèle qu'il est couvert

de Terres rares. La lourde épée d'Orichalque posée négligemment sur l'autel en pierre (en réalité, la matière est difficilement déterminable) en est certainement la cause. Autour de l'autel, des rochers équipés de lianes servent visiblement à attacher des prisonniers.

► **La chute de Kaï**

En arrivant sur les lieux avec ses plus fidèles suivants, Kaï était au bord de la folie. Le chemin menant à l'Omphalos de Lune était habité par des effets-Dragon en forme de serpent qui prenaient son apparence. Il s'identifia à eux en partie. Étrangement, à leur arrivée, les indiens ne firent pas un geste pour arrêter les Adoptés. Présent sur les lieux, Adramelech regardait la scène avec appréhension. Quand Kaï voulut prendre possession de l'Omphalos de la Lune, c'est son Pentacle qui accueillit le Souffle de Quetzalcóatl. Plus qu'un simple Gardien, le DraKaon le choisit pour être celui qui donnerait forme à ses effets-Dragon, celui par qui il découvrirait à nouveau le monde, l'artisan de son réveil. Mais Kaï est un nostalgique, et ce n'est pas le monde actuel qu'il souhaite recréer. Tant qu'à être « Pendragon », il préfère se replonger dans l'époque des Arthuriades et de ses quêtes.

Kaï planta alors la Lame dans le sol à la manière d'une Excalibur monolithique. La partie qui dépassait encore devint un autel sacrificiel en l'honneur de Quetzalcóatl. L'émissaire du Serpente fut le premier à avoir servi de fourreau de Ka à la Lame. Les compagnons de Kaï, immobilisés par des effets-Dragon, suivirent.

Depuis Kaï a fait des guerriers-tonnerre ses chevaliers et du *shabao* sa table ronde. Son trône est protégé par des effets-Dragon Pas Puissants qui ont pris l'apparence de paladins, qui ont tous le pouvoir d'immobilisation. Un « Arthur » ayant forcément son magicien, Kaï fit construire un mannequin en bois et en liane, un Merlin fantoche qu'il humilie régulièrement. Le reste du temps, il apprend aux indiens à parler anglais. Par un curieux hasard linguistique, ils ont mélangé les mots anglais pour « homme », « Kaï » et alligator – la nouvelle apparence de l'Onirim – en un titre : « Kaï-man » qui se prononce comme « caïman ».

► **Un accueil chaleureux**

Aucun indien ne fait preuve d'agressivité tant que les Immortels ne cherchent pas à ressortir du cirque. Kaï les a prévenus de leur arrivée et leur a dit qu'ils étaient des dieux venus de loin pour se sacrifier à leur prophète dieu.

Un des indiens criera d'ailleurs avec joie et en vieil anglais « ce sont des dieux ! Regardez ! Ils sont venus, comme l'avait annoncé le caïman ! ». L'étrange façon de prononcer le dernier mot devrait leur faire comprendre qu'ils se réfèrent au seigneur Kaï par cette expression... Les indiens s'attroupent. Le meilleur élève en langue vivante leur apprend que « Kaï-man » est parti dans la forêt pour s'oublier et qu'il faudra attendre avant de commencer la cérémonie. Laquelle ? Celle pour laquelle ils sont venus bien sûr.

Des effets-Dragon de Lune, les enfants des Mati-taperê, les suivent tout le temps. Ils ont l'air tout à fait inoffensif et essaient de grimper sur eux pour jouer sur leurs épaules ou leurs cheveux. Repoussés, ils reviendront à la charge, comme s'il s'agissait d'un jeu. À aucun moment, ils ne manifestent de l'agressivité. Ils sont quelques dizaines.

Leur attente est de courte durée, car Kai arrive bientôt, sur une chaise à porteurs. Il est vêtu d'un Tissu Impérissable du temps et d'une épée couleur d'opale, ce qui lui donne un étrange air de moine chevalier. Le sort *Pureté du Pentacle* le fait apparaître comme un Onirim Initié qui n'a pas perdu une once de sa superbe. Chaleureux, il demande aux Immortels s'ils ont fait bon voyage, leur présente avec fierté les lieux, son trône et sa table ronde. Il leur demande enfin ce qu'ils en pensent et discute aimablement avec eux en évitant toujours le sujet de sa disparition et du DraKaon.

S'ils se montrent agressifs, Kai paraît peiné et prévient que s'il meurt, tous les effets-Dragon qu'ils voient se jetteront sur eux. Mais ce qu'il ne dit pas c'est que les Immortels peuvent l'emprisonner sans qu'ils interviennent. Il prétend ne pas pouvoir les arrêter.

► La question

Une fois installé sur son trône, les Immortels autour de lui, Kai leur demande s'ils savent pourquoi ils sont là. Il écoute leurs réponses avec intérêt, acquiesçant, faisant des traits d'esprit. Sauf chance extraordinaire, toutes leurs réponses sont fausses. Comme il le leur apprend, ils sont venus lui donner le secret qui lui manque. Ce secret se cache dans la forêt et ils ont dû le sentir eux aussi. Selon lui, il est dans la forêt depuis trop longtemps pour pouvoir le comprendre,

mais nul doute que les Immortels l'ont compris eux, n'est-ce pas ?

Sans leur laisser le temps de répondre, il se lève. Les effets-Dragon de Lune engendrent alors une illusion. Les Immortels se retrouvent subitement dans un château. Kai n'est plus qu'une voix désincarnée, une lumière qui émerge d'un puits. D'un ton sentencieux il demande : « *Quel est le secret du Khaïba ?* ».

Kai est assez fou pour croire que les Immortels vont lui donner une réponse sincère. Peut-être les joueurs le seront-ils. Le fait est que si, par extraordinaire, ils donnent la bonne réponse, Kai réussit à terminer la Voie occulte du Khaïba et devient proprement invulnérable (cf. *Le Codex des Nephilim*, p. 60). Pour en faire la démonstration, il leur demandera de le tuer. Il survivra et incarnera cinq indiens qui s'assemblent pour reconstituer le corps de Kai. Il sera alors le disciple parfait de Quetzalcóatl. Les Immortels n'ont plus qu'à fuir (voir aussi le paragraphe *S'en sortir*).

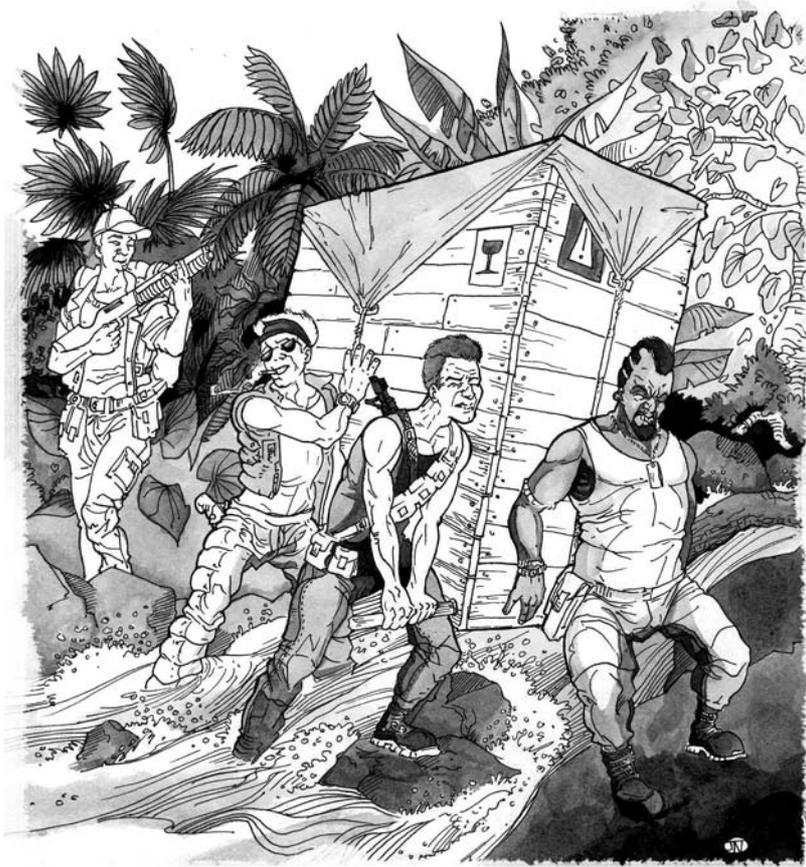
La seule réponse valide, qui est le contrepoint de la réponse faite par Bedelÿn au Roi Pêcheur pendant les Arthuriades, est que « *Sur une Terre draconique, le Khaïba est servitude* ». La première partie de la phrase est indispensable sinon elle perd tout son sens. En effet, comme les effets-Dragon dont ils se rapprochent par la sauvagerie de leurs instincts, les Khaïba sont soumis au Souffle et peuvent donc être possédés par la volonté du DraKaon. En en prenant conscience et en l'acceptant, Kai gagne les dernières puces de Khaïba et s'accomplit en tant que premier serviteur de Quetzalcóatl.

Chaque Immortel peut répondre tour à tour. Si la réponse ne satisfait pas Kai, ou s'il refuse – sagement – de répondre, Kai cherche à le rendre inconscient en l'ensevelissant sous terre (cf. ses Habitus dans les annexes). Au besoin, il lâche une meute d'effets-Dragon sur les Immortels, capables de les immobiliser. Il est très déçu et ne s'en cache pas.

► Prisonniers !

Quand ils reprennent conscience, les Nephilim sont enfermés dans les grottes, séparés. Leurs mains sont liées, ils sont nus et ont un foulard sur la bouche, bien serré. Dans la chaleur du lieu, ils vivent un véritable enfer. On vient leur donner à boire de temps à autre.

Au bout de quelques jours, Kai vient leur expliquer qu'ils n'étaient pas prêts pour leur rencontre, que lui-même n'avait pas



mesuré à quel point ils n'avaient pas compris la forêt. Mais qu'ils se rassurent, il va leur faire comprendre et partager son intérêt. Kai leur traduit un chant indien (cf. *La toile de fond*, les Yanomani) pour leur en faire apprécier la beauté poétique. Il leur parle aussi de leurs légendes, en insistant sur le mythe de leurs origines (cf. *La toile de fond*). Autant que possible, il veut leur faire partager sa vision et ses ambitions. « *Qu'est-ce que tu en penses Frère ? Crois-tu que mon sang pourrait faire naître un nouveau peuple ?* ». Des Immortels habiles peuvent essayer d'entrer dans la logique de sa folie et lui faire croire qu'ils le croient. Mais il est difficile de tromper un Onirim, même dérangé. Dans tous les cas, il utilise régulièrement *Je te contamine* dans les parties les plus enfiévrées de son discours pour leur communiquer son Khaïba.

► L'ordalie

Quand les Immortels ont tous gagné un niveau de Khaïba, Kai les libère, leur rend leurs affaires et leur demande de le tuer. Il dit qu'il se sent enfin prêt et que la mort par l'Orichalque est la seule façon de savoir si c'est bien le cas. Il les accompagne devant l'autel où est posée une puissante épée de métal honni. La manœuvre sera fort difficile et celui qui s'y risque perd une puce de Ka et gagne 3 puces de Khaïba s'il échoue sur un test de Ka dominant Difficile (corrosion du Pentacle).

Kai invite de préférence un Onirim ou, à défaut et dans l'ordre : un Éolim, un Faërim, un Hydrim ou un Pyrim à le frapper. Si un Immortel veut s'imposer, Kai le laisse faire, amusé. L'arme est très concentrée en Orichalque, mais ce n'est clairement pas Excalibur comme peut en témoigner tout Nephilim ayant vécu pendant les Arthuriades. C'est peut-être pour les Immortels l'occasion de revoir leurs hypothèses concernant « l'arme secrète » de Kai. Si l'Immortel choisi par l'Onirim refuse de prendre la lame, Kai la prendra à sa place et lui infligera une cruelle blessure. Après chaque coup, il demande s'il a changé d'avis. Il s'arrête avant de tuer le Simulacre ou quand le Nephilim passe Pas Initié. Toujours, une horde d'effets-Dragon lui sert de protection rapprochée et s'en prend à tout Nephilim qui souhaite s'interposer, hors invitation de leur maître.

Une fois frappé par l'Orichalque, Kai gagne les dernières puces de Khaïba qui lui manquaient pour devenir Très Enkhaïbaté. Son Pentacle se sépare en cinq alors que son simulacre meurt, mais il n'a pas réussi sa quête et, dans un cri d'horreur qui résonne dans les Champs magiques, il se dissipe.

Les Immortels n'en ont pas fini pour autant, car le Souffle du DraKaon qui animait Kai est toujours présent. Il va essayer de prendre possession du tueur, pour en faire son nouveau serviteur. La tentative de possession se traduit par cinq affrontements des niveaux d'Initié de l'Immortel et du DraKaon dans les cinq Éléments. Si le Nephilim réussit trois tests sur cinq ou réalise un Coup d'éclat, il est sauvé. Le

Souffle cherche alors à prendre possession d'un de ses compagnons, dans le même ordre de préférence que Kai lors de la présentation de l'épée. Si tous réussissent, le Souffle se retire au sein de l'Omphalos, mais ceci est peu probable.

Vous pouvez donner des bonus ou des malus à ces tests en fonction du comportement des Immortels pendant le scénario. Ont-ils participé à l'épreuve du feu en abattant un effet-Dragon avec colère ? Ont-ils utilisé des méthodes primitives et brutales ? Se sont-ils laissés aller à l'inaction et la paresse quand il semblait ne plus y avoir aucune piste ? Dans ce cas, donnez-leur un malus laissé à votre discrétion. Si au contraire ils ont respecté la nature, combattu les effets-Dragon avec miséricorde, accepté la place de leurs Frères Khaïba dans l'ordre de choses, refusé les gains faciles en privilégiant un Pentacle équilibré à un gain d'Initié dans une seule Branche, alors ils auront un bonus à leurs tests. En d'autres termes, leur avancement sur les Voies agarthiennes de la Déesse ou de Dévoreur (cf. *Vision-Ka 5*) est ici démontré.

Celui qui échoue à trois de ces tests ou plus passe sous le contrôle du DraKaon et subit la même folie que Kai. Les Yanomami le reconnaissent comme leur homme-tonnerre, leur shaman suprême.

► S'en sortir

Kai est au-delà de toute rédemption. La seule solution pour le sortir de l'emprise du DraKaon est de lui faire quitter les Terres draconiques. Il sera alors « juste » Khaïba. Mais dans les conditions du scénario, le sauver de la sorte est une gageure. Les Immortels doivent se concentrer sur leur propre sauvegarde.

La seule façon de s'en sortir consiste à comprendre que l'autel recouvert de Terres rares et de sang est en fait la Lame de la Force, du moins qu'il cache quelque chose. La libération de la gangue qui l'entoure permet à son Adamante de rayonner. Sous son éclat, à quelques mètres autour d'elles, le Souffle n'a plus aucun pouvoir. Les Nephilim qui s'y trouvent ne peuvent pas être possédés par le DraKaon. Quant à son premier serviteur, il ne peut pas non plus y entrer, pas plus que les effets-Dragon, qui en font le siège.

Un simple nettoyage manuel ne sera sans doute pas possible et inintéressant. Capturer un effet-Dragon et en provoquer l'explosion élémentaire juste au-dessus de l'autel nettoiera la Lame d'un coup, aux dépens du Pentacle de l'audacieux Dracomaque. Le Domaine Déplacer ou Détruire peut aussi être efficace mais nécessitera le sacrifice d'une puce de Ka pour s'opposer à l'Orichalque contenu dans les Terres rares.

Un Nephilim téméraire qui voudrait examiner la Lame de près subirait le même châtement que Merlin (cf. *Les Arthuriades*, p. 40). Il n'est plus que douleur pour quelques siècles et seule la remise en Stase lui apportera un semblant de paix.

Une fois le pouvoir de la Lame libéré, les plus hautes instances de la Force peuvent intervenir. Grâce à son pouvoir de prédiction du futur ou alerté par les Immortels s'ils ont prévenu le colonel Kots, Merlin lui-même arrive sur les lieux

dans un de Ceux qui hantent le ciel.

Forcé d'entrer en contact avec la Lame, Kai – ou un Immortel – voit le Souffle le quitter. Il retrouve alors une partie de ses esprits. Sous la direction de Merlin, ils apprennent à utiliser le véritable pouvoir de la Lame de la Force contre le DraKaon. Placée sur un Omphalos, la Lame tranche le lien qui relie le Meta-Kaïm à l'Athantor, sans pour autant détruire le Plexus. C'est là le pouvoir de l'Adamante, le métal qui la constitue.

Caché dans l'Omphalos de Lune, un Jacaré – un effet-*Dragon* ayant l'apparence d'un caïman blanc légèrement translucide capable de marcher sur ses deux pattes arrière – empêche tout Immortel de venir s'y placer pour bénéficier de la fontaine magique, à l'exception bien sûr de Kai ou de tout autre élu du DraKaon.

ÉPILOGUE

Guidé par les Immortels, Merlin mène la Lame sur chaque Omphalos. Il leur confie qu'il ne pouvait pas intervenir auparavant. La présence de son Pentacle sur une Terre draconique aurait provoqué un réveil prématuré du DraKaon. Une fois l'Omphalos de l'Air sécurisé, d'autres membres de Ceux qui hantent le ciel, dépêchés par la Tempérance, suivent les Immortels pour rapatrier les Adoptés de chaque Forteresse.

Une fois que la Lame a visité les cinq lieux de pouvoir du DraKaon, ce dernier est projeté dans les Champs magiques pour une errance éternelle. Sa seule chance serait d'attraper une Nef en voyage dans les Akasha, ce qui équivaut à trouver une goutte dans l'océan.

La menace du Serpentaire plane encore sur le Monde occulte contemporain, mais la puissance des Lames a été démontrée. Béhémot et ses monstrueux alliés n'ont qu'à bien se tenir.



ANNEXES

LES FIGURANTS

Kai

Cet Onirim fut très proche d'Arthur, qu'il jaloua toute sa vie. Il lui enseigna la politique et l'éloquence. Imprévisible, il est parfois impétueux. Sa langue est comme une lame.

Ka dominant : Initié (Terre neutre favorable, Air opposé favorable).

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

Métamorphoses : transformé par le Khaïba, le Serpent devient Caïman (Gigantisme).

Visage : yeux complètement blancs.

Mains : griffues.

Peau : écailles noires.

Voix : caverneuse.

Odeur : marais.

Sciences occultes :

Magie : toutes les compétences de Basse et Haute Magie à Maître.

Voie occulte du Khaïba : Infection chaos M, Essence Khaïba C, Dissolution élémentaire A.

HABITUS :

- *J'ensevelis mes ennemis sous terre*

Ka-élément : Terre.

Domaine : Apprenti en Déplacer.

Analogie : taupe > souterrain.

Difficulté : Assez Difficile, -1, -4.

Paramètres : trois cibles à vingt mètres, incanté en une action.

Les cibles s'enfoncent sous la terre, où elles commencent à étouffer. Les Mages capables de lancer *Déplacement chtonien* peuvent s'en sortir, mais il n'est guère facile d'incanter sous la terre... Un jet d'Initié Assez Difficile pour incanter en Énochéen s'impose (si vous adoptez l'option présentée dans *Le Palimpseste 4*). Sans Magie, il ne faut rien de moins qu'un test de Fort Difficile pour s'extraire de la terre, ce qui demande deux actions exclusives.

- *J'aveugle mes ennemis*

Ka-élément : Lune.

Domaine : Compagnon en Communiquer.

Analogie : illusion + noir > obscurité.

Phrase : « *Le Mage communique aux cibles l'illusion de l'obscurité* ».

Difficulté : Assez Difficile, -1, -3.

Les cibles se croient dans l'obscurité la plus totale. Dans ces conditions, il est bien difficile de lancer des poudres alchimiques, de tracer des pentacles et de lancer des Habitus



qui nécessitent de voir la cible (à moins de disposer de son Vrai Nom).

-J'ai l'air ailleurs

Ka-élément : Lune.

Domaine : Maître en Déplacer.

Analogie : miroir > image.

Phrase : « *Le Mage déplace son image* ».

Difficulté : Assez Difficile, -3

L'image du Mage est décalée de deux mètres par rapport à son corps réel. Toucher le Mage avec une arme de mêlée ou à distance est plus difficile de deux lignes. L'atteindre avec un Sort « à vue » requiert de réussir un jet Assez Difficile de Ka-lune pour sentir sa position exacte. Un Sort de Sentir permet de passer outre ces pénalités.

Le DraKaon et son culte

À noter que les Yanomani ne disposent pas de Résistance solaire, contrairement aux initiés des Arcanes mineurs.

• Quetzalcóatl, le Serpent à plumes

Ka-lune & Ka-air : Très Initié.

Ka-terre & Ka-eau : Assez Initié.

Ka-feu : Pas Initié.

• Chasseur Yanomani

Ka-Soleil : Pas Initié.

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

Compétences : Armes (De jet) M, Armes (De mêlée) C, Discrétion M, Piloter (kayak) C, Sports (Athlétisme) C, Survie (jungle) M et Vigilance C.

Équipement : arc archaïque, sarbacane, coutelas.

Ces guerriers sont au nombre de quatre pour l'Omphalos d'Eau.

• Guerrier-tonnerre

Ka-Soleil : Assez Initié.

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

Compétences : Armes (De jet, De mêlée) M, Art martiaux M, Discrétion M, Piloter (kayak) C, Rituels C, Sports (Athlétisme) C, Survie (jungle) M et Vigilance M.

Traditions : Ésotérisme A, Plan subtil (Akasha) A.

Techniques : la Danse de la Spirale, l'incarnation des Esprits Dragon (Loutre et Léopard bleu), activer un tatouage draconique.

Tatouages draconiques : Anticipation souveraine, Force de la nature (les Caractéristiques Fort et Endurant augmentent d'un niveau pour 5 tours).

Ces guerriers, initiés au pouvoir des esprits, sont au nombre de quatre pour l'Omphalos d'Eau.

• Shaman, Gardien de l'Omphalos de l'eau

Ka-Soleil : Initié.

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

Compétences : Armes (De jet) C, Arts Martiaux C, Discrétion M, Piloter (kayak) A, Rituels M, Sports (Athlétisme) C, Survie (jungle) M, Savoir-faire (tatouage) C et Vigilance M.

Traditions : Ésotérisme C, Plan subtil (Akasha) M.

Techniques : la Danse de la Spirale, l'incarnation de l'Esprit Dragon (Toucan et Lune), le rituel de conservation, réaliser un tatouage draconique, activer un tatouage draconique.

Tatouages draconiques : Lecture du savoir, Mange plaies.

FACULTÉS DRACONIQUES

Elles ne peuvent être utilisées que par le Gardien d'un Omphalos, au sein de sa Terre draconique (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, p. 142). Elles sont déclenchées par un test d'Initié Peu Difficile modifié par Rituels réussi. Leur utilisation fait basculer le Gardien dans une folie où il ressent les désirs du DraKaon et les exécute sans hésiter. S'il s'agit d'un Nephilim ou d'un Ar-Kaïm, il gagne une puce de Khaïba.

Griffe : des griffes invisibles poussent sur les mains du Gardien, le rendant capable d'occasionner des dégâts magique du même Ka-élément que son Plexus. Ceci lui permet de s'en prendre aux Immortels ainsi qu'aux effets-Dragon de Ka-élément différent du sien.

Œil : le Gardien est capable de voir son Omphalos en Vision-Ka (même s'il ne dispose pas normalement de cette faculté) où qu'il soit dans le Souffle de son DraKaon.

Écaille : le Gardien obtient une protection contre les dégâts magiques, sous la forme d'un bonus de 4 à son test d'encassement.

Souffle : en se concentrant, le Gardien peut déclencher ou calmer des phénomènes météorologiques en rapport avec l'Élément de son Omphalos. La Difficulté dépend ici de l'ampleur du phénomène.

Instinct : le Gardien peut converser - et même dominer - les effets-Dragon du même Élément que son Omphalos sur un test d'Initié égal au niveau de Puissant de la créature.

Les effets-Dragon

La signification des termes Souffle, Essoufflement, Nature, Griffe est disponible dans Vision-Ka 5.

• Les Rejetons du Cyclope

Ka-élément : Feu.

Puissance : Peu Puissant.

Souffle : Peu Intense.

Essoufflement : Assez Éphémère.

Nature : Mort violente.

Griffe : Multiplication (spécial : les effets-Dragon engendrés sont Pas Puissants).

• Les Matamata,

petites tortues aux cheveux d'algues

Ka-élément : Eau.

Puissance : Puissant.

Souffle : Intense.

Essoufflement : Assez Éphémère.

Natures :

- **Nuée :** d'innombrables êtres algues.

- **Empathie élémentaire :** elles commandent au fleuve, peuvent provoquer des courants, des tourbillons qui entraînent au fond de l'eau ou une vague qui submerge.

Griffes : Immobilisation.

• Les esprits Botos, dauphins de la rivière

Ka-élément : Eau.

Puissance : Puissant.

Souffle : Assez Intense.

Essoufflement : Peu Éphémère.

Nature : Immatérialité.

Griffes :

- **Émotion diffuse :** provoque l'amour et la Fulgurance chez les Nephilim ; les victimes ne s'opposent plus à la manœuvre « Je le maîtrise » de la part de l'esprit Boto, cherchant au contraire à le prendre dans leurs bras.

- **Antre :** elle peut y retourner Antre avec un être qu'elle a maîtrisé.

• Les Anyreas, fleurs du sommeil

Ka-élément : Ka-terre.

Puissance : Peu Puissant.

Essoufflement : Pas Éphémère.

Nature : Nuée.

Griffe :

- **Narcose diffuse :** entraîne la Narcose ; passer une heure à respirer leur parfum provoque une attaque Peu Meurtrière qui fait gagner 2 puces de Narcosé.

• Les Pecari

Ka-élément : Terre.

Puissance : Pas Puissant (spécial : son Souffle commence à Assez Intense).

Essoufflement : Assez Éphémère.

Nature : Nuée.

Griffe : Immobilisation.

• Les oiseaux-tonnerre

Ka-élément : Air.

Puissance : Assez Puissant.

Souffle : Assez Intense.

Essoufflement : Assez Éphémère.

Natures : Crocs mystiques.

Griffe : Essence subtile, empathie élémentaire (orages et éclairs).

• Les Irapuru, oiseaux de paradis

Ka-élément : Air.

Puissance : Puissant.

Souffle : Intense.

Essoufflement : Éphémère.

Natures : Immatérialité, Crocs mystiques.

Griffe : Vol analogique (souvenirs et compétences).

• Les Mati-taperê, les lutins follets

Ka-élément : Lune.

Puissance : Puissant.

Souffle : Intense.

Essoufflement : Peu Éphémère.

Natures :

- **Nuée :** de petits humanoïdes blancs, avec de grands yeux noirs, qui font tourner leur tête sur elle-même.

- **Polymorphe :** ils se combinent pour former un être de grande taille, jusqu'à trois mètres de haut.

- **Empathie élémentaire :** les illusions rendent difficile les déplacements ; toutes les actions sont Difficiles ; les Mati-taperê ne sont jamais surpris.

Griffe :

- **Illusion :** ils communiquent des hallucinations à plusieurs personnes ; test : Initié de la cible, ou du plus Initié d'un groupe contre leur niveau de Puissant)

- **Multiplication.**

• Les enfants des Mati-taperê

Ka-élément : Lune.

Puissance : Peu Puissant.

Souffle : Peu Intense.

Essoufflement : Peu Éphémère.

Nature : Polymorphe (comme leur parent).

Griffe : Immobilisation.

Ces Mati-taperê moins puissants jouent le rôle de rabatteurs grâce à leur pouvoir d'immobilisation, quand les proies de leurs parents s'échappent.

• Jacaré, le caïman blanc

Ka-élément : Lune.

Puissance : Assez Puissant.

Souffle : Assez Intense.

Essoufflement : Peu Éphémère.

Natures : Invisibilité, Crocs mystiques.

Griffes : Émotion diffuse (peur).

Les Mystères

Les Mystes d'Occident ont enseigné quelques rites à ceux du Septentrion. Leurs poisons sont de deux types :

- soit ils sont aussi Virulents que la Difficulté du Rituel consistant à les préparer et ils sont toxiques par ingestion ou injection (fléchette),

- soit ils affaiblissent une Caractéristique qui baisse d'un niveau pendant une heure.

Indien - Apprenti Myste

Ka-Soleil : Peu Initié.

Rang : intégrant (Pas Présent).

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

Compétences : Armes (De jet) M, Discrétion M, Piloter (pirogue) C, Rituels A, Sports (Athlétisme) C, Survie (jungle) M et Vigilance C.



Traditions : Arcane mineur (Épée) A, Ésotérisme A.
Techniques : Poisons et philtres.

• **Sertaniste (Compagnon Myste du Septentrion)**

Ka-Soleil : Assez Initié.

Rang : activiste (Peu Présent).

Titre : Chevalier ruisselant aux atours torrentiels.

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

Compétences : Armes (De poing, De Mêlée) C, Arts martiaux C, Discrétion C, Piloter C, Rituels A, Sports (Athlétisme) A, Survie (jungle) M, Usage (Indiens) M et Vigilance C.

Traditions : Arcane mineur (Épée) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) A.

Techniques : Poisons et philtres, la récolte, la régénération.

Peu présent, ce sertaniste est souvent dans la forêt.

• **Maître Myste du Septentrion**

Ka-Soleil : Assez Initié.

Rang : gardien (Peu Présent).

Titre : Illustre quêteur des sources rarissimes.

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

Compétences : Armes (De poing, De Mêlée) C, Arts martiaux C, Discrétion C, Piloter C, Rituels A, Sports (Athlétisme) A, Survie (jungle) M, Usage (Indiens) M et Vigilance C.

Traditions : Arcane mineur (Épée) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) A.

Techniques : Poisons et philtres, la récolte, la régénération.

Il essaie de faire honneur à sa mission : préserver la Nature autour du Roi des Fleuves.

• **Maître Myste de l'Occident**

Ka-Soleil : Assez Initié.

Rang : gardien (Peu Présent).

Titre : Archiviste funèbre, arpenteur de cimetières.

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

Compétences : Armes (De poing, De mêlée) C, Arts martiaux C, Discrétion C, Piloter C, Rituels A, Sports (Athlétisme) A, Survie (jungle) M, Usage (Indiens) M et Vigilance C.

Traditions : Arcane mineur (Épée) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (Révélation) A.

Techniques : Poisons et philtres, la récolte, la régénération.

Cette « Amazone » garde l'entrée de l'Hadès près de Manaus.

LES RITUELS DRACONIQUES

Les rituels draconiques étaient utilisés par les shamans du peuple picte à l'époque où le Dragon régnait sur les deux Bretagnes. Les Pictes avaient appris ces rituels des Celtes qui

se les étaient vus enseigner par les *Thuatha de Danann*. Des pratiques équivalentes ont existé dans les autres régions du monde où un DraKaon est endormi, notamment en Amazonie. Généralement, seule la gestuelle des rituels change, les effets eux sont identiques.

Si les profanes et les initiés ont oublié ces rituels, les Akasha en conservent des traces. Pour les découvrir, il est donc bien souvent nécessaire de pénétrer l'Astral à la recherche de Plans subtils reflétant une époque et un lieu où officiait le Culte du Dragon – ou un de ses nombreux équivalents locaux, tel les Yanomani. Les rituels peuvent alors apparaître dans des textes ou des légendes orales. Parfois, on les devine à la simple écoute d'une chanson ou en contemplant un paysage. Ils se manifestent alors sous la forme de sensations, d'émotions, de sentiments ou encore d'effets Mnémos. Il existe toutefois quelques ouvrages et individus dans le monde profane qui connaissent les rituels draconiques. Les premiers sont souvent perdus dans les rayonnages des Herméthèque de la Papesse. Les seconds servent un DraKaon ou sont des Gardiens d'Omphalos...

Pour effectuer des rituels draconiques

Il faut être :

- sur des **Terres draconiques** ;
- **lié à un Omphalos** de celles-ci ;
- au moins **Peu Initié**.

Ainsi, les rituels draconiques sont réservés aux Nephilim, Ar-Kaïm et porteurs de Ka-Soleil – humains ou Selenim ayant réussi la Sublimation mordorée (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, pp. 239 à 243).

La Danse de la Spirale

Pré-requis : aucun.

Effets : le corps astral, le Pentacle ou le Cœur de l'initié rejoint l'Akasha désiré alors que son corps reste dans le monde profane, poursuivant la danse. Une fois dans l'Astral, il est possible de changer de Plan subtil selon les règles habituelles.

Durée des effets : une demi-heure – en temps terrestre – par niveau d'Initié, au-delà le corps s'effondre, inconscient, et l'essence de l'initié le rejoint. Il est possible de rejoindre son corps dès qu'on le souhaite, il suffit de retourner à l'endroit où on est apparu dans l'Akasha.

Rituel : les shamans tracent une spirale sur le sol avant de réaliser une danse tournoyante durant laquelle ils visualisent l'Akasha où ils souhaitent se rendre – selon leurs croyances (la région de l'Autre Monde pour les Pictes ou une maison-tonnerre pour les Yanomani). Pour aider à l'altération de leur conscience, ils boivent parfois une boisson à base de plantes hallucinogènes – nombreuses sont les plantes à faciliter ce rituel.

Durée du rituel : une dizaine de minutes pour les humains, moins d'une minute pour les Immortels sachant méditer – c'est-à-dire pas pour tous les Ar-Kaïm !

Test : d'Initié modifié par Rituels d'une Difficulté égale à la Prénance de l'Akasha « visé ». Les drogues peuvent diminuer la difficulté d'un niveau – pour les humains et les Ar-Kaïm seulement.



Échec : aucun effet hormis ceux des plantes absorbées. Le rituel peut être réitéré après une heure de repos.

Maladresse : inconscience durant 1D20 demi-heure.

Les Esprits Dragon

Les Esprits Dragon naissent des rêves et de l'essence des DraKaon endormis. Ils vivent dans les Akasha des Terres draconiques. Ils sont toujours composés d'un unique Ka-élément – Terre, Air, Feu, Eau ou Lune – et peuvent être confondus avec des Chimères sauf par les Ar-Kaïm qui savent distinguer le Ka-Soleil au sein de ces dernières (cf. *Le Codex des Ar-Kaïm*).

Si les noms des Esprits Dragon sont ceux d'animaux communs, leur apparence varie. Ces noms sont symboliques, ils facilitent le rapprochement entre l'initié et leur esprit.

Parfois, lorsque le DraKaon s'agite ou que les Omphalos débordent de puissance, le monde profane se rapproche des Plans subtils, les Esprits Dragons peuvent passer d'un monde à l'autre. Du point de vue des règles, ils se gèrent alors comme les effets-Dragon. Dans le monde profane, ils acquièrent automatiquement les Natures Immatérialité et Crocs mystiques ainsi que la Griffé Essence subtile, mais très rarement la Nature Invisibilité.

Pister l'Esprit Dragon

Pré-requis : être dans un Akasha d'une Terre draconique.

Effets : en se mettant en phase avec l'Akasha, l'initié piste, trouve et approche un Esprit Dragon lié à l'Élément de son choix.

Durée des effets : le temps du pistage et de l'approche, de une demi-heure à six heures.

Rituel : les shamans s'assoient, ferment les yeux et font le vide en eux. Après quelques minutes, ils entament une nouvelle danse tournoyante. Tout en se déplaçant, ils prennent de la terre, de l'herbe ou des feuilles et se les frottent sur le corps dans le but de se mettre en phase avec l'Akasha.

Durée du rituel : entre dix et vingt minutes suivant le niveau d'Initié de l'individu pratiquant le rituel.

Test : d'Initié Peu Difficile avec le Ka-Soleil ou le Ka-élément correspondant à l'Esprit Dragon recherché modifié par Rituels ou Plans subtils (Akasha).

Échec : aucun effet. Le rituel peut être réitérer une demi-heure plus tard.

Maladresse : le rituel ne peut être réitéré.

L'incarnation de l'Esprit Dragon

Pré-requis : être à proximité d'un Esprit Dragon.

Effets : l'Esprit Dragon approché offre un pouvoir ou un avantage à l'initié.

Durée des effets : dépend de l'Esprit Dragon.

Rituel : les Pictes imitent les mouvements et les cris de l'Esprit Dragon.

Durée du rituel : deux minutes à une heure.

Test : d'Initié d'une difficulté dépendant de l'Esprit Dragon et du pouvoir désiré (voir ci-dessous).

Échec : aucun effet. Il est impossible de réitérer le rituel sur le même Esprit Dragon avant une nouvelle Danse de la Spirale.

Maladresse : dépend de l'Esprit Dragon.

Quelques Esprits Dragon occidentaux

• Serpent

Difficulté : Pas Difficile/Peu Difficile.

Durée : trois heures.

Effets : La difficulté la plus basse permet de ne plus dégager de chaleur. La plus haute ajoute une vision à 360°.

Maladresse : l'initié est mordu par l'Esprit Dragon. Le poison est Assez Mortel et occasionne deux points de dégâts.

• Faucon

Difficulté : Pas Difficile/Peu Difficile.

Durée : trois heures.

Effets : la difficulté la plus basse permet de focaliser sa vue sur des objets lointains et de « zoomer » dessus (dix fois). La plus haute permet d'augmenter la Vigilance du personnage d'un niveau. S'il est déjà Maître, la difficulté des tests nécessitant cette Compétence est baissée d'un niveau.

Maladresse : l'initié reste aveugle et sourd pendant douze heures.

• Morse

Difficulté : Pas Difficile/Peu Difficile.



Durée : quatre heures.

Effets : la difficulté la plus basse permet de gagner un niveau en Natation. La plus haute permet de rester sous l'eau sans reprendre son inspiration durant dix minutes.

Maladresse : l'initié se déshydrate et meurt s'il ne séjourne pas au moins durant toute la semaine suivante quatre heures par jour dans de l'eau.

• Chat sauvage

Difficulté : Peu Difficile/Assez Difficile.

Durée : deux heures/une heure.

Effets : la difficulté la plus basse accorde un niveau de Discrétion supplémentaire. La plus haute, un niveau d'Agile supplémentaire.

Maladresse : l'initié est frappé d'une malédiction qui « attire les prédateurs » durant une semaine. Les animaux sauvages sont plus agressifs à son égard et les difficultés de ses tests de Sédusant sont augmentées de un.

• Sanglier

Difficulté : Peu Difficile/Assez Difficile.

Durée : deux heures/une heure.

Effets : La difficulté la plus basse accorde deux cases supplémentaires dans la ligne de vie – avant le niveau Pas Blessé. La plus haute offre un niveau d'Endurant supplémentaire.

Maladresse : le système immunitaire de l'initié s'affaiblit, il perd deux niveaux d'Endurant pour la résister aux maladies et aux poisons

durant un mois.

Quelques Esprits Dragon amazoniens

• Loutre

Difficulté : Peu Difficile / Difficile.

Durée : une heure.

Effets : la difficulté la plus basse permet de respirer sous l'eau. La plus haute confère une action normale supplémentaire chaque tour.

Maladresse : le shaman est emporté sous l'eau et Loutre tente de le noyer.

• Lézard bleu

Difficulté : Peu Difficile / Assez Difficile.

Durée : une heure.

Effets : La difficulté la plus basse diminue d'un niveau toutes les Difficultés des tests d'encaissement. La plus haute confère une invulnérabilité totale au premier coup reçu dans un combat.

Maladresse : Lézard bleu mord le shaman qui devient très

faible (Pas Endurant) pendant une journée.

• Toucan

Difficulté : Peu Difficile / Assez Difficile.

Durée : une heure.

Effets : la difficulté la plus basse permet au shaman de parler le langage des oiseaux auquel il peut demander de transmettre des messages. La plus haute l'informe de toute ce qui se passe dans la forêt à un kilomètre autour de lui.

Maladresse : fasciné par Toucan, le shaman monte dans un arbre où il reste en contemplation à écouter les bruits de la forêt pendant vingt-quatre heures.

• Lune

Difficulté : Peu Difficile / Assez Difficile.

Durée : une heure.

Effets : la difficulté la plus basse augmente d'un niveau la Caractéristique Sédusant du shaman. La plus haute lui confère une telle stature que ceux qui souhaitent lui faire du mal doivent réussir un test de Ka-lune Assez Difficile.

Maladresse : Lune emmène le shaman dans son monde. Il est catatonique pendant une journée.

Le rituel de conservation

Pré-requis : être dans un Akasha d'une Terre draconique.

Effets : ce rituel permet de ramener de la matière subtile (i.e. des Plans subtils) dans le monde profane. Celle-ci prend alors la forme de pigments élémentaires – de couleur rouge s'ils sont de Feu, bleu s'ils sont d'Eau, etc. – permettant de réaliser des tatouages draconiques. Il permet aussi de transformer le don offert par un Esprit Dragon en un joyau qui peut être ramené dans le monde profane et donné à un humain ou à un Immortel – même à un Selenim. Ce dernier verra alors le joyau se fondre en lui et acquerra le don – aucun test n'est nécessaire.

Durée des effets : le temps du retour dans le monde profane, puis jusqu'au prochain minuit symbolique pour la conservation de l'incarnation de l'Esprit Dragon. Les pigments restent utilisables plusieurs mois.

Rituel : les shamans se contentent de psalmodier en sautillant sur place.

Durée du rituel : 5 tours.

Test : d'Initié modifié par Rituels ou Plans subtils (Akasha).

Échec : le rituel ne fonctionne pas, celui qui l'a effectué s'en rendra compte en retournant dans le monde profane, pas avant.

Maladresse : comme un Échec.

Réaliser un tatouage draconique

Pré-requis : avoir des pigments de l'Élément du Sortilège à tatouer (cf. Le rituel de conservation, ci-dessus). Être au moins Compagnon dans la Compétence Savoir-faire (Tatouages).

Effets : ce rituel permet d'effectuer un tatouage magique sur la peau d'un humain ou d'un simulacre. Ce tatouage est à la fois un focus et un artefact permettant à son porteur de lancer le Sortilège – ni Invocation, ni Formule, ni Talent... – qu'il contient à l'aide d'une simple phrase clef.



Lorsqu'un Immortel tatoué change de simulacre, le tatouage réapparaît après quelques jours ou semaines – suivant le temps passé en Stase et la violence de la mort.

Durée des effets : le tatouage est permanent.

Rituel : le tatoueur... tatoue et le tatoué psalmodie la phrase ou le mot clef qui permettra d'activer le Sortilège. Le tatoueur doit connaître le Sortilège tatoué ou être épaulé par un individu le connaissant.

Durée du rituel : le temps du tatouage – deux heures par niveau de Difficulté du Sortilège.

Test : pour le tatoueur, un test d'Initié modifié par Savoir-faire (Tatouages). Le niveau de difficulté est celui du Sortilège tatoué – augmenté de un s'il ne le connaît pas. Si les paramètres de l'Habitus sont modifiés, le seuil de réussite (sur 20) l'est selon les règles habituelles. Pour le tatoué, un test d'Initié Peu Difficile modifié par Rituels.

Échec : le tatouage ne fonctionne pas. Le porteur ne s'en rendra compte qu'après plusieurs essais.

Maladresse : comme un Échec, mais le nombre de tatouages maximum diminue de un (voir Limites).

Limites : il est impossible de tatouer un Sortilège du Grand Secret. De plus, un individu ne peut posséder qu'un certain nombre de tatouages draconiques qui dépend de son niveau d'Initié – un tatouage pour Pas Initié, deux pour Peu, quatre pour Assez, sept pour Initié et dix pour Très Initié.

Activer un tatouage draconique

Pré-requis : posséder un tatouage draconique.

Effets : ce rituel active le sort magiquement tatoué.

Durée : comme le sort tatoué.

Rituel : Un tatouage draconique libère son Sortilège dès que l'individu tatoué prononce la phrase clef.

Test : d'Initié modifié par Rituels de la Difficulté du Sortilège tatoué.

Échec : il faut attendre une heure avant un nouvel essai.

Maladresse : une partie du tatouage disparaît en laissant une brûlure sur la peau – qui fait perdre trois cases de la Ligne de Vie. Le tatouage doit être recommencé, mais il ne compte plus dans le nombre total de tatouages.

Scénario : Claude Guéant.

Rituels draconiques : Vincent Kaufmann.

Illustrations : Nicolas Fouqué,

Matthias Haddad, Sébastien Lhotel,

Julien Normand, Guillaume

Guilhaumont, Goulven Quentel.

Merci aux premiers joueurs de Revelation Non, à savoir Anne-Eli, Flo, Grégoire, Lara et Manu.





L'Inde



sans doute à l'origine du yoga, même si les Mystères de Shiva s'en approprient la paternité. La religion jaïna est sans doute issue de l'enseignement de ces sages blancs. Il n'est toutefois pas prouvé que les R+C soient toujours présents parmi les Jaïna. Le Jaïnisme est une religion puritaine qui croit à la transmigration de l'âme, au développement de l'être humain au travers de multiples existences sous des formes humaines ou animales. Elle exige la protection de la vie, le végétalisme le plus strict et la nudité totale de ses adeptes.

De cette époque date l'épopée du Ramayana. Elle conte les aventures du Nephilim Rama et de son compagnon zoomorphe Hanuman. Il semble qu'ils soient partis chercher en Hadès une Nephilim nommée Sati qui avait été enlevée par des Mystes. Le personnage d'Hanuman témoigne de l'ancienneté de l'implantation de l'Arcane XVIII en Inde. Encore aujourd'hui, les temples sont habités (gardés, espionnés,...) par des singes sacrés.

LE COMPROMIS DRAVIDIEN

De 6000 av.JC à -3000 av.JC.

Les Dravidiens sont une peuplade qui a développé une civilisation sédentaire, urbaine et matriarcale dont l'apogée s'étend sur le III^e millénaire av. J.-C. Le Compromis dravidien a été créé par des Mystères, alliés à des Nephilim. Les Mystères de Shiva étaient les acteurs principaux de la vie occulte de l'Inde pendant le Compromis dravidien. Shiva est un aspect du Titan du Midi. Le Titan du Septentrion était vénéré sous la forme de Parvati, celui du Zénith était Sati, Kali était vénérée par l'Occident.

À cette époque, des sages blancs, qui furent sans doute les premiers R+C, se manifestèrent beaucoup en Inde. Ils furent

LES INVASIONS ARYENNES

De 3000 av. J.-C. à 2000 av. J.-C.

Au cours du II^e millénaire avant Jésus-Christ, des peuplades nomades et patriarcales déferlèrent par vagues successives sur l'Inde, la Grèce, le Moyen-Orient et l'Europe. C'étaient les Aryens venus de l'Asie Centrale avec une tradition bien différente de celle des peuples qu'ils envahirent. Les envahisseurs aryens détruisirent dans un premier temps une grande partie de la civilisation dravidienne sans la comprendre.

Les tribus aryennes étaient dominées par des Nephilim qui ont plus tard rejoint le Pape. Ces Nephilim formaient le panthéon védique. Beaucoup d'entre eux pactisèrent avec des groupements mystes qui constituaient leur clergé. Par ailleurs, on doit la rédaction de textes de lois valables à la fois pour les

LES TROIS MONDES

Les Indiens séparent l'univers en trois mondes : le monde des dieux (Deva), le monde des hommes et le monde des démons (Asura). Le premier est caché parmi les Akasha indiens et reste encore à redécouvrir et le second représente la terre.

Il est intéressant de remarquer que certains historiens actuels pensent que les Asura du troisième monde représentent les Dravidiens que les Aryens ont dû affronter sans comprendre la civilisation. Quelles ont été les merveilles de Sapience détruites par les Aryens ? Celles qui ont pu être sauvées ont été dissimulées dans les grottes de l'Hadès dont les Mystes avaient la charge.

DIVERGENCES

Le background diverge volontairement des pistes ouvertes dans le supplément Exils (pp. 86-87) concernant la formation de l'Inde occulte. En particulier, les Pourvoyeurs d'Esprit sont ici écartés de la construction de la société védique. Quant aux Siddhi, ils sont assimilés à la pratique du yoga (voir l'article à ce sujet) et n'ont pas de lien avec l'Alchimie interne.

humains et les Immortels à de mystérieux sages, premiers hommes légendaires encore proches du statut divin. Ceux-ci seraient les auteurs des Védas, à la fois récits légendaires, recueils de prières, manuels du sacerdoce et corpus légal.

LE COMPROMIS INDO-ARYEN

A partir de 2000 av. J.-C.

Après que les Aryens eurent conquis l'Inde du nord et ses habitants, ce qui est décrit symboliquement dans l'épopée du Mahabharata où s'illustre le Nephilim Krishna, ils s'installèrent et durent s'organiser en tenant compte des Dravidiens. Petit à petit, les Aryens virent leurs coutumes influencées par la tradition dravidienne qu'ils avaient tout d'abord refusée.

Peu de temps après les invasions aryennes, des sages imaginèrent le système des castes permettant aux diverses peuplades et factions occultes de vivre au sein d'une même société. Les quatre castes sont les Brahmanes – prêtres d'origine aryenne –, les Ksatriyas - nobles ou guerriers d'origine aryenne ou dravidienne –, les Vaisya – des agriculteurs et des négociants – et les Shundras – ouvriers d'origine dravidienne. Les Nephilim avaient le droit de s'incarner dans toutes les castes tant qu'ils en respectaient les lois.

Dans le nouveau Compromis, la fonction divine était réservée aux Nephilim. En importance, les dieux du Panthéon sont

néanmoins tous inférieurs à la Trimurti. Indra est le roi des dieux mais Brahmâ, Shiva et Vishnou lui sont supérieurs. Shiva représente ses Mystères mais également les Mystères en général. La fonction de Vishnou est de représenter à la fois la composante Nephilim de la société indienne et les Mystères de l'Orient. Ainsi Rama et Krishna furent considérés comme des Avatars de Vishnou. Enfin Brahmâ est le pivot, l'axe central. Tout porte à croire que cette cosmologie soit d'inspiration synarque.

Les Mystères indiens furent présents partout, interprètes incontournables des volontés divines. Nombreux étaient les habitants des temples qui se faisaient dicter leurs actes par leur clergé. Les Mystères étaient aussi puissants au niveau occulte qu'influant sur les profanes.

La culture dravidienne se perpétua quasiment sans changement dans le sud de l'Inde.

LA RÉFORME BOUDDHIQUE

Au VI^e siècle av. J.-C.

En 562 av. J.-C. naquit un prince indien du nom de Siddhârta. S'il est établi qu'il était un Immortel, sa nature exacte demeure indéterminée. Toutefois son nom semblait être justifié : Bouddha, l'illumine.

Le Bouddhisme est un message pour les hommes issu du

Jainisme. Le Bouddhisme révéla à tous les hommes la transmigration des âmes à laquelle seuls les Jaina croyaient à cette époque. Le Bouddhisme se répandit en Asie jusqu'au Japon et dans le bassin méditerranéen où il posa les bases de la Gnose.

LES MAUDITS

Les Selenim Indiens se sont séparés en deux mouvances de sensibilités différentes : les Sadous et les Mystères de Kali. Les Sadous sont des ermites vivant près des bûchers funéraires. Les Mystères de Kali sont une alliance entre plusieurs Maudits et des Mystères au sein du Compromis dravidien. Ce culte garde une importance politique très grande, encore de nos jours.

Néanmoins, certains assassinats dirigés contre des colons anglais auraient été attribués trop vite au Culte de Kali. En effet, certains détails montrent plutôt du doigt les Assassins. Qu'Assassins et Mystères de Kali soient en concurrence n'est pas étonnant en soit. Mais alors pourquoi les Assassins ont-ils frappé dans les rangs d'Alta Patria ?

LES RELATIONS INDE-OCCIDENT

Les contacts entre l'Inde et le monde méditerranéen ne datent pas d'hier. Les Dravidiens avaient une civilisation qui s'étendait de l'un à l'autre. Les Mystères d'Inde ont sans doute beaucoup échangé avec leurs cousins mésopotamiens ou égyptiens. Les Aryens envahirent aussi bien l'Inde que la Grèce ou la Gaule. Un Nephilim qui trouve la description incomplète d'un rituel dans un tumulus celtique pourrait le voir exécuter par un Indien de nos jours.

En tout cas, les contacts commerciaux furent longtemps fructueux par l'intermédiaire de la Perse arianisée. Mais ils se renforcèrent encore après que l'Empire grec d'Alexandre se fut étendu jusqu'à l'Indus, au cœur de l'aire culturelle indienne. Des ambassades indiennes furent reçues à Rome par Auguste, Trajan, Antonin, Aurélien, Constantin, Julien et ensuite à Constantinople par Justinien. Les cadeaux échangés n'ont pas été que richesses profanes.



Mais Bouddha destinait également le message du yoga aux Immortels. Il fut le premier Immortel à dominer et à utiliser comme voie vers l'illumination la pratique du yoga qui était jusqu'alors réservée aux humains. À partir des exercices qui permettaient aux humains de développer et de maîtriser leur Ka-Soleil à travers leurs incarnations successives, Bouddha créa une voie vers l'illumination basée sur les mêmes principes. Cette voie fut ouverte pour les Nephilim, les Selenim et les Shen. On se rend compte de nos jours qu'elle est également ouverte aux Ar-Kaïm.

LEXIQUE

Brahmanisme : religion ayant pour fondement les quatre recueils ritualistes du Veda, le Savoir Divin. Elle professe la réincarnation des âmes, la libération du cycle n'ayant lieu que si le croyant suit les règles propres à sa caste.

Bouddhisme : prolongement du brahmanisme, le bouddhisme enseigne que la souffrance est inaliénable à l'existence, et que celle-ci provient des désirs et des passions qui animent l'homme. Si on les supprime, on atteint un état de pureté permettant la non-existence, l'extraction de l'âme du cycle des réincarnations.

Jainisme : cette doctrine dérivée du brahmanisme pratique l'ascèse comme unique façon de sortir du cycle des réincarnations.

Kali : déesse mère hindoue représentant l'aspect destructeur. Elle détruit l'ignorance et maintient l'ordre dans le monde. Elle est révérée comme un aspect du Titan de l'Occident par les Mystes.

Parvati : consort de Shiva et aspect du Titan du Septentrion pour les Mystes.

Sages blancs : R+C inventeurs du yoga.

Shiva : divinité indienne de la destruction et de la renaissance, aspect du Titan du Midi pour les Mystes.

Trimurti : la trinité divine composée de Brahmâ, Vishnu et Shiva.

L'EMPIRE MAURYA

De 325 av. J.C. à 184 av. J.-C.

Après le départ d'Alexandre, Chandragupta Maurya fonda le premier empire indien. Chandragupta était un Nephilim qui pensait que ses Frères indiens devaient se libérer du joug des Mystères. Il fut néanmoins assez habile pour ménager tous les partis : Nephilim, Mystes et R+C étaient tous représentés à sa cour et brahmanisme, jainisme et bouddhisme furent tolérés et soutenus par l'État. Chandragupta était un protecteur des arts et de l'ésotérisme. Sa période fut faste pour tous les acteurs occultes. Il se retira du pouvoir à la fin de sa vie pour devenir un moine errant. À la mort de son simulacre, il fut retenu quelques siècles par la malédiction de la stase.

Ashoka était le petit-fils humain du simulacre de Chandragupta. Pendant son règne, la doctrine bouddhiste du Petit Véhicule fut définie et se répandit dans et à l'extérieur de l'Empire, soutenue par la politique de l'Empereur. La religion fut utilisée comme un rouage de son appareil d'état justifiant ainsi un espionnage permanent de ses sujets par un devoir de bonnes mœurs. À travers cette doctrine, on

lit l'intransigeance d'Ashoka pour qui le message bouddhique est au bénéfice unique de l'humain. Les Nephilim ne furent plus tolérés dans l'Empire que sous le sari orange des moines qui signifie qu'ils reconnaissent la supériorité du Ka-Soleil humain de leur simulacre sur leur essence magique.

LES EMPIRES INDIENS

Du II^e siècle av. J.-C. au VI^e siècle

Après l'Empire maurya, plusieurs empires se partagèrent l'Inde. Le sud de l'Inde était le dernier bastion des Dravidiens. Sous l'égide de l'Empire andra, il devint le point de départ du nouveau myste. À l'est, c'est le brahmanisme qui renaît après l'intermède bouddhiste. L'Empire kalinga étendit ce renouveau sur l'est de l'Inde mais aussi vers l'Indonésie et l'Asie du Sud-Est.

À l'ouest, de nouveaux envahisseurs sont assimilés par la culture indienne. Les Scythes s'unissent sous l'Empire shan-ka. Celui-ci est surtout marquant par le règne de Kanishka, un Nephilim persuadé que le bouddhisme n'était pas qu'un

message d'oppression pour ses Frères. Il réunit un concile d'où naquit la doctrine du Mahayana, le Grand Véhicule, plus proche des enseignements de Bouddha et surtout acceptable par les Immortels. Le Grand Véhicule définit le yoga comme une voie de réalisation autant pour les humains que pour les Immortels. Mais le Grand Véhicule s'exporta surtout en Asie alors que le bouddhisme finit par disparaître en Inde.

LE YOGA, UN MENSONGE

Cette expansion du bouddhisme diffusa également les techniques du yoga. L'engouement moderne de l'Occident pour le yoga, le bouddhisme et la cause tibétaine ne put que ravir les premiers inventeurs du yoga, les R+C.

LES PILIERS DE FER D'ASHOKA

Ashoka marqua son territoire par des colonnes de fer sur lesquelles il fit graver ses lois. Le fait que ces colonnes soient encore non oxydées aujourd'hui pose la question des méthodes magiques utilisées pour les créer. Loi et maîtrise d'un territoire ne sont-elles pas la marque d'une action synarque ?

JAÏNISME ET R+C

C'est sous l'Empire gupta que les Jaïna se scindèrent en deux : les Jaïna habillés de blanc et les Jaïna habillés d'espace (nus). La plupart des chroniqueurs voient dans cette querelle puéride la preuve que les Jaïna avaient été abandonnés par la R+C à cette époque. Mais n'est-ce pas là un Mensonge de plus ?

son empire à l'Arcane éponyme. Il développa et encouragea l'université bouddhiste de Nalanda, à la fois Herméthèque de la Papesse et centre de recherche du Chariot. Nalanda recevait des Nephilim du monde entier et même des Shen comme Hiuen Tsang. Sous son règne, la voie du bouddhisme du Mahayana fleurit parmi les Nephilim.

L'EMPIRE GUPTA

De 300 à 600 ap. J.-C.

L'âge d'or gupta fut initié par le Nephilim Chandragupta, fondateur de la dynastie après s'être réincarné. Sous le règne de son fils Samundragupta, les Nephilim sont venus nombreux à la cour des Gupta. La culture était raffinée, comparable à la France du XVII^e siècle. De nombreuses théories mystiques du monde furent bâties à cette époque et les perceptions extrasensorielles acquises grâce au yoga permettaient de vérifier ou d'infirmer les théories.

Le Nephilim Chandragupta n'abandonna pas la lignée gupta. Il prit pour simulacre Chandragupta II, dit Vikramaditya, le fils de Samundragupta. Sa cour se tenait à Ujjain et était réputée pour ses neuf joyaux du savoir, neuf êtres d'exception Nephilim, Selenim ou humains parvenus à des sommets de Sapience. Son règne fut également marqué par la visite d'un voyageur chinois, Fa Hsien, un Shen qui resta plusieurs années en Inde et à la cour d'Ujjain.

HARSHA-VARDHANA

De 606 à 647 ap. J.-C.

La dynastie des Vardhamana fut fondée par un Nephilim adepte du tantrisme shivaïte et Adopté du Soleil. Pushyabhuti se forgea un royaume et aida les derniers Gupta dans leur guerre contre les Huns. Ses descendants furent successivement incarnés par des Nephilim du Soleil. Les simulacres étaient élevés jusqu'à l'adolescence dans les pratiques tantriques shivaïtes qui leur permettaient d'atteindre un haut niveau d'initiation avant l'incarnation. Le Soleil put ainsi faire de nombreuses découvertes sur le rapport entre Ka-Soleil et yoga.

Le membre le plus connu de cette lignée fut Harsha, qui voulut transformer son empire Nephilim. Il confia la justice de

L'ÉPOQUE MÉDIÉVALE

Du VII^e siècle au XII^e siècle

L'époque médiévale fut l'apogée des Mystères dans le sud et l'est de l'Inde. À cette époque, le Shivaïsme ressortit avec la pureté des premiers âges dravidiens, inchangé par des millénaires d'invasions étrangères, d'érudition brahmanique et de bouddhisme. Le culte bhakti, foi simple et fraternelle qui remplaça la théologie et la philosophie, attirait les foules. Le bouddhisme déclina partout, le jaïnisme se maintint mais sans toucher les foules. Alors que, partout dans le monde, les Mystères étaient à leur nadir, la nation indienne fut le pays myste par excellence pendant cinq siècles.

Au nord-ouest, les guerriers rajpouts étaient le symbole des princes indiens chevaleresques. Politiquement, un empire féodal s'établit sur le nord et l'ouest de l'Inde, parfois en lutte avec les royaumes du centre, du sud et de l'est. Cet empire résista longtemps contre l'invasion musulmane mais finit par tomber au début du XI^e siècle. Toutefois la féodalité rajpout se maintint jusqu'au XX^e siècle.

LES INVASIONS MUSULMANES

Du VIII^e siècle au XIV^e siècle

Arabes, Turcs et Afghans envahirent le Nord de l'Inde à partir du VIII^e siècle en propageant l'Islam. Le centre du pouvoir était le Sultanat de Delhi. L'arrivée des musulmans fournit enfin au Temple la porte d'entrée de l'Inde. Il s'ensuivit une ère de répression et de fanatisme telle que les Indiens n'en avaient jamais connu. Les Rajpouts se battirent pied à pied contre les Templiers en se soulevant régulièrement. L'Inde profita néanmoins de l'arrivée des Musulmans car ils apportèrent avec eux la Kabbale.

LE SERMENT DE HARSHA

Alors que sa sœur de Harsha était prisonnière des Mystères de l'Orient, il fit un terrible serment : *“Sur la poussière des pieds de mon dieu (Shiva), je jure que si dans peu de jours je n'ai pas délivré la terre des Gauda et ne l'ai pas fait résonner du bruit des chaînes attachées aux pieds de tous les rois que la souplesse de leurs arcs incite à l'insolence (Mystères de l'Orient), je me jetterai dans un bûcher (symbole de l'aspect mortuaire de Shiva et donc des Selenim), comme un insecte dans la flamme d'une lampe”*. Pour un Adopté du Soleil, ce serment était inédit et lourd de conséquences. Heureusement les armées d'Harsha le portèrent rapidement à la victoire.



LES RAJPOUTS ET LA FORCE

L'avènement de la chevalerie rajpout au IX^e siècle montra bien l'attachement que Ganesha, le Prince de la Force, avait gardé pour le pays qui l'avait vu naître en tant qu'Ar-Kaïm. Les Rajpouts étaient en effet bien plus les héritiers des chevaliers du Roi Arthur que les frères des croisés qui déferlèrent sur la Terre sainte à la même époque. L'attachement des Rajpouts à la notion de pureté les poussa à restaurer l'ancien système des Castes, pourtant voulu par les Synarques.

revenu transformé de son exil, reprit l'Afghanistan et une bonne partie de son empire avant de mourir. Son fils Akbar monta sur le trône en 1556 et conquiert de vastes territoires. C'était un érudit, un prince éclairé malgré son analphabétisme. Il sut rassembler autour de lui des spécialistes de toutes les Traditions. Templiers, Mystères, Rose-Croix et Nephilim d'Orient et d'Occident se côtoyaient à sa cour. Il chercha toute sa vie le syncrétisme qui aurait pu lui permettre d'approcher la vérité de l'Unique, lui humain.

Au sud, la résistance aux Templiers s'organisa autour de l'empire de Vijayanagar, qui était le dernier Compromis connu entre Nephilim et les Mystères. Vijayanagar fut à la base d'un mouvement de renouveau culturel et ésotérique. Mais la capitale fut pillée et incendiée par une coalition de royaumes musulmans en 1565.

Sous le règne d'Akbar se développa le courant religieux sikh qui faisait la synthèse de l'Islam et de la philosophie hindoue. Ce mouvement fut initié par des Nephilim Kabbalistes. La répression que leur firent subir les successeurs d'Akbar les conduisit à suivre la voie d'Aresh et à y initier leurs fidèles humains.

L'EMPIRE MOGHOL

Du XVI^e siècle au XVIII^e siècle

Babour était un descendant du Mongol Gengis Khan. Son habileté militaire exceptionnelle lui permit de soumettre les Afghans qui dirigeaient les états musulmans de l'Inde ainsi que l'aristocratie rajpout. Une fois maître du nord de l'Inde, Babour s'acharna contre le monde hindou, conseillé sans doute par des Templiers. À sa mort, il laissa son empire à son fils Houmayoun. Celui-ci, faible et jeune, fit plusieurs erreurs politiques et militaires avant de se faire chasser du pouvoir par Sher Khan.

Sher Khan était un Afghan initié par les Assassins. Après avoir chassé Houmayoun du trône, il fonda le Bailliage templier d'India. Il ne resta que cinq ans sur le trône. Houmayoun,

Aurangzeb était l'arrière-petit-fils d'Akbar et le Bailli d'India. Il se distingua par son intolérance. Sa politique répressive de fanatisme religieux islamique en fit le pire ennemi des Rajpouts et des Sikhs. Aurangzeb mourut en 1707 alors que son empire, miné par les révoltes, s'effondrait déjà.

Le coup fatal fut porté à l'Empire moghol par Nadir Shah, dirigeant afghan Adopté de la Maison-Dieu, qui mit Delhi à feu et à sang, massacrant la population avant de l'affamer dans le but de tuer tous les agents du Temple à la cour du successeur d'Aurangzeb.

LA COLONISATION EUROPÉENNE

Du XVI^e siècle au XX^e siècle

LA GUERRE DES BAILLIAGES

Pendant longtemps, les Assassins furent exclusivement chargés de la gestion de l'Inde pour le Temple. Mais la destruction du Bailliage India par Nadir Shad laissa la porte ouverte à deux Bailliages européens : Alta Patria et Francia. Les deux Bailliages s'affrontèrent principalement sur un plan profane et Alta Patria en sortit victorieux. La machine coloniale britannico-templière se mit alors en place et pourchassa toutes les traditions qui pouvaient cacher des Nephilim.

On dit néanmoins que les Assassins n'ont toujours pas digéré leur mise à l'écart et qu'une intrigue complexe leur a permis de prendre le contrôle du Pakistan lors de la partition indienne. Les relations entre Alta Patria et les Assassins sont toujours tendues.

La colonisation européenne de l'Inde a longtemps laissé les acteurs occultes de l'Inde indifférents. L'affrontement entre les Bailliages templiers européens pour le contrôle politique superficiel du pays ne les intéressait pas. C'est lorsque les Templiers voulurent toucher à la culture indienne qu'ils durent faire face à une résistance véritablement organisée. La révolte des Cipayes fut violente mais la répression templière fut sanglante et inhumaine. Le Vice-roi demanda que fussent légalisés « la flagellation à mort,

UN " SYNDROME DE JÉRUSALEM " EN INDE

On parle de Syndrome de Jérusalem à propos d'affections psychiatriques bénignes qui se déclarent lorsqu'un individu se retrouve dans un lieu baigné de mysticisme. On recense les manifestations suivantes : entendre des voix, se prendre pour un personnage mythologique ou sa réincarnation, l'envoyé d'un dieu,...

Ce syndrome est extrêmement courant en Inde parmi les touristes, au grand dam des ambassades et consulats qui doivent procéder à de nombreux rapatriements. L'élément le plus étrange de ce phénomène est sans doute que le touriste reprend souvent ses esprits à peine l'avion décollé du sol indien. Les Adoptés du Pape se défendent d'y être pour quelque chose, mais notons que les voyageurs les plus sensibles restent sur place pour adorer avec ferveur la divinité qui semble s'être penchée sur eux à leur arrivée en « Terre sainte ».

le pal et le bûcher ». Des Anglais se vantèrent de l'amusement ressenti lors de la « chasse aux nègres ».

En 1859, l'Inde était de nouveau soumise mais à jamais hostile à ses occupants. La preuve en est la résurgence du culte de Kali et la légende des étrangleurs thugs qui terrorisaient les Anglais bien après qu'ils furent rentrés au pays. De nombreuses histoires courent sur des vengeances que les Thugs seraient venus accomplir jusqu'en Angleterre, voire même sur des descendants de l'offenseur.

Lors de la colonisation, un intérêt pour l'Inde mystérieuse naquit chez les Européens. Parallèlement, certains Indiens voulaient faire le pont entre l'humanisme européen et leurs croyances ancestrales. Ces deux mouvements complémentaires donnèrent naissance parfois conjointement à des sociétés pseudo-initiatiques dans lesquelles on peut voir la marque de la Rose+Croix.

Mystères pour reprendre leur pouvoir sur l'Inde. Aujourd'hui, le JBS, un parti traditionaliste proche des Mystes, est au pouvoir, ce qui fait de l'Inde l'unique nation du globe dominée politiquement par l'Arcane de l'Épée. Le Congrès qui garde ses influences rosicruciennes est dans l'opposition.

En politique extérieure, l'affrontement entre l'Inde myste et le Pakistan templier est d'autant plus inquiétant que les deux factions disposent de l'arme atomique profane et sans doute d'armes occultes encore plus puissantes.

Et les Nephilim dans tout ça ? Ils sont divisés en deux catégories : les Indiens qui sont profondément intégrés dans la société indienne et ses coutumes et les Européens attirés par la renommée ésotérique de l'Inde.

L'INDÉPENDANCE

De 1947 à aujourd'hui

En 1880, le Parti du Congrès est créé par des rosicruciens. Mené par le Mahatma Gandhi, ce parti parvint à chasser les Anglais de l'Empire des Indes en 1947. Malheureusement, une manipulation templière amena les Anglais à reconnaître la partition de l'Inde entre le Pakistan musulman et l'Inde hindoue.

Ce n'est pas un hasard si Gandhi fut tué en 1948 par un Brahmane orthodoxe. Ce geste était le premier pas des

PREMIÈRE PISTES VERS L'INDE

On ne compte plus les sectes européennes qui se réclament de tradition indienne. Que pourraient découvrir des Nephilim à l'occasion de la mort du gourou d'une secte ? Quels dangers pourraient menacer une secte montée par un Nephilim du Mat, qui l'amèneraient à envoyer des frères de Sapience vers l'Inde mystérieuse ? Quels savoirs cachés certaines de ces sectes révèlent-elles pour que la Maison-Dieu intervienne ? Qui est derrière ces musiciens indiens dont la musique a séduit les foules occidentales dans les années 70 ? Qui sait ce qui se passe dans certains charters dirigés en sous-main par des mystes ou des R+C ?

Autant de pistes pour faire partir vos Nephilim en Inde pour un scénario ou - qui sait - pour une campagne.

LE TROISIÈME SANGHAM

Jusqu'en 50 av. J.-C., une alliance entre des Adoptés de l'Amoureux et de la Papesse préserva la culture dravidienne au sein d'une académie de poètes ou Sangham. Cette Demeure philosophale, mi Cours d'Amor mi Herméthèque, se maintint en plein pays tamoul pendant deux millénaires.

La tradition rapporte que ce Sangham était le troisième, élevé sur les ruines du second qui avait duré pendant tout le Compromis dravidien. Le premier et légendaire Premier Sangham aurait existé sur l'Atlantide même. On dit que certains Nephilim auraient participé aux trois Sangham et dispensaient leur Sapience en ces lieux.

Pendant des millénaires, les écrits des poètes du Troisième Sangham ont été conservés par des moines profanes dans des bibliothèques, recopiés régulièrement sur des feuilles de bananiers. Mais depuis que les études traditionnelles n'intéressent plus les Indiens, ces bibliothèques sont abandonnées et des fragments de sagesse pourrissent dans le climat humide et chaud qui règne sur le pays tamoul. Nombreux sont les universitaires qui se lamentent qu'aucun fonds ne soit alloué à la préservation de ces trésors. On murmure que des Adoptés du Pape préfèrent voir leurs adorateurs dans les temples plutôt que dans les bibliothèques.

Récemment, un riche excentrique a exhumé des écrits de l'une de ces bibliothèques. Cela a réveillé la mémoire de la Papesse qui compte bientôt envoyer des expéditions secrètes afin de collecter et préserver les bibliothèques du pays tamoul.

Le Yoga

PJ & MJ



BRAHMAN ET KARMA

Dans le monde occidental, on considère que le Ka-Soleil humain est indivisible. Pourtant les Selenim peuvent témoigner de l'étrange phénomène qui se produit à la mort d'un humain : une partie du Ka-Soleil se dissipe alors que l'autre reste liée au cadavre. C'est cette deuxième partie qui est utilisée par les Nécromants. Les occultistes occidentaux pensent le Ka-Soleil comme un tout : l'Épine solaire dont une partie de la substance se dissipe au moment de la mort.

En fait, le Ka-Soleil humain est bien composé de deux parties de natures différentes : l'Atman et le Karma. L'Atman est l'âme de l'humain, son essence personnelle. Le Karma, ce sont les liens que tisse cette essence avec son corps, son existence physique et ses actes. Le Karma est propre à l'homme lors de sa vie et n'est en contact qu'avec son corps et son Atman. L'Atman est lui en contact avec l'ensemble de la création, en particulier avec l'Eidos ; on pourrait même dire que l'Atman d'un humain n'est qu'une parcelle de l'Eidos descendue sur terre, consubstantiel à celui-ci. L'initié indien appelle l'Eidos le Brahman. Le Karma est la forme du Ka-Soleil humain lié au corps alors que l'Atman en est la substance. Lors de la mort d'un humain, son Atman se libère de son

corps et du Karma pour retourner dans l'Eidos, le Brahman. Mais il ne s'y dissout pas : ayant connu l'incarnation, il ne peut englober l'Eidos dans sa totalité. L'Atman venant de l'humain n'est qu'une parcelle du Brahman et garde donc son individualité. Il finit par se réincarner après un temps d'errance dans l'Eidos. L'enfant qui vient d'être conçu possède alors la même essence que l'homme mort un temps plus tôt, mais son Karma est quasi inexistant. Les deux individualités sont très semblables, mais elles n'ont pas de souvenir commun. Le Karma ne passe pas la barrière de la mort. Il va falloir toute la gestation pour que le Karma de la mère modèle le Ka-Soleil du fœtus pour lui donner sa forme définitive, son Karma. C'est ainsi que se transmettent les Épines Solaires ; non par mitose mais par mimétisme. Le Karma d'un homme - la forme de son Épine Solaire - ne reste pourtant pas identique tout au long de sa vie. Elle se développe au cours de son existence en se nourrissant de ses actes.

BRAHMAN, ATMAN ET SAPIENCE

On remarque que l'initiation d'un humain a tendance à augmenter son Ka-Soleil. En réalité, cette augmentation globale

a deux causes. La première est que la force des expériences vécues lors de l'initiation a tendance à faire augmenter le Karma, à greffer sur son Épine Solaire autant de filaments que d'actes vécus. La seconde est que la sagesse reçue lors de l'initiation gonfle l'Atman. L'Atman humain est donc assez semblable au Ka d'un Nephilim qui se nourrit de sagesse.

Mais la similitude ne s'arrête pas là : autant le Karma est profane, autant l'Atman est magique. C'est grâce à leur Atman que les initiés humains sont capables de pratiquer les Sciences occultes ou les Tekhnès. Le Karma est lui représentatif de l'implication dans le monde et dans ses propres actes. C'est le Karma qui rêve et qui est lié aux Plans subtils. Contrairement aux initiés humains, les Bohémiens utilisent leur Karma pour leurs Sciences occultes. Volonté et esprit de décision ne sont décrits que par l'ensemble du Ka-Soleil, somme du Atman et du Karma.

L'initié occidental pense que l'Eidos est né des idées du monde que les humains se sont faites à travers les âges. L'Eidos est pour lui une création des Ka-Soleil humains. L'initié indien pense lui que le Ka-Soleil d'un humain est en partie une émanation du Ka-Soleil collectif, qu'une partie du Brahman s'est incarné sur terre pour devenir l'Atman d'un humain. Dans cette vision du monde, l'Eidos est conscient et génère des « sous-consciences » que sont les consciences humaines. Il n'y a donc pas de différence réelle entre l'Atman individuel et le Brahman collectif, une part de l'homme est la divinité. Ces deux conceptions sont assez étrangères l'une de l'autre pour que, lors de la rencontre entre un initié occidental et un initié indien, ils n'aient pas l'impression de parler de la même chose quand l'un parle du Brahman et l'autre de l'Eidos.

YOGA, MÉTHODE DE RÉINTÉGRATION

C'est Ram qui, le premier, comprit la dualité du Ka-Soleil et le cycle des réincarnations humaines. L'idéal humain est selon lui de sublimer son Ka-Soleil en le transformant tout entier en Atman pur et assez fort pour pouvoir de nouveau se fondre dans le Brahman, l'Eidos. C'est à partir de ce message et afin de le diffuser que le Yoga fut inventé.

Au fur et à mesure de ses incarnations, l'humain devient capable de convertir son Karma en Atman. Le premier effet est que des souvenirs, devenus Atman, passent la barrière de la mort. Le Yogi peut alors se plonger dans ses vies antérieures dans un processus assez semblable à l'effet Mnémos des Nephilim. Les seules vies antérieures dont il est conscient sont celles où il a pu convertir son Karma. Les souvenirs des vies où il n'était pas Yogi sont perdus. Il arrive néanmoins que, chez certains individus, quelques souvenirs passent naturellement dans l'Atman sans qu'il y ait eu de pratique yogique particulière.

Le Yoga permet de convertir le Karma en Atman, mais c'est également une discipline d'esprit qui permet de se détacher de ses actes, de les accomplir sans s'y impliquer et donc de gagner de l'Atman plutôt que du Karma lors de la réalisation de ces actes. En quelque sorte, le Yogi acquiert de la sagesse simplement en vivant sa vie ; sa vie et ses souvenirs deviennent une sagesse et non des actes profanes. Pour cela chaque acte doit devenir un rite et alors la vie devient rituelle et sacrée.

À la réincarnation de tout humain, le Ka-Soleil du nouveau-né n'est constitué quasiment que d'Atman auquel la mère a redonné une forme d'Épine Solaire. Un Yogi qui se réincarne possède donc dès la naissance un Ka-Soleil très fort constitué de l'Atman acquis dans ses incarnations précédentes. Lors de la vie d'un humain normal, le Ka-Soleil grandit à cause du Karma, des actes qui s'accumulent. Chez un Yogi encore faible qui ne se souvient quasiment pas de ses vies passées, c'est bien du Karma qui s'accumule jusqu'à ce qu'il reçoive une nouvelle fois la révélation yogique. Un Yogi plus fort se souvient déjà de ses vies passées dès la naissance et est capable de commencer directement la pratique du yoga. Ainsi, s'il ne commet pas de faute, il acquiert uniquement de l'Atman pendant cette vie. Au fur et à mesure de l'initiation d'un Yogi, la forme de son Épine Solaire devient de plus en plus nébuleuse et se délocalise à travers tout le corps, voire au-delà. Les auréoles dont sont nimbées les représentations des sages Yogi en sont la représentation profane.

Le lien de l'Atman avec le Brahman est très fort. En cultivant ce lien, le Yogi est capable de communier avec l'idée de toute chose. Il peut donc s'identifier à toute chose, dans le sens de devenir temporairement cette chose. Mais pour cela, il doit dépasser l'illusion des sens. Les sens sont propres à l'individu ; tant qu'ils sont actifs, l'individu ne peut s'identifier qu'à lui-même. Pour s'identifier à autre chose qu'à lui-même, l'individu doit donc faire taire ses sens. Grâce à cette technique, le Yogi peut connaître le monde sans utiliser ses sens. Il a directement accès à l'idée de ce qu'est le monde.

Le but ultime du Yogi est l'identification à l'Eidos, c'est-à-dire la Réintégration, car la conscience humaine qui provient de l'Eidos y retourne.

SHIVA, LE SEIGNEUR DU YOGA

Le Yoga ayant été inventé par Ram et les Supérieurs Invisibles, il fut diffusé par les Frères de la Vérité parmi les hommes avec le message de Ram. Ce message fut partiellement entendu, compris et intégré par la civilisation myste du Néolithique. Les Mystères du Midi furent les plus attentifs à ce message qui correspondait en partie à l'enseignement de leur Titan. Une fois le Yoga intégré dans leur liturgie, Shiva devint le seigneur du Yoga et son inventeur.

Les Frères de la Vérité n'avaient rien à y redire : le message





de Ram n'était pas fait pour être assimilé en une fois et la réappropriation menée par les Mystes faisait progresser l'humanité dans le sens voulu par Ram. Ils restèrent donc en sommeil en Inde sous la couverture de la religion Jaïna, près à intervenir quand l'humanité serait prête à avancer un peu plus dans le sens du message de Ram.

Le Yoga Shivaïte diffère en plusieurs points du Yoga tel qu'il a été vu par Ram. Tout d'abord, un Myste ne peut à première vue adhérer à l'idée R+C selon laquelle l'identité d'un humain se limite à son Atman. Lors de la « réincarnation », ce n'est pas un humain qui recommence une nouvelle vie, c'est une parcelle de Ka-Soleil désincarnée qui investit le corps d'un nouveau-né incapable de se remémorer les souvenirs de son ancien hôte. Il n'y a pas réincarnation humaine mais réincarnation du Ka-Soleil privé de son passé. Si Réintégration il y a, elle doit donc se faire en une vie, pour que l'on puisse considérer que c'est la Réintégration d'un homme qui a eu lieu. Le dernier dépositaire de l'Atman, celui qui a réalisé la Réintégration est donc le seul à louer pour cela d'éventuelles incarnations précédentes de son Ka-Soleil.

Le but d'un Myste est d'accéder à un état divin, ou plutôt de s'identifier au divin. Son identité est constituée de son Atman (âme), de son corps et de ses actes (Karma). L'Atman n'est séparé de l'état divin (Brahman) que par son lien au corps, mais si ce lien se rompt, l'identité disparaît et donc l'homme meurt. Corps et actes doivent donc être rendus divins afin que l'homme reste lui-même tout en devenant divin. L'Épine

Solaire doit conserver une forme cohérente (l'identité de l'humain) mais celle-ci doit être adaptée pour atteindre un état divin. Les actes deviennent divins lorsqu'ils sont rituels. Si l'homme accomplit ses actes sans s'y impliquer, si les actes ne sont que des rites en accord avec la création, alors ses actes sont divins. Cette discipline est celle du Karma Yoga.

Pour devenir lui aussi divin, le corps physique ne doit plus entraver l'existence subtile de l'homme. Le corps doit donc être continuellement entraîné et exercé afin de libérer les canaux et centres subtils qui lient le Ka-Soleil au corps, pour sculpter l'Épine Solaire afin qu'elle ne soit plus une entrave à la déification. Cette discipline est celle du Hatha Yoga.

Comme on le voit, Karma Yoga et Hatha Yoga ne sont que des réappropriations par les Mystères des disciplines inventées par les R+C. Les Mystères ont également formalisé la doctrine du Yoga et l'ont élargie. D'après eux, il existe six Yoga préparatoires et deux Yoga de réalisation.

LA VOIE DU YOGA POUR LES HUMAINS

Le cheminement du Yogi commence par des pratiques préparatoires qui vont lui permettre de domestiquer son esprit en développant son pouvoir de concentration. Un Yoga de préparation peut permettre d'atteindre la Réintégration, mais il est plus souvent envisagé comme une préparation aux Yoga de réalisation. Les Yoga de réalisation peuvent être envisagés sans préparation, mais ils sont souvent considérés comme l'aboutissement d'un Yoga de préparation.

Les Yoga de préparation sont les suivants :

- Le **Hatha Yoga** est l'identification grâce à des pratiques corporelles censées reproduire des postures et des actes divins. Les pratiques sont des postures.
- Le **Mantra Yoga** permet de s'identifier à la divinité par la récitation de formules chantées, les mantras. Les pratiques sont des mantras inlassablement répétés.
- Le **Bhakti Yoga** permet de s'identifier à la divinité par l'amour et la dévotion qu'on lui porte. Les pratiques sont des rites religieux et offrandes.
- Le **Jnana Yoga** permet de s'identifier par l'intermédiaire de l'intellect. Les pratiques sont des méditations sur les textes sacrés ou philosophiques.

Celui qui pratique uniquement les Yoga préparatoires ne comprend pas qu'il éveille l'Atman de son Épine Solaire. On dit pourtant qu'une pratique assidue de ces Yoga peut mener à l'Identification.

Ensuite, sans toutefois arrêter les pratiques précédentes, viennent des disciplines de vie. Le Yogi commence à voir quelle voie emprunter, à comprendre la logique de ses efforts. Il prend conscience de son Épine Solaire, de la dualité Atman/Brahman et de la nature du travail qu'il doit accomplir sur lui-même. Il aura à développer au moins l'une

des deux disciplines suivantes :

- Le **Karma Yoga** est l'identification grâce au détachement de ses actes, qui n'ont plus aucune valeur profonde à ses yeux. Les actes du Yogi deviennent de purs rites. C'est une discipline et un idéal de vie plutôt qu'une pratique à but magique. Elle a pour but de laver le Ka-Soleil de tout le Karma pour qu'il puisse devenir un pur Atman. Le Karma Yoga permet à l'humain de ne plus acquérir que de l'Atman.

- Le **Laya Yoga** est la réintégration par l'union entre l'énergie femelle Kundalini et l'énergie mâle.

Le Yogi tend à réveiller les énergies ensommeillées en lui. Sublimant son Atman, le Yogi peut alors brûler son Karma à sa flamme pour devenir une unité. Le Laya Yoga permet à l'humain de convertir le Karma acquis en Atman.

Suivant les gurus qui l'ont guidé sur la voie du Yoga et son cheminement personnel, le Yogi aura alors à choisir entre les deux aboutissements du Yoga : la Réintégration ou l'Identification.

Le Raja Yoga est l'aboutissement du Yoga d'après les R+C, c'est-à-dire l'identification au Brahman. Cette conception reste vivace chez les Mystes et c'est la

voie suivie par la majorité d'entre eux lorsqu'ils choisissent un yoga de réalisation. Celui qui parcourt la voie du Raja Yoga a conscience de dissoudre son Épine solaire afin qu'elle puisse se Réintégrer au Brahman. La pratique du Karma Yoga est indispensable à l'achèvement du Raja Yoga.

Le Shiva Yoga a été inventé par les Mystères. Il consiste à s'Identifier au Titan Shiva pour accéder à la divinité. Le Yogi a alors conscience de sculpter son Épine Solaire pour l'identifier à celle du Titan. La pratique du Laya Yoga est indispensable à l'achèvement du Shiva Yoga.

Pratiquer les Mantras, Bhakti et Shiva Yoga dénote une acceptation consciente ou non des doctrines Mystes. De plus, pratiquer le Shiva Yoga implique de vénérer le Titan comme le font les Mystères de Shiva. Le Yogi est alors pratiquement un Myste.

RÈGLES POUR LES HUMAINS ET LES AR-KAÏM

Contrairement aux Sciences occultes auxquelles sont habitués les Immortels, le Yoga a une échelle de temps très longue. Seule une préparation de longue durée peut atténuer la difficulté - insurmontable sinon - des manœuvres de Yoga. En fait, il faut voir que le Yogi n'utilise que son Atman pour réaliser les manœuvres de Yoga. Or, un humain est normalement Profane dans la formation de son Atman. Ce n'est que par la pratique des Karma Yoga et Laya Yoga que l'humain peut apprendre à développer son Atman.

Concrètement, trois facteurs vont rentrer en jeu lorsqu'un humain voudra tenter une manœuvre de Yoga : son Initiation, sa compétence d'Atman et sa préparation préalable. L'Initiation modifiée par sa compétence d'Atman sera opposée à la Difficulté de la manœuvre. Cette Difficulté dépendra du temps passé à la préparer et du degré de maîtrise dans la Compétence de Yoga préparatoire utilisée. On remarque qu'aucune manœuvre de Yoga n'a une difficulté

TABLE DES DIFFICULTÉS SELON LE TEMPS DE PRATIQUE	
Temps Passé	Difficulté
1 minute	Impossible
1 heure	Très Difficile
1 jour	Difficile
1 semaine	Assez Difficile
1 mois	Peu Difficile
1 année	Pas Difficile
10 ans	Réussite automatique

spécifique. En effet, c'est lui-même que le Yogi doit vaincre. Le monde et ses difficultés ne sont qu'illusions.

Jusqu'à ce qu'il commence à pratiquer l'un des deux yoga intermédiaires, le Yogi reste Profane en Atman. Techniquement, progresser dans la compétence d'Atman se fait en dépensant des PdA. Par la pratique du Karma Yoga, c'est l'expérience extérieure qui se transforme en Atman et non en Karma. Suivant la note de Karma Yoga, les niveaux d'Atman coûtent plus ou moins cher en PdA. Par la pratique du Laya Yoga, le Yogi convertit son Karma en Atman. Il dépense donc un certain nombre de niveaux de Ka-Soleil pour faire augmenter son Atman.

BOUDDHA ET LE YOGA POUR TOUS

Jusqu'à la naissance de Siddhârta Gautama en 562 av. J.-C., le Yoga était une discipline humaine apparemment sans intérêt pour les Nephilim en quête d'Agartha. De plus, les Nephilim ne possédant pas le Ka-Soleil, ils ne pouvaient pas percevoir

MODIFICATEURS	
Yoga préparatoire	Décalage de difficulté
Profane	↑↑
Apprenti	↑
Compagnon	-
Maître	↓





**CONVERSION DE L'ATMAN
(LAYA LOGA)**

Niveau de Laya Yoga	Coût pour augmenter l'Atman (pour une " puce " de Ka-Soleil)
P	Impossible
A	6
C	5
M	4

**CONVERSION DE L'ATMAN
(COÛT / NIVEAU DE KARMA YOGA)**

	A	C	M
P	Impossible	Impossible	Impossible
A	5	10	Impossible
C	4	8	16
M	3	6	12

la subtile distinction entre Atman et Karma au sein de leur simulacre. D'un autre côté, les humains étaient dans leur grande majorité ignorants du phénomène de réincarnation humaine (à l'exception des Jaina).

Quand Siddhârta est né, il était déjà bien avancé sur le chemin de la libération car nul ne pouvait distinguer le Nephilim de l'humain en lui, ce qui prouve que la discipline du Yoga n'était pas restée ignorée de tous les Nephilim. Après avoir connu bien des échecs, Siddhârta connut l'illumination. Il devint Bouddha, l'illuminé. Il passa le reste de sa vie à diffuser la doctrine qu'il jugeait nécessaire à atteindre cette illumination.

Bouddha révéla aux humains l'existence d'un cycle de réincarnation ou plutôt la continuité de la même existence entre la mort et la nouvelle naissance. Le mort et le nouveau-né ne sont pas plus la même personne que le nouveau-né et le vieillard dans la même vie mais il y a la même continuité de causes et d'effets. L'Épine Solaire évolue en effet tout au long de la vie de l'humain et se transforme autant pendant une vie qu'entre deux vies. C'est en abandonnant l'idée d'une identité immuable que l'on peut atteindre le Nirvana. Le Yoga est à envisager dans cette optique, mais ses méthodes n'ont pas évolué avec le Bouddhisme.

Pour les Nephilim, ce fut une nouveauté : le Yoga permettait la fusion entre un Nephilim et son simulacre humain. Une fois la fusion accomplie, le Nephilim pouvait suivre le Ka-Soleil de son simulacre au-delà de la mort plutôt que de retourner en stase. En outre, le Pentacle pouvait profiter également du Nirvana final lors de la fusion entre l'Atman et le Brahman. Il semble que les consciences des Nephilim ayant atteint le Nirvana s'agglomèrent avec la conscience universelle de l'Eïdos.

Très vite, certains disciples de Bouddha s'aperçurent que sa doctrine pouvait sans doute être suivie par d'autres races magiques. Les Shen furent les premiers à se sentir concernés, ce qui explique l'expansion du Bouddhisme vers la Chine, le Japon et l'Asie du Sud-Est. Les Selenim eux furent tout d'a-

bord distants par rapport à la révélation bouddhiste. Ce fut sans doute dû à la récupération du Bouddhisme par les initiés humains décidés, comme Ashoka, à voir le Nephilim soumis à son simulacre. Toutefois il a été montré par certains Selenim Sadous que la voie du Yoga était parfaitement ouverte aux Maudits. De nos jours, elle s'avère également ouverte aux Ar-Kaïm.

Le Yoga a ensuite été formalisé en trois Cercles par des Immortels pétris de culture atlante. Toutefois, on remarquera que, contrairement aux autres voies occultes, le Yoga ne suit pas un chemin linéaire.

Le Premier Cercle concerne le lien avec le simulacre. Par des pratiques yogi,

l'Immortel parvient à lier son essence magique uniquement à l'Atman du simulacre. Cette liaison peut ensuite être renforcée jusqu'à ce que la mort ne puisse détacher les deux essences. Si le Premier Cercle n'est pas totalement parcouru à la mort d'un simulacre, l'Immortel subit les règles normales d'Effet Jésus et (s'il y survit) doit recommencer la totalité de son travail avec le nouveau simulacre. À l'issue du Premier Cercle, il est impossible de distinguer la personnalité de l'humain et celle de l'Immortel, et inversement ; la fusion est parfaite. Les deux partenaires de cette relation se sont rapprochés jusqu'à ne plus former qu'un seul être. La notion d'Ombre disparaît pour de tels êtres. Pour s'aider dans leur tentative de fusion, le Yogi commence à développer en parallèle certaines pratiques de yoga préparatoires.

Le Second Cercle s'ouvre à l'Immortel lorsqu'il parcourt pour la première fois le Brahman accroché au Ka-Soleil de son simulacre, soit à la mort de celui-ci. Il comprend alors dans son être ce que tous les humains ressentent inconsciemment. L'être hybride né à l'issue du Premier Cercle se réincarne ensuite dans un nouveau-né et il lui reste à parcourir la voie du yoga exactement comme le ferait un humain. Cela constitue les Deuxième et Troisième Cercles du Yoga. La limite entre les deux Cercles est la prise de conscience du choix à faire entre la dissolution ou la sculpture de l'Épine Solaire. A priori, seule la Réintégration semblerait possible pour un tel être. Toutefois, certains Immortels voient une illumination possible à travers l'Identification au Titan Shiva symbolisant l'état de Kaïm.

**RÈGLES POUR LES NEPHILIM
ET LES SELENIM**

Nous exposons ici une façon d'envisager la progression dans la voie du Yoga pour les Immortels dans le cadre des règles de Nephilim : Révélation. À la création de personnage, il est possible de prendre le Yoga comme Voie occulte secondaire. Suivant l'avancement suivi, l'Immortel aura eu ou non le temps de travailler le lien entre son essence magique et le Ka-Soleil de son simulacre actuel.

RÈGLES POUR LES SELENIM

Degré	Lien	Yoga préparatoires	Karma ou LayaYoga
●	P	2 niveaux à répartir	-
●●	A	3 niveaux à répartir	-
●●●	C	4 niveaux à répartir	P
●●● (*)	C	3 niveaux à répartir	1 niveau à répartir

(*) : Dans ce cas, votre personnage a déjà connu une désincarnation qui l'a fait passer par le Brahman accroché au Ka-Soleil de son simulacre.

La Compétence de Lien représente l'avancée de la fusion entre l'essence magique de l'Immortel et le Ka-Soleil de son simulacre. Cette Compétence remplace la Compétence Atman pour un Immortel Yogi.

Profane : l'état normal d'un Nephilim incarné qui prend totalement le contrôle du corps de son simulacre contre sa volonté à moins de tomber en Ombre. L'état normal d'un Selenim qui a asservi à jamais le corps de son simulacre.

Apprenti : l'Immortel et l'humain peuvent communiquer par l'esprit et être tous les deux conscients en même temps. Toutefois, seul l'un d'entre eux a le contrôle du corps.

Compagnon : l'Immortel et l'humain ont un accès total aux souvenirs et aux émotions de l'autre. Ce sont encore deux individualités séparées, mais la limite s'estompe. Le passage du contrôle de l'humain au contrôle de l'Immortel est naturel et sans heurt. Disparition de la notion d'Ombre pour les Nephilim.

Maître : ils ne sont plus qu'un seul être.

Lors de la mort du corps du simulacre, il faut tester si la force du lien est suffisante pour emmener l'essence magique du Nephilim dans le Brahman - condition à l'accès au Deuxième Cercle. On oppose donc le Ka-Soleil du simulacre au Ka dominant de l'Immortel modifié par la Compétence de Lien. En cas d'Échec, l'Immortel se détache du Ka-Soleil et on assiste à un Effet Jésus. En cas de Réussite, le Yogi fait un court voyage dans le Brahman qui marque durablement sa sagesse. Le Ka-Soleil tombe à « niveau de Lien » Initié (Pas pour A, Peu pour C, Assez pour M, avec un maximum égal à l'ancien niveau). Après cette expérience, le Yogi peut développer les Yoga de Second Cercle. En cas de Maladresse, il y a gain d'une puce de Khaïba et de Narcosé. En cas de Coup d'éclat, le Ka-Soleil garde 5 puces de plus que pour une réussite normale. Ce test peut être modifié par d'éventuelles pratiques de Yoga préparatoire si le Yogi a senti venir la mort.

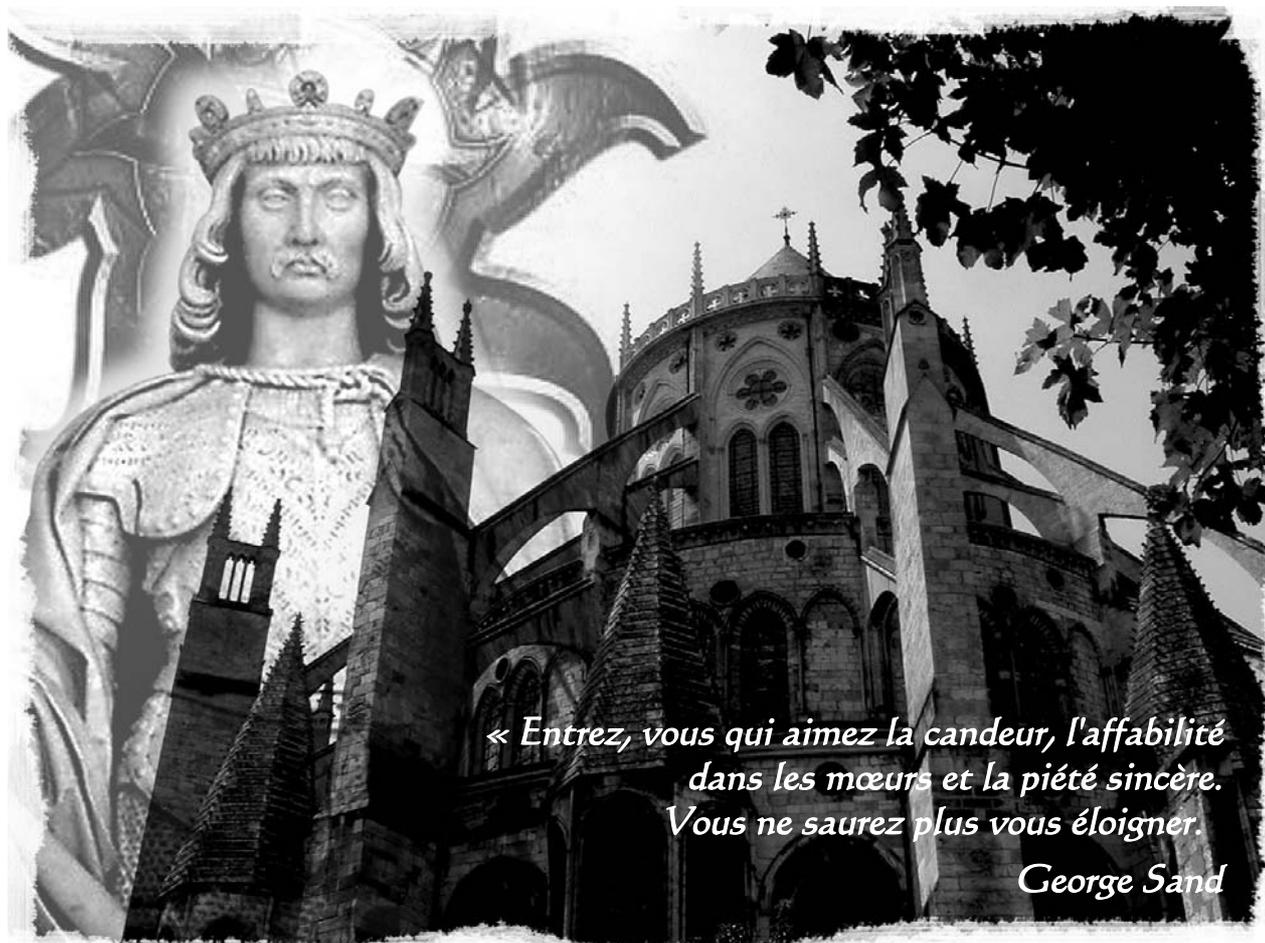
alors assujettie à celle de ses Éléments. Pour un Selenim, on suit cette même table en considérant la Lune Noire comme Ka dominant. Grâce au Laya Yoga, si le Ka-Soleil tombe en dessous du niveau auquel il est indexé, il revient à celui-ci au rythme de « niveau en Laya Yoga » puce(s) par manœuvre de Yoga réussie.

*Auteur : Matthieu Leomach
Illustrations : Nicolas Fouqué.*



Bourges, Ville occulte

MJ ONLY



*« Entrez, vous qui aimez la candeur, l'affabilité
dans les mœurs et la piété sincère.
Vous ne saurez plus vous éloigner. »*

George Sand

INTRODUCTION

HISTORIQUE

LES TEMPS IMMÉMORIAUX

Bourges, chef-lieu du Cher (18), est située dans une région composée d'une mosaïque de prairies, de cultures, de plans d'eau et de massifs forestiers, dont les forêts les plus connues sont Vierzon et Allogny. La ville est implantée sur un site légèrement surélevé à la confluence de trois rivières : l'Yèvre, l'Auron et l'Yévrette.

Aujourd'hui, les quartiers de la ville ont contourné les marais et donnent ainsi une originalité à Bourges en laissant une zone importante de verdure au cœur de la Cité première.

« Monstrant regibus astra viam »

(Les astres montrent le chemin aux rois)

Devise des chevaliers de l'Ordre de l'Étoile

À l'aube des temps, l'Is, parcourant l'espace infini du Cosmos, déposa sur le sol fertile du Graal primordial des « graines » particulières. L'une d'entre elles contenait Ka-Noun, le cocon solaire. Enfoui dans une immense caverne de

LA MACLE

La macle désigne un cristal crucifère, le plus souvent d'un silicate d'alumine dont le nom de staurotide est tiré du grec *stauros* : croix. Les cristaux de *staurotide* sont de véritables bijoux naturels en forme de croix grecque ou de Saint-André – *les lapides cruciferi*. Ces cristaux sont les pierres cachées que les Archémistes doivent arracher aux Archétypes pour les rappeler. Ces pierres peuvent être découvertes sur le parcours de Saint-Jacques de Compostelle.

Le rituel d'Ambigat, transmis de génération en génération et perdu dans l'oubli, permet à celui qui l'accomplit de voir se graver une macle dans son Essence et devenir ainsi un Archétype (cf. *L'Archémie*).

Ka-Soleil, il s'éveilla lentement, pour enfin éclore à la réalité magique. Cette naissance prit la forme d'une explosion. De nombreux éclats solaires se figèrent dans le cœur des premiers hommes baignés par les révélations atlantes.

L'un d'entre eux, Amicus, initié par Prométhée, reçut l'éclat solaire comme une sublimation. Cet homme était né des amours de Poséidon et de la nymphe Melies, deux titanides ouraniens. Cette part de l'éclat lui donna la force de quitter l'Atlantide. Grâce au savoir divulgué par Prométhée et sa nouvelle maîtrise de son Ka-Soleil, il créa une nef et suivit l'appel d'une voix. Alors qu'il voguait sur des mers mouvementées, cette voix lui intima de créer un nouveau royaume. Finalement, il échoua sur les rives d'une terre inconnue. Après un long périple, ressentant enfin le lieu propice à son oeuvre, il s'installa dans des contrées habitées par des tribus humaines. Ce lieu lui apparut comme une terre natale. Il trouva une femme et fonda une famille. Cette famille devint une nouvelle tribu, cette tribu devint un clan, ce clan devint un peuple, le peuple des Bituriges.

L'ÉMERGENCE D'UN PEUPLE

« *Summa imperii penes Bituriges* »
(Le pouvoir suprême appartient aux Bituriges)
Tite-Live

Le site des Bituriges s'étend de la vallée de la Loire à l'est, des premières hauteurs du Massif central au sud et des marais de la Brenne et de la Sologne à l'ouest et au nord. C'est ce peuple qui a laissé le nom à la ville de Bourges. « Bituriges » signifie en langue celte les Rois du Monde (cf. *gallois* : *bydd* = monde; et *rix* ou *rig* = roi).

Ambigat, fondateur et roi des Bituriges, descendant d'Amicus, et Samyasa, sa femme, engendrèrent une lignée qui fut dotée de pouvoirs magiques. À chacun de ses fils, il offrit inconsciemment le don que lui avaient fait Ka-Noun et Prométhée, à savoir cette maîtrise si particulière du Ka-Soleil. Ce don prit la forme d'une macle (cf. *encart*). Après quelques générations, certains descendants d'Ambigat



réussirent à utiliser ce potentiel en développant une forme étrange d'Alchimie, l'Archémie. Il fallut attendre des siècles avant que ces pouvoirs ne soient réellement exploitables, mais les rares expériences réussies permirent aux Bituriges de devenir un peuple très puissant dans cette région, s'étendant à des contrées insoupçonnées, comme le sud de la France ou la Grèce. Cette hégémonie avait comme centre une cité, Avaricum, qui deviendrait plus tard la

ville de Bourges.

L'ÉMERGENCE D'UNE CITÉ

« *C'est le nombril, le centre, le lieu élu où les puissances cachées affleurent le monde visible, s'y manifestent et dispensent le pouvoir suprême.* »
Philippe Audoin

La véritable expansion de cette région a lieu vers la fin du VI^e siècle avant l'Incident Jésus. Un oppidum gaulois fut fondé à la confluence de l'Yèvre et de l'Auron, Avaricum. Avaricum était une île, un tertre émergé parmi les eaux et les marais.

Cette cité était considérée comme le centre de la Gaule. Pour les Celtes et donc les Bituriges, le centre était une notion primordiale qui évoquait un Omphalos, Avaricum étant considéré comme un haut lieu magique. Leurs pouvoirs surnaturels permirent aux Bituriges de s'appropriier le lieu en le façonnant en un *locus consecratus*, c'est-à-dire un lieu sacré. Lors de cérémonies, comme celles de couronnement d'un roi, le locus rentrait en concordance avec la caverne de Ka-Noun, entraînant l'émergence de puissances analogiques, les Archétypes; donnant un caractère sacré et divin à ces rituels.

Ambigat développa une tradition impérialiste des Bituriges. Il chargea ses deux neveux, Bellovèse et Sigovèse de lever chacun une armée. Le premier se dirigea vers l'Italie, le second avait pour mission d'entreprendre la Germanie. En 279 av. J.-C., la première armée pilla le temple de Delphes, sanctuaire renommé d'Apollon, riche de fabuleux trésors. Ces trésors furent ensuite rapportés en Gaule à Toulouse, chez les Volques-Tectosages. L'idée de cette guerre avait été



soufflée à Ambigat par les Synarques qui pensaient trouver à Delphes la fameuse Toison d'Or, animal mythique permettant, selon eux, de couronner le Rex Mundi. Ce titre donne accès à la parfaite maîtrise de l'Archémie, la Science des Archétypes, et ouvre les portes à l'inconscient collectif de l'humanité. La Toison d'Or ne fut pas découverte dans le sanctuaire de Delphes (voir dans *Le Livre du meneur du jeu*, La quête de la Toison d'Or).

LA GUERRE DES GAULES

« *Pulcherrima prope totius Gallæ urbs* »
(*La plus belle ville, ou peu s'en faut, de toute la Gaule*)

Jules César

Avaricum et le peuple des Bituriges rentrent dans l'histoire officielle avec Vercingétorix. Après le massacre des marchands italiens de Genabum (cf. *Orléans, ville occulte*), le chef arverne tenta de rallier à sa cause les Bituriges pour lutter contre l'avancée des armées de César. Ils acceptèrent également la fameuse tactique dite de la « terre brûlée », consentant ainsi à laisser anéantir par leur feu leurs bourgades. En revanche, ils demandèrent en échange qu'Avaricum soit épargnée, du fait de son statut de haut lieu occulte. À l'époque, Avaricum était reliée à l'Ombilic Sacré, complexe magique très important pour les druides.

Vercingétorix, connaissant ce caractère sacré de la cité, accepta de l'épargner. Ce fut une grave erreur, car c'est à Avaricum que se joua le sort des Gaulois et de la Gaule libre, et Avaricum fut détruite par les armées de César après un long siège, en 52 av. J.J...

À la suite de cette défaite, Avaricum devint le « chef-lieu » de l'Aquitaine. La paix romaine fit du Berry une région prospère et Avaricum devint un centre commercial et culturel très important, retrouvant le prestige de ses origines.

De leur côté, les Mystères infiltrés dans les armées romaines découvrent des ouvertures vers l'Hadès. Plusieurs Chapelles s'installèrent définitivement dans la cité afin de découvrir les secrets de cette région.

Déjà à cette époque, l'origine mythique des Bituriges commençait à s'effacer des mémoires; seuls quelques hommes gardaient encore le secret d'Ambigat.

LA MÉTROPOLE RELIGIEUSE (I^{ER} AU III^E SIÈCLE)

Entre le I^{er} et le III^e siècle, le christianisme gagna le Berry grâce à un Nephilim disciple de Jésus, Nathanaël. Cet Ange, incarné dans le corps de saint Ursin, fut attiré par les légendes entourant Avaricum et vint s'installer dans

cette cité, prêchant la bonne parole aux Berruyers et la Kabbale aux Nephilim. Il était accompagné dans sa mission par saint Just.

Son succès fut limité, suite à l'intervention des Mystères présents dans la région. Ces derniers, sous l'impulsion d'Auguste, leur chef, capturèrent Nathanaël et lui prirent toutes ses notes sur cette Kabbale émergente, ainsi qu'un morceau de la Vraie Croix, qu'il avait ramené de Terre sainte. Cette relique fut cachée dans la Basilique de Saint-Symphorien, et Auguste prit lui-même le nom de saint Ursin, empêchant pendant un temps la divulgation de la Kabbale dans cette région.

C'est également à cette époque que la cité perdit son nom romain et devint la ville de Bourges.

LES INVASIONS BARBARES (V^E SIÈCLE)

« *Gotbis nulla barbara natio fuit civilior* »
(*Aucune nation barbare ne fut plus policée que les Goths*)

Le jurisconsulte Cujas

Les grandes invasions barbares du V^e siècle, principalement des Wisigoths, forcent la ville à se doter de fortifications. Les quatre portes des remparts, placées aux quatre points cardinaux, se nommaient à l'époque Porte Neuve, Porte Tournoise, Porte de Lyon et Porte Gordaine. Ces fortifications n'empêchèrent pas le roi wisigoth Euric de s'emparer de Bourges. Ce dernier pensait trouver une porte vers l'Arcadie, lieu paradisiaque ouvrant la voie à l'immortalité. Il régna sur le Languedoc où s'étaient établis

L'ARCADIE

L'Arcadie est tout d'abord une région située en Grèce. Elle tiendrait son nom d'Arcas, fils de Callisto, qui périt contre le LyKaon et fut ressuscité par Zeus. Depuis cette époque, des Nephilim recherchent activement des portes vers ce Plan subtil. Les Ouvreurs d'Arcadia ont tenté d'y accéder par l'intermédiaire de l'hypnotisme ou l'utilisation d'œuvres d'art s'inspirant de l'Arcadie. Alqor, l'un de ces Ouvreurs, s'est désincarné suite à l'une de ses expériences. Ses Frères le recherchent activement, mais sans succès. Il s'est retrouvé enfermé dans ce Plan subtil situé au cœur de l'Hadès, dans l'Amenthès, et est tombé en Narcose. Entourée d'Orichalque, l'Arcadie ne contient aucune Porte dans le monde profane, seuls des voyageurs expérimentés peuvent y accéder, soit en passant par l'Amenthès, soit en exécutant une œuvre d'art s'inspirant du mythe de l'Arcadie. En revanche, une fois rentré, il n'est plus possible de sortir. La présence de l'Orichalque a longtemps fait croire que l'Arcadie était une Anti-Terre, mais les Pérégrins d'EntreMonde la classent comme une Aberration.

ses prédécesseurs. Bourges fut wisigoth jusqu'en 507, année de la bataille de Vouillé où Clovis tua de sa propre main le roi Alaric. À la mort de Clovis, le Berry revint à Clodomir, roi d'Orléans. Au X^e siècle, le Berry fut laissé en proie à des seigneurs occupés de guerres privées et de brigandages. Il fallut attendre le XII^e siècle pour que cette région retombe entre les mains de la Couronne, sous Louis VI le Gros. Son fils, Louis VII le Jeune, se fit sacrer à Bourges en 1137. C'est à cette époque que renaquirent les secrets perdus des Bituriges grâce à l'impulsion de deux figures symboliques du Rex Mundi, Jean de Berry et Charles VII.

LE TEMPS DES MÉCÈNES (JEAN DE BERRY ET CHARLES VII, LES ROIS DE BOURGES)

► Jean de Berry

« Oursine, le temps viendra »

Devise du Duc de Berry

Jean de Berry fut très tôt initié au monde des sociétés secrètes. À 11 ans, il devint Chevalier de l'Ordre de l'Étoile. Il veilla une nuit dans une chambre drapée de tentures funèbres avant de recevoir des mains de son père le collier et l'habit des Chevaliers. C'était un ordre de cour, fondé par Jean le Bon, et réservé aux princes de sang et aux principaux seigneurs. Cet ordre chevaleresque réussit à maintenir son indépendance vis-à-vis des Arcanes mineurs. Le Temple de la Vie essaya même de rattacher cet ordre à sa structure, mais sans succès.

L'Ordre de l'Étoile permit à Jean de Berry de découvrir certains pans de l'histoire invisible de Bourges, comme sa fondation par les Bituriges. Ainsi, il décida de continuer l'oeuvre de ce peuple en se considérant comme le nouveau Roi du Monde, le Roi de Bourges. Pour se faire, il se réappropria un dieu biturige lié à la symbolique de l'ours. Il aurait choisi cet animal pour plusieurs raisons. Tout d'abord, certains évoquent que dans la prononciation anglaise de Berry, la consonance avec *bear* (ours en anglais) était fréquente pendant sa captivité en Angleterre. Ensuite, et plus justement, Jean de Berry s'inspira de la légende grecque de l'Arcadie, qui a pour héros Arcas et Callisto, qui devinrent les deux Constellations de la Grande et Petite Ourse. L'Arcadie étant une région mythique liée à Bourges, Jean de Berry fit un choix judicieux et évocateur, se considérant par là même, le Roi du Monde.

Il assumait son rôle à merveille, car son mécénat développa Bourges comme un des foyers artistiques et culturels les plus importants de son temps. À partir de 1370, les frères Dammartin, deux Nephilim, architectes du Louvre, construisirent sur l'ancien rempart de Bourges le palais ducal et la Sainte-Chapelle. Jean de Berry fut donc un roi bâtisseur, mais ne négligea pas les arts car des sculpteurs, des peintres et des verriers décorèrent somptueusement ces ouvrages comme le laissent encore entrevoir les célèbres miniatures des « Très Riches Heures », un des plus admirables Foci de



CHANSON DU LION DE BOURGES

Chanson de geste probablement composée autour de 1350, en langue picarde, elle relate la geste de Lion, fils de Herpin de Bourges, baron de Charlemagne, qui sera exilé par l'empereur. A sa naissance, dans une forêt, il est marqué par une croix rouge sur l'épaule droite, preuve de ses origines nobles. Des fées lui prédisent prouesses, renom, fortune et protection. Alors que sa mère est enlevée par des brigands, il est recueilli par une lionne, puis est retrouvé et élevé par un noble des environs. De tournois en aventures, Lion va retrouver jouissance de son héritage, Bourges, en prouvant sa vaillance et son respect des valeurs chevaleresques. On peut en trouver un manuscrit à la BNF.

Magie réalisées à cette époque, conservées dans la cathédrale Saint-Étienne.

► Charles VII, Jeanne d'Arc et Jacques Coeur

« A vaillans (ici un cœur) riens impossible ».

Devise célèbre de Jacques Coeur

Charles VII, le second « roi de Bourges », est également une figure symbolique de la Royauté. Sa renommée à Bourges va s'asseoir sur deux figures emblématiques : Virgo, Nephilim incarné dans Jeanne d'Arc et Jacques Coeur, un humain Alchimiste qui a découvert les secrets de l'Archémie.

Au début du XV^e siècle, Charles VII vient se réfugier à Bourges. À cette époque, son royaume s'étend sur une faible superficie, un Anglais a été couronné roi, et la majorité des nobles français se sont ralliés aux Anglais. Pour renforcer son autorité, il utilisa de vieilles légendes de Bourges dont la chanson du Lion de Bourges (cf. *encart*) qui dévoile une partie des secrets oubliés des Bituriges.

De son côté, Virgo avait commencé à réunir des Nephilim autour de lui afin d'accomplir son destin, c'est-à-dire éveiller Astrée de sa trame magique. Dans ses songes, il sentit que Charles VII était la clef du mystère. Virgo lui révéla la nature magique du monde et de Bourges. Cette révélation lui permit de retrouver cet ancien rituel magique révélé par les Bituriges. Pour déchiffrer les mystères de ce rituel, il fut aidé par Jacques Coeur, Argentier du Roi, et Alchimiste. Cet Initié, membre de l'Ordre de l'Étoile, avait étudié de nombreux manuscrits sur l'histoire de Bourges pour le compte du roi, découvrant ainsi les mystères de la macle et du Couronnement. Il fut l'un des premiers Immortels à dévoiler les prémices de l'Archémie.

Par conséquent, les aides conjuguées de Virgo et de Jacques Coeur permirent à Charles VII d'être couronné Roi de Bourges. La macle apparut sur son Ka-Soleil, le transformant en Archétype, celui du Roi du Monde sous la forme du roi Arcas, fondateur de l'Arcadie.

Le Roi archétypal comprit l'importance de cette révélation, et chercha à se débarrasser de ses anciens alliés, afin que son secret ne soit jamais divulgué. Il abandonna Jeanne d'Arc à son sort, qui finit brûlée



vive, et fit arrêter Jacques Cœur. Ce dernier réussit néanmoins à s'enfuir et se réfugia à Chypre. Certains pensent qu'il aurait caché les secrets qu'il avait décryptés dans son Palais.

LA NEF DES FOUS

« Le spectacle des convulsions agissait d'autant puissamment qu'il n'y avait dans les âmes que convulsions et vertiges. Alors les sains et les malades dansaient sans distinction. »

Michelet

Après la mort de Charles VII, les mystères réveillés de Bourges donnèrent naissance à une multitude de sociétés secrètes plus ou moins rattachées au monde occulte. Ce furent pour la plupart des ordres chevaleresques qui tentèrent de retrouver les « secrets » de Bourges et de sa région (Toison d'Or, Astrée, les Rois du Monde, le Graal, la Vraie Croix, etc.). Pour protéger leurs recherches, un labyrinthe ésotérique fut lentement édifié au sein de la ville : des rues changèrent de nom, des sculptures furent placées à des endroits stratégiques, voire même déplacées, des palais furent édifiés pour cacher des passages souterrains, etc.

Au cœur de ce labyrinthe, la Nef des Fous mena la danse pendant des années, brouillant les repères des différents acteurs occultes. De 1429 à 1461, Maître Gonin fonda le Théâtre des Enfants-sans-soucis. Il était nommé le Prince des Sots, en opposition au titre de Roi de Bourges. Ce théâtre était situé rue de l'Alchimie, nommée à l'époque rue de l'Arquemye. Cette troupe était une sorte de cour des miracles, dirigée par un Selenim surnommé Plantefolie, Prince des Sots. Derrière ce théâtre se cachait son cheptel, qu'il avait intégré dans une société secrète, l'Ordre de la Chevalerie des Fous.

Pour déjouer ce labyrinthe, il était nécessaire d'entreprendre un voyage comme ceux que les Argonautes avaient entrepris pour retrouver la Toison d'Or. De nombreux occultistes, Immortels et humains, perdirent la raison à force de chercher en vain le secret de la ville.

En parallèle, l'Église de Bourges et le prince de Condé soutinrent la Contre-Réforme, encourageant l'installation de nouvelles communautés religieuses comme les Minimes, les Carmélites, les Oratoriens ou les

Ursulines. Les Templiers et la Synarchie profitèrent à nouveau de cette aubaine pour s'infiltrer dans ces ordres religieux. De plus, ils favorisèrent la reconstruction d'abbayes, comme celle de Saint-Sulpice, et les restaurations d'églises afin de prendre le contrôle des Champs magiques de la ville.

Ce mouvement prit fin avec la Révolution, période qui entraîna la désaffectation des édifices religieux et la dispersion du mobilier culturel, dont la fameuse Vraie Croix. Cette dernière a disparu mystérieusement à cette époque.

LE XIX^E SIÈCLE

Ce siècle fut marqué par le retour en force du Temple. Infiltré dans le clergé, il organisa en 1817 une grande mission religieuse dans la cathédrale, accueilli avec joie par les habitants de Bourges. Cet événement religieux se termina par un autodafé de mauvais livres, qui étaient en réalité des Focus anciens. Ce fut la déclaration de guerre. Les Templiers favorisèrent l'installation d'écoles privées au sein de monuments occultes de la ville. Les Sœurs de la Sainte-Famille, Ferme templière se chargeant en secret de l'initiation de futurs Chevaliers, s'installèrent dans l'hôtel Lallemand à partir de 1826. Les Chevaliers de la Toison d'Or purent ainsi étudier cette Demeure Philosophale cachant des révélations sur la fameuse Toison d'Or.

LE XX^E SIÈCLE

Au cours du XX^e siècle, les acteurs occultes vont chercher à retourner aux sources de la Cité première. Cette volonté va prendre le visage d'actions publiques originales. En 1949, la municipalité Cothenet décida de marquer solennellement le bimillénaire de la défense d'Avaricum par l'intermédiaire d'un projet immobilier. Cette importante opération d'urbanisme, en plein cœur de la ville, composée d'un ensemble de H.L.M., fut baptisée Avaricum. Les Baladins de Daedalus sont derrière cette opération et ont participé à l'aménagement de ce nouveau complexe afin de découvrir des accès aux souterrains de la ville, et d'œuvrer à la création d'un labyrinthe géant, déjà débuté dans de nombreuses villes d'Europe. Pour les Baladins, les souterrains de Bourges cachent des dédales inconnus, qui recèlent encore des trésors cachés.

FACTIONS EN PRÉSENCE

LES ARCANES MINEURS

► Le Bâton

L'Obédience dominante est l'Ordre des Chevaliers de la Toison d'Or. Née en Grèce après l'épopée de Jason, elle trouve en la capitale des Bituriges un lieu marqué par le





symbole de la Toison d'Or et donc un site favorable à la formation de ses membres et la transmission de son histoire et de ses valeurs. Principalement tournée vers la recherche scientifique et l'exploration des Plans subtils, cette Obédience peut compter sur les Frères chevaleresques de l'Argos, une Obédience de Manteaux Noirs pour accomplir les basses œuvres et les actions de terrain.

► L'Épée

La Chapelle des Quatre Saisons, Chapelle locale très puissante, ne comprend qu'une petite dizaine de membres. Rattachée aux Mystères d'Eleusis, elle organise ses cérémonies au sein du jardin de l'archevêché. C'est l'une des rares Chapelles à baser sa liturgie sur la symbolique alchimique.

Également très actifs, les Baladins de Daedalus ont infiltré une partie des souterrains de la ville. Par l'intermédiaire de projets immobiliers, ils découvrent des ouvertures nouvelles reformant ainsi leur Dédale. Si leur action n'est pas arrêtée rapidement, ils auront dans les années à venir un contrôle certain sur les Champs magiques de Bourges. Les Chevaliers des Fous ont repéré leur activité et le Selenim Plantefolie s'est décidé à infiltrer la Chapelle. Il est prêt à ce que l'un de ses Chevaliers s'initie aux Mystères du Midi.

► Le Denier

C'est l'Arcane mineur dont l'influence a grandi le plus ces dernières années. Il a réussi à se créer une place entre les ordres de chevalerie locaux et les autres factions implantées de longue date grâce au récent projet de restauration de la cathédrale. L'un des deux Degrés implantés dans Bourges se nomme la Nouvelle Alliance et se consacre aux travaux dans

la cathédrale. Le second, Rex Mundi, tente de décrypter les symboles présents dans la ville pour retrouver la Toison d'Or, car ses membres sont certains de la trouver au sein même de Bourges. Ce même degré a connaissance de la légende du Roi du Monde et l'interprète comme étant la possibilité de découvrir un grand Éveillé, Illuminé des Illuminés.

► La Coupe

La grande densité de factions a empêché les R+C d'installer un de leurs Collèges dans la ville. Cependant, les références omniprésentes à la Toison d'Or et les rumeurs sur une alchimie solaire ne pouvaient cependant pas les laisser indifférents. C'est pourquoi trois membres de la Branche de l'Espace sont en permanence dans la ville, se faisant le plus discrets possible, avec pour mission d'espionner les autres factions et de guetter toute trace d'activités pouvant avoir trait à ces légendes, et de quérir du renfort si le besoin s'en fait ressentir.

LA COUR DU ROI DU MONDE

Bourges a développé en son sein des ordres de chevalerie qui se réclament d'ordres médiévaux fameux, mais qui finalement ressemblent plus à des loges maçonniques, abandonnant en grande partie leur vocation militaire originelle. La plupart n'ont pas d'influence sur le monde occulte en dehors de Bourges, à l'exception des Chevaliers de la Toison d'Or. Ils savent cependant qu'un Roi du Monde devra être sacré dans cette ville et que chaque ordre aura son rôle auprès de lui.

► Ordre des Chevaliers de la Toison d'Or

Recrutement : Obédience de Manteaux Blancs, elle recrute beaucoup de scientifiques. On trouvera à Bourges principalement des nouveaux entrants dans l'Obédience, qui viennent se former dans un des berceaux de l'Ordre.

Hiérarchie : à Bourges, les troupes de l'ordre sont dirigées par un chevalier connétable qui porte le titre de Sénéchal de l'ordre. La ville n'étant pas un centre exécutif de l'Obédience, elle n'abrite qu'une vingtaine de chevaliers.

Armes : le fameux collier en or pur composé d'une succession de « briquets » alternant avec des pierres environnées de flammes, auquel est appendue une dépouille de bélier d'or.

Valeurs et devises : « *ante ferit quam flamma, pretium non vile laborum* ». (Le coup frappe avant que la flamme paraisse, prix non vil de travaux)

Histoire : l'histoire exotérique retient que l'ordre fut officiellement fondé en 1430 à Bruges par Philippe le Bon. Sa tradition ésotérique remonte cependant à la Grèce antique (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, p.247). Cette Obédience du Temple a eu pour mission de gagner à sa cause la maison de Bourgogne, à une époque où la cour du duc était le modèle de toute l'Europe, où sa lignée était alliée aux plus puissantes familles, et où les terres sous sa domination étaient plus étendues que celle du roi de France. Une partie de





L'Obédience se révéla au grand jour pour donner au duc le moyen de gagner à sa cause d'autres grands féodaux. Après la fin de l'autonomie de la Bourgogne, alors que la partie exotérique de l'ordre passa sous le contrôle des Habsbourg, l'Obédience conserva une partie de ses activités occultes à Bourges pour profiter de l'émulation qui avait eu lieu dans les milieux alchimiques, et notamment de la cristallisation autour du mythe de la Toison d'Or et de l'Arcadie. La ville fut utilisée comme lieu d'initiation et de formation des Manteaux Noirs qui désiraient porter le collier à la Toison d'Or.

Vocation au sein de la cour : conseillers scientifiques et érudits.

► *Ordre de l'Étoile*

Recrutement : cet ordre recrute principalement des notables : chefs d'entreprise, avocats,... Alaraph, une des enfants d'Astrée, présente à Bourges, en fait partie. Sa profession de banquière en a fait une candidate naturelle.

Hiérarchie : une soixantaine de membres dirigés par le Grand Astérior.

Armes : robe rouge et manteau décoré d'une étoile noire à 8 branches.

Valeurs et devises : « *monstrant regibus astra viam* » (les étoiles montrent le chemin aux rois).

Histoire : créé en 1351 par Jean II le Bon, cet ordre de cour était destiné à réunir les princes et les membres de la très haute aristocratie. La majorité des chevaliers furent tués à la bataille de Poitiers en 1356, car ils avaient juré de ne jamais reculer au combat. L'ordre périclita durant les années d'emprisonnement du roi Jean pour disparaître aux yeux de l'Histoire. L'Ordre de l'Étoile avait décidé de changer de forme, mais resta fidèle à sa devise. S'ils étaient encore les compagnons des rois, ils les guidaient, les conseillaient, voire les créaient mais les Étoiles ne se sentaient plus la vocation de mourir pour eux sur le champ de bataille ! Ce comportement convient parfaitement aux membres contemporains.

Actuellement, cet ordre joue un rôle de lobby auprès des notables de la région, mais aussi nationaux.

Il est à noter que l'Empereur a repéré les activités de cet ordre. D'intrepides Immortels qui seraient confrontés aux Chevaliers à l'Étoile pourraient y trouver quelques informations intéressantes.

Vocation au sein de la cour : conseillers en matière économique.

► *Ordre Notre-Dame de la Table Ronde*

Recrutement : les membres sont d'origines diverses, choisis en fonction de leurs affinités avec les anciens chevaliers et leur respect des valeurs de l'Ordre.

Hiérarchie : vingt-quatre membres égaux entre eux et le Roi de la Table.

Armes : collier de l'Ordre, composé d'un chapelet de cinq dizaines de sable, marqués d'or enfilés en lacs de soie verte.

Valeurs et devises : « *Honni soit qui mal y pense* ».

Histoire : Jehan de Cucharmoy fondé en 1486 l'Ordre Notre-Dame de la Table ronde. Son objet était de créer un

ordre d'initiés et d'occultistes qui pourraient s'entraider dans leurs recherches. Il était lui-même passionné par le mythe de la Toison d'Or. Il partit d'ailleurs en Terre Sainte en 1490, vers cet Orient qui était selon les traditions le lieu de naissance de tous les mystères. Il laissa la direction de l'ordre à Jean de Lallemand l'Ainé, marchand de Bourges à la réputation sulfureuse, connu pour ses connaissances alchimiques. Son fils homonyme fit construire l'hôtel qui porte leur nom et l'emplis de symboles, témoins de leur sagesse et de leur recherche de la Toison d'Or.

De nos jours, cet ordre est peu puissant comparé à l'Ordre de l'Étoile. Moins nombreux et surtout moins riches, ses membres ne peuvent compter que sur leurs connaissances de la symbolique ésotérique que leur ont léguées leurs prédécesseurs.

Vocation au sein de la cour : conseillers en Sciences occultes.

► *Ordre de la Chevalerie des Fous*

Recrutement : les membres sont des acteurs, artistes de rues et sans-logis.

Hiérarchie : une vingtaine de Fous élisent le Prince des Sots en leur sein.

Armes : leur blason porte une nef des fous, voguant sans voile. Les membres n'apprécient guère les uniformes et n'ont donc pas de tenues de cérémonies particulières.

Valeurs et devises : les Fous mettent en avant l'inversion de l'ordre, le bouleversement, en prenant exemple sur l'esprit du carnaval et des bouffons médiévaux, arguant que la Folie est comme la Sagesse, à l'exemple du roi Midas qui, avec ses oreilles d'ânes, avait réussi à percer le secret des alchimistes puisqu'il pouvait tout changer en or.

Histoire : cet ordre curieux fut créé par un Selenim du nom de Plantefolie, connu pour avoir été le bouffon de Jean de Berry. Leur position sociale précaire leur a permis de passer inaperçu aux yeux des autres ordres, qui cherchaient des puissants d'un point de vue matériel.

Vocation au sein de la cour : bouffons, qui rappellent sa nature humaine au souverain.

► *Ordre de Saint-Michel*

Recrutement : les membres sont choisis en fonction de leur moralité. Les anciens votent pour choisir plusieurs candidats, en vérifiant si les agissements du prétendant sont en accord avec les vertus que doit avoir tout bon chevalier. On y trouve bon nombre de religieux et de philosophes.

Hiérarchie : trente-cinq membres.

Armes : un cordon noir auquel est suspendu une croix de Malte centrée sur l'image de l'archange.

Valeurs et devises : « *Immensi tremor oceani* ». L'ordre met en avant la figure de saint Michel, chevalier céleste et figure lumineuse.

Histoire : pour contrer l'influence de la Toison d'Or, Louis XI créa cet ordre en 1469, avec pour objectif d'attacher ses membres à la Couronne de France. A partir du XVI^e, le titre fut conféré à des courtisans et non plus seulement à des combattants. Avec la création de l'Ordre du Saint-Esprit par Henri III, il devient une sorte d'antichambre. Louis XIV en a fait une récompense pour les savants ou les artistes nés

LA MÉRIDIDIENNE VERTE

Il n'est pas possible de parler de la cathédrale de Bourges sans aborder la Méridienne verte. Imaginé au XVII^e siècle par l'Académie Royale des Sciences, le Méridien de Paris fut approuvé par Louis XIV et Colbert. Il fut matérialisé à Paris par la construction de l'Observatoire de Paris, et à Bourges par une ligne de cuivre, ou ligne rousse, dans l'axe de la cathédrale Saint-Étienne. Cette ligne représente le Méridien d'origine, ce qui correspond bien à la ville de Bourges, considéré comme le centre de la France.

Jusqu'en 1884, le méridien de Paris fut pour tous les marins le Méridien d'origine, comme il le fut pour les géographes et les voyageurs. En 1884, sous l'influence des Britanniques, une convention internationale adopta définitivement le méridien de Greenwich comme méridien d'origine.

Derrière cette Méridienne verte, le nouveau nom donné au Méridien de Paris, se trame une conspiration beaucoup plus vaste. La Synarchie n'est pas innocente dans ce changement de Méridien, dont la répercussion sur les Champs magiques contribua à la réussite de l'Abra Melin.

De leur côté, Ka-El et Nessus, membres de la Société Astronomique du Feu Purificateur (cf. *Vision Ka n°3*, pp.54-55), ont étudié de près l'Observatoire de Paris et ont découvert l'ampleur du mystère de la Méridienne verte. En effet, celle-ci passe également à Rennes-le-Château sur le tombeau d'Arques, reproduction du tableau de Nicolas Poussin, *Les Bergers d'Arcadie*. Cette piste a poussé plusieurs factions occultes à croire qu'il existait une porte de l'Arcadie à Bourges. Celle-ci n'a encore jamais été découverte.

roturiers. Une partie des chevaliers refuseront cette transformation mondaine et chercheront à maintenir l'orientation de chevalerie spirituelle. Ils s'installeront à Bourges, située sur l'axe orienté nord-ouest sud-est reliant tous les sanctuaires dédiés à l'archange combattant, depuis le Skellin Mickeal en Irlande jusqu'au San Michele di Monte Gargano en Italie, en passant entre autres par le Mont Saint-Michel en France.

Vocation au sein de la cour : conseillers spirituels. Saint Michel est une figure lumineuse, notamment protectrice des marins puisqu'il patronne les phares. S'il est un guide, il peut donc être un modèle pour celui qui veut devenir le successeur des ducs de Bourges, le dux, le guide.

DESCRIPTION DE LA VILLE

CATHÉDRALE SAINT-ÉTIENNE

La cathédrale Saint-Étienne a été élevée à partir de 1195. Le nom de la cathédrale est très évocateur, Étienne provenant du grec *stephanos* (signifiant le Couronné) ; rappelant à nouveau le thème très important des Rois du Monde. Son maître d'œuvre reste inconnu à ce jour et les historiens le nomment par commodité le « Maître de Bourges ». En réalité, la Synarchie a financé une grande partie de la construction de la cathédrale, et un Degré synarque, « La Nouvelle Alliance », inspiré par l'Architecte et l'Ouvrier, s'est occupé de penser la cohérence de l'édifice et bâtir ce chef-d'œuvre pour catalyser les Champs magiques très puissants de la région, provenant des six coins de l'Hexagone.

La Nouvelle Alliance entreprit la construction de l'édifice en plusieurs étapes. Tout d'abord, le chœur fut élevé sur une église basse, la « crypte », établie sur le fossé du rempart gallo-romain, afin de gagner de l'espace. La perspective sur le chevet permet d'appréhender le travail des Synarques : étagement pyramidal des volumes, dû au plan à double déambulatoire et arc-boutants à doubles volées. L'édification de la cathédrale fut poursuivie par la nef et la façade occidentale, dont le gros œuvre fut achevé vers 1230.

La cathédrale accueille deux Plexus permanents, et voit apparaître en son sein un Nexus une fois par mois.

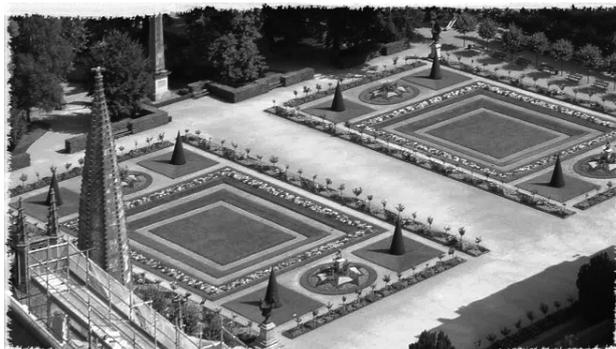
Le Plexus d'Air est situé dans la tour nord. Il est fréquent que des touristes soient pris de vertiges ou s'évanouissent rien qu'en gravissant cette tour. De plus, lors de certaines Grandes Conjonctions, c'est l'édifice lui-même qui risque de s'effondrer, comme le prouve un accident survenu en 1506 qui a nécessité

la reconstruction d'une partie de cette tour.

Le Plexus de Terre est enfoui dans la « crypte » de la cathédrale. On peut découvrir dans la crypte une exposition sur l'histoire de la cathédrale, ainsi que quelques statues et autres sculptures. Du temps et de la discrétion permettraient de découvrir des Focus de Pachad insérés dans ces œuvres d'art.

Globalement, la cathédrale est issue du travail méticuleux des Synarques. Seul Jacques Cœur, un membre éminent de l'Ordre des Chevaliers de l'Étoile, féru d'Alchimie, a réussi à y glisser une touche personnelle. En effet, il a permis que soit édifiée une statue de saint Étienne tenant triomphalement en main la pierre de son supplice. Cette œuvre d'art symbolise l'accomplissement de l'Archémie, celui où le quêteur doit trouver la pierre cachée. Cette statue cache un passage menant à des souterrains. Jacques Cœur avait trouvé un chemin vers le repère de la Vouivre, un Archétype très puissant, qui protégerait la caverne de Ka-Noun.

JARDIN DE L'ARCHEVÊCHÉ



Le jardin de l'Archevêché a été projeté par l'archevêque de Bourges, Michel Phélypeaux de la Vrillière, un Myste



VANS ♥ RIENS I





d'Eleusis appartenant à la Chapelle des Quatre Saisons. Ce jardin est composé de deux parterres carrés séparés par une allée ; aux angles, les vases de Cugnot figurent les allégories des saisons, icônes éleusines. Cette Chapelle aurait enchanté cet ensemble floral grâce à une Relique créée à partir d'un ancien Poursuivant de l'Atalante. Lors de leurs rites, les Mystères organisent des ballets ou des spectacles afin d'éveiller les souvenirs du Nephilim ; leur objectif étant au final d'extorquer le savoir alchimique du Nephilim.

ÉGLISE SAINT-PIERRE-LE-GUILLARD

Saint-Pierre-le-Guillard fait partie des rares églises gothiques du Cher. Cette église romane a été consacrée en 1230, mais a pris la place d'un édifice antérieur qui portait le même nom. Sa chapelle de Saint-Antoine de Padoue nous révèle que cette église aurait été construite par Zacharie Guillard, un errant convaincu par saint Antoine de la présence de Dieu. Une mule se serait inclinée devant une hostie, ignorant l'avoine. Au XV^e siècle, cet édifice est affublé d'une chapelle dans son flanc nord, sous la direction de Jacques Cœur. À la retombée des croisées, les culs-de-lampe représentent des anges tenant des écus, dont l'un d'eux figure la coquille Saint-Jacques, et, sur un autre, un arbre accompagné d'un grelot, symboles du pèlerinage et de la folie.

Ce lieu de culte est le siège de l'Ordre de la Chevalerie des Fous, société secrète dirigée par un Selenim, Plantefolie (cf. *La Nef des Fous*). Ce Maudit a participé à la construction de l'église afin d'en faire le seuil de son Royaume. Pour se protéger des Arcanes mineurs présents dans la ville de Bourges, et interagir avec le labyrinthe ésotérique de la ville, il fonda en 1381 – sous le nom d'Adolphe de Clèves – une société secrète regroupant des Initiés humains. Une fois par mois, ils se réunissent la nuit et déambulent dans la ville, déguisés de manière loufoque, créant une source d'assouvissement au Selenim au cœur du pèlerinage. Ce cérémonial est connu par ses membres sous le nom de « Nef des Fous ».

PALAIS JACQUES CŒUR

En 1443, Jacques Cœur (*voir encart*) fit construire un palais à Bourges dans le quartier de la Sainte-Chapelle et du haut de la rue d'Auron, appuyé sur les remparts gallo-romains. L'architecte ne fut jamais connu, mais l'on sait que Jacques Cœur contrôla les travaux et guida même les sculpteurs pour toutes les gravures présentes sur l'édifice. Après sa mort, le Palais passa de main en main. En 1682, les échevins de Bourges en prirent possession. En 1858, c'est l'État qui décida de racheter le Palais. Ce n'est que tardivement, vers 1950, suite à un travail de rénovation, que les Chevaliers de

l'Ordre de l'Étoile, dans le cadre d'une association culturelle, obtinrent le droit d'organiser des visites au public. Cette aubaine leur permit de retrouver le Palais de leur ancien chevalier, Jacques Cœur.

Le Palais Jacques Cœur contient des éléments qui prouvent que son créateur était bien un Alchimiste. Dans la cour intérieure, on peut lire sur la bordure de l'un des panneaux du décor cette inscription : D.I.R.E F.A.I.R.E. T.A.I.R.E. D.E.M.A. (deux cœurs) I.O.I.E., phrase résumant le credo de l'alchimiste.

L'Ordre de l'Étoile pense y découvrir des secrets laissés à leur



JACQUES CŒUR

*Hic jacet Cordatus Jacobus, civis Bituricensis
(Ci-gît Jacques Cœur, citoyen de Bourges).*
Épithape du tombeau de Jacques Cœur

Né en 1395 dans une famille berruyère, il devint Argentier du Roi en 1440. En 1444, il reprit l'exploitation de plusieurs mines royales, dont une mine de plomb argentifère. En 1446, il obtint du Pape l'autorisation personnelle de commercer avec l'Orient musulman. Il envoya une ambassade au Caire. Ses relations avec l'Afrique lui permirent d'enrichir ses connaissances alchimiques. Certains pensent qu'il détenait la Pierre Philosophale. En fait, il avait réussi à découvrir les secrets de l'Archémie, après avoir chassé la Vouivre, un Archétype présent à Bourges. Cette Vouivre est l'émanation de l'éclat solaire d'Astrée.

Ses activités et sa richesse déplurent au roi qui décida de le faire arrêter en 1451. En réalité, Jacques Cœur avait aidé Charles VII à être couronné Roi du Monde, et celui-ci chercha à s'en débarrasser. Banni à perpétuité, il s'évada de manière spectaculaire du château de Poitiers et trouva asile chez les cordeliers de Beaucaire. Il rejoignit ensuite l'Italie et mourut à Chypre en 1456 avec tous ses secrets.

intention, nécessaire à l'accomplissement de la prophétie sur le retour du Roi du Monde et son couronnement.

On peut également noter qu'un souterrain a été creusé par Jacques Cœur entre son Palais et la tour Birette, située à Dun-sur-Auron. L'Ordre en a connaissance et est prêt à l'utiliser en cas de danger.

HÔTEL LALLEMANT

Cet hôtel est sans doute le chef-d'œuvre de Bourges, la Demeure Philosophale au sens de Fulcanelli la plus majestueuse de la Cité première. De Mérimée à Fulcanelli en passant par Stendhal, cette œuvre de pierre intrigue par son histoire et ses sculptures hermétiques.

La construction de l'hôtel Lallemand fut orchestrée par Jean Lallemand, marchand de Bourges puis élu échevin. Les travaux débutèrent vers le milieu du XV^e siècle.

Il eut deux enfants, Jean l'Aîné et Jean le Jeune. Tous deux

furent maires de Bourges et surtout furent reçus Chevaliers de la Table Ronde. Leur hôtel fut une sorte de carnet dans lequel ils gravèrent leurs découvertes de manière cryptée, comme tout bon Alchimiste. Cette Demeure est un Focus monumental. Un Alchimiste pourrait découvrir des centaines de nouvelles Formules, des révélations sur les Catalyseurs, des pistes sur le chemin de la Pierre Philosophale.

Le plafond de la chapelle est recouvert de 30 caissons alchimiques. Cette œuvre est un mystère. Les Frères d'Héliopolis ont échoué dans leur tentative de décryptage. Certains initiés pensent que ces 30 figures sont tirées d'un jeu de carte populaire, le Jeu des Lallemans. Ce jeu se jouait à l'époque et servait aux Alchimistes à découvrir la vérité philosophique, la transformation de la Pierre des Philosophes à la Pierre Philosophale. D'autres, en revanche, pensent que ce jeu est plus ancien et qu'il serait la clé du mystère du Roi du Monde.

Depuis 1826 et jusqu'à ce jour, les Chevaliers de la Toison d'Or se sont installés dans l'hôtel Lallemant pour étudier plusieurs sculptures, dont le bas-relief de la Toison d'Or, le plafond de la chapelle et sa crédence. Cette présence rend impossible toute étude alchimique par des Nephilim. Seuls les Frères d'Héliopolis réussirent à s'infiltrer au sein de l'hôtel, mais le manque de temps les empêcha d'en découvrir tous les secrets. Ils retranscrivirent leurs découvertes dans le Focus *Les Mystères des Cathédrales*.

Au cours de leur recherche, les Templiers ont découvert une crypte, donnant accès par un boyau oblique aux souterrains de Bourges. Ils ont commencé à cartographier une partie des souterrains. Ils n'ont pas encore rencontré les Baladins de Daedalus, mais ils ont remarqué que ce souterrain prenait la forme d'une étrange spirale.



HÔTEL DIT « PELLEVOYSIN »

Cet hôtel a été construit avant 1520 pour Étienne Jaupitre, marchand drapier, par Guillaume Pellevoysin, maître-maçon qui travaillait alors sur plusieurs chantiers à Bourges. Cette demeure respecte les plans traditionnels des maisons à pans de bois de cette époque. Les ouvertures ont été taillées en biais pour être mieux vues de la place de la Barre et surtout afin de mieux surveiller les alentours. Autour des fenêtres ont été sculptés des animaux stylisés.

Cet hôtel accueille depuis deux siècles une Demeure



philosophale de la Force dirigée par Kadmus. Ce Nephilim s'est spécialisé dans la chasse aux effets-*Dragon* et cherche activement à retrouver la célèbre Vouivre. Il n'a pas encore retrouvé son Antre, mais sait que le Nephilim incarné dans Jacques Cœur connaît son emplacement. Il a envoyé l'un des Adoptés à sa recherche. Celui-ci essaie de retrouver sa piste parmi les archives de la bibliothèque. Il a été contacté récemment par un Ar-Kaïm, Alaraph, qui a priori souhaiterait l'aider.

L'HÔTEL-DIEU

L'Hôtel-Dieu de Bourges a été construit au début du XVI^e siècle. Cet hôpital a une architecture typique des hôpitaux de cette époque. En effet, sa chapelle est prolongée par une salle des malades et une cuisine. Elle accueille depuis trois cents ans un hospice de la Tempérance de la section des Hôtes. Cet hospice travaille principalement sur les maladies touchant le Ka-Soleil, ou d'origine solaire. En parallèle, le Maître de vie, Offerus, a lancé une vaste étude sur la nature et la forme si particulière du Ka-Soleil des habitants de Bourges. Ce projet l'a mené à découvrir l'existence de l'Épine solaire. Il croit pour l'instant que seuls les habitants de Bourges en sont dotés.

MUSÉE DES MEILLEURS OUVRIERS DE FRANCE

Ce musée est abrité par l'ancien palais archiépiscopal. En 1682, l'archevêque de Bourges décida de remplacer les constructions disparates de ses prédécesseurs par un nouveau palais archiépiscopal. Trop coûteux, le palais ne fut jamais terminé et seule une aile fut construite, accueillant aujourd'hui le Musée des Meilleurs Ouvriers de France, ainsi qu'une partie des services municipaux.

Absents de la scène occulte depuis quelques siècles, ce sont les Synarques qui ont été à l'origine de ce musée. Ce bâtiment accueille deux Degrés synarques. Le premier est la Nouvelle Alliance, le Degré qui avait participé à la construction de la





Synarque. Ces Synarques pensent trouver la Toison d'Or dans la ville de Bourges. De nombreuses sculptures leur font penser que la relique a été cachée, soit dans la cathédrale – et ils travaillent donc de concert avec la Nouvelle Alliance –, soit dans les souterrains – et ils cherchent donc des passages accessibles. Cette relique retrouvée permettrait de couronner le Rex Mundi, c'est-à-dire l'Illuminé des Illuminés, le Grand Éveillé.

TOUR DE LA POUDRIÈRE

cathédrale. Depuis 2001, il a lancé un projet de reconstruction de la façade nord visant à restaurer leur travail mutilé par les Protestants en 1562. Le second Degré, « Rex Mundi », dans l'Axe du Roi, est dirigé par un Maître

Chevaliers de la Toison d'Or qui le délogèrent et le transformèrent en Homoncule. Depuis cette époque, les Chevaliers utilisent cet endroit pour attirer et piéger des Déchus un peu trop curieux.



La Toile des Rêves



- Espace jeux • Jeux de rôles •
- Jeux de cartes • Jeux de figurines •



13 rue Saint-Jacques

75005 Paris

Tel : 01 43 25 30 04

Metro : Saint Michel ou Cluny

Ouvert du Lundi au Samedi de 11h à 20h

MJ ONLY

Et In Aggartha L'ego



Scénario Bourges ville occulte

SYNOPSIS

Ce scénario s'intègre dans la campagne de la Constellation, et fait suite aux deux scénarios précédemment parus dans Vision Ka 3 (*Le Don du feu*) et Vision Ka 4 (*Les Voyageurs perdus de Genabum*). Les Immortels doivent aider un adolescent à accomplir son destin, devenir le Roi de Bourges. Ce statut royal existe depuis des siècles et offre la possibilité d'acquérir de grands pouvoirs magiques. Pour réussir cette épreuve, ils doivent retrouver d'anciens rituels perdus depuis le règne de Charles VII, concilier avec des sociétés secrètes chevaleresques héritées du Moyen Age, et affronter une terrible créature à forme de loup. Au final, un Concile a la lourde tâche d'élire le nouveau Roi de Bourges. Aux Immortels d'accomplir les épreuves ésotériques qui jalonnent la fin de ce scénario et de faire pencher la balance vers leur Prétendant.

INTRODUCTION

SI VOUS AVEZ JOUÉ LES SCÉNARIOS LE DON DU FEU ET LES VOYAGEURS PERDUS DE GENABUM

Après avoir libéré l'éclat de Lune Noire d'Astrée (cf. *Les Voyageurs perdus de Genabum*), Kadcécé, le Nephilim spécialiste des Plans subtils et Pérégrins d'EntreMonde, contacte les Immortels quelques semaines après leur aventure, et leur donne rendez-vous à Bourges à l'espace des Quatre Vents situé au nord de la ville. Ce Nephilim parcourt depuis longtemps cette région à la recherche d'accès vers des Plans subtils. Il a cartographié les Akashas de Bourges et ses alentours. Récemment, il a ressenti une perturbation étrange dans les Champs magiques. Il a consulté un Rôm cartomancien qui lui a révélé que le Bengh (le mal) allait surgir prochainement sur le Monde Profane. Sans avoir réussi à définir ce danger, les Bohémiens ont commencé à sonder la



ville pour retrouver le lieu qui va accueillir la source du Bengh et essayer de le contenir (cf. *la maison hantée*).

Après leur avoir exposé la situation, Kadcée leur demande s'ils souhaitent l'aider lui et les Bohémiens. Ces derniers savent qu'un enfant peut empêcher le Bengh d'agir sur Terre. Il vit à Bourges (cf. *l'enfant Roi*).

SI VOUS N'AVEZ JOUÉ AUCUN SCÉNARIO DE LA CONSTELLATION

Les Immortels sont contactés par des Bohémiens. Ils se rendent dans le Terrain Vague occupé par une caravane récemment installée. Dans un silence religieux, le Patriarche leur demande de s'asseoir et commence à leur conter une histoire : il a ressenti un grand danger, la venue du Bengh. Dans une immense salle de pierre, des chevaliers entourent un homme qui vient d'être couronné Roi. Puis soudain, cette assemblée est massacrée par une créature monstrueuse mi-homme, mi-loup. Sa prédiction indique qu'un enfant, vivant



à Bourges, aura un rôle à jouer dans cet événement.

Les Immortels décidés à retrouver cet enfant peuvent apprendre plusieurs informations de la part des Rôm :

- Le Bengh est l'incarnation du mal, il représente le plus souvent Prométhée, comme archétype de la chute, mais par extension il symbolise l'Orichalque et ses dangers pour la Brume et le Ka. Les Auspices sont formelles, les oiseaux dessinent dans le ciel le symbole de la mort et de la chute. Le vol de ces oiseaux a été observé lors de célèbres assassinats (JFK, John Lennon, Gandhi, etc.).

- Suite à la prédiction du Patriarche, les Rôm ont cherché le lieu d'apparition du Bengh, tel le point d'impact de la météorite d'Orichalque. Bero, une plume voyage, a visité un Plan subtil en rêve et en brisant les brumes de l'Astral a perçu des vibrations dissonantes dans une maison abandonnée à Saint Doulchard, ville limitrophe de Bourges. Le Rôm est prêt à les accompagner à cette maison (cf. *la maison hantée*).

- Si les Immortels obtiennent la confiance des Rôm par une attitude respectueuse et une compréhension de leur rôle, le Patriarche peut leur donner la raison de leur présence en ce lieu. Bourges est le centre géographique de la France, mais ce qui est moins connu, c'est la particularité de ses Champs magiques. En effet, la ville est le coeur des courants magiques français. Cet endroit facilite la pratique des Sciences occultes, la naissance d'Ar-Kaïm, et l'accès aux Plans subtils. Depuis des siècles, les hommes ont compris l'importance occulte de ce lieu, et ont cherché à le contrôler en devenant le Roi de Bourges. Ce titre a acquis au cours du temps un statut magique plus que royal. Le dernier à l'avoir porté est le roi Charles VII. Aujourd'hui, les Rôm connus sous le nom de « ceux qui sacrent les Princes » savent qu'un gadje va être couronné Roi de Bourges. L'enfant qu'il recherche est peut-être le bon Prétendant (cf. *l'enfant Roi*).

LA MAISON HANTÉE

Au croisement de la route de Vouzeron (D104) et de la route des Rivages (D60), une maison abandonnée aux fenêtres brisées, et aux tuiles noircies par le temps cherche un acquéreur depuis des dizaines d'années. Son panneau « A vendre » presque illisible est encore accroché sans qu'aucune agence immobilière n'ose le retirer. Des rumeurs circulent sur cette demeure lui donnant une réputation sulfureuse. Certains pensent qu'elle est hantée par un ancien propriétaire qui serait suicidé, d'autres qu'elle aurait été construite sur un ancien cimetière. La majorité des habitants de la région ne croient pas à ces histoires, mais à chaque fois qu'ils passent devant cette maison en voiture, ils sont saisis d'un léger haut le coeur. De plus, les accidents de circulation sont très fréquents à ce croisement. La Direction départementale de l'équipement n'a jamais pu expliquer ces statistiques surprenantes.

La réalité occulte donne un tout autre visage à ce lieu. Cette maison est un lieu Peu Légendaire (cf. *Vision Ka 2*, p.27) dont les Archétypes sont liés à la mort et à la destruction. Ce lieu a donc été choisi pour faciliter l'apparition du LyKaon, un Archétype démoniaque (cf. *LyKaon, le Démon Arcadien*). Le Roi d'Arcadie actuel a également ressenti comme les Bohémiens l'élection d'un nouveau Roi. De peur de perdre son pouvoir sur l'Arcadie astrale, il décide d'envoyer un démon pour tuer tout prétendant à ce titre.

Bero, le jeune Bohémien, peut les emmener sur place. L'intérieur de la maison est vide. Qu'ils aient déjà ou non retrouvé l'enfant Roi, la créature est déjà sortie d'Arcadie chasser ses futures proies. En Vision Ka, il est possible de distinguer des filaments grisés à l'intérieur des Champs magiques. A certains endroits, les Champs sont déchirés et



LYKAON, LE DÉMON ARCADIEN



Ka-Soleil : Peu Initié

Orichalque : Initié

Capacités démoniques : Cohésion (une case de moins par blessure), Combattant (Niveau M dans une Compétence d'Armes), Conscience accrue (il peut pister un Ka à distance une fois qu'il y a goûté), et Etouffement (toute voie occulte Nephilim utilisée en présence d'une telle créature est effectuée avec un niveau de difficulté supplémentaire ; les Talents Ar-Kaïm ne sont pas concernés).

Cette créature est un Archétype né en Arcadie. Cette région a créé le LyKaon comme un vaccin contre le couronnement futur du Rex Mundi, le Roi d'Arcadia. Son seul moyen a été de façonner ce démon afin qu'il empêche tous les candidats de se présenter au Couronnement.

ont perdu leur cohérence et leur mouvement naturel. Cette perturbation est liée au passage du LyKaon, son Orichalque ayant détruit les Champs magiques du lieu. Un Bohémien (Bero peut leur dire), un Ar-Kaïm ou un Selenim peut également sentir une ouverture vers les Plans subtils. Invisible aux Nephilim, cette porte est constituée uniquement de Champs solaires. Cette porte peut être empruntée et mène directement en Arcadie. Pour la passer, il est nécessaire de réussir un test Difficile d'Initié. Ce test réussi plonge l'Immortel dans un kaléidoscope d'images sans le son. Autour de lui se rejouent des événements qui se sont déroulés dans ce lieu depuis la nuit des temps : de la période actuelle (nouveaux propriétaires qui fuient la maison, un carambolage meurtrier, un homme se pend à l'étage dans une chambre, etc.) jusqu'à l'époque gallo-romaine (construction d'une édifice funéraire, un moine vient s'installer dans la région, etc.), puis soudain les images se brisent pour laisser apparaître une grande cité rectangulaire protégée par quatre immenses tours entourée d'immenses prairies. Tout autour de ces champs, des montagnes protègent ce lieu. Ce pays est l'Arcadie, cette cité est Arcadia. A la moindre question, ce rêve se brise et l'Immortel se retrouve allongé sur le sol dans la maison à Saint Doulichard. Seule une clé peut permettre d'accéder à l'Arcadie.

L'ENFANT ROI

Guidés par le savoir occulte des Rôm, les Immortels suivent des oiseaux qui leur indiquent le chemin à suivre. Un corbeau leur indique une rue, un pigeon se pose sur l'entrée d'une porte, etc. Au final, les Immortels arrivent à l'entrée d'un centre commercial. L'enfant et ses parents sont en train de faire leurs courses.

Arrivé dans un grand magasin de jeux vidéos, les Immortels entendent des cris. Dans une rangée, une scène d'horreur :

deux adultes (les parents de l'enfant) sont couchés sur le sol, éventré pour l'un, décapité pour l'autre. À côté d'eux, un enfant d'une quinzaine d'année pleure, traumatisé. Devant les victimes se trouve une créature mi-homme, mi-bête. C'est le LyKaon, créature archétypale arrachée de son Arcadie natale afin d'empêcher le Couronnement du Roi.

Les Immortels doivent réagir rapidement. Ils doivent sauver l'enfant et éviter de se faire tuer par la bête. Dotée de Ka-Soleil et d'Orichalque, elle peut résister aux attaques magiques. Ses griffes d'Orichalque peuvent diminuer d'un niveau d'Initié le Pentacle d'un Nephilim. Organiser une course-poursuite au sein du magasin : foule affolée (elle doit gêner les personnages des joueurs : ils veulent aller du côté de la bête et de l'enfant et la foule les en empêche), enfants terrifiés, des boîtes de jeux qui s'écroulent, etc.

Après avoir sauvé l'enfant, les Immortels doivent prendre la fuite afin d'éviter de mourir sous les coups des griffes de la bête. Le LyKaon ne peut être battu que par celui qui porte la macle, c'est-à-dire le Roi de Bourges.

L'enfant est bouleversé. Après l'avoir consolé et calmé (test Difficile modifié par Psychologie), ils peuvent en apprendre un peu plus sur lui. Il se nomme Damien Berry et habite Bourges (rue d'Auron). Son appartement est situé au deuxième étage au-dessus d'une librairie. Dans ce deux pièces, une fouille méticuleuse permet de découvrir dans la table de nuit de Damien une étrange carte de visite. Sur son recto, aucune inscription n'est visible, on peut seulement y voir au centre une étoile dorée et en filigrane une constellation d'étoiles. Au verso, par contre, une citation en latin : « *Monstrant regibus astra viam* » et un numéro de téléphone.

Un Immortel Compagnon en Esotérisme reconnaît la constellation dessinée comme étant celle de la Vierge. Un test Difficile en Conn. (Astronomie) apprend que l'étoile au centre se nomme Alaraph.

Pour la citation en latin, des Compagnons et Maîtres dans cette langue morte peuvent la traduire correctement : « les astres montrent le chemin aux rois ». Les Apprentis ne

DAMIEN BERRY



Ka-Soleil : Peu Initié (Assez Initié une fois en possession de la Macle).

Sexe : M.

Âge : 15 ans.

Pas Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.

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

Compétences à C : Conn. (Histoire), Esquive, Discrétion et Sports (Equitation et Escrime).

traduisent que le vocabulaire, aux joueurs d'en trouver le sens.

S'ils interrogent l'enfant sur cette carte, Damien leur explique qu'une gentille dame lui a donné un jour en revenant du collège. Elle lui a dit de l'appeler si un jour il se sentait en danger. Sans trop comprendre, il avait pris la carte, n'en avait parlé à personne, et l'avait gardé parce qu'il la trouvait jolie. Si les Immortels tentent d'appeler le numéro, ils tombent sur un répondeur sans messagerie. Si le message évoque Damien et le fait qu'il serait éventuellement en danger, Alaraph fera tout pour les guider vers l'Ordre de l'Étoile. Elle leur donnera rendez-vous au Palais Jacques Coeur le soir même à 22h.

L'ORDRE DE L'ÉTOILE

À 22h, un homme enveloppé dans un très large imperméable, s'approche du Palais et ouvre la porte principale à l'aide d'une grande clef. Il pénètre ensuite dans le monument. Les Immortels peuvent décider le suivre. Cet homme fort courtois se présente comme le guide de cette visite nocturne réservée qu'à des privilégiés, qu'ils nomment Adeptes. Ainsi, il présente les lieux comme un vrai guide. La seule différence provient de son insistance à évoquer les aspects hermétiques du personnage de Jacques Coeur et son Palais, sa Demeure Philosophale. Vous pouvez utiliser *Bourges Ville occulte* afin de donner corps à ce passage montrant ainsi aux joueurs la richesse ésotérique du lieu. Si les Immortels tentent de le couper dans sa visite, le guide leur demandera de bien vouloir SE TAIRE ou de prendre la porte. La patience est pour lui la plus grande qualité de l'Adepté.

Dans le cas où ils patientent jusqu'au bout de la visite qui dure environ une heure, le guide termine devant la porte d'entrée de la Salle des festins. Il leur propose d'y entrer. À l'intérieur, le décor de cette pièce de réception est magnifique rassemblant des emblèmes royaux évoquant le sacre royal de Charles VII. Au centre de la salle, cinq chevaliers sont parés des ornements correspondant à leur rang : longue toge blanche marquée à hauteur de la poitrine d'une étoile dorée; large cape également blanche avec deux fanons qui descendent sur la nuque; une cagoule leur cache le visage. Dès qu'ils rentrent, les cinq Chevaliers se mettent debout, main droite plaquée sur le coeur, main gauche enserrant la poignée de la dague courte qu'ils portent dans leur fourreau. Les Immortels auront sans doute l'impression d'être en présence de Templiers. Il est intéressant de jouer sur cette ambiguïté.

Le chevalier du milieu prend la parole : *«J'ouvre les travaux de l'Ordre de l'Étoile du Chapitre Jacques Coeur par le signe et les mots»*. Tous se touchent le coeur et, étendant la main droite, prononcent en coeur : *«DIRE, FAIRE, TAIRE»*.

Puis, le Chevalier reprend la parole seule : *«Aujourd'hui, nous avez parcouru le chemin qui mène au Temple. Nous vous avons appelé à pénétrer en ce lieu sacré pour la première fois. Mais avant tout, nous devons de vérifier que vous êtes de véritables Adeptes. Première question : Quel est le but de l'Ordre de l'Étoile ?»* A cette question, les joueurs doivent répondre en latin la phrase inscrite sur la

carte de visite. *«Deuxième question : quel est le nom de notre maître ?»* Réponse : Jacques Coeur. *«Troisième question : Quelle est la devise de notre maître ?»*. La réponse a été donnée lors de la visite guidée : A coeur vaillant, rien impossible. Soit vous glissez la devise lors de la visite hermétique, soit vous exigez la réussite d'un test d'Intelligence Assez Difficile pour se rappeler de cette devise.

En cas d'erreur à l'une de ces questions, les Immortels sont accompagnés à la sortie. Ils seront rappelés ultérieurement par l'Ordre afin de juger de leur évolution. En cas de réussite, les Immortels sont libres de deviser avec les Chevaliers. Damien est au coeur du sujet, mais l'histoire de l'Ordre ou ses objectifs peuvent également intéresser des joueurs curieux.

Au cours de la discussion, un autre Chevalier prend la parole. Elle a une voix de femme. C'est Alaraph. Elle explique que cet enfant a été choisi par l'Ordre de l'Étoile comme futur Roi de Bourges. Ce statut n'est pas à prendre à la légère et impose à ce roi de grands sacrifices en échange de grands pouvoirs. Aujourd'hui, ce roi est en danger. D'une part, ce n'est pas le seul candidat. D'autres ordres de chevalerie souhaitent imposer leur candidat, le plus souvent des Chevaliers avec beaucoup d'expérience. D'autre part, une créature poursuit ces candidats et cherche à les tuer. Pour l'instant l'ordre n'a trouver aucune explication à ce phénomène.

Alaraph termine ses explications en évoquant une solution. Il est possible de l'aider. En effet, ce couronnement a déjà eu lieu. Charles VII a été l'un de ces Rois de Bourges. Jacques Coeur, l'Argentier de ce roi l'avait aidé à reconstituer un rituel ancien remontant aux origines de Bourges, à l'époque où elle s'appelait encore Avaricum. Ce rituel n'a jamais été retrouvé par l'Ordre de l'Étoile. Peut-être que les Immortels réussiront à le retrouver permettant ainsi à l'enfant d'avoir ses chances lors du Couronnement qui va avoir lieu dans trois jours.

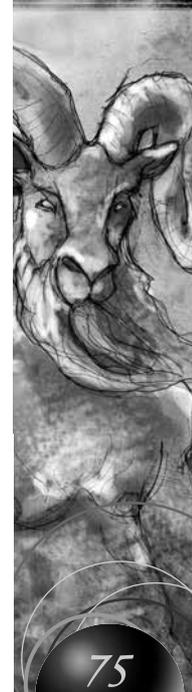
Pour les aider dans leur recherche, l'Ordre leur ouvre les portes de leur bibliothèque.

RECHERCHE DE LA PIERRE PHILOSOPHALE

Alaraph les mène dans la Chapelle du Palais, salle carrée éclairée par deux grands fenestrages. Au premier regard, on remarque une console représentant un Prophète (Isaïe) muni d'un encier et d'un étui à plumes. À droite et à gauche de l'autel, deux petites loges ont été aménagées à l'époque pour prier, l'une pour Jacques Coeur, et l'autre pour sa femme. Alaraph pénètre dans la loge de Jacques Coeur et enclenche l'ouverture d'un étroit passage après avoir actionné les armes du maître des lieux. De l'autre côté, une salle de taille moyenne accueille en son sein des milliers d'ouvrages; c'est la bibliothèque secrète de Jacques Coeur, conservé par l'Ordre de l'Étoile depuis 1950. Les Immortels sont libres d'effectuer leurs recherches. Alaraph reste avec eux et laisse une chance aux Immortels curieux d'apprendre sa nature d'Ar-Kaim.



VANS RIENS I



Les informations cachées dans cette bibliothèque sont classées ci-dessous. Pour chaque information est indiquée la source, la Compétence ou la Tradition concernée, la Difficulté pour la découvrir, et le temps nécessaire pour l'obtenir en cas de Réussite normale. En cas de Coup d'Éclat, le temps est divisé par deux.

Jacques Coeur, un Adepte

Né en 1395 dans une famille berruyère, il devint Argentier du Roi en 1440. En 1444, il reprend l'exploitation de plusieurs mines royales, dont une mine de plomb argentifère. En 1446, il obtint du Pape l'autorisation personnelle de commercer avec l'Orient musulman. Il envoya une Ambassade au Caire. Ses relations avec l'Afrique lui permirent d'enrichir ses connaissances alchimiques. Jacques Coeur détenait sans doute possible la Pierre Philosophale. En véritable Adepte, il avait réussi à découvrir les secrets de l'Arquémie, après avoir chassé la Vouivre à Bourges. Ses activités et sa richesse déplurent au roi qui décida de leur faire arrêter en 1451. En réalité, Jacques Coeur aidé par Jeanne d'Arc avait permis à Charles VII de devenir le Roi du Monde, et celui-ci a cher-

ché en s'en débarrasser. Banni à perpétuité, il s'évada de manière spectaculaire du château de Poitiers, et trouva asile chez les cordeliers de Beaucaire. Il rejoignit ensuite l'Italie, et mourut à Chypre en 1456 avec tous ses secrets.



10

Jacques Coeur

Source : «*Jacques Coeur, un Adepte*» de Jean-Pierre Rivière. Ouvrage de 1990.

Compétence : Ésotérisme ou Alchimie à C.

Recherche d'informations : Assez Difficile.

Temps : 4 heures.

Note : Dans cet ouvrage, les Immortels peuvent découvrir de nombreux éléments. Tout d'abord, ils apprennent que Jacques Coeur n'est pas un Alchimiste, mais pratique l'Arquémie. En cherchant dans la bibliothèque, ils ne trouveront aucune information à ce sujet. Ils peuvent en déduire que c'est une forme orthographique habituelle au Moyen Âge pour désigner l'Alchimie (ce qui est vrai). Il aurait chassé la Vouivre (voir plus bas), créature faisant immédiatement penser au Dragon.

L'Ordre de l'Étoile

Source : «*Ordres de Chevalerie au Moyen-Âge*». Encyclopédie médiévale datant du début du XX^e siècle composé par un collectif d'auteurs (des historiens et des professeurs d'université).

Compétence : Conn. (Histoire) à M.

Recherche d'informations : Assez Difficile.

Temps : 4 heures.

Note : Jacques Coeur était un Chevalier de l'Étoile. Il révéla à son Ordre une partie des secrets concernant le Roi de Bourges. À sa mort, ils décidèrent de retourner en France afin de découvrir ce rituel de couronnement. Ce n'est qu'en 1950 qu'ils réussirent enfin à accéder au Palais Jacques Coeur.

Ordres

L'Ordre de l'Étoile



L'Ordre de l'Étoile a été créé en 1351 par Jean II Le Bon. Cet ordre de cour était destiné à réunir les princes et les membres de la très haute aristocratie. La majorité des chevaliers furent tués à la bataille de Poitiers en 1356, car ils avaient jurés de ne jamais reculer au combat. L'ordre périclita durant les années d'emprisonnement du roi Jean. Seul un chapitre de cet ordre basé à Chypre depuis les croisades organisées par Jean II le Bon survécut. C'est ce Chapitre qui accueillit Jacques Coeur après son évasion en octobre 1454. Après sa mort, ils décidèrent de s'établir à nouveau en France.

LE ROI DU MONDE



I faudrait que l'Occident parvint finalement à avoir des représentants dans ce qui est désigné symboliquement comme le «centre du monde» ou par toute autre expression équivalente (ce qui ne doit pas être entendu littéralement comme indiquant un lieu déterminé, quel qu'il puisse être); mais, ici, il s'agit de choses trop lointaines, trop inaccessibles présentement et sans doute pour bien longtemps encore, pour qu'il puisse être vraiment utile d'y insister. Le titre de «Roi du monde», pris dans

son acception la plus élevée, la plus complète et en même temps la plus rigoureuse, s'applique proprement à Manu, le Législateur primordial et universel. Le Roi du Monde doit avoir une fonction essentiellement ordonnatrice et régulatrice, fonction pouvant se résumer dans un mot comme celui d'«équilibre» ou d'«harmonie», ce que rend précisément en sanscrit le terme Dharma : ce que nous entendons par là, c'est le reflet, dans le monde manifesté, de l'immuabilité du Principe suprême.

Le Roi du Monde (ou Roi de Bourges)

Source n°1 : «*Le Roi du Monde*» de René Guénon.

Compétence : Esotérisme à C.

Recherche d'informations : Peu Difficile.

Temps : 3 heures.

Note : Jésus Christ est considéré par certains auteurs pour un Roi du Monde. Ils le définissent par le symbole du tétramorphe, représentation parfaite du Roi..

Le Roi de Bourges est un titre qui a été attribué à Jean de Berry, Charles VII et bien avant eux, le Roi Amicüs, seigneur des Bituriges. Traditionnellement, il désigne le Roi du Monde, celui par qui son aïeul assure l'équilibre de son Royaume. Sa position centrale lui donne un pouvoir sur les énergies terrestres et divines. Ce statut est représenté en héraldique par le symbole de la Macle.

Le Roi du Monde (ou Roi de Bourges)

Source n°2 : «*Bourges, Cité première*» de P. Ardouin.

Compétence : Esotérisme à M.

Recherche d'informations : Assez Difficile.

Temps : 3 heures.

Note : Ce statut est donc très ancien et donne accès à des pouvoirs qui restent indéterminés. S'il cherche à savoir ce qu'est une Macle, ils trouvent à la fin de cet ouvrage la définition suivante : «*Macle dérive du latin macula, qui signifie tache, marque et maille (d'un filet). Dans la langue française, telle qu'elle était formée aux XV^e et XVI^e siècles, ce mot désigne :*

- Une forme cristalline disposées en croix,
- Un meuble héraldique qui consiste en un losange évidé,
- Un filet de pêche,
- Une plante aquatique, dite aussi «macre» et que les étymologistes se refusent ou ne songent pas à relier au groupe précédent.» Cette macle est la clé de l'Arcadie, la clé donnant accès au titre du Roi du Monde.



Quittez le seuil de la chapelle et placez-vous en son milieu; levez les yeux et vous pourrez admirer l'une des plus belles collections d'emblèmes que l'on puisse rencontrer.

Le plafond, composé de caissons disposés sur trois rangs longitudinaux, est soutenu, vers la moitié de sa portée, par deux piliers carrés accotés aux murs et creusés sur leur face de quatre cannelures

Le Roi du Monde (ou Roi de Bourges)

Source n°3 : «*Le Mystère des Cathédrales*» de Fulcanelli. L'Hôtel Lallemand, palais situé à Bourges.

Compétence : Conn. (Architecture).

Recherche d'informations : Peu Difficile.

Temps : 2 heures.

Note : Les Immortels vont sans doute se rendre à l'Hôtel Lallemand. Sous les conseils de Fulcanelli, levant les yeux au plafond ils peuvent admirer cette oeuvre hermétique. Ils peuvent ainsi

apercevoir des représentations d'animaux sur les colonnes d'angle de l'oratoire, symbolisant les Évangélistes. Le tétramorphe exprime le symbole groupé des quatre évangélistes cantonnant le Christ en majesté: saint Marc, le lion; saint Matthieu, l'ange; saint Luc, le boeuf; saint Jean, l'aigle.

- le **lion** est le symbole de la Résurrection : en alchimie, il correspond au dissolvant des Sages dans son premier état
- Lion vert - puis au Compost - Lion rouge ; on l'identifie à la FORCE.
- le boeuf ou **taureau**, symbole du pacifisme, représente la Passion. Ce hiéroglyphe est complexe, dépendant de la Lune et d'Aphrodite ; il s'agit de la CHASTETE.
- l'**aigle** représente l'Ascension : en alchimie, la sublimation et l'EAU. C'est la JUSTICE.
- l'homme (le **singe** ou l'ange) représente l'Incarnation : en alchimie, il s'agit de la réincrudation du Soufre. On peut l'identifier à la FOI.

Au centre du tétramorphe, la **quintessence** ou soufre réincrudé, croisée d'ogive de la voûte surplombe l'entrée de l'oratoire.

Ce Focus rédigé par Fulcanelli, un Nephilim appartenant aux Frères d'Héliopolis révèle certains aspects alchimiques du plafond de la chapelle de l'Hôtel Lallemand. Certains Alchimistes pensent qu'il y a une Formule gravée sur chacun des trente caissons qui recouvrent le plafond de la Chapelle.

INTRODUCTION À LA

RADIESTHÉSIE

L'ancienne croyance fait de la Vouivre (ou Wivre) une fée incarnant les courants de force qui se lovent et se tortent sous terre. Les Radiesthésistes recherchent ces Veines du Dragon qui marquent les lieux d'énergie sur lesquels les Druides et les Bénédictins édifiaient leurs monuments (ensemble mégalithique, cathédrales, etc.). De Hauts Lieux vibrent sur ces courants telluriques. La Vouivre serait ainsi la gardienne de trésor au fond d'une caverne ou des souterrains, symbole alors du cœur de la Terre, de la matrice dans laquelle le héros doit mourir pour renaître. Descendre dans l'ancre de la Vouivre (ou du Dragon), c'est alors descendre dans notre enfer pour nous rendre apte à recevoir la lumière de l'Escarboucle : V.I.T.R.I.O.L. ! Comme tout Adeptes, ne recherchons nous pas la fameuse Pierre avec notre pendule ?

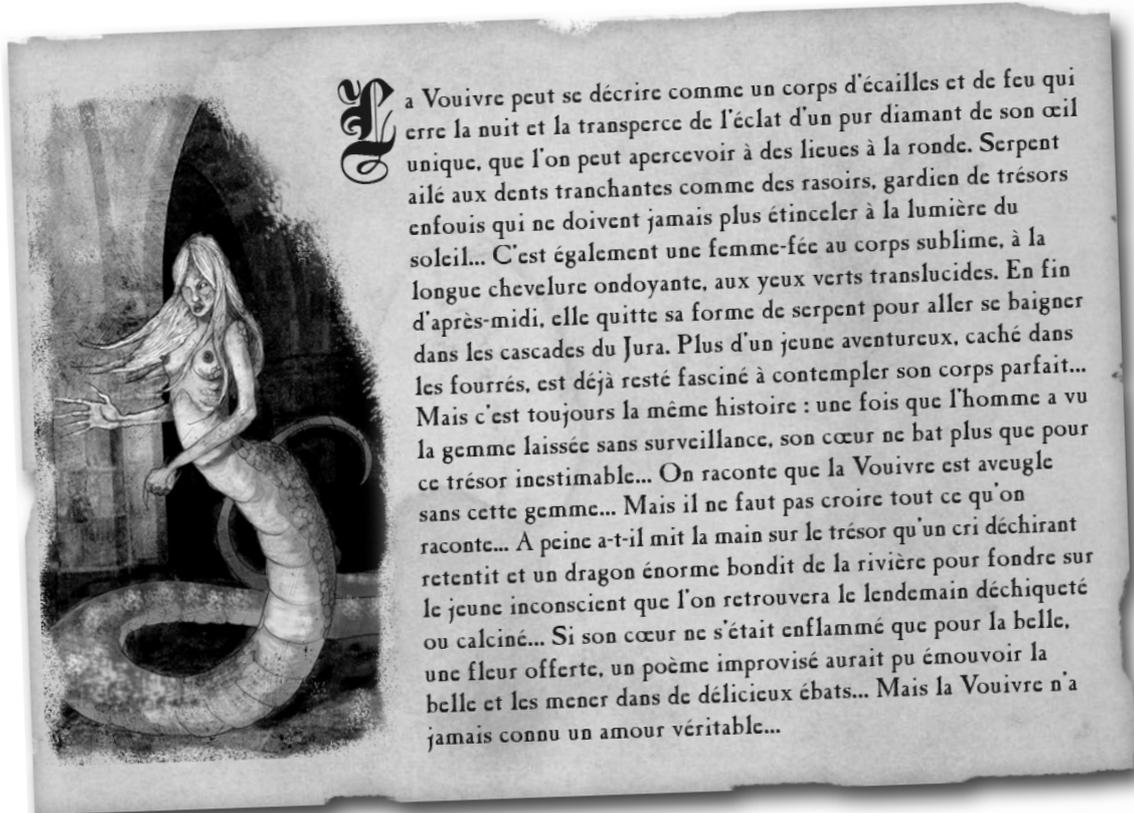
La vouivre

Source n°1 : «*Introduction à la Radiesthésie*» de l'abbé Bouly. Ouvrage de 1939.

Tradition : Ésotérisme à A.

Recherche d'informations : Peu Difficile

Temps : 2 heures.



La Vouivre peut se décrire comme un corps d'écailles et de feu qui erre la nuit et la transperce de l'éclat d'un pur diamant de son œil unique, que l'on peut apercevoir à des lieues à la ronde. Serpent ailé aux dents tranchantes comme des rasoirs, gardien de trésors enfouis qui ne doivent jamais plus étinceler à la lumière du soleil... C'est également une femme-fée au corps sublime, à la longue chevelure ondoyante, aux yeux verts translucides. En fin d'après-midi, elle quitte sa forme de serpent pour aller se baigner dans les cascades du Jura. Plus d'un jeune aventurier, caché dans les fourrés, est déjà resté fasciné à contempler son corps parfait... Mais c'est toujours la même histoire : une fois que l'homme a vu la gemme laissée sans surveillance, son cœur ne bat plus que pour ce trésor inestimable... On raconte que la Vouivre est aveugle sans cette gemme... Mais il ne faut pas croire tout ce qu'on raconte... A peine a-t-il mit la main sur le trésor qu'un cri déchirant retentit et un dragon énorme bondit de la rivière pour fondre sur le jeune inconscient que l'on retrouvera le lendemain déchiqueté ou calciné... Si son cœur ne s'était enflammé que pour la belle, une fleur offerte, un poème improvisé aurait pu émouvoir la belle et les mener dans de délicieux ébats... Mais la Vouivre n'a jamais connu un amour véritable...

La Vouivre

Source n°2 : «*Contes et légendes de Franche-Comté*». Vieux manuscrit en vélin de 1451.

Compétence : Conn. (Contes et légendes) à A.

Recherche d'informations : Pas Difficile.

Temps : 1 heure.

Note : cet ouvrage décrit la légende de la Vouivre. La fin de la légende est une piste permettant de préparer la Chasse sacrée (voir plus bas).

La Vouivre

Source n°3 : «*La Chasse sacrée*». Auteur inconnu.

Date de parution inconnue.

Compétence : Dracomachie à C.

Recherche d'informations : Difficile.

Temps : 5 heures.

Note : Cet ouvrage a été composé par un Dracomaque passant outre le secret qui entoure son Art. En réalité, ce Nephilim est un ancien Adopté de la Force qui est devenu un Rôdeur séculaire, un Dracomaque Orphelin. Pour aider ses Frères dans la Chasse aux effets-Dragon, il a écrit ce livre regroupant d'étranges recettes de Dracomachie. Celle sur la Vouivre aidera sans doute les joueurs à la capturer.

Tous Héros, Chevaliers, Saints, sont des chasseurs de Vivre et pratiquent la Chasse sacrée. Cette Chasse sacrée est pratiquée par les Dieux eux-mêmes : Diane chasse, Circé transforme les hommes en animaux, Marie piétine le Serpent comme Saint-Michel et Saint-Georges luttent contre le Dragon et le maîtrisent : ce sont des Traqueurs de Vouivre, comme votre humble serviteur qui va essayer de vous apprendre à la capturer. Avant toute chose, il est nécessaire de se poser la question du pourquoi. Pourquoi convoitent-ils cette énergie chthonienne et capricieuse ? Tout simplement pour accéder au rang d'Initié, de Saint, de Roi. Pour atteindre ce statut, il faut savoir dompter la Vouivre, c'est la clé. La recette est simple : le Traqueur doit découvrir son Ancre. Cette créature aime vivre dans les profondeurs. C'est dans une caverne ou dans des souterrains qu'elle aime se cacher. Une fois son Ancre découverte, le Traqueur doit faire attention à l'heure de la Chasse. Les contes populaires nous donnent la réponse. Ensuite, la méthode de chasse n'est pas fixée, je vais vous exposer ma technique, celle qui m'a permis de capturer sa Pierre. Vous allez peut-être rire ou me prendre pour un menteur, mais j'ai dompté la Vouivre en lui déclarant mon amour.



LA CHASSE SACRÉE

Après quelques heures de recherches, les Immortels vont sans doute reconstituer le rituel permettant de trouver la macle. Jacques Coeur a passé une grande partie de sa vie à étudier les origines de Bourges et la nature de ses courants telluriques. Il a perçu la légende de la Vouivre comme un appel. Cet être était la source de vie, le coeur de ce lieu. Grâce à ses connaissances en Alchimie, il a accompli la Chasse sacrée et a récupéré le coeur de la Vouivre qu'il a offert à Charles VII. Cette macle est le coeur solaire d'Astrée, une clé vers l'Arcadie.

Pour récupérer la macle, il est donc nécessaire de suivre les conseils énoncés dans l'ouvrage « Chasse sacrée » composé par un Dracomaque. Cette Chasse se décompose en trois phases ci-dessous décrites.

Pour rythmer ce passage, si le LyKaon n'a pas été détruit par les joueurs, vous pouvez le faire intervenir à tout moment; la tension autour de la table en sera plus grande.

VISITE L'INTÉRIEUR DE LA TERRE

«**Visite des choses cachées** : *Dissolvant des Sages, qui pénètre les corps les plus durs, et en extrait la teinture qu'ils cachent et renferment.*»

Dictionnaire Mytho-Hermétique de Dom Pernety

Les Immortels doivent dans un premier temps rechercher l'Antre de la Vouivre. Cette créature vit dans les souterrains de Bourges, endroit inconnu du grand public et ignorés par la majorité des passionnés de la ville. Des légendes courent sur un monde souterrain reliant l'Hôtel Lallemand au Palais Jacques Coeur, ou des villes comme Bourges à Sancerre. Ces légendes ne sont pas toutes vraies, mais le Palais Jacques Coeur possède bien des caves reliées au sous-sol de Bourges. Alaraph peut les mener à l'entrée des caves du Palais. Une fois dans les caves, les Immortels doivent descendre une vingtaine de marches en béton, leur permettant d'accéder aux souterrains de la ville. A vous de donner corps et vie à cette visite intérieure. Les caves très sombres sont reliées entre elles par des couloirs d'1 mètre de large et d'1,9 mètres de hauteur. La longueur de ses souterrains est variable (entre 10 à 30 mètres). A l'entrée d'une nouvelle cavité, des portes voûtées accueillent le visiteur. En Vision Ka, les Champs magiques de Terre sont très présents, leur texture noirâtre indique une stagnation de ces Champs.

Après environ une demi-heure de déambulation, les Immortels entrent dans une galerie magnifique ouvragée. Des voûtes de pierre forgée soutiennent l'édifice. Au centre de la galerie, un lac souterrain s'étend sur une dizaine de mètres. Trois chemins s'offrent à eux. Pour découvrir l'Antre de la Vouivre, ils doivent comme le Radiesthésiste, ressentir et suivre les énergies telluriques. Rien de plus simple pour un Immortel, il suffit d'user de la Vision Ka. Des traces jaunes reluisent dans les Champs magiques de Terre et d'Eau de la salle. Une Vision Ka Difficile permet de trouver le bon chemin, des traces dorées remontant celui-ci. Après avoir remonté ce couloir très étroit, les Immortels s'aperçoivent que le souterrain est obstrué. Une cavité de faible taille située

au ras du sol semble indiquer l'Antre de la Vouivre. Des taches dorées recouvrent les parois du petit souterrain.

... ET EN RECTIFIANT

«**Rectification** : *Nouvelle dépuration d'un corps ou d'un esprit chymique, par la distillation répétée, ou par quelque autre opération en usage pour cet effet. En termes de Chymie hermétique, c'est la même chose que sublimation, ou exaltation de la matière de l'oeuvre à un degré plus parfait. Voyez SUBLIMATION.*»

Dictionnaire Mytho-Hermétique de Dom Pernety

Après avoir repéré l'Antre de la Vouivre, les Immortels doivent préparer la deuxième phase de la Chasse sacrée. Ils doivent attendre que la créature sorte de son Antre. Ce n'est que vers la fin de l'après-midi qu'elle daigne sortir. Grâce à son oeil unique, en forme de diamant, elle voit dans le noir comme en plein jour. Elle ne subit aucun malus du fait de l'obscurité. Lentement, la Vouivre se déplace en se levant en direction du lac souterrain. Arrivé devant celui-ci, d'une main gracile et mordorée, elle retire son oeil et le pose à ses côtés. Aveugle, elle commence à boire l'eau rafraîchissante du lac. C'est à ce moment précis que les Immortels doivent intervenir. Ils doivent se saisir discrètement de son oeil (test Très Difficile de Discrétion), et s'agenouiller devant elle, la tête baissée, lui offrant sa pierre en signe d'amour.

Toutes autres solutions entraînent la même réaction de la Vouivre : elle attaque les voleurs. Elle ne peut occasionner que des dommages physiques, mais fera tout pour récupérer son bien. Dans tous les cas, sans la rectification, la pierre n'a aucune valeur. Elle n'apportera que malheur à celui qui l'utilise. Si l'éclat non sublimé d'Astrée est donné à Damien, la Macle ne se marque pas en lui, mais surtout, lors du Couronnement, la Vouivre reviendra chercher son trésor.

... TU TROUVERAS LA PIERRE CACHÉE

«**Pierre Philosophale** : *Résultat de l'oeuvre Hermétique, que les Philosophes appellent aussi Poudre de Projection. On regarde la pierre philosophale comme une chimère pure, et les gens qui la cherchent sont regardés comme des fous. Ce mépris, disent les Philosophes Hermétiques, est un effet du juste jugement de Dieu, qui ne permet pas qu'un secret si précieux soit connu des médians et des ignorants.*»

Dictionnaire Mytho-Hermétique de Dom Pernety

Dans le cas où l'un des joueurs ou Damien lui offre sa oeil, la Vouivre se retourne vers lui, et en silence accepte le présent. Une fois dans ses mains, la pierre devient d'un rouge flamboyant. Une explosion s'en suit, éblouissant les

LA VOUIVRE

Ka-Soleil : Initié.

Caractéristiques : Assez Forte, Assez Endurante, Agile, Intelligente et Très Séduisante.

La Vouivre est l'émanation de l'éclat solaire d'Astrée. Sa nature solaire lui a permis de prendre l'apparence d'une femme, image singulière de la déesse mère. L'éclat se situe au niveau de son coeur.

Immortels. Après avoir retrouvé la vue, les Immortels constatent que la Vouivre n'est plus là. Seule sa gemme lumineuse est restée au bord du lac. Les Immortels ont trouvé la Pierre Cachée, l'éclat sublimé d'Astrée. Cette explosion rappelle la mort d'Astrée, qui après avoir reçu les Révélations de Ka-Noun, avait explosé par la force de leurs secrets.

Cette Macle doit être offerte à Damien. Une fois en sa possession, la Pierre lui augmente d'un niveau sa Caractéristique Initié, et lui donne accès immédiatement aux trois Compétences occultes du Premier Cercle de l'Archémie (Minéral, Végétal et Animal) au niveau Compagnon. Il connaît tous les Rappels de ce Cercle de manière intuitive. Dès que la Macle n'est plus au contact de Damien, celui-ci perd tous ses pouvoirs.

LE CONCILE

Après avoir trouvé la Macle, l'Ordre de l'Étoile leur expose la situation suivante : Bourges a besoin d'un Roi pour lui donner une cohérence. Ses Champs magiques sont liés aux rêves par l'intermédiaire de l'Arcadie, plan subtil lié symboliquement à Bourges et à sa cathédrale. Seul le Roi de Bourges a le droit et le pouvoir de contrôler ces rêves et de diriger cette région. Pour désigner ce Roi, il est nécessaire d'accomplir différentes épreuves lors d'un grand Tournoi.

L'Ordre de l'Étoile se doit aujourd'hui d'ouvrir un Concile réunissant tous les Ordres de Chevalerie qui souhaitent voir son Prétendant accéder au Trône de Bourges. Ce Concile a lieu à la Cathédrale St-Etienne et accueille les différents Ordres dans la nef où siège le trône du futur Roi du Monde. Lors d'une cérémonie ritualisée, l'Ordre de l'Étoile déclare le début du Concile. Chacun des Prétendants doit se présenter à la Cour du Roi du Monde (voir plus bas chaque Prétendant). Une fois présentée, Alaraph explique qu'un Tournoi va permettre de désigner le Roi de Bourges, chaque épreuve étant liée au symbole du tétramorphe, archétype royal : Lion, Taureau, Aigle, Singe et Quintessence.

Chacun des Ordres de Chevalerie va proposer à autres Prétendants une épreuve au sein du Tournoi. Les quatre ordres qui ne sont pas acquis au candidat des Immortels cherchent à retrouver un archétype de la royauté, symbolisés par les quatre aspects du tétramorphe. Ils peuvent en voir une représentation aux quatre coins du fameux plafond à

caisson de l'Hôtel Lallemand. Les Immortels, quant à eux, représentent la synthèse du Tétramorphe, la Quintessence. Ils doivent également proposer une épreuve aux autres Prétendants. Le Prétendant n'est pas obligé de triompher lui-même des épreuves. Il peut s'entourer de Champions.

Chaque épreuve est proposée et jugée par l'Ordre concerné. En cas de litige, les Rôm présents donnent leur avis et tranchent le problème. L'Ordre de l'Étoile a juste le pouvoir d'ouvrir le Concile et de comptabiliser les réussites et échecs de chaque Prétendant.

LES ÉPREUVES

Les règles du Tournoi sont très simples. A chaque Épreuve réussie, le Prétendant gagne 1 point de victoire. Le MJ peut rajouter 1 point supplémentaire dans le cas où les joueurs l'ont réussi avec brio et dans l'esprit de l'Archétype. A la fin du Tournoi, l'Ordre de l'Étoile comptabilise les points et celui qui en a recueilli le plus devient le nouveau Roi du Monde (cf. *le Couronnement du Roi*).

LES PRÉTENDANTS

Les Prétendants au titre de Roi du Monde sont les suivants :

- L'Ordre de la Toison d'Or est représenté par le Sénéchal de l'Ordre, le Chevalier Connétable **Jehan de Lannoy** (Chevalier de la Pierre d'Or = Grade de la Toison d'Or).
- L'Ordre de la Table Ronde a choisi comme Prétendant le Chevalier Croisé, **Henri Lallemand**.
- L'Ordre de la Chevalerie des Fous sera représenté par le Prince des Sots en personne, le Selenim **Plantefolie**.
- L'Ordre de Saint Michel a choisi son Garde des Sceaux, **Guillaume de l'Aubespine**.
- Le candidat de l'Ordre de l'Étoile est par défaut, **Damien Berry**.

L'ÉPREUVE DU LION

Ordre : Cette Épreuve est proposée par l'Ordre de la Toison d'Or.

Lieu : L'Hôtel Lallemand.

Archétype du Lion : C'est un Roi conquérant en bonne incarnation de l'Arcane du Bâton.

QUELQUES DÉFINITIONS

Champion : Membre d'un ordre choisi par le Prétendant pour accomplir à sa place une Épreuve.

Cour du Roi du Monde : Nom donné au rassemblement des cinq ordres de chevalerie dépositaires du titre de Roi du Monde (ou Roi des Bituriges).

Épreuve : Défi organisé par un Ordre afin de tester la valeur des autres Prétendants.

Macle : Clef des pouvoirs du Roi du Monde.

Prétendant : Candidat choisi par son ordre pour le représenter. Il peut s'entourer de Champions.

Roi du Monde : Titre symbolique et magique donnant accès à la maîtrise des Archétypes.

Tournoi : Ensemble d'Épreuves visant à choisir le nouveau Roi du Monde.

Trône : Siège dans lequel le Roi du Monde reçoit la Macle et accède à tous ses pouvoirs.



Épreuve : Combat à l'arme blanche contre le Prétendant du Lion. Le combat se déroule dans une cour extérieure de l'Hôtel Lallemand. Le combat doit être épique, les duellistes utilisent les escaliers, et autres rambardes pour surprendre son adversaire. Utiliser le décor de cet édifice pour rendre le combat vivant et exotique : un visage grimaçant fixe étrangement l'un des Prétendants, une marche humide fait glisser l'un des combattants, etc.

Conditions de victoire : Pour triompher, il n'est pas nécessaire de tuer le champion proposé par le Temple. Le mettre à terre suffit, ainsi que prendre une attitude triomphaliste après sa victoire (le pied sur le buste du vaincu, épée sur la gorge...). Epargner le vaincu prouve le caractère chevaleresque du Prétendant ainsi que le respect de la fraternité des armes.

JEHAN DE LANNOY, PRÉTENDANT DU LION

Description physique : La quarantaine alerte, Jean a le regard fier et sur de ceux qui gravit rapidement les plus hauts échelons de la société.

Caractère : Sur de sa supériorité et de la légitimité historique de son ordre, il est l'incarnation du chevalier arrogant à qui sa noblesse sert d'argument.

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

Compétences et Traditions : Armes de mêlée M, Arts Martiaux C, Esquive C, Vigilance M et Arcane mineur (Bâton) M.

Phrase typique : « Montres moi que tu mérites que je te suive au combat ».

L'ÉPREUVE DU TAUREAU

Ordre : Cette Épreuve est proposée par l'Ordre de la Table Ronde.

Lieu : Bourges.

Archétype du Taureau : Le taureau est vu comme un animal placide par la tradition. Ainsi, Saint Luc s'est vu affublé de ce symbole car il est celui qui rumine la parole du Christ avant de la transmettre. Pour ces chevaliers, le roi idéal médite sur son chemin et prend ses décisions après mûres réflexions.

Épreuve : Les chevaliers proposent de parcourir un labyrinthe. En tant que spécialistes des Sciences occultes au sein de la cour, ils connaissent une ligne-ley, fil d'Ariane mystique que les candidats doivent suivre en passant en Vision Ka. La ligne-ley débute dans le Palais Jacques Coeur. Voici les 7 étapes que la ligne suit formant un complexe labyrinthe :

1. Sur la devanture du Palais Jacques Coeur, une coquille Saint-Jacques nous rappelle le pèlerinage, celui de Maître Compostelle.
2. La ligne-ley remonte ensuite la rue des Arènes et s'arrête au niveau d'une belle demeure, la maison de Jacques Coeur.
3. Ensuite, les Immortels entrent dans le centre ville, empruntent la rue Jacques Rimbault pour se retrouver dans le jardin de l'Archevêché. La ligne quadrille le jardin

permettant d'apercevoir des plantes fleuries, des rideaux taillés et des bassins.

4. La ligne ressort du jardin et descend la rue Bourbonnoux. En bas de la rue, l'Hôtel Lallemand accueille les Immortels.

5. Après avoir admiré le plus bel hôtel de la ville, les Immortels continuent leur périple. La ligne passe dans la rue Edouard Branly et dévie un cours instant sa trajectoire vers le haut d'un immeuble. Sur le mur, une petite salamandre (ou un crocodile) est représentée.

6. Puis la ligne-ley remonte la rue Moyenne, la rue principale de Bourges, et guide les Immortels vers le Musée des Meilleurs Ouvriers de France.

7. Finalement, la ligne traverse le parvis de la cathédrale, passe par l'ancienne méridienne de Paris indiqué au sol et rentre à l'intérieur de l'édifice religieux. Une fois à l'intérieur, le fil d'Ariane se brise.

Conditions de victoire : Après avoir décrit les sept étapes du périple aux joueurs, les joueurs doivent retrouver les différentes étapes parcourues en les décrivant dans l'ordre inverse.

HENRI LALLEMANS, PRÉTENDANT DU TAUREAU

Description physique : Âgé de 60 ans, il a le physique d'un vieux professeur : légèrement bedonnant, ses cheveux frisés ont blanchi depuis longtemps. Il semble affectionner les vêtements en velours et les couleurs brunes. C'est par sa voix qu'il impose sa volonté : ronde et grave, tout ce qu'il dit semble couler de source et être dicté par la sagesse.

Caractère : Porté sur les longues introspections, il aime dans les débats laisser parler ses interlocuteurs pour les reprendre ensuite point par point.

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

Compétences et Traditions : Art (Architecture) M, Rituels C, Plans subtils (Akasha) C, Sc. occultes (Magie) A et Sc. occultes (Alchimie) A.

Phrase typique : « Je ne suis pas tout à fait d'accord avec vous ».

L'ÉPREUVE DU SINGE

Ordre : Cette Épreuve est proposée par l'Ordre des Fous.

Lieu : dans les rues de Bourges et sur le parvis de la Cathédrale.

Archétype du Singe : Si le Roi dirige son peuple et jouit par là de privilèges inaccessibles au commun des mortels, il ne doit pas oublier qu'il dirige pour son peuple. Il est roi du peuple des Bituriges et ne doit pas oublier ce peuple qui lui a donné son trône. Il doit accepter de parler aux plus humbles, voir même de prendre leur place pendant quelques temps, pour garantir une forme de cohésion sociale et éviter une rupture entre les élites et le bas peuple. Lors des triomphes des généraux romains, un esclave répétait à l'oreille de l'homme divinisé ce jour : « rappelles toi que tu n'es qu'un homme ». C'est le rôle de l'Ordre des Fous au sein de la Cour du Roi du Monde.

Épreuve : chaque Prétendant doit organiser un carnaval et se déplacer ensuite dans la ville déguisés et en musique. Ils

doivent monter un spectacle et le montrer aux habitants de Bourges à la fin de leur défilé. Chaque Prétendant est ensuite applaudi par la foule. Plantefolie le Selenim mesure la réussite de l'Épreuve en fonction des réactions de la foule (peur, attraction, joie, rire, etc.). Plus les émotions sont fortes, plus le Prétendant a une chance d'être désigné comme le Roi du Carnaval, le vainqueur de l'Épreuve du Singe.

Profiter également de cette épreuve pour faire rencontrer les différentes factions. Face cachée, sous leurs costumes, les langues se délient plus facilement. Chaque faction peut guider les autres Prétendants vers son épreuve, discuter de l'épreuve en cours, etc.

Conditions de victoire : Le MJ est le seul juge de cette épreuve. Les joueurs doivent l'impressionner en décrivant leur spectacle, leurs costumes, leur parcours, etc. Les détails sont très importants, de plus le carnaval doit être original et loufoque.

LE SELENIM PLANTEFOLIE, PRÉTENDANT DU SINGE



Description physique : Son simulacre a l'aspect d'un figurant pour une adaptation de Notre Dame de Paris : tordu, boiteux, épais, disgracieux, il a tout du gueux médiéval.

Caractère : Il défend une forme d'anarchie permanente, comme si le

carnaval était la norme.

Initié (KLN) : Assez Initié - 3 puces.

Réserve maximale : 60.

Sciences occultes : Appel du Pacifiste C, Appel du Savant M, Appel du Tortionnaire M, Appel du Soldat A et Appel du Fou M; Spiritisme C, Clairvoyance C et Animation A; Visage M, Extrémités C et Peau C.

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

Compétences et Traditions : Art (Comédie) M, Art (Musique) C, Discrétion M, Passe-passe M, Sports (Acrobatie) M, A. Majeur (Bateleur) C, A. Majeur (Amoureux) A, Arcane-sans-Nom C, Histoire invisible (tous) C, Sc. occultes (Anamorphose) A, Sc. occultes (Conjuration) C et Sc. occultes (Nécromancie) A.

Phrase typique : « allez dérives toi !!! ».

L'ÉPREUVE DE L'AIGLE

Ordre : Cette Épreuve est proposée par l'Ordre de Saint Michel.

Lieu : Palais Jacques Coeur.

Archétype du Aigle : Les chevaliers de Saint Michel sont convaincus que le Roi doit pour s'élever au-dessus de la masse faire preuve d'esprit de synthèse, et montrer sa compréhension de l'univers. Tel Saint Jean, l'Aigle, qui voit plus loin que les autres évangélistes et peut prévoir la fin des temps, le prétendant au trône du Roi du Monde doit montrer qu'il a compris les enjeux de ce Tournoi, la raison d'être du Roi de Monde et son rôle dans l'avenir.

Épreuve : Les chevaliers demandent aux Prétendants d'exposer leur compréhension de la nature magique de Bourges, les dates importantes qui ont marqué l'histoire de cette ville, et l'importance de l'élection d'un nouveau Roi du Monde.

Conditions de victoire : Cette épreuve est peut-être la plus difficile. Elle doit vous servir également à attribuer les points d'expérience en fin de partie. Pour déterminer la réussite de cette épreuve, les joueurs doivent au cours de leur discussion avec Guillaume de l'Aubespine prononcer 5 mots clefs qui représentent l'essentiel de ce scénario (les mots entre parenthèses sont également recevables) : **Jacques Coeur** (Adepté), **Vouivre** (Dragon), **Macle** (Pierre philosophale), **Centre du Monde** (Nexus ou Nemeton) et **tétramorphe** (Rex Mundi).

GUILLAUME DE L'AUBESPINE, PRÉTENDANT DE L'AIGLE



Description physique : Grand et maigre à l'extrême, Guillaume a ce physique anguleux qui fait craindre pour sa résistance. Sa voie évoque le bruit d'un hachoir sur une planche à découper.

Caractère : Volontiers cassant, le Prétendant de l'Ordre de Saint

Michel se laisse souvent aller à des envolées lyriques sur des sujets divers, en n'omettant pas de citer des philosophes ou des poètes qui lui paraissent particulièrement éclairants.

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

Compétences et Traditions : Art (Littérature) M, Art (Philosophie) M, Conn. (Histoire) M, Histoire invisible (Hermétisme) A, Histoire invisible (Guerres secrètes) A, Langues (Latin et Grec) M et Langues (Anglais, Espagnol et Allemand) M.

Phrase typique : « En êtes-vous vraiment sûr ? ».

L'ÉPREUVE DE LA QUINTESSENCE

Ordre : Cette Épreuve est proposée par les joueurs.

Lieu : À déterminer.

Archétype de la Quintessence : La Quintessence est la synthèse parfaite du tétramorphe en majesté. C'est l'Ether avant qu'il ne devienne les Champs magiques.

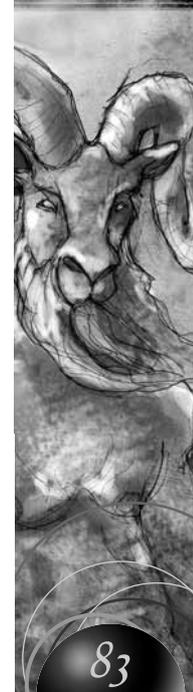
Épreuve : En tant que Champions de l'Ordre de l'Étoile, les PJ vont être à même de proposer aux autres candidats une épreuve afin de juger de leur valeur. L'idéal est de vérifier que les candidats sont capables de faire la synthèse des archétypes de Roi, pour être le roi de son peuple en évitant les travers des quatre Archétypes.

Conditions de victoire : Techniquement, les joueurs créent eux-mêmes une Épreuve qu'ils proposent au MJ. Cette épreuve peut prendre n'importe quelle forme : une énigme, une charade, une épreuve physique, etc.

Le MJ doit ensuite essayer de la résoudre avec les potentialités des autres Prétendants. À vous MJ de respecter l'éthique chevaleresque et la vision de chaque Ordre tel qu'ils sont décrits dans *Bourges ville occulte* et dans ce scénario.



VANS RIENS H



À titre d'information, nous vous indiquons ci-dessous le résultat final des autres Prétendants à la fin du Tournoi (sans tenir compte de l'Épreuve de la Quintessence) :

- Jehan de Lannoy : 2
- Henri Lallemand : 3
- Plantefolie : 3
- Guillaume de l'Aubespine : 2

LE COURONNEMENT DU ROI

A la fin du Tournoi, le vainqueur est enfin connu. Il est acclamé par l'ensemble de la Cour. L'Ordre de l'Étoile demande à Damien (même si c'est lui le vainqueur) de donner la Macle, symbole de la Royauté. Telle une couronne, elle est donnée au nouveau Roi. Si le Roi est Plantefolie, la Macle est absorbée dans le Noyau de Lune Noire du Selenim et entraîne la fin de l'éclat d'Astrée et de la quête du Roi du Monde.

Le nouveau Roi s'assoit sur le Trône du Monde et à cet instant est pris d'un vertige. Il est submergé d'images provenant des rêves et des pensées des habitants de Bourges. Il vient de rentrer en harmonie avec toutes les Épines solaires

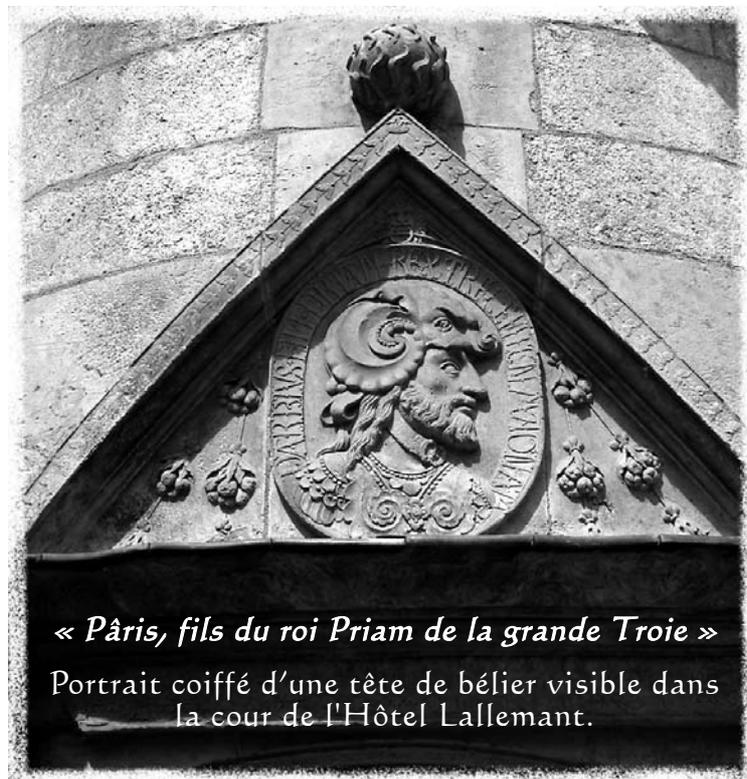
de ces hommes, il s'est connecté à leur source : le cocon de Ka-Noun. Il est le véritable Roi de Bourges, le Roi d'Arcadie. Il peut entendre, comprendre, insinuer chaque pensée, chaque rêve, chaque Archétype. Il a la force d'attirer à lui l'Arcadie et offrir à sa Cour une parcelle de ce savoir. Le décor se met à tourner, chacun est pris d'une étrange sensation de malaise, et les voilà tous à la Cour du Roi d'Arcadie. Dans la cité d'Arcadia, le nouveau Roi vient de prendre les pouvoirs. Sa Cour doit à présent l'aider à comprendre son pouvoir et à lui apprendre à l'utiliser à bon escient. Si le LyKaon n'a pas encore été vaincu, il apparaît une dernière fois pour un combat final cherchant à tout prix à tuer ce Roi usurpateur.

Les Immortels peuvent décider de rester aux côtés de ce Roi afin de l'aider dans sa lourde tâche. Bourges va devenir dans les prochaines années une ville « centrale », les factions des Arcanes mineurs et Majeurs vont s'y rendre pour se renseigner sur ce nouveau Roi. Les Fils d'Astrée feront tout pour le sauvegarder et le protéger. En effet, ils pensent avec certitude qu'il jouera le rôle du simulacre d'Astrée lors de son Réveil prochain.

Scénario : Florent Cantela et Camille Brouzes

Illustrations : Goulven Quentel, Fafa, Sebastien Lhotel

Photos : Miss Mopi



Les aides de jeux de ce scénario sont aussi téléchargeable sur le site <http://heritiersbabel.org>



Les héritiers de
BABEL

Florent Cautela
40, avenue Pauline
94340 JOINVILLE LE PONT