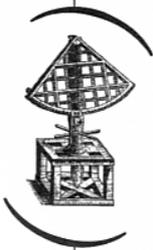




Les **AKASHA**
supplément NEPHILIM





Ales
KASHA





Crédits

DIRECTEUR DE COLLECTION

Stéphane Adamiak

textes

*Stéphane Adamiak
Fabrice Colin
Mathieu Gaborit
Fabrice Lamidey
Stéphane Marsan
Frédéric Weil*

ILLUSTRATIONS

Patrick Mallet

COUVERTURE

*Frank Achard
Jean-Paul Krassinsky*

maquette

Patrick Mallet

SUIVI DE PRODUCTION

Nathalie Weil

REMERCIEMENTS

*Sébastien Célerin
Emmanuelle Roux
Guillaume Le Pennec
Le Club des Géants de Pierre*



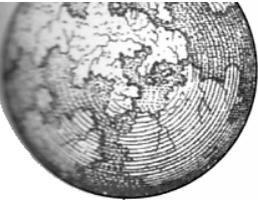


Table des Matières

PREMIÈRE PARTIE page 7

CHAPITRE 1 : appel et clés page 9

Appel page 10
Clés page 13

CHAPITRE 2 : RIVES et NEFS page 22

Rives akashiques page 23
Les Nefs page 27

CHAPITRE 3 : ECUMES et VOIES page 28

Ecumes akashiques page 29
Voies fantomatiques page 34

CHAPITRE 4 : ARCHIPELS péLasGIQUES page 38



DEUXIÈME PARTIE page 46

CHAPITRE 1 : RIVES akASHIQUES

La Rive cathare page 48
Les Rives moribondes page 55

CHAPITRE 2 : ECUMES akASHIQUES

L'Ecume d'Aquilon page 64
Levanah, l'empire de la Lune page 75

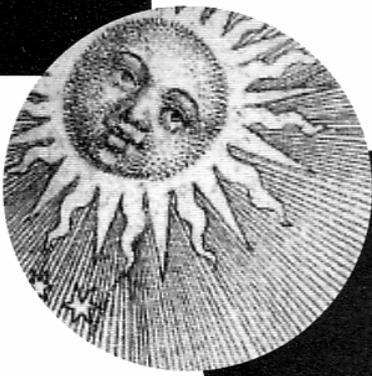
CHAPITRE 3 : ARCHIPELS péLasGIQUES

Pendulum page 84
L'Ancre d'ArquhémiA page 93

CHAPITRE 4 : ABERRATIONS

Romanza page 102







Premiere partie

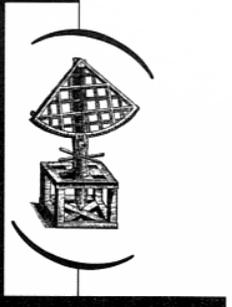
Appels et Clés

Rives et Nefs

Ecumes et Voies

Archipels pélasgiques

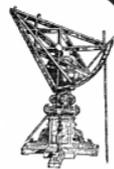






Chapitre 1

Appels et CLES





L'Appel

Depuis que l'Atlantide a sombré dans l'oubli, nous autres Nephilim, n'avons eu de cesse de parcourir le monde physique et magique en quête de bribes de sagesse dispersée lors de la Chute. Traqués par les sociétés secrètes, diminués dans notre essence élémentaire, il nous a fallu accomplir de nombreuses quêtes et commettre autant d'erreurs pour prétendre un jour à nouveau à un état autre que celui d'errant... Cette quête dont l'Agartha est le symbole revêt de nombreux attributs et nous parcourons le monde à la recherche de toute manifestation pouvant indiquer le chemin de nouvelles révélations.

Aujourd'hui, les survivants de l'Atlantide forment une communauté disparate où se mêlent discours et politiques, où chacun se pense détenteur de la Tradition. Si les arcanes majeurs forment la colonne vertébrale de notre peuple dispersé, mes années passées à cultiver les rencontres m'ont amené à découvrir d'autres fraternités aux vues audacieuses et inédites. Loin des œuvres accomplies sur des siècles ou mobilisant des dizaines d'entre nous aux quatre coins du globe, c'est ainsi que j'ai pu croiser le chemin de ceux qui se nomment eux-mêmes les Pérégrins d'EntreMondes. Leurs enseignements ont été pour moi source de révélations et... d'un émerveillement que je n'avais jamais plus ressenti depuis les heures de gloire atlantes.

Regroupés en une fraternité avide de voyages et de découvertes, les Pérégrins d'EntreMondes sont des Nephilim qui ont pour point commun d'orienter leur quête de l'Agartha vers les akasha, les Plans Subtils. Alors que la plupart d'entre nous s'attachent à explorer et maîtriser les champs magiques comme une énergie et une source de pouvoir, les Pérégrins d'EntreMondes les conçoivent plutôt comme un livre où s'inscrit la Légende du Monde.

Inlassables chercheurs des akasha, ces sortes de gemmes abritées au sein des champs magiques, les Pérégrins se sont donnés comme but de découvrir tous les accès à ces réalités parallèles et restreintes qui sont autant de reflets de rêves, de mythes et de légendes. Alors que pour la plupart d'entre nous les akasha sont des énigmes ou des accidents, les Pérégrins ont choisi de naviguer en ces terres mouvantes et imprévisibles sachant qu'elles cachent d'antiques secrets, dont les chemins qui mènent à un Age d'Or éternel, à un mythique Temps Sacré où les merveilles de l'Atlantide continuent de briller. A leur contact, j'ai pu découvrir tout un pan, trop longtemps ignoré, de mon univers.

Tels des bijoux cachés au sein des champs magiques, les akasha nous offrent révélations et enseignements pour nous guider vers l'Agartha. Dans le cadre de mon inlassable volonté de compiler les expériences de mes frères, vous trouverez dans ces pages les clefs qui ouvrent les portes de l'Autre Monde. Puissent ces documents vous donner la soif de goûter à la Source Primordiale.





COMMENTAIRES TECHNIQUES

Les akasha sont organisés en deux parties bien distinctes. La première, le Voyage Akashique, a pour but de décrire de manière générale la nature, l'agencement et l'esprit des différents akasha que peuvent visiter les Nephilim. Organisés en strates plus ou moins denses et stables, les Plans Subtils présentent ainsi des caractéristiques qui bien que différentes en fonction de leur ancienneté, de leur dynamisme et bien sûr de leur origine sont communes. Grâce à cette première partie semblable à une étude des Plans Subtils, vous pourrez comprendre le fonctionnement des akasha et ainsi créer vos propres Plans Subtils ou y puiser l'inspiration d'intrigues inédites.

La seconde partie des akasha est une série de dossiers et de rapports illustrant la première partie. Pour chaque couche d'akasha, vous trouverez ainsi la description de deux akasha à la fois originaux et représentatifs. Ces descriptions ont pour objet de fournir la base de scénarios. Conçus comme autant d'intrigues et de quêtes en gestation, ils n'attendent que votre attention et quelques efforts pour accueillir les Nephilim de votre groupe.





Mon frère,

Depuis notre dernière rencontre et un voyage qui semble avoir ouvert des portes pour vous insoupçonnées, j'ai décidé de répondre à votre appel à mon tour. Avec mes frères Pèrègrins d'EntreMondes, nous avons compilé toutes les informations nécessaires à votre œuvre. Les documents qui suivent constituent ainsi une invitation au voyage dans les akasha que vous pourrez faire parvenir à quiconque en fait la demande.

Alors que les Plans Subtils sont certainement un de nos plus chers trésors et qu'ils sont de plus en plus menacés, il nous appartient désormais de sonner un appel pour qu'un maximum de nos Frères empruntent les chemins qui mènent de l'Autre Côté. Puissent ces carnets de routes guider votre chemin.

Avant toute chose, il convient bien sûr de bien définir ce que tant d'entre nous déclarent connaître sans y avoir le plus souvent posé les pieds. L'objet de notre quête est d'explorer les akasha et de progresser dans le réseau complexe de leurs symboles et analogies. De toutes les manifestations du monde magique, les akasha sont certainement les plus étranges. Véritables mondes parallèles - même s'ils ne constituent que des bulles souvent restreintes -, les Plans Subtils peuvent être assimilés à des masses de champs magiques entourées d'une gangue de ka-Soleil. Ainsi, il semblerait que les akasha soient de véritables sculptures de champs magiques dont les humains sont les maîtres d'oeuvre la plupart du temps inconscients. Plus ou moins stables ou figés, les akasha sont ainsi le reflet de tous les rêves, mythes et autres idéaux ou cauchemars partagés par l'humanité.

Du fait de cette nature similaire à des bulles, l'univers d'un akasha naissant du mouvement des champs magiques est clos, sans toutefois être figé. Chaque Plan Subtil développe sa propre vie intérieure, répétant des cycles plus ou moins longs et plus ou moins changeants. C'est ainsi du fait de cet emprisonnement des champs magiques et de la cristallisation du Ka-Soleil que l'écoulement du Temps y est notamment des plus chaotiques. Certains akasha sont ainsi pris dans la répétition d'une seule journée tandis que d'autres n'en connaissent même pas la notion ! Cette particularité est certainement l'une de celles qui nous attirent dans les Plans Subtils, comme si nous avions tous l'intuition que nous y retrouverons les émotions propres à notre Age d'Or, avant que les humains ne s'approprient la terre par l'Histoire...

De fait, cette nature paradoxale définit les akasha comme une singularité magique puisqu'ils sont constitués d'une essence qui est théoriquement incontrôlable par les humains. Protéiformes, mouvants, instables ou au contraire inertes et morcelés, les Plans Subtils forment une nébuleuse de "réalités" magiques qui sont autant d'occasions de recueillir les éléments d'une sagesse trop ignorée. Alors que les mondes de kabbale sont assurément des représentations intérieures d'une Création complexe, alors que les domaines élémentaires des mages les plus audacieux ne sont que des refuges figés et que les Royaumes selenim ne sont que des réservoirs servant les appétits de Maudits mégalomaniaques et décadents, les akasha forment les étapes d'une quête sans cesse surprenante, bouillonnante de vie et d'épreuves.

Nous autres Pèrègrins d'EntreMondes vouons notre existence à l'immersion dans ces sources de sagesse cachée. Notre éthique de la quête passe par l'entretien de la flamme de la Légende qui nous permettra un jour, à chacun d'entre nous, de contempler le Temps Sacré. Étrangement cette approche de l'Agartha que certains qualifient de passéiste s'avère riche en enseignements quant aux plus grands mystères qui nous préoccupent. Celui qui se lance sur la trace de la Source Primordiale pourra peut-être connaître la Révélation du Temps Sacré. Nombre d'entre les Déchus continuent ainsi de penser le Sentier d'Or comme une machination multiséculaire. Notre expérience nous presse de leur dire que leur obsession pourrait très bien se trouver depuis longtemps autour d'eux et qu'elle a été accomplie sans eux.

Assurément les akasha ouvrent de nouvelles voies insoupçonnées vers l'Agartha. Les textes que vous m'avez demandé de rassembler constituent ainsi une collection d'études et de récits fruits des nombreux voyages de mes frères. Confiant en votre œuvre, je suis sûr que vous en ferez bon usage et que vous contribuerez à notre cause.

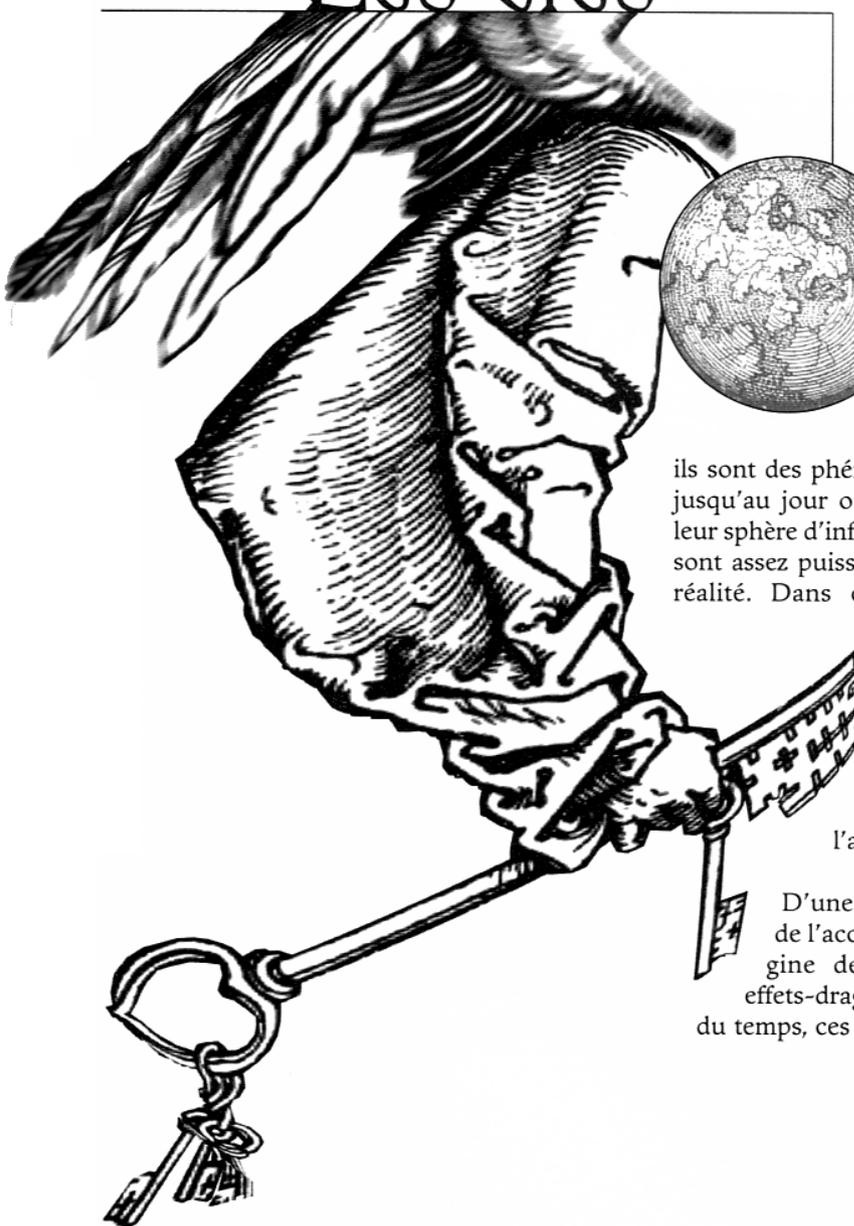
Amicalement,
An'Derion, Passeur d'EntreMondes





Les akasha sont des lieux en dehors du monde parcouru habituellement par les Nephilim. Les règles qui y règnent peuvent donc être sensiblement différentes de celles de la réalité. Par contre, du fait de leur diversité, il est très difficile d'en dresser exhaustivement les particularités. Les Clefs proposent donc de répondre aux questions les plus communes concernant les principes régissant les micro-mondes akashiques. Plus que des systèmes précis, vous trouverez là des guides d'interprétation qui vous permettront de faire face aux situations problématiques. Ainsi, s'il est une règle essentielle, c'est celle du rêve... Les akasha sont des curiosités pour les Nephilim, merveilleux ou terriblement dangereux, ils sont certainement l'expérience la plus proche du rêve que les Nephilim peuvent vivre.

Les clés

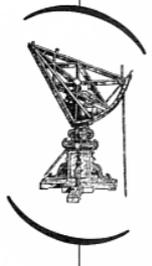


1 - COMMENT DÉTECTER UN AKASHA ?

PAR RÉVÉLATION

L'activité des akasha est certainement l'un des aspects les plus difficiles à prévoir. Etant constitués de champs magiques mais aussi de Ka-Soleil, ils sont des phénomènes souvent insaisissables jusqu'au jour où vous entrez par hasard dans leur sphère d'influence. En effet, certains akasha sont assez puissants pour transparaître dans la réalité. Dans ce cas-là, les manifestations magiques sont plus fréquentes et la proximité du Plan Subtil peut aller jusqu'à offrir aux êtres sensibles à la magie, tels que les Nephilim, les visions fugaces de ce qui les attend de l'autre côté.

D'une certaine manière, la proximité de l'accès à un akasha peut être à l'origine de la formation de véritables effets-dragons de Ka-Soleil. La plupart du temps, ces reflets de créatures ou d'objets





présents dans un Plan Subtil sont inoffensifs : ils sont éphémères et incapables d'agir concrètement sur la réalité physique. De tels phénomènes sont vraisemblablement à l'origine de certaines légendes urbaines, mais aussi de hantises.

PAR La RUMEUR

Plus un akasha est puissant, plus il a de chances de transparaître dans la réalité. Dans ces cas-là, les humains les plus sensibles peuvent apercevoir certaines de ses manifestations comme si elles étaient réelles. Pour la plupart, ces rencontres sont prises pour des hallucinations, mais certains vont jusqu'à raconter leurs étranges expériences. Les Nephilim qui s'intéressent aux akasha ont ainsi tout intérêt à se mettre en quête de tels témoignages. L'information et la présence sur le terrain sont ainsi les premières armes des voyageurs d'entre les mondes. Depuis les rayonnages des bibliothèques jusqu'aux sentiers oubliés en passant par les greniers et les ventes aux enchères, aucun indice n'est à laisser de côté.

PAR La SENSIBILITÉ magique

Lorsqu'un Nephilim se trouve à proximité d'un akasha, il peut en sentir l'influence en testant son ka-élément le plus lié analogiquement au Plan Subtil près duquel il se trouve. Par exemple, un akasha féérique sera lié au Ka de Terre tandis qu'un autre cristallisé autour de l'esprit d'une bataille sera associé au Ka de Feu... Il suffit alors de réussir un jet sous vision-Ka pour sentir une perturbation anormale dans l'agencement et le mouvement des champs magiques. Cela dit, à moins de réussir un jet sous la compétence Conn. des akasha, le Nephilim n'aura aucune idée précise de la nature du phénomène perçu. Par contre, si le jet est inférieur au Ka-élément concerné, il pourra avoir une vision fugitive du contenu de l'akasha, comme s'il se superposait à la réalité. Quelle que soit la sensibilité d'un Nephilim à l'influence d'un akasha, il lui faut toutefois trouver une porte pour y entrer.

2 - COMMENT ACCÉDER À UN AKASHA ?

Avant toute chose, les akasha sont techniquement définis par un POT de Prénance allant de 1 à 50. Ce potentiel rend ainsi compte de la stabilité de l'akasha, de son inertie, de son étendue mais aussi de son imprégnation au sein des champs magiques. Utilisé comme caractéristique passive dans une opposition, le POT de Prénance sert à rendre compte de la difficulté d'agir dans un akasha.

On le remarquera alors, plus un akasha est potentiellement fort et donc présent dans les esprits plus il sera difficile pour un Nephilim de les bouleverser par ses capacités magiques.

POT de prénance

| | |
|--|---------|
| akasha éphémères / morcelés / désertés / incohérents | - de 15 |
| akasha présents dans les esprits / localisés / sources de légendes | 16-25 |
| akasha mythiques / étendus / peuplés | 26-35 |
| akasha proches du Temps Sacré (ex: Cités Thuatha, Jardin des Hespérides) | + de 35 |



PAR ACCIDENT

Certains akasha ont le pouvoir de “déborder” sur la réalité pendant des périodes bien précises. Il fut une époque où les akasha étaient tellement dynamiques et denses qu'ils pouvaient s'ouvrir même devant un humain non initié. Ce temps est maintenant révolu et c'est seulement à l'occasion de conjonctions astrologiques bien précises ou à des dates particulièrement symboliques que de tels phénomènes peuvent arriver, et brièvement.

PAR UN SORT

Les Nephilim versés dans les arts de la magie peuvent forcer les événements et la trame des Plans Subtils par les effets d'un sort. La plupart du temps, ces sortilèges de magie ont été tissés par des voyageurs aguerris et sont dédiés à un akasha en particulier. Seuls les plus grands mages ont la possibilité de modifier les champs magiques de manière à ouvrir les akasha plus systématiquement.

La liste de ces sortilèges transmis au fil des siècles serait trop longue à rapporter, mais on peut en dégager certains grands principes. Ainsi, il apparaît que les sorts de premier cercle sont conçus pour accéder à un akasha bien précis (seuil supérieur à 50% en Basse Magie), ceux du deuxième cercle à un akasha lié à un Ka-élément donné (Seuil supérieur à 60% en Haute Magie), tandis que ceux du Grand Secret ouvrent n'importe quel akasha.

La durée de ces sortilèges est en général très courte alors qu'ils violent d'une certaine manière les lois magiques d'un Plan Subtil.

L'ouverture créée par les sortilèges de premier cercle n'excède pas ainsi une minute, une heure pour la Haute Magie et une journée pour le Grand Secret. Une fois la durée de ces sortilèges expirée, le Nephilim qui avait réussi à pénétrer dans un akasha en est expulsé et perd 1d6-2 points dans le Ka-élément associé à l'akasha visité, à moins d'être revenu au point d'ouverture.

En dehors de la Magie, la science occulte la plus proche de la nature des akasha, quelques rares invocations de Kabbale peuvent remplir la même fonction. Fruits des recherches de kabbalistes investis dans l'exploration des Plans Subtils, elles permettent d'invoquer des créatures qui servent de Passeurs entre la réalité du Nephilim et l'intérieur de l'akasha en remplissant la fonction d'une porte “mobile”.

PAR UNE PORTE

Le moyen le moins hasardeux et le plus sûr d'entrer dans un akasha est certainement d'en trouver une porte.

Les portes d'un Plan Subtil consistent en des objets ou des lieux qui sont ses ancrages dans la réalité. Véritables points de fixation de l'akasha, ils sont associés à des objets sources de rêve ou d'imaginaire, alimentés par le Ka-soleil des humains alentour. Si la plupart des portes prennent l'apparence de seuils (véritables portes, tunnels, arches, et autres passages), ils peuvent aussi apparaître sous la forme de tableaux, ou de livres, ou toute autre œuvre propice à ouvrir sur des paysages issus des légendes ou de l'imaginaire humain.

Trouver un de ces accès nécessite des recherches et une certaine empathie entre le Nephilim et l'akasha qu'il compte rejoindre. Bien souvent, ce n'est qu'après de longs efforts que le postulant au voyage découvre qu'un objet qu'il avait sous les yeux depuis longtemps était la porte qu'il recherchait. Lorsqu'un Nephilim vit une telle expérience, on le dit “habité” par l'akasha qu'il cherche à pénétrer...

En termes techniques, lorsqu'un Nephilim trouve la porte d'un akasha, il doit réussir une opposition entre son Ka et le POT de Pré-gnance de la destination qu'il vise. S'il le désire, il peut sacrifier de son pentacle autant de points du ka-élément associé à l'akasha qu'il le désire pour augmenter ses chances. En cas d'échec, s'il veut de nouveau tenter sa chance, il devra de nouveau sacrifier son ka-élément (cumulables avec les précédents sacrifices). Une fois le test réussi, le Nephilim peut pénétrer dans le Plan Subtil sans nouveau sacrifice, en réussissant ce seul test.





3 - QUE DEVIENT UN NEPHILIM EN ENTRANT DANS UN AKASHA ?

Une fois entré dans un akasha par un moyen ou un autre, un Nephilim perçoit son environnement comme une nouvelle réalité magique. Cela dit, des jets en vision-Ka réussis permettent de percevoir que cette perception est comme faussée. En fait, à force de persévérance, le visiteur peut se rendre compte que les champs magiques à l'intérieur d'un akasha ne sont pas aussi dynamiques qu'ailleurs et que d'infimes

parcelles de Ka-Soleil sont perceptibles derrière toute chose visible. D'une certaine manière, les Nephilim qui ne tombent pas sous le charme d'un akasha sont souvent pris d'un sentiment de malaise, d'inquiétante étrangeté. Cette impression d'évoluer dans un décor s'efface d'autant plus que l'akasha est stable ou ancien et que le Nephilim y séjourne longtemps. Trop heureux de découvrir des endroits qui peuvent répondre à leur souvenirs ou à leurs désirs, il n'est pas rare que certains se laissent bercer d'illusions quant à la réalité de ce qui les entoure...

4 - ET LE SIMULACRE ?

Lorsqu'un Nephilim entre dans un akasha, son unité avec le simulacre n'est pas rompue. Le couple disparaît donc de la réalité pour exister et évoluer dans l'akasha à part entière.

5 - ET LA STASE ?

Quelles que soient les lois qui régissent les Plans Subtils, et malgré leur nature magique, les Nephilim sont toujours liés à leur stase. Deux cas de figure sont alors possibles : soit le Nephilim décide d'entrer dans un akasha avec sa stase, soit il la laisse dans la réalité physique, si possible en lieu sûr.

Si un Nephilim emmène sa stase, il peut toujours y puiser des points de Ka en appoint à ses opérations magiques, dans la limite des points qui sont alloués à chaque Ka-élément. Par contre du fait de la dynamique des champs magiques à l'intérieur d'un Plan Subtil, il est impossible de la recharger autrement qu'en quittant l'akasha visité.

De même, si un Nephilim vient à subir assez de dommages pour connaître l'équivalent de la mort dans la réalité physique : la victime doit faire le jet habituel pour savoir si elle réintègre sa prison magique. En cas d'échec : le Nephilim réintègre sa stase, mais se retrouve en plus prisonnier de l'akasha, à moins qu'il se réincarne dans un rêveur humain qui passe à proximité. Si cela est possible, le Nephilim se retrouve dans le corps de son nouvel hôte qui se réveille brutalement.

Par contre, si le Nephilim mortellement touché n'a pas la chance de pouvoir trouver un nouveau simulacre, son corps se dissout dans les champs magiques pour nourrir l'akasha. Cependant, si la victime a eu une action notoire dans l'akasha (tel que vaincre une menace, modifier l'histoire locale, etc.), il peut y avoir apparition d'un fantôme du Nephilim incorporé dans la vie légendaire du Plan Subtil où il est tombé. En termes techniques, cette évolution est proche d'une narcose, à la différence que ce qui reste du Nephilim est plus actif que dans la réalité. Sauver un Nephilim dans cet état est aussi, voire plus, difficile que faire réintégrer une narcose à sa stase, car la victime est persuadée de continuer à vivre...

Enfin, si un Nephilim a laissé sa stase hors d'un akasha et qu'il se trouve en situation d'y être réintégré, la gangue de Ka-soleil qui entoure un akasha empêche son pentacle de regagner sa stase, ce qui signifie sa dispersion définitive dans les champs magiques...





6 - LES HUMAINS PEUVENT-ILS ENTRER DANS UN AKASHA ?

Du fait que les Plans Subtils sont de plus en plus éloignés de la réalité, il devient extrêmement rare pour un humain d'entrer physiquement dans un akasha. Par contre, il arrive encore que des rêveurs plus ou moins aguerris ou conscients de leurs agissements parcourent ces paysages étrangers.

Lorsqu'un humain entre en rêve dans un akasha, c'est d'une certaine manière son moi spirituel formé de ka-soleil que l'on rencontre, alors que son corps reste dans la réalité. Ce double que certains diraient astral correspond la plupart du temps à son apparence habituelle, mais les rêveurs les plus expérimentés arrivent, semble-t-il à se façonner une image que l'on pourrait qualifier d'idéal du moi (pour exemple, voir le scénario le Sanctuaire du Soleil Caché dans le supplément l'Atalante fugitive).

7 - COMMENT FONCTIONNENT LES SCIENCES OCCULTES DANS LES AKASHA ?

Les akasha sont des territoires fascinants et fabuleux pour bon nombre de Nephilim. Cela dit, leur nature singulière implique de nombreuses précautions pour quiconque entend y pénétrer et y accomplir une partie de sa quête de l'Agartha. L'exercice des sciences occultes "classiques" y est ainsi soumis à des restrictions souvent handicapantes. De ce fait, la plupart des Nephilim ne considèrent pas l'exploration des akasha comme une voie intéressante pour eux, sinon de manière épisodique et prudente.

Plusieurs principes d'exercice des sciences occultes rendent compte de la grande différence entre les Plans Subtils et la réalité.

La substitution

Etant donné que les Plans Subtils sont formés de champs magiques façonnés par une gange de Ka-soleil qui leur donne forme tout en les emprisonnant, les effets magiques initiés dans les akasha sont soumis à ce qui a été baptisé le

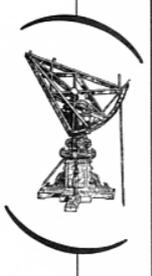
principe de substitution. Ainsi, tout sort réussi au sein d'un akasha est alimenté par les champs magiques qui lui donnent sa substance. Ce qui peut paraître anodin dans la réalité peut devenir problématique dans un Plan Subtil. En effet, tout effet magique nécessite donc de prendre quelque part pour manifester ailleurs. Par exemple, créer une source à un endroit peut signifier faire disparaître un arbre ailleurs, manifester une illusion en un endroit peut signifier rendre fou un habitant dans un village voisin.

De telles manifestations magiques peuvent bien sûr modifier l'essence d'un akasha, mais cela ne s'effectue en général que sur le long terme, à moins qu'un Plan Subtil devienne le théâtre d'une véritable guerre magique. Pour apprécier les effets de la substitution, nous vous conseillons d'utiliser les analogies élémentaires comme guide (associations, oppositions, etc.), en prenant comme repère le cercle d'une sort pour en déterminer l'étendue.

Notez bien qu'en tant que meneur de jeu, vous n'avez pas à rendre compte systématiquement des conséquences de la substitution. Ne le faites que lorsque cela est pertinent ou dramatiquement intéressant. Par contre, la mise en œuvre d'effets magiques sur le long terme est plus intéressante à surveiller.

En effet, l'usage des sciences occultes à l'intérieur des akasha, du fait de la limitation des mouvements des champs magiques en leur sein, peut avoir des conséquences néfastes pour leur cohésion. Ainsi, tout sort réussi à l'intérieur d'un akasha oblige à un test en opposition contre le POT de Prénance dont la caractéristique active est le seuil du sort divisé par 10 puis multiplié par le nombre de cercles (exemple : un sortilège de deuxième cercle avec 60 en seuil donne un POT de 6x2 soit 12). Si cette opposition est réussie, l'akasha perdra un point de son POT de Prénance.

On s'en rend compte alors : l'usage répété et intempestif des sciences occultes peut menacer l'équilibre d'un akasha. Les récits de conflits magiques au sein des akasha ne manquent pas et certains ont pu ainsi disparaître après une tragique agonie, un déchirement inexorable déclenché par des Nephilim ou des membres des sociétés secrètes...





— GUIDE
D'INTERPRÉTATION
DU PRINCIPE DE
SUBSTITUTION

PREMIER CERCLE

*OBJETS OU ÉLÉMENTS SUBSTITUÉS :
pouvant être portés par un humain.
Le seuil peut éventuellement corres-
pondre à un poids en kilos.*

*Exemple : un sort de Terre de seuil 40
peut faire disparaître une pierre du même
poids. Si ce sort a pour conséquence de faire
baisser le POT de Prénance de l'akasha
(voir plus bas), au lieu d'être un anodin
caillou, ce pourra être la pierre de soutène-
ment d'un édifice, ce qui aura pour consé-
quence de faire s'écrouler la bâtisse...*

DEUXIÈME CERCLE

*OBJETS OU ÉLÉMENTS SUBSTITUÉS :
d'une taille exprimée en seuil/10
mètres cubes.*

*Exemple : un sort de Lune avec un seuil de
30 pourra faire disparaître une sculpture qui
faisait "rêver" la population locale, ce qui
peut avoir des conséquences inattendues sur
le long terme...*

TROISIÈME CERCLE

*Les éléments substitués correspondent à une
zone dont le rayon est égal au seuil exprimé
en mètres.*

*Exemple : un sort d'eau de seuil 60 peut faire dis-
paraître un étang dont la surface est inscrite dans
un cercle d'un rayon de 60 mètres.*

L'INSCRIPTION

Certaines manifestations magiques au sein des akasha peuvent avoir des effets qui durent bien au delà de la normale attendue. Ainsi, toute manifestation magique qui a pour effet de modifier significativement et visiblement l'essence d'un akasha sera permanente. Par exemple, si un magicien fait apparaître un Glaive Élémentaire et qu'il élimine une créature belliqueuse avec, son arme intégrera la légende de l'akasha, y compris une fois la durée du sort expirée. De même, si un Nephilim est à l'origine de la création d'une source qui a sauvé, par exemple, un village de la mort, son œuvre sera rendue permanente. D'une manière générale, les sorts qui sont sujets au principe de permanence sont ceux qui ont une manifestation donnant lieu à une matérialisation physiquement perceptible.

La magie

De toutes les sciences occultes, la Magie est la moins problématique à mettre en œuvre, car la plus proche de l'esprit et de la nature des akasha. Tout sortilège répond cependant au principe de la substitution, ce qui peut surprendre et déstabiliser les mages non avertis.

La Kabbale

Royaumes de Kabbale et akasha partagent des caractéristiques communes même si leurs natures sont complètement différentes. Des liens analogiques peuvent se tisser entre eux, et ce d'autant plus qu'un akasha et un royaume sont proches. Malgré tout, l'usage de la Kabbale est souvent problématique et plus ardu à mettre en œuvre. Par exemple, un Plan Subtil lié aux légendes arthuriennes sera beaucoup plus compatible avec les créatures de Zakaï qu'un akasha né des tableaux de Jérôme Bosch, plus en accord avec Pachad.

Malgré la distance analogique entre les royaumes de Kabbale et tout akasha, un kabbaliste pourra toujours appliquer les principes de l'Arbre de Vie au nouveau "monde" qu'il visite. De cette manière, il pourra conclure des pactes (pour plus de détails, voir le supplément la Kabbale) avec des créatures propres à un akasha et établir avec eux





une relation similaire aux invocations kabbalistiques traditionnelles. Bien sûr, un tel pacte ne s'applique qu'au sein d'akasha analogiquement liés, et non dans la réalité.

Cette tendance rare parce que ardue est à l'origine d'un cercle de kabbalistes jugés déviants par leurs frères.

L'ALCHIMIE

Cette science occulte est seulement exceptionnellement opérante dans les akasha du fait de la rupture du lien d'un Nephilim à son athanor. Ainsi, même les préparations "importées" sont inefficaces du fait de la césure de ce lien qui empêche l'activation de l'effet par l'athanor. De ce fait, l'alchimie est la plus éloignée des sciences occultes de la sagesse du Temps Sacré. En effet, le domaine des alchimistes consiste plutôt à modifier la réalité physique magique que de chercher refuge dans les Plans Subtils.

Par contre, certains alchimistes entêtés ont pu découvrir qu'il était possible de créer un nouvel athanor accordé à un akasha particulier ce qui rend les opérations alchimiques opérantes à l'intérieur. Parmi eux, on notera que les membres du Glorieux Alliage sont les plus engagés dans l'exploration des Plans Subtils, notamment dans le cadre de leur quête d'Arkemia, leur monde vierge, fruit ultime du Grand Œuvre. Cela dit, cette solution est coûteuse en Ka-éléments et peu compatible avec l'idée de voyage propre à l'esprit des Nephilim familiers des akasha. Quelques uns persistent cependant et seraient à la recherche d'un artefact mythique qui aurait le pouvoir de percer la gangue de Ka-Soleil entourant les akasha. Si un tel automaton existe encore, il permettrait ainsi à un alchimiste de pratiquer sa science dans n'importe quel Plan Subtil !

8 - UN NEPHILIM PEUT-IL FAIRE APPEL AUX COMPÉTENCES DE SON SIMULACRE DANS UN AKASHA ?

Etant donné qu'un Nephilim entre "physiquement" dans un akasha, la symbiose avec son simulacre n'est pas rompue. Il peut donc naturellement utiliser les compétences qu'il a acquises par l'expérience de son simulacre, à condition qu'elles soient applicables, mais aussi faire appel à celles de son hôte humain. Par contre, en cas d'échec critique, les conséquences sont beaucoup plus dramatiques. Ainsi, en cas d'Ombre, le simulacre est expulsé de l'akasha et le Nephilim subit l'équivalent d'un effet Jésus. Son simulacre désorienté se réveille alors dans la réalité, tandis que le Nephilim est livré à lui-même dans l'akasha. Son destin dépend alors de la proximité de sa stase ou d'un rêveur providentiel (voir plus haut la question de la stase)...

9 - QUELLE EST LA NATURE DES ÊTRES RENCONTRÉS DANS LES AKASHA ?

En dehors des Nephilim et des humains rencontrés au gré des périples dans les Plans Subtils, les akasha peuvent abriter deux types de créatures : les reflets et les chimères.

Les premiers constituent le plus souvent la population autochtone des lieux et peuvent être comparés à une extension active du décor environnant. Techniquement parlant, ces êtres sont des reflets d'humains, composés de Ka-soleil et de





ka-éléments qui les rendent tangibles au sein de leur akasha. Leur Ka-soleil est le reflet de leur force et de leur libre arbitre. La plupart ont ainsi un score compris entre 1 et 10, mais des figures locales ou légendaires peuvent prétendre à des scores "plus humains" voire "exceptionnels". Les autres caractéristiques sont généralement liées au potentiel de ces véritables simulacres d'humains.

Les chimères sont quant à elles des créatures proches des effets-dragons. Elles sont constituées d'un seul ka-élément, mais elles ont

une existence autonome et persistante à la différence des effets-dragons. A ce propos, certains Nephilim adeptes de l'exploration des akasha ont rapporté que des effets-dragons avaient pu rejoindre des akasha pour y élire domicile et ainsi échapper à leur dispersion dans la réalité...

10 - QUELLE EST LA NATURE DES DOMMAGES SUBIS DANS LES AKASHA ?

Les akasha sont des reflets plus ou moins distordus de la réalité, des rêves et des idées cristallisés par le Ka-soleil. Toutes les actions violentes ou ayant pour but de porter atteinte à l'intégrité d'un être y ont donc les mêmes conséquences que dans la réalité. Ainsi porter un coup d'épée blesse, enflammer brûle, etc. Pourtant, il existe une différence de taille : si les dommages ont une apparence "physique", ils portent atteinte à l'essence même de la victime, à savoir son pentacle ou son Ka-soleil. Ainsi, dans les akasha, tous les dommages subis par un Nephilim répondent de la règle des dommages magiques.

D'autre part, si un humain rêveur vient à subir des dommages, il peut perdre des points de Ka-soleil. S'il connaît l'équivalent de la mort dans un akasha, il est alors expulsé de l'akasha et se réveille traumatisé sinon fou.

Les rêveurs les plus expérimentés peuvent cependant se constituer peu à peu une armure onirique, un double rêvé : une sorte d'idéal du moi qui leur permet de se protéger plus ou moins efficacement contre de telles agressions.

11 - PEUT-ON EMMENER DES OBJETS RÉELS DANS LES AKASHA ?

Un Nephilim entrant dans un akasha n'a pas besoin de se démunir de ses possessions : les objets qu'il porte (vêtements, armes, outils, etc.) le suivent donc de l'autre côté.

Cependant, plus un objet est incompatible avec l'esprit d'un akasha, plus il sera difficile à son porteur de franchir la frontière d'un Plan Subtil. D'un point de vue technique, le meneur de jeu pourra attribuer au porteur d'objets jugés incompatibles un malus au test d'entrée allant de 5% à 30%. Par exemple, entrer dans un akasha reflet d'une lointaine époque préhistorique équipé d'un pistolet automatique peut tout à fait justifier un malus de 20% à son porteur. Dans le même ordre d'idée, s'accouttrer et s'équiper en accord avec un akasha peut faciliter le passage. Les Adoptés de l'Arcane VI, l'Amoureux, sont adeptes de cette technique et n'hésitent pas à reproduire le plus fidèlement possible un environnement en accord avec un Plan Subtil de l'époque qu'ils souhaitent rejoindre.

Si des objets incompatibles sont malgré tout introduits dans un akasha, leur fonctionnement reste très hasardeux. Ils peuvent mal, voire le plus souvent cesser de fonctionner comme s'ils étaient refusés par l'esprit de l'akasha. Dans ce cas, il y aura toujours un phénomène pour accompagner cette anomalie (phénomènes naturels et météorologiques, accidents au sens large).

D'autre part, la construction d'objets au sein des akasha est possible, à condition de trouver les ressources nécessaires. Il est ainsi tout à fait pos-





sible de créer de la poudre à canon dans un Plan Subtil qui ne connaît pas cette technologie puisqu'il suffit d'en réunir des ingrédients et de suivre une méthode pour arriver au bon mélange.

12 - PEUT-ON RAMENER DES OBJETS D'UN AKASHA VERS LA RÉALITÉ ?

Les Nephilim avides d'artefacts aux pouvoirs étonnants ou désireux de ramener un souvenir ont la possibilité de ramener un objet d'un Plan Subtil. Cette démarche est volontaire et nécessite des rituels qui permettront de rendre tangible l'objet "importé". Techniquement parlant, cette action est proche de la règle de création des reliques de Kabbale (pour plus de détails, voir le supplément du même nom). Une fois les rituels accomplis, l'objet choisi comme support prendra l'apparence de celui qui a été ramené de l' akasha...

13 - QUELS SONT LES LIENS DES AKASHA ENTRE EUX ?

Toute notion de géographie physique est inapplicable à l'enchevêtrement des akasha. La plupart du temps isolés les uns des autres, les Plans Subtils peuvent toutefois être connectés par des liens analogiques. Ainsi, naviguer de strates en strates est possible à partir d'un akasha, à condition de découvrir les portes symboliques qui mènent vers un autre akasha (pour plus de détails sur ce type de voyages, reportez-vous au principe des portes cardinales dans le chapitre consacré aux Voies fantomatiques). Si la majeure partie de ces sinuosités analogiques finit en impasses, il en est certaines qui peuvent mener à force d'efforts vers les couches les plus profondes des akasha, plus proches du Temps Sacré au cœur des Archipels pélasgiques.

exemples :

◆ *Un akasha du Quartier Latin des Barricades (Rives, esprit des lieux) permet d'accéder à celui du Temps des Cerises (Rives d'un temps) mais aussi à un plan Subtil né d'une utopie anarchiste (Ecumes) ou bien encore celui d'une réalité fantasmée née des idées des analystes Reich et Marcuse.*

◆ *Un Nephilim cherchant à rejoindre un akasha du pays de l'Or du Rhin (Archipels) passera tout d'abord par un akasha reflet de l'Allemagne romantique par exemple, duquel il plongera dans le Plan Subtil né des visions pompières d'un peintre avant d'accéder enfin à celui qui abritera les Niebelungen et autres Nixen...*





Rives
et NEFS

(Chapitre 2



Les Rives akashiques

Balayées par l'écume, les Rives s'offrent au promeneur solitaire comme le rêve d'un ailleurs oublié. Les Rives sont comme le fruit défendu, fascinantes mais inaccessibles au vertueux. Car elles sont la source d'une nouvelle sagesse, que seul le fou ose même imaginer.

Pénétrer dans un akasha des Rives est peut-être l'épreuve la plus pénible qu'un Nephilim aura à subir volontairement. La structure même des akasha, l'agencement si particulier des champs magiques et du Ka-Soleil font de ce "passage" un acte presque contre nature.



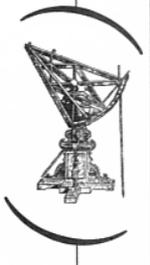
Les akasha des Rives sont sans doute les plus frustrants pour les nouveaux quêteurs, car il est difficile d'y pénétrer, mais ils ne renferment bien souvent que des reflets d'une réalité peu altérée. Ce sont les akasha les plus proches de la réalité humaine, ceux des rêves communs et populaires. Rares y sont les occasions d'y briller et ils ne sont souvent considérés que comme des points de passage vers les akasha supérieurs.

Mais les Rives sont le point le plus essentiel de toute quête akashique, car ils sont le premier pas vers une nouvelle forme de Sagesse et sont la source du Véhicule akashique qu'est la Nef

Parmi les Rives akashiques, on distingue habituellement deux natures fondamentalement différentes, bien que soumises à des règles communes, pour l'essentiel. Ainsi la forme la plus courante des Rives est celle d'akasha historiques.

On entend par là non pas le reflet d'une réalité absolue mais un instant fixé dans un inconscient collectif et maintenu vivace par les rêves et les

fantasmes humains. Bien au delà de Plans Subtils proprement historiques, on trouvera des akasha reflétant l'esprit des Lumières tout comme celui du Flower Power... L'autre forme, plus rare mais souvent d'un grand et beau mystère, est celle que l'on nomme "esprit des lieux". Ces akasha sont des idéalizations de lieux mythiques, mystiques ou tout simplement sources de rêveries et de fantasmes, comme Brocéliande, la Venise des Fanges, Bruges la Morte, Barcelone l'Insurgée, ou plus célèbre encore : la légendaire ville d'Ys.





1 - LE CORPS

DÉCORS

Les Rives akashiques sont multiples et superficielles. Dessinées par le profane comme l'initié, les akasha des Rives sont avant tout un riche réservoir de diversité, sans cohérence ni grands traits communs. Les akasha des Rives sont avant tout le résultat des fantasmes humains et de leurs projections oniriques, mais aussi le résultat d'une imprégnation marquante d'un lieu donné en un temps donné.

Les Rives sont également le point de passage obligé de tout voyageur akashique, car elles forment la première couche des Plans Subtils. Ce sont les seuls akasha qui sont directement en contact – en de très rares points – avec le monde physique des simulacres. Nombreux sont ainsi les Nephilim qui ont approché, parfois involontairement, ces reflets d'une réalité encore vivace ou ces mondes fantasmés.

La diversité des akasha des Rives est telle qu'on ne peut guère en tracer un portrait général, mais seulement mettre l'accent sur quelques points marquants. Les plus célèbres des akasha historiques sont ceux qui ont marqué l'histoire humaine, du fait d'événements extraordinaires, de personnages hauts en couleurs ou encore de bouleversements majeurs.

Comme un navire dans la brume, Nephilim et humains ne perçoivent les Rives que lorsqu'il est trop tard. Les portes sont opaques. Certains Nephilim, que l'on dit habités par l'akasha, sont capables, à force de manipulations pentacliques, de percevoir l'essence d'un akasha, sans pourtant être capable d'en percevoir la réalité. Cet exercice est très utile bien que complexe et permet d'éviter parfois les pièges des Arcanes mineurs.

Les DANGERS

Les Pièges

Les dangers des Rives akashiques sont essentiellement liés aux humains. En effet, on trouve dans les akasha des Rives des rêveurs humains. Ceux-ci sont une menace permanente et réelle, qui ne peut être combattue ou esquivée que par une grande prudence et une vivacité du pentacle. Il est fréquent que de jeunes voyageurs se voient purement et simplement emprisonnés par ces humains capables de rêves dirigés. Piégés, leur sort n'est alors guère enviable et les mémoires de l'Amoureux et de la Tempérance regorgent d'expéditions de sauvetage causées par la fougue et l'impétuosité de voyageurs novices.

Ce qui fait la beauté et la grandeur des Rives, c'est-à-dire leur diversité, est paradoxalement la cause de grands dangers. En particulier, ils sont un lieu de prédilection des Arcanes mineurs. Il n'est pas rare de voir certains akasha entièrement sous la coupe de Templiers, organisés en véritables compagnies de rêveurs, modelant à leur guise tel ou tel akasha.

L'errance

C'est ici encore du fait de leur grande diversité que les akasha des Rives recèlent un danger important, celui de l'errance. Lorsqu'un Nephilim découvre les akasha pour la première fois, il est fréquent qu'à l'image du kabbaliste monomane, il se sente étrangement proche de cet univers uniquement fait de champs magiques et de Ka-Soleil, comme les traces perdues d'une Atlantide retrouvée. Le terrible sort réservé à ces errants est peu enviable. Ils deviennent rapidement esclaves des habitants de l'akasha, consciemment ou non, volontairement ou non. Certains se plaisent à régner sur cette assemblée de pantins du haut de leur trône de marionnettiste. Mais, bien évidemment, la marionnette n'est pas celui qu'on croit et





certains Nephilim de l'Arcane XIV parcourent les akasha dans le seul but de retrouver ces errants et de les ramener à la raison et à une vision plus conforme à la réalité des champs magiques.

2 - L'ESPRIT

L'ORIGINE

Les Rives sont les premiers akasha à être apparus. Modelant les champs magiques grâce à leur Ka-Soleil, les humains commencèrent à garder trace de leur réalité dès qu'il eurent une conscience propre. Rapidement, ces consciences divergèrent et aboutirent à la multiplication ad libitum des akasha des Rives, comme si les Plans Subtils se sédimentaient avant d'être repoussés par le bouillonnement des plus récents. On doit ici distinguer l'origine mythique voire mystique des akasha "esprits des lieux" de celle historique des autres. C'est la preuve évidente de la force du Ka-Soleil et de l'instrument qui le façonne : l'être humain.

Les HABITANTS

Les habitants des akasha des Rives sont ceux qui sont les moins étrangers aux Nephilim incarnés. En effet, la plupart des akasha des Rives sont peuplés de reflets d'humains. On y trouve également un grand nombre de matérialisations propres à ceux-ci, tels des reflets d'objets communs ou d'idées chimériques mais humaines (monstres, créatures de rêve, mythes vivants, etc.) Bien d'autres créatures peuplent les akasha des Rives, comme des personnages idéalisés, des héros humains, des grandes figures légendaires et historiques.

Les Nephilim de l'Arcane 6, l'Amoureux, choisissent parfois d'y élire un domicile plus que temporaire. A force de temps, des Cours d'Amor ont totalement investi certains akasha, luttant pied à pied contre les Rêveurs humains pour la conquête de territoires oniriques.

Enfin, certains membres des Arcanes mineurs, Templiers et Mystes tout particulièrement, entretiennent de mystérieux personnages dans un état de rêve permanent. Pitoyables loques dans le monde réel, ces rêveurs absolus, comme

ils aiment eux-mêmes à se faire appeler, règnent parfois en maître sur un akasha entier. Très protégés dans le monde physique, les rêveurs absolus sont souvent tellement puissants qu'ils n'ont aucun besoin de protection dans leur akasha de prédilection. Enfermés dans un monde clos dont la taille peut aller d'une simple pièce à un paysage de plusieurs hectares, ils sont obsédés par la maîtrise absolue sur leur petit monde. Ils cherchent souvent à capturer des Nephilim, ordonnant ou participant à l'élaboration de pièges de grande ampleur dans lesquels sont attirés leurs proies.

Les VISITEURS

Les Rêveurs

Les akasha des Rives sont le lieu de prédilection des Rêveurs – faute de pouvoir aisément pénétrer plus avant dans le réseau akashique. Ils y exercent pleinement leurs prérogatives et leurs pouvoirs. Les rêveurs considèrent à l'évidence que les Rives akashiques sont leur territoire et, tout comme dans le monde terrestre, voient dans les Nephilim des intrus et des menaces à leur intégrité physique et mentale.

Les Arcanes mineurs

Sans doute les akasha des Rives sont-ils ceux qui recèlent les plus grands enjeux des Arcanes mineurs, non qu'ils soient les plus convoités, mais du simple fait de leur accès relativement aisé. Les Templiers aiment à utiliser les Rives comme terrain de construction de certains de leurs galions élémentaires. Les compagnies du rêve des Templiers sont à redouter tout particulièrement, montant parfois de véritables traque-nards pour Nephilim imprudents.

Les humains

Lors de très rares conjonctions, il peut arriver que les portes des Rives s'ouvrent sur le monde et qu'alors les akasha viennent en partie se superposer à la réalité du monde physique. Les portes des Rives étant en général inaccessibles, ces conjonctions sont la plupart du temps sans conséquence. Cependant, il peut arriver que la zone de recouvrement soit "habitée", c'est-à-dire qu'un ou plusieurs humains s'y trouvent à cet instant. Découvrir une porte vers un akasha est





un fait exceptionnel pour un humain. Mais si tel est le cas, rien ne l'empêche alors d'y pénétrer. Tout comme le simulacre d'un Nephilim, le corps des humains – grâce au Ka-Soleil qui est leur substance – est parfaitement viable dans un akasha. Si les portes restent ouvertes suffisamment longtemps (quelques heures en temps objectif, qui peuvent représenter plusieurs années en temps subjectif humain) le visiteur peut alors découvrir ce nouveau monde et s'y promener librement, puis en sortir intact, ayant simplement l'impression de s'éveiller

d'un rêve, alors qu'il n'en est rien. En revanche, si les portes se referment, l'humain est prisonnier d'un monde qui n'est pas le sien. Il devra sans doute lutter pour survivre aux dépens d'autres visiteurs, dont peut être des simulacres. Il attendra impatiemment la prochaine ouverture des portes, véritable prédateur attendant sa prochaine proie.

3 - L'ÂME

ENSEIGNEMENTS

Les Rives sont une expérience mystique qui n'a rien de spectaculaire. Les enseignements qu'un Nephilim peut tirer de ces premiers voyages dans les terres akashiques sont très simples, mais demandent un grand recul. Ce n'est qu'après avoir atteint les limites des Rives, après avoir emmené avec soi un morceau de ces terres de rêve (la Nef, voir plus loin) et avoir atteint d'autres lieux plus favorables à l'épanouissement spirituel et pentaclique que l'on saisit toute l'importance de ces premières expériences. Comme les premières années de la vie d'un simulacre le marquent à jamais, les premières voies empruntées par le Nephilim dans son voyage akashique le marqueront à tout jamais. La Nef, et donc l'es-

sence même de l'akasha, son "esprit", détermine une suite de parcours potentiels. Le Nephilim qui décidera alors de s'engager sur les voies de la recherche d'une nouvelle Sapience devra utiliser la Nef. Parcourir les akasha n'est pas un simple jeu de piste. Chaque akasha des Rives est le sommet d'un cône de probabilité; ainsi, pénétrer dans un akasha des Rives, c'est fixer ce cône et donc avant tout en exclure de son parcours potentiel une vaste majorité. On comprend pourquoi la navigation à l'aveugle n'est guère recommandée.

Les akasha des Rives enseignent avant tout une mystique du premier pas, une philosophie magique de l'engagement, qui ne peut être comprise qu'a posteriori. Ils forment donc une véritable épreuve pour le voyageur, épreuve douloureuse et qui demande à être maîtrisée par l'expérience.

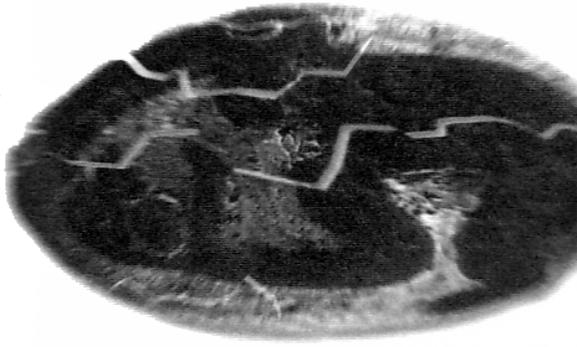
Les portes

Les portes des Rives sont les plus complexes à trouver. Du fait de leur connexion directe avec la réalité du monde terrestre, les portes sont souvent dans des lieux où on ne les attend pas. De plus, contrairement aux portes qui en partent, qui ne sont souvent que de simples seuils, celles qui mènent aux Rives sont comme les lourdes herses de forteresses oniriques. Comme pour prouver au Nephilim qu'il tente de pénétrer dans un monde dont l'essence même lui est étrangère, les portes des Rives ne sont que de simples épaississements des couches de champs magiques, fragilisant en ces points particuliers la gangue de Ka-Soleil qui les enserre. Il est donc extrêmement difficile au Nephilim d'y entrer involontairement. Il est en effet nécessaire d'exploiter le Ka-Soleil du Simulacre. Par une forme de fusion ou d'osmose entre les Ka-Soleil du simulacre et de l'akasha, le Nephilim est capable de se fondre dans la paroi et de pénétrer dans le Plan Subtil.

Il arrive que les portes s'ouvrent seules, lors de certains événements exceptionnels, laissant le passage aux Nephilim qui le souhaitent, mais aussi à certains humains.

Les portes des Rives revêtent souvent l'apparence de véritables portes : portails, arches, fenêtres, hublots, herses... Elles correspondent à l'imaginaire humain le plus commun en la matière.





Les Nefs

Les Nefs sont une étape capitale de la quête akashique. En effet, elles seules permettent de "prendre la route" et de voyager à travers le dédale sans fin que constituent les akasha pour le Nephilim qui ne connaît pas la voie.

Les Nefs sont des objets akashiques, un fragment de la terre d'un akasha des Rives. Prélevé avec le plus grand soin au cours d'un rituel faisant intervenir le pentacle du Nephilim et une source de Ka-Soleil, ce fragment devient alors un attribut essentiel du voyage vers d'autres akasha.

La Nef est, comme l'Athanor ou la Stase, un attribut personnel, lié au pentacle du Nephilim. Elle n'a pas de matérialisation physique mais diffuse une aura de Ka-Soleil, comme flottant au-dessus du Pentacle, bien que totalement dissociée de celui-ci. Elle est constituée d'un fragment d'akasha, c'est-à-dire d'une sphère de champs magiques contenue par le Ka-Soleil. Cette sphère est généralement de petite taille. La source de Ka-soleil nécessaire à l'apparition d'une nef étant généralement un simulacre, la disparition de celui-ci signifie également celle de la Nef...

1 - LA RECHERCHE

La Nef ne peut pas être prélevée en un endroit quelconque des champs magiques. La recherche du lieu propice à la création d'une Nef fait l'objet d'une longue et patiente quête qui peut durer plusieurs années. Une fois le lieu propice trouvé, le Nephilim passe à l'étape suivante.

2 - LA CRÉATION

Elle doit faire l'objet d'un rituel particulier, qui confronte le Ka-Soleil de l'akasha aux Ka-éléments du Nephilim, avant de pouvoir s'en saisir. Lorsque le Nephilim a passé cette étape, il acquiert alors, comme aimanté par son pentacle mais indépendant, cette sphère, mélange de champs magiques et de Ka-Soleil. Grâce à un travail éprouvant mais que nombre de Nephilim aiment accomplir, on peut ensuite façonner cette sphère en un élégant véhicule, dont la fonction mariée plus étroitement à la forme, sera de transporter le Nephilim vers les Ecumes Akashiques.

3 - L'UTILISATION

A l'inverse de la boussole akashique (voir les règles sur les Voies Fantômatiques dans les Ecumes Akashiques), la Nef ne fait que permettre le voyage vers certains akasha. Elle n'ouvre pas toutes les portes, mais seulement un certain type de portes. Le type dépend justement de l'esprit de l'akasha, c'est-à-dire de son orientation historique ou mythique. Ainsi une Nef issue d'un akasha marqué par la guerre (comme celui des Rives moribondes, voir plus loin) délimitera un "cône" de possibilités restreint aux akasha pareillement teintés de la notion de conflits. En revanche, créer une Nef à partir d'un fragment de l'akasha de la Mosquée Bleue d'Istanbul ouvrira un cône beaucoup plus large, comprenant les akasha cachés, oubliés des humains et en "décomposition". Enfin, pénétrer dans la Venise des Fanges donnera accès aux akasha dont le thème central est la décadence humaine, l'abandon et le luxe.

Le fonctionnement des Nefs est inconnu des Nephilim, qui constatent simplement qu'elles sont nécessaires pour voyager. Il semble que la Nef permette d'endiguer le flux de Ka-soleil qui se crée dès qu'une porte entre deux akasha est ouverte. Sans cet instrument, le pentacle d'un Nephilim est irrémédiablement altéré par ce flux de Ka-Soleil.





Chapitre 2



ECUMES et VOIES





Les Ecumes akashiques

Voilà le Nephilim voyageur qui pénètre dans les couches profondes des akasha. Devant lui, l'immensité chaotique des Ecumes akashiques. C'est une sorte de mer houleuse, une vaste étendue d'une matière aqueuse aux couleurs changeantes et difficilement identifiables. Lorsque le Nephilim voyageur s'avance dans cette mer immatérielle, il est très rapidement pris dans des tourbillons d'énergies qu'il est incapable d'identifier. Cela pourrait ressembler à de vastes champs électromagnétiques qui chercheraient à attirer les branches élémentaires de son pentacle. Comme des étoiles perçant l'immensité nocturne de la nuit, le voyageur peut apercevoir au loin des points de lumières, des phares distants ou bien même des masses rocheuses. Ce sont les akasha eux mêmes, des sortes d'îlots très dispersés, isolés comme perdus dans l'immensité des mers akashiques.



Les Ecumes akashiques constituent la deuxième couche des akasha.

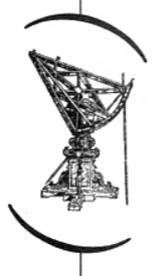
Ce sont les akasha élémentaires et oniriques créés en grande partie par des humains "grands rêveurs" et certains Nephilim qui souhaitent s'exiler dans ces terres lointaines. Ce sont souvent des fausses Agartha, des pièges. Beaucoup moins cartographiées que les Rives akashiques, les Ecumes akashiques sont le domaine du mystère, de la folie, de l'impossible, du fantôme et du fantastique. En effet cette couche des akasha fut et est en partie créée par tous les rêves et les cauchemars des artistes humains au sens large, ceux qui cherchent à enrichir la réalité quotidienne des autres porteurs de Ka-soleil. C'est aussi la couche des akasha qui contient les rêves des mystiques humains, les utopies, les paradis artificiels ainsi que tous les fantômes humains qui servent (ou servent) à l'humain à oublier la réalité. Enfin, les Ecumes contiennent telles des pierres précieuses abîmées, contenant un défaut, des créations élémentaires de certains Nephilim échoués dans ces mers inhospitalières, des sortes de domaines élémentaires, écumes de leur pendant physique créés grâce à la puissance de la troisième voie de la Magie.

Royaume de l'imaginaire, les Ecumes akashiques sont avant tout un piège, un barrage vers les Archipels pélagiques. Il est donc très souvent conseillé de voyager avec un guide ou du moins une carte, évitant ainsi de se perdre, de se noyer ou pire de s'échouer à tout jamais.

1 - LE CORPS

Les akasha des écumes portent tous des noms génériques très différents. En effet, les Ecumes possèdent la plus faible densité et la plus faible consistance de tous les akasha. Nées pour la plupart des créations artistiques, des fantômes et des utopies humaines, celles-ci ont tendances à être oubliées, à devenir inconscientes. Il existe quelques grandes exceptions, des akasha composés des plus grandes créations artistiques humaines et Nephilim passées dans la culture universelle. Cela explique aussi pourquoi de nombreux Nephilim essayent d'acquérir des talents d'artistes. Ils peuvent ainsi bâtir des akasha à leur convenance afin de pouvoir le regagner et de s'en servir comme un refuge.

Nous donnons les appellations les plus communément attribuées aux différentes formes d'akasha des Ecumes. Ces formes sont très multiples et l'exception est la règle dans les Ecumes. On pourrait même dire qu'il y règne l'originalité et l'invention permanente. Très souvent des akasha naissent pour ne connaître qu'une brève période





Nephilim aiment à se réfugier dans ces phares et ces havres, quittant ainsi les vicissitudes de la quête de l'Agartha. Ils travaillent alors de concert avec des artistes et des créateurs qu'ils forcent à construire des faux "phares" qui se révèlent être en fin de compte des prisons pour des Nephilim par trop crédules. Lorsque ceux ci s'échouent dans ces nasses, très souvent les rêveurs des arcanes mineurs les forcent à se délester d'une partie de leur sapience contre leur liberté.

La houle, les tempêtes, les récifs, les grands fonds

Les Ecumes akashiques sont animées de rythmes et de phénomènes très violents que l'on peut assimiler à la houle, aux tempêtes, aux récifs et aux grands fonds. Ces phénomènes sont l'expression des émotions humaines violentes mais trop frustrées pour donner naissance à des akasha particuliers. Ils sont en quelque sorte la mémoire, une sorte de sculpture géante dans une glaise liquide, des émotions de masse, des frissons de plaisir, de joie, de peur, d'angoisse etc. qui assaillent en permanence l'esprit éveillé et endormi de l'humanité. Mer protoplasmique, difficile de navigation, les Ecumes sont un vrai labyrinthe, une perte permanente où la dérive, la folie, l'emprisonnement sont monnaie courante pour le voyageur imprudent. Seuls l'art et l'imagination seront son épée et son bouclier dans cette quête de la Passion et de l'émotion.

Le Kraken, Charibde et Scylla

Des légendes circulent parmi les voyageurs des Ecumes akashiques concernant l'existence d'immenses créatures de rêve, autonomes et terriblement dangereuses, hantant les fonds des Ecumes. Il s'agirait du Kraken, de Charibde et de Scylla, détruisant les Nefs et abolissant les directions des boussoles akashiques (voir plus loin).



2 - L'ESPRIT

L'ORIGINE

La plupart des akasha composant les Ecumes sont nés, naissent et naîtront des rêves et des chimères des inventeurs, créateurs parmi les humains. En effet, ces akasha sont souvent originaires des cerveaux fertiles, tourmentés, en recherche perpétuelle, des artistes de tout poil, de tout genre qui sont éparpillés telle l'ivraie parmi le bon grain. Ces akasha peuvent différer des œuvres matérielles des artistes. En effet, ils correspondent aux désirs les plus secrets des

artistes, aux créations les plus intimes peut-être même ignorées par l'artiste lui-même. Ces akasha sont souvent de taille réduite mais très vivaces car ils sont formés des rêves les plus forts de l'artiste. Ces akasha se perpétuent en terme de cycle lorsque l'artiste crée un courant de pensée, un style qui est repris plus tard par d'autres. Ces artistes héritiers rêvent alors dans les mêmes terres que le(s) géniteur(s).

Les artistes majeurs et reconnus dont la création continue à faire fantasmer les hommes et les femmes, voient leur travail à la base des akasha les plus importants des Ecumes. Ces œuvres sont alors la base, l'origine au sens premier du terme des akasha directement issus des rêves et des fantasmes des admirateurs de celle-ci. Ainsi, l'akasha des Statues solaires est directement issu des fantasmes provoqués par la vision des sculptures, l'architecture et des ruines de l'Égypte pharaonique.

Certains des akasha des Ecumes sont aussi quelque part la mémoire des œuvres perdues des artistes disparus ou bien oubliés. Ainsi, les rêves les plus fous de ces artistes ont pu être conservés, archivés parmi les Ecumes. Ces créations, souvent maladroites, avortées sont très souvent à la base des Récifs et des dangers de ces akasha. Des artistes, trop longtemps en butte à l'ignorance de leur contemporains, ou bien marginalisés, ignorés ont ainsi réussi à trouver refuge ou du moins à trouver un refuge pour leurs créations.

Certains de ces akasha sont aussi issus de rêves "élémentaires" façonnés par des Nephilim. En effet, ceux-ci influencent les rêves de certains humains par le biais de drogues, de sortilèges ou bien d'hypnoèses et d'emprise psychologique afin que ces humains créent par leurs rêves et quelques fois leurs cauchemars des sortes d'akasha bulles dans lesquels ces Nephilim manipulateurs se réfugient souvent, pensant ainsi réussir plus vite leur quête agarthienne.

Les HABITANTS

La majorité des habitants des akasha des Ecumes est composée des créations et des personnages imaginés ou bien transformés par le talent plus ou moins important des artistes à l'origine des akasha. Ils sont aussi le produit des rêves des humains s'imaginant participer aux œuvres qui les font rêver. Ainsi, les Ecumes sont les domaines des Roméo et Juliette, de la Joconde, de la Chimère, des D'artagnan et autres mousquetaires, du Baron perché, du Chat Botté et d'Alice, de Moby Dick, de Sévarian le bourreau, de Schéhérazade, de Iago, de Lestat le vampire, de Decard le chasseur de répliquant, de Don Quichotte et du Lazarille de Torme, de Bardamu et même de l'ombre de Godot. Cette liste pourrait être continuée presque à l'infini car les Ecumes sont les cimetières de ces acteurs des songes et des fantasmes humains.

Ces personnages vivent des vies plus ou moins proches des œuvres qui voient leur naissance et leur épanouissement. Certains d'entre eux peuvent cohabiter dans des grands akasha et se rencontrer, formant ainsi d'étranges coteries et télescopages, étonnant toujours le voyageur.





Les visiteurs

Les rêveurs

Même si les Ecumes sont des akasha plus "lointains" que les Rives, elles sont assez fréquemment visitées par des rêveurs humains. En effet, ceux ci, impressionnés par une œuvre n'hésitent à plonger pendant leur sommeil dans un akasha en relation avec cette œuvre. Plus encore, il peut arriver que des rêveurs, conduits par des émotions complexes dues à leur vie, leurs amours et désirs se retrouvent "hébergés" par un akasha des Ecumes en correspondance avec leur état d'âme du moment. Cette alchimie est délicate, impossible à déterminer vraiment (ce qui rend la tâche des arcanes mineurs aussi compliquée qu'est le voyage pour les Nephilim dans les Ecumes).

Les voleurs des poussières pigmentaires

Ces rêveurs professionnels cherchent à s'emparer de la matière de ces akasha pour créer dans la réalité ; afin de bâtir sur Terre, en réel les créations artistiques qui les fascinent le plus. Certains d'entre eux sont des faussaires de haut vol et utilisent le fruit de leur rapine pour leurs propres créations qu'ils prétendent originales. Ce groupe trouvé grâce aux archives du Duc de Saint Amand se développe de plus en plus, rassemblant dans son sein de nombreux individus travaillant dans les industries des loisirs informatiques. En effet, la plupart d'entre eux, dépourvus totalement de la moindre once de talent et d'imagination, ne sont que des pilleurs, des copieurs et n'hésitent pas à reproduire et transformer des œuvres, elles, dignes de ce nom ; afin de construire de chimériques et hypothétiques univers virtuels. Ils ont alors grandement besoin de cette matière à rêve que dérobent les voleurs des poussières pigmentaires.

Les ouvriers d'Arcadia

Ce sont des humains qui essayent de se servir de tableaux célèbres pour voyager à travers les écumes. Ils cherchent à pénétrer dans les akasha des Ecumes en s'hypnotisant à l'aide des éléments clés d'œuvres d'art. Plus encore, ces humains un peu fous sont dirigés par des peintres utilisant une peinture entre le surréalisme freudien et l'art naïf, pensant ainsi créer des climats oniriques propices à l'évasion dans les akasha. Certains romanciers ont fait partie de cette très vieille organisation.

3 - L'AME

enseignement

La futilité de la création est l'essence même de la quête de l'Agartha. Voilà le principal enseignement que peut délivrer un akasha des Ecumes. En effet, ces fragments figés des rêves, des désirs, des fantasmes, des pulsions des humains sont les bornes, les refuges des quêteurs et des voyageurs Nephilim. Shakespeare faisait dire à Prospero que "*nous sommes tous de la même étoffe que les songes et notre vie infime est cernée de sommeil*". Parlait-il pour l'humanité ou bien pour les Nephilim, dont la vie est devenu un bref éclat, un "akasha" dans une longue nuit de sommeil et d'emprisonnement ? Oui, le songe, la folie de la création est l'étape obligé de la quête de l'Agartha. C'est en partie par le voyage parmi toutes les œuvres humaines que les Nephilim trouveront les voies vers ce seuil primordial, vers l'accomplissement éternel. Certains Nephilim voyageurs vont même jusqu'à penser que l'acte de création artistique au sens le plus large chez l'être humain serait la seule expression de la parcelle de Ka soleil se trouvant en lui ; l'équivalent d'un sort de magie ou bien d'une formule d'alchimie par rapport au Ka élément nécessaire pour le lancer.

Les portes

A l'identique des Rives, les portes sont très souvent semblables à leurs homologues terrestres. Elles s'intègrent en revanche à l'esprit, à l'ambiance de l'akasha artistique et/ou utopique.

Les voyageurs

Les Compagnons du Temps Sacré

Ce sont des Nephilim qui essayent de reconstituer les akasha des Ecumes mordorées qui tombent dans l'oubli. Ils sont des conservateurs et des restaurateurs de ces akasha que les humains oublient de rêver. Leur mission s'accompagne sur terre d'un travail muséographique très important. Ce sont très souvent des Nephilim de la Papesse.





Les Voies fantomatiques

C'est ainsi que sont nommés les chemins menant des Ecumes aux Archipels. Fantomatiques car invisibles aux Nephilim et aux habitants des akasha. Il est donc impossible d'en donner une description précise. Certains parlent de grandes voies de couleur élémentaire se déployant comme des rubans entre les Ecumes et les Archipels, d'autres de chemins toujours changeants sur lesquels brillent des bornes de pierres et de métal aux constructeurs oubliés.

Il faut alors aux Nephilim voyageurs, afin de ne pas se perdre, la célèbre boussole akashique qui vient compléter la Nef. Cette boussole se crée d'elle même dès qu'un Nephilim pénètre dans un akasha des Ecumes.

1 - LA BOUSSOLE AKASHIQUE

C'est une sorte d'Athanor, un construct lié de manière importante à la navigation du Nephilim sur les mers akashiques. Cette boussole se constitue d'une partie symbolique prise à chaque akasha traversé. Elle se compose d'une sphère ambrée, contenant des reflets évoquant les akasha traversés (on pourrait la comparer à du rêve de rêve, des souvenirs de rêves).

C'est aussi un carnet de route (un livre de bord) du navigateur que constitue le Nephilim. On peut y trouver des routes tracées. Elle conduit vers les portes des akasha en fonction de la manière du Nephilim de voyager dans cet akasha. Une fois une boussole constituée et mise en activité, elle peut être utilisée dans tous les akasha. C'est elle qui permet de s'orienter grâce aux points cardinaux des akasha.





2 - LES POINTS CARDINAUX DES AKASHA

Les akasha se définissent par les points cardinaux classiques plus deux : le Zénith et le Nadir

Ces deux derniers sont toujours cachés et leur découverte n'est jamais automatique et dépend des actions particulières du Nephilim dans l'akasha. Ces points cardinaux amènent à une porte qui elle-même conduit vers un autre akasha. Il est très important de noter que les portes ne sont pas toujours au nombre de six. Certains akasha ne possèdent qu'une porte d'arrivée et de départ se transformant en cul de sac pour le voyageur. Ces akasha peuvent être immenses, bloquant pour longtemps le Nephilim dans ce Plan Subtil.

Les points cardinaux amenant à une porte donnent aussi la nature du paysage vue par le Nephilim entre deux akasha, alors qu'il vogue sur sa nef ou bien sur une voie fantomatique.

Le septentrion :

Ce sont des paysages désolés, souvent recouverts de glaces en train de se briser à la manière d'une déroute de la banquise. Il y existe de grands icebergs, des plaques givrées, des grandes étendues froides et monotones.

Le midi :

Les paysages symboliques du sud sont composés très souvent de déserts apparaissant comme brûlant, recouverts d'un sable fin d'une couleur changeante, difficilement définissable comme s'il était composé de très petits cristaux ou bien de poussières de diamant. Ces étendues désertiques peuvent être aussi composées de roches concassées, brisées par l'érosion et la sécheresse. Elles sont alors semblables aux oueds et aux ergs des déserts nord-africains.

L'orient :

De manière générale, les paysages symboliques qui se découvrent derrière les portes orientales sont des paysages alternant des grandes steppes balayées par des vents violents et froids avec des constructions et des concrétions rocheuses naturelles mais étranges comme des sculptures d'anciens dieux abandonnés par leurs fidèles.

L'occident :

Les paysages occidentaux se composent de grandes falaises blanches de craies, balayées et érodées par un océan gris-vert déchaîné. L'herbe qui pousse sur ces falaises est d'un vert tendre.

Le zénith :

Passer par une porte zénithale est toujours une expérience exceptionnelle. Il n'y a pas de paysage symbolique attaché à ce point cardinal. Les voyageurs akashiques rapportent que chaque porte zénithale donne sur un paysage en rapport direct avec la voie fantomatique que devra emprunter le Nephilim en direction d'un archipel pélagique. Cela peut aller d'un vieux ponton de bois rongé par les coquillages, aux planches pourries par les embruns et le sel marin à un immense palais d'obsidienne aux formes géométriques pures, mais complètement vide. Seule généralité applicable aux paysages se trouvant derrière une porte du Zénith : ceux-ci baignent toujours dans une étrange lumière mordorée, une douce brillance composée de très fines particules de lumière, de poussières dorées comme si quelqu'un avait réduit en poussière de très fines feuilles d'or dans l'atmosphère. Des rayons de lumière découpent l'ensemble à la manière de projecteurs de cinéma sans qu'il soit possible d'en déterminer la source. Il n'y a pas d'astre ni de nuit dans ces paysages zénithaux.

Le nadir :

généralement, il est rare qu'un voyageur emprunte une porte du Nadir. En effet ces portes donnent sur la couche inférieure, celle des Rives. Le paysage associé est toujours désolé, nocturne, comme vidé de toute substance magique. Certains Nephilim pensent que ces portes nadirales sont des clés, des coins enfoncés par des Selenim ambitieux qui souhaitent se déployer dans cette énorme réserve de Ka-soleil et y installer une partie de leurs Royaumes. Il est dit que la transformation en Selenim est rendue plus facile par le passage d'une porte du Nadir.





Une porte d'un point cardinal donne toujours sur une autre porte du même point cardinal de l'akasha relié à celui de départ. Ainsi, l'akasha des Terres noires possède une porte occidentale. Cette porte ne donne que sur la porte occidentale de l'akasha des Murmures Vénitiens. Une fois dans les Murmures Vénitiens, le Nephilim devra trouver d'autres points cardinaux et donc d'autres portes pour pouvoir continuer son voyage.

3 - PRINCIPES DE RÈGLES POUR LA BOUSSOLE

Chaque cardinal de la boussole est mesuré avec un POT. Tous les POT commencent à 1 lorsque le Nephilim se découvre sa boussole attachée autour du cou ou bien fichée dans un bâton. Par la suite, chaque fois que le Nephilim pénètre dans un akasha des Ecumes, en comprend l'enseignement et découvre une porte cardinale, il gagne 1 point de plus dans le POT du cardinal associé à la porte.

OUVRIR UNE PORTE CARDINALE

Ce POT est alors utilisé pour "ouvrir" la porte trouvée. La chance d'ouverture de la porte est équivalente au POTx3 du cardinal associé de la boussole.

exemple : Anabseth se trouve avec un cardinal du septentrion à 10. Il aura 30% de chance d'ouvrir la porte du Septentrion de l'akasha dans lequel il se trouve. S'il échoue, il devra alors trouver la clé "naturelle" qui normalement se trouve dissimulée dans l'akasha ou bien rebrousser son chemin et trouver une autre voie fantomatique.

VOYAGER SUR LES VOIES FANTOMATIQUES

Lorsqu'il se trouve embarqué sur les voies fantomatiques en direction des Archipels pélasgiques, le Nephilim navigue à vue en quelque sorte. Il utilise donc pleinement sa boussole. Afin de continuer dans la direction indiquée par la porte, il doit réussir un jet l'opposition avec le POT du cardinal associé de sa boussole en actif et le POT de Prénance de l'akasha vers lequel il se dirige, en passif. S'il perd ce duel, le Nephilim est considéré comme perdu parmi les Ecumes et il devra se trouver un phare, un havre ou bien un récif sous peine de errer pour très longtemps parmi les dangers des Ecumes.

CRÉER UNE PORTE CARDINALE

Arrivé à 20, le Cardinal permet de trouver directement une porte.

Toute valeur au-dessus de 20 permet de tenter l'ouverture d'un cardinal dans l'akasha alors que celui n'existait pas et de d'établir un nouveau lien symbolique avec un autre akasha. La chance est égale à la valeur du POT du cardinal en %. Ainsi Anabseth possède une valeur de 22 en Cardinal du Septentrion. Il se trouve dans un akasha des Ecumes ne possédant pas de porte septentrionale. Il aura 22% de chance de créer grâce à sa boussole une nouvelle porte le menant vers un autre akasha.

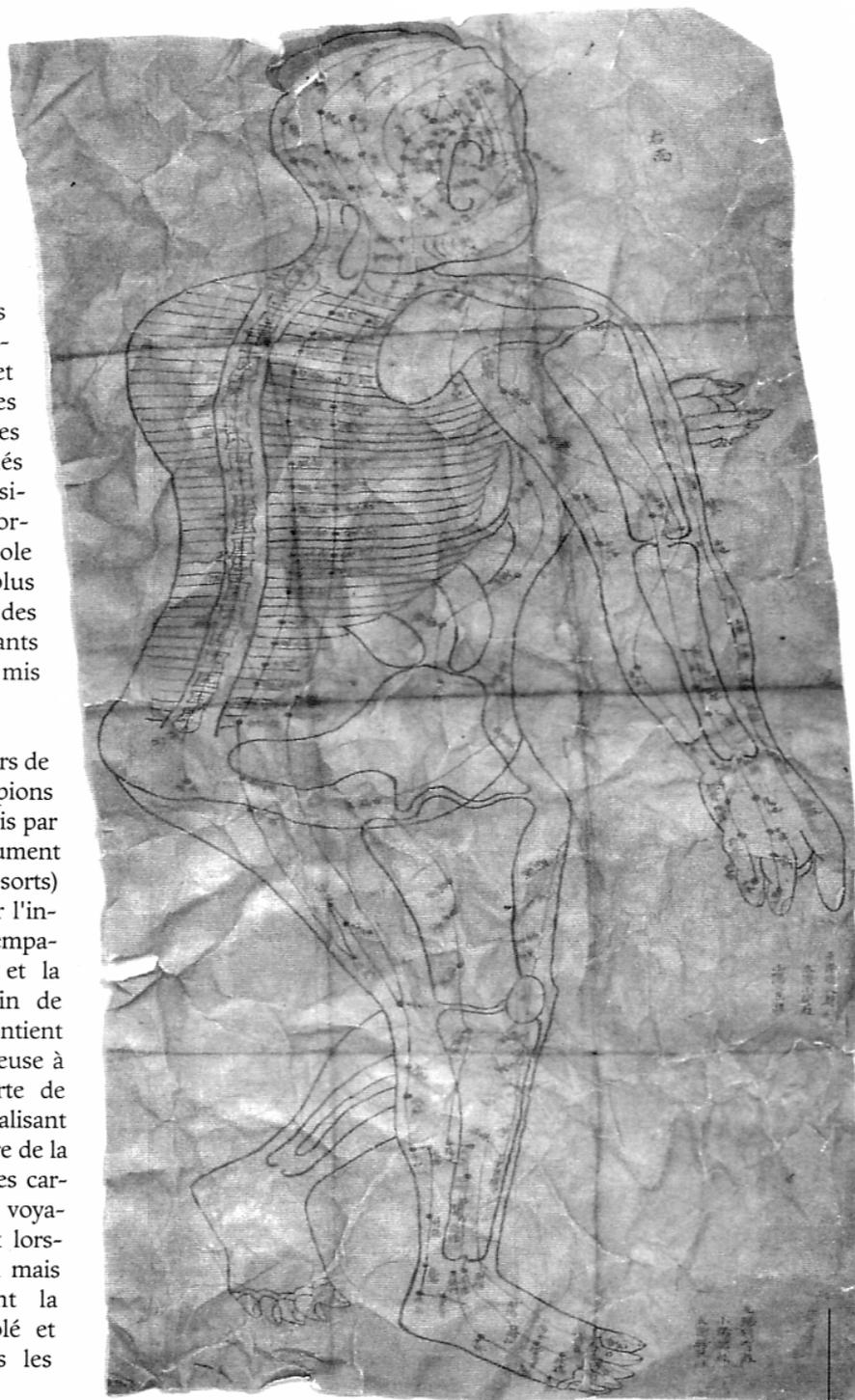
Cette opération ne peut être tentée qu'une fois. Si elle rate, le POT du cardinal utilisé baisse d'un point. La boussole aura perdu un peu de sa substance akashique.





Il existe des "horlogers" des boussoles appelés des boussoliers chargés de réparer et d'harmoniser les boussoles des Voyageurs. Ce sont des Nephilim spéciaux, réfugiés parmi les Ecumes qui n'hésitent pas à donner des morceaux de leur propre boussole afin d'aider des voyageurs plus ambitieux. Ils le font grâce à des rituels magiques très puissants qu'ils sont les seuls à avoir mis au point.

Il peut aussi exister des voleurs de boussole ou du moins des espions qui observent les chemins pris par le Voyageur. Ils ont un instrument spécifique (un ou plusieurs sorts) qui leur permet de décrypter l'intérieur d'une boussole. Ils s'emparent alors de la boussole et la vident de sa substance afin de dérouler le chemin qu'elle contient et d'en faire une voie lumineuse à travers les akasha, une sorte de corde d'argent, de ligne-ley balisant la voie prise par le propriétaire de la boussole et ouvrant les portes cardinales. Certains Nephilim, voyageurs novices, sont heureux lorsqu'ils trouvent un tel ruban mais ils oublient qu'ils suivent la sagesse d'un Nephilim volé et certainement dispersé dans les mers akashiques.





Les ARCHIPELS Pélasgiques

Chapitre 4





1 - LE CORPS

DÉCORS

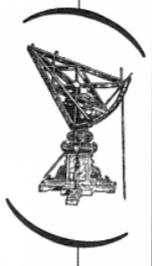
Situé au plus profond de l'océan des rêves et des mythes de l'humanité, les Archipels Pélasgiques forment un ensemble d'akasha cohérent. Tel un écrin caché derrière des brumes désorientantes, il ne se révèle que par visions fugitives aux rêveurs les plus persévérants.

Seuls les plus audacieux d'entre les voyageurs des Plans Subtils, ceux qui empruntent les fameuses Voies Fantômes peuvent témoigner de la majesté de ces lieux. Formant un ensemble impressionnant et pourtant fragile, l'Archipel s'offre toujours de cette manière à partir d'une grève sans fin donnant sur une mer aux visages changeants. Cet Océan Intérieur est ainsi l'ancrage le plus stable de l'Archipel dans la Réalité. Les accès les plus fréquents semblent répartis sur les rives de l'Atlantique qui vit jadis émerger les peuples du Pacte du Soleil Couchant connus sous le nom de celtes, mais aussi au sein de la myriade des îles de la Méditerranée qui accueillit les compagnons des Pélasges.

C'est au sein de cet Océan de mystères qui engendra tant de récits de navigations épiques que les Plans Subtils les plus proches du Temps Sacré forment le fameux Archipel. Là, ces akasha forment un réseau de légendes qui se rapprochent des terres du Sidh. D'après les légendes et les récits des plus grands voyageurs d'entre les mondes, c'est au cœur de ce continent merveilleux que jaillit la Source primordiale, aboutissement de l'agartha de ceux qui ont choisi la Voie des Origines. C'est ainsi sur ces lointains rivages que les Thuatha de Dannan ont construit leurs cinq cités magiques..

Rares sont ceux qui ont accompli le voyage jusqu'à son terme, et ceux qui ont pu contempler cette destination de rêve ont souvent quitté le royaume de la Matière pour se fondre en Agartha. Pour l'heure, à ceux qui ont choisi cette Voie, l'archipel offre de nombreux trésors qui sont autant de révélations dont les akasha féeriques nourris et vivifiés par la légende et l'épopée for-

Cet ensemble de Plans Subtils forme la strate d'akasha la plus archaïque. Même s'ils sont menacés, les Archipels sont un véritable univers dont aucun voyageur n'a pu rendre la complexité et la richesse. Parce que les Pérégrins d'EntreMondes sont liés à la culture européenne, les documents qui suivent s'attacheront essentiellement à décrire ce que certains ont pu nommer l'Autre Monde. Alors que les Archipels n'en finissent pas de livrer de nouveaux secrets, il est certain que certaines parties ouvrent sur des sphères culturellement plus proches des temps mythologiques d'autres peuples et civilisations que celles issues de l'envahissante culture occidentale (Alcheringa, El Dorado, le Pays du Bord de l'Eau, etc.).





ment les étapes. C'est ainsi que l'Archipel est réputé pour abriter des plans subtils dont les noms résonnent comme autant d'échos vivaces des grandes terres magiques du Temps Sacré. Parmi ces fameuses destinations, le reflet de Camelot, sanctuaire hors du temps des compagnons et fidèles du roi Arthur Pendragon est certainement le plus célèbre. Pourtant au delà de ce havre, Avalon, Ys, ou bien le pays perdu de Lyonesse ou la cité de Lavondyss au cœur de la forêt Périlleuse n'ont pas fini de livrer leurs mystères...

Les DANGERS

L'Océan Intérieur

Tout être s'aventurant à la recherche des akasha de l'Archipel doit entamer une navigation au gré de l'Océan Intérieur. Cette étendue d'eau constitue le principal moyen de voguer d'akasha en akasha, à condition de trouver sa route tout en évitant ses nombreux dangers. Fréquemment recouvert d'une brume presque lumineuse, l'Océan est capricieux et recèle de nombreux dangers. Depuis les étendues silencieuses et immobiles qui empêchent toute progression abritant des créatures monstrueuses, sans oublier tempêtes et tourbillons, nombreux sont les navigateurs qui ont disparu en croisant sur les eaux insondables de l'Océan Intérieur.

L'Appel

Au fur et à mesure que le navigateur progresse vers la Source Primordiale de l'Archipel pélasgique, l'influence du Sidh se fera plus pressante autour de lui. Ce phénomène désigné comme l'Appel regroupe et explique les phénomènes d'oubli et de distorsions temporelles si souvent associés à cette strate de Plans Subtils. Ainsi, quiconque s'ouvre trop à ces mondes risque d'être englouti par le flot du Temps Sacré. Ces égarés disparaissent au sein de bulles d'instant figés pour être rejetés, complètement désorientés, après une période pouvant aller jusqu'à plusieurs siècles.

Les Epreuves

De toutes les strates de plans subtils, les Archipels Pélasgiques constituent la plus structurée et la plus cohérente même si elle s'est morcelée au fil des âges. Source de sagesse s'offrant à ceux qui commencent à discerner l'Agartha, les Archipels sont aussi connus comme les plus dangereux akasha existants. Bien souvent, les rencontres sont l'occasion de soumettre le voyageur à des épreuves violentes. Ces ordures magiques sont l'occasion de joutes, de combats, de duels, de surpassements pouvant se solder par la mort. Hautement symboliques, les épreuves imposées au visiteur des Archipels sont pourtant autant d'occasions de mieux comprendre cet Autre Monde, de s'orienter dans la forêt de ses symboles.

2 - L'ESPRIT

L'ORIGINE

Le Temps Sacré

Jadis lorsque l'Atlantide s'élevait au centre du monde, les Archipels ne faisaient qu'un avec la Réalité. C'est lorsque les humains mirent fin au Temps Sacré que les Brumes ont séparé l'Autre Monde de la Terre. Alors que l'épopée laissait peu à peu la place à l'Histoire, l'Archipel s'est de plus en plus morcelé. Malgré toutes les tentatives des Nephilim pour sauvegarder ce qu'ils désignent toujours comme l'Héritage Secret, la dérive de l'Archipel n'a pas cessé de s'accroître. Cette évolution dramatique a déjà entraîné la perte de certains akasha, et les Nephilim proches de l'Autre Monde n'ont de cesse d'en trouver la solution.





Les plus engagés dans cette lutte occulte acharnée ont prêté le serment de rallier leurs frères qui ont choisi l'exil dans l'Autre Monde. Pour eux, la quête de la Source Primordiale et celle du Graal ne sont pas des fins en soi, mais plutôt les moyens de redonner vie à l'Autre Monde.

Les Pactes et les épopées

Outre les Terres Intérieures, Tir na Nog, les Plans Subtils qui forment l'archipel ont tous pour origine l'époque des pactes qui ont uni d'une manière ou d'une autre les peuples fréquentés par les Thuatha de Dannan et les Pélasges. Pour ces peuples, les Brumes n'étaient pas infranchissables, et quelques élus Eveillés ont pu rejoindre ces rivage mythiques. Certains y ont rejoint la Légende, les autres ont ramené des récits fabuleux à leurs frères.

Malheureusement, au fil des siècles, les liens qui unissaient les akasha de l'Archipel se sont distendus. Certains plans subtils seraient ainsi déclarés perdus, tandis que d'autres sont de plus en plus difficiles à joindre alors que leur dérive s'aggrave. Face à cette menace, il est de notre devoir, à nous Pérégrins d'EntreMondes, de faire vivre, de ressusciter les épopées du Temps Sacré afin de préserver ce qui reste de l'Héritage Secret.

Les habitants

Les akashas qui composent l'archipel pélasgique sont certainement ceux qui offrent la plus grande diversité d'habitants, qu'ils soient d'apparence humaine ou chimérique.

La Faune

En tant que pérégrin féru des sentiers lunaires de l'Archipel, il m'est difficile de trouver quelle rencontre ou légende vous évoquer en premier. Toutefois, à bien chercher, la première impression qui me revient à l'esprit concerne certainement tout simplement la faune. Jamais, je n'ai vu plan subtil regorger d'une telle vie animale. Qu'on ne s'y trompe pas : elle est loin d'être anodine. Rapportée dans les Bestiaires des heures de la Première Résurgence, c'est à dire celle du Moyen Age, elle est toujours fantastique, emblématique jusqu'à en devenir totémique. Lorsque vous croiserez le cerf, ferez face au sanglier, contemplez le vol du faucon, sachez y lire le message de l'Héritage Secret.

Le Peuple fay

Ce qui fait pourtant certainement la renommée des archipels pélasgiques est certainement le peuple fay, étrange appellation pour un tel rassemblement de créatures aux aspects et aux comportements si versatiles. Les Fays sont très discrets, mais ils sont présents dans la majeure partie des plans subtils de l'Archipel.

Formé de cours disparates, le peuple fay semble s'organiser en une société gouvernée par des souverains charismatiques. Ces Daoine Sidhe, dont Obéron et Titiana sont certainement les plus célèbres, font preuve de pouvoirs en leur domaine proches de ceux attribués aux princes de Kabbale.

Les mythagos

Les mythagos, ainsi qu'un Nephilim incarné dans un écrivain les décrit, font partie de ces rencontres rares, mais tellement porteuses de sagesse. Apparaissant comme des créatures d'essence primale aux traits archaïques, les mythagos sont en fait, les incarnations de mythes humains parmi les plus anciens. Une telle rencontre est toujours inoubliable et dangereuse. Quiconque a l'occasion de croiser le Capuchard et la Fille-Fleur en retirera de nombreux enseignements et récits à rapporter à ses frères... De l'animalité la plus sauvage à la volupté extatique au point d'en être vénéneuse, ces rencontres avec les mythagos sont souvent associés avec les moments les plus décisifs d'une quête au sein de l'Archipel.

La caractéristique la plus remarquable de ces créatures visiblement uniques est qu'elles peuvent être rencontrées dans différents akasha. Cette particularité nous a amené à découvrir que les mythagos apparaissent dans des plans subtils connectés par la Forêt périlleuse. L'influence réelle des mythagos sur ces véritables territoires est toujours un mystère à ce jour.





Parmi eux, les Templiers sont connus pour la construction de leurs galions élémentaires qui permettent aux nautes tant redoutés de naviguer éveillés et incarnés dans les plans subtils. Même si l'Archipel n'est pas la destination la plus aisée, des rumeurs ont été rapportées comme quoi le galion associé au Ka de Terre aurait été aperçu à plusieurs reprises croisant comme une lourde menace au dessus des océans de végétation de certaines parties de l'Archipel. Nombreuses sont les hypothèses pour expliquer cette rumeur, mais il se pourrait bien que ces apparitions soient liées à la quête acharnée du Temple pour retrouver ce que l'Ordre du Bâton pense être le Graal...

Les Mystes, quant à eux, sont certainement les plus à même de pénétrer jusqu'au cœur de l'Archipel. Leur quête de l'Age d'Or les amènent inévitablement à se rapprocher du Temps Sacré, et seules leurs divisions les empêchent d'exploiter les têtes de pont que leurs initiés les plus dangereux ont pu établir. Si de véritables camps de base ont pu être installés, il semble qu'ils aient tous été abandonnés ou qu'ils aient connu un sort tragique. Alors que l'Apocalypse approche, la plus grande crainte des Nephilim investis dans la sauvegarde de l'Autre Monde est que les Mystères décident stratégiquement d'exploiter cette ouverture pour se rapprocher de la Source Primordiale pour ensuite mieux affirmer leur emprise sur la réalité...

3 - L'AME

ENSEIGNEMENTS

Jadis, il fut un temps où tous ne connaissaient qu'une seule réalité. Pour tous les êtres qui marchaient sur cette terre, le monde était magique. Il y eut d'abord le Temps Sacré, puis vint la Chute. Malgré les épreuves de la Déchéance et de la Dispersion, les Pérégrins d'EntreMondes n'ont jamais cessé de parcourir ce qui restait de l'univers que les Déchus avaient connu jadis. Aidés par leurs compagnons Rom, ils ont tracé des cartes mystiques, ils ont couru après les signes de l'Autre Côté. Errants à la limite des réalités, ces Nephilim ont œuvré pour que l'humanité retrouve la trace de ses origines et n'abandonne pas son monde à l'avidité des sociétés secrètes. De cette époque, leurs chroniques gardent le souvenir

ému des Pactes qui les unirent à des peuples prometteurs. Mais l'Histoire jouait contre eux... Ces heures de gloire fragile ne sont plus que souvenirs mélancoliques, et les Pérégrins passent désormais plus de temps à retrouver des Portes oubliées en quête des lambeaux de l'Héritage secret, à raviver des foyers de plus en plus isolés. Nombreux sont ceux parmi les Nephilim qui pensent que cette quête est vaine et illusoire. Ceux-là n'ont certainement jamais connu cette communion éphémère qui unit les navigateurs de l'Autre Monde aux peuples des Pactes et au monde magique : ils ignorent les destinations merveilleuses dont ils cultivent le souvenir au plus profond de leurs pentacles. Là, au delà des Brumes et des mers intérieures, ils savent que l'esprit de cette époque continue de vivre. Il leur appartient d'en retrouver la trace et de maintenir les chemins sinueux et dangereux qui y mènent, afin qu'un jour une nouvelle aube illumine ces rivages perdus.

Tenter la navigation vers le cœur de l'Archipel est l'épreuve suprême qui peut couronner le long voyage d'un Pérégrin. Malgré toutes les épreuves qui jalonnent leur quête et toutes les tentations qui les incitent à rejoindre ce pays éternellement baigné des lumières d'un crépuscule éternel, ils continuent inlassablement d'avancer vers le Cœur du Mystère. Car c'est là que se cache la source de toute chose, la Terre de Jeunesse où toutes les questions de l'errance n'ont plus de sens. Là se trouve leur Agartha et, peut-être une dernière chance de survivre à l'Apocalypse.

Là-bas, les arches merveilleuses de l'Atlantide continuent de briller, prêtes à accueillir les Nephilim en quête d'un nouvel Age d'Or à bâtir. Certains objecteront que c'est là un exil, mais ont-ils assez de sagesse pour voir que ce monde ne leur appartient déjà plus ? Pourquoi résister à la tentation ?





Les portes

L'Archipel est un joyau qui ne s'offre pas facilement au voyageur. Contrairement à la plupart des akasha, les accès qui y mènent depuis la réalité sont très rares. Jadis, cette véritable dimension magique faisait partie de la vie des humains et il était beaucoup plus aisé d'y pénétrer pour entamer un long voyage ou bien seulement y séjourner plus ou moins accidentellement. Cette époque n'est plus et la majorité des Portes sont perdues ou détruites. Seuls quelques lieux chargés de légendes et propices aux visions d'un autre temps gardent encore le pouvoir de mener vers les îles de l'Archipel. Là, à force d'efforts pour en découvrir les clefs ou bien à la faveur de conjonctions astrologiques favorables, l'Autre Monde peut se révéler à celui qui osera en franchir le seuil.

De ce fait, le meilleur moyen de rejoindre l'Archipel passe par le voyage analogique laborieux au travers des différentes strates des Plans Subtils. Cette voie est certainement la plus longue, mais elle permet d'obtenir la perspective la plus englobante et la plus éclairante des chemins qui serpentent vers les terres du Temps Sacré. Les Nephilim qui entament une telle quête sont ainsi tellement accaparés par leur navigation symbolique qu'ils en oublient vite la réalité. Voguant d'îles en îles, ils sillonnent la mer Intérieure à la recherche des portes cardinales qui leur permettent de progresser vers le but de leur quête et de vivre de nouvelles aventures, promesses de nouvelles révélations. S'enfonçant dans les profondeurs inextricables de la Forêt Périlleuse, naviguant parmi des icebergs sculptés comme des cathédrales, perdus au milieu des brumes, ou chevauchant au fil de landes infinies, ils cherchent avec fièvre les lumières d'un Soleil couchant qui les mènera vers la Source Primordiale.

Les voyageurs

Les Pélasges et la Toison d'Or

Les Pélasges forment la branche de survivants de l'Atlantide originaire, comme les Thuatha de Dannan, du Sanctuaire Boréal connu comme étant le dernier avant-poste à tomber. Partis plus tardivement que le peuple de Danna de la Couronne Boréale, ces navigateurs émérites des Plans Subtils se sont liés à la destinée de la civilisation grecque. Totalement immergés dans cette culture curieuse et savante, ils ont contribué à ce que les épopées homériques traversent les âges. Plus tard, la communauté des mystérieux argonautes menés par Jason devait revendiquer l'héritage de ses initiateurs pélasges et se lancer dans la quête de la Toison d'Or, le mythique artefact ouvrant les portes de l'Agartha et menant vers le cœur des Plans Subtils.





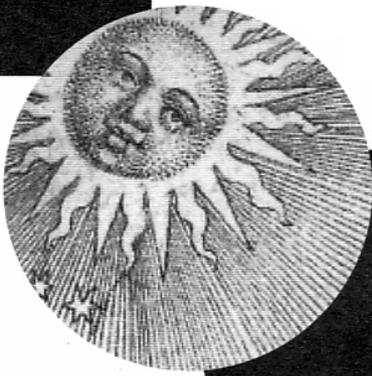
Aujourd'hui, à l'approche de l'Apocalypse, il semblerait que les Plans Subtils de l'Archipel soient sur le point de voir le retour des nefs pélasges. Des témoignages de plus en plus fréquents rapportent que des navigateurs ressemblant de manière flagrante aux expéditions pélasges seraient en train de croiser vers le centre de l'Archipel. Cette nouvelle, maintenant authentifiée, ne dit pas cependant quelles sont les intentions des pélasges qui semblent éviter tout contact avec des Nephilim. Certains s'inquiètent déjà et crient aux armes, pensant que les lointains cousins des Thuatha de Dannan sont là pour une véritable guerre qui solderait dans le sang la fin tragique du Sanctuaire Boréal...

Les Nefs

De manière plus anodine, les Archipels sont essentiellement visités par des Nephilim aguerris et coutumiers des étrangetés akashiques. Souvent sages et avancés sur la voie de l'Agartha, ces voyageurs infatigables portent sur eux les attributs indéniables d'une longue quête. Porteurs de boussoles riches, naviguant entre les mondes grâce à leurs nefs complexes, ils sont en eux-mêmes de véritables mondes regorgeant d'images grandioses, mais aussi de secrets indicibles.

Respectueux de la quête d'autrui, ils n'aiment pas intervenir dans les affaires de leurs Frères, mais ils acceptent volontiers de guider pour un temps ceux qui en font la demande et qui leur semblent dignes de confiance.







Deuxieme partie

Les Rives akashiques

Les Ecumes akashiques

Les Archipels pélasgiques

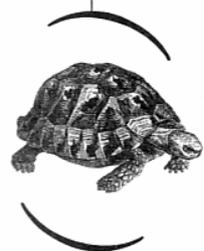
Aberrations





la Rive Cathare

Les Rives Akashiques / 1



1 - LE CORPS

POT de prégnance : 16

Le DÉCOR

La Rive Cathare est un reflet de la citadelle de Montségur, le "castrum" où trouvèrent refuge les ultimes défenseurs de la religion cathare. Sublimé par les champs magiques, le reflet de la forteresse est devenu un véritable village médiéval. Bâti au sommet d'une montagne, Montségur domine une série de rues concentriques qui encerclent la montagne et s'échouent dans une vallée à la végétation méridionale.

La forteresse elle-même ne ressemble pas à la silhouette trapue et fortifiée du Montségur tombé aux mains des Inquisiteurs. Les champs magiques ont permis aux Cathares de modeler l'architecture des lieux. Des tours rondes à couronnement sculpté s'élancent vers le ciel, des balcons fleuris étoilent des murs blanchis à la chaux, les douves abritent une eau cristalline. Montségur garde toujours son pont-levis baissé pour permettre aux habitants de se rendre dans la grande cour intérieure où les orateurs rivalisent de prouesses pour capter l'attention des spectateurs. Si l'on pénètre sous les voûtes fraîches et parfumées de la citadelle, on découvre des salles lumineuses, aux vitraux savamment agencés pour capter les rayons du soleil. Des alcôves disséminées le long des couloirs permettent de se rencontrer ou de lier quelque amour secret. Dans l'aile sud, une grande et majestueuse bibliothèque abrite nombre de manuscrits qui se partagent essentiellement entre textes religieux et poèmes de troubadours. Dans l'aile nord, une chapelle abrite les rituels occitans en vigueur, et en particulier le baptême spirituel, le Consolament.

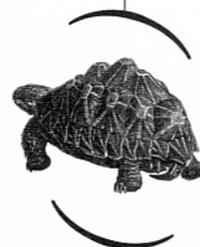
Sur la face sud-ouest, au pied des remparts, se trouve le champ des Crémats ("les brûlés") : une série de poteaux noircis qui symbolisent le bûcher du 16 mars 1244 où les habitants viennent souvent se recueillir en mémoire de ceux qui périrent sous la botte de Simon de Montfort.

Autour de la citadelle, se blottissent les demeures bourgeoises ainsi que les palais des nobles. Puis viennent les quartiers artisans : des rues colorées et animées, ponctuées par des foires et des marchés. Mais la véritable particularité du bourg vaut pour ses ruelles bordées par des maisons religieuses où les Bons Hommes et les Bonnes Femmes ouvrent leur porte aux voyageurs. Des vantaux permettent aux curieux de s'adosser et d'écouter les discours des orateurs ainsi que les poèmes improvisés par les troubadours.

Les terres fertiles qui entourent Montségur inspirent le même enchantement. Les paysans mangent à leur faim et labourent avec ardeur au milieu des champs. D'autres s'affairent dans les vignes, au milieu des oliviers et des figuiers.

Les DANGERS

Un seul danger guette les Nephilim qui viennent à passer dans cet akasha, mais il est de taille, puisqu'il guette également les Cathares, et ce, depuis des siècles. Il s'agit de la même menace que celle qui les a conduit à leur perte, et qui les cherche encore dans les plans subtils : la haine absolue de Simon de Montfort.





Ce danger est donc tout autant dirigé sur l'akasha lui-même que sur les visiteurs qui s'y rendent. Les deux causes convergent de toutes façons, puisque les Nephilim qui viennent sur la Rive Cathare s'intéressent au secret des Cathares, à leur enseignement kabbalistique, et ont donc à cœur de les défendre contre Simon de Montfort.

La haine de Montfort et sa vindicte dont la force surhumaine lui a permis d'atteindre l'akasha, ne peuvent être comprises qu'en lisant le journal qu'il a rédigé au long de son interminable voyage.

2 - L'ESPRIT

L'ORIGINE

A Montségur, les Cathares se voient perdus. Nous sommes en 1244 et le dernier bastion du catharisme va tomber. L'hérésie méridionale, combattue avec la plus grande cruauté par les armées du Roi, malgré tous les éminents défenseurs qu'elle compte parmi les familles vassales du Languedoc, voit sa fin.

Or les Nephilim ont vigoureusement soutenu les Cathares : dans ce havre de paix et de pensée qu'est l'Occitanie à cette époque, où artistes et initiés se réunissent, attirés par la prospérité, l'ambiance de tolérance et la protection des nobles érudits, les Nephilim voient également un sanctuaire où ils peuvent s'établir et travailler à leur quête de l'Agartha.

Mais dans le même temps, le pouvoir des Templiers est allé en croissant. L'Église est infiltrée par l'Ordre et l'extension de l'influence templière atteint des sommets. En 1208, une Croisade est lancée par le Pape pour faire cesser l'hérésie. Les places fortes cathares tomberont une à une et les massacres odieux se feront sous les yeux des religieux catholiques. Béziers, Carcassonne, où s'installe l'Inquisition, et bientôt aura lieu le siège de la citadelle de Montségur.

Dans ces tueries s'illustrera notamment Simon de Montfort, un Templier dissimulé, que la haine des Nephilim pousse aux pires crimes dans les rangs cathares, dans l'espoir de capturer des immortels, dont il connaît l'apport au versant ésotérique de l'hérésie. Simon meurt à Toulouse en 1218... ou du moins c'est ce qu'il fera croire, afin de pouvoir continuer sa traque des Nephilim plus discrètement.

Heureusement face à lui, aux Templiers avides de sang et de Ka, les Cathares ont un allié d'importance : Quillian, un Eolim qui a fait serment de ne pas abandonner les Cathares, dont la valeur dans la tradition lui apparaît immense. En effet, Quillian est un Essenien : il appartient jadis à cette communauté kabbalistique, et est en route pour Kether depuis des siècles. Familier des kabbalistes juifs, des écoles d'Espagne et d'Italie, il a voyagé en France et a côtoyé les plus grands lecteurs de la Torah au sein des universités du Sud : Montpellier, en particulier, grand foyer d'étude de la seconde science occulte. L'intérêt de cet ange pour les Cathares est fondé sur sa conviction que les Cathares sont, sans le savoir, eux-mêmes des héritiers des Esséniens. En effet, leur doctrine occulte comprend la connaissance du "vrai visage du Christ", ce qui reviendrait, dans l'esprit des disciples de Salomon, à considérer qu'ils sont dépositaires des derniers enseignements de Jésus, qu'il aurait laissés avant d'être arrêté par les Arcanes majeurs.

Quillian a donc rejoint les Parfaits d'entre les Parfaits, qui répandaient la parole salvatrice dans le Languedoc, et il a participé à leurs travaux mystiques. Il s'est imprégné de leur sagesse et a tenté de savoir d'où il la tenait. Il a émis l'hypothèse qu'une longue transhumance des idées venues d'Orient avait apporté l'ultime secret du Christ jusqu'à eux, et il a compris que la puissance spirituelle des Cathares avait commencé à bâtir un akasha étonnant, vers lequel chaque fidèle était tourné, loin du monde matériel et temporel, lançant leur Ka-Soleil vers les plans subtils.

Aussi, voyant que les Cathares vont périr sous les coups de la Croisade albigeoise, Quillian est décidé à les sauver, et s'il n'a pas la puissance magique et combative pour s'opposer aux rangs des croisés, il lui reste un refuge auquel les humains ne devraient pas pouvoir accéder volontairement : l'akasha du rêve cathare.

Il met alors tout en œuvre pour faire perdurer la sagesse cathare et permettre à ses promoteurs de continuer leur quête dans un monde meilleur. Il acquièrent alors les fragments d'un rituel qui enverra l'esprit des Cathares vers les plans subtils. Durant les derniers mois qui précèdent le bûcher de Montségur, Quillian et un cercle de Parfaits mettent au point le rituel et s'inspirent de la communauté qu'ils avaient tenté de construire ici-bas pour bâtir leur demeure éternelle dans les akasha.

Lorsque la citadelle tombe, que les Cathares sont capturés, attachés à des poteaux et enfermés dans un enclos que l'on enflamme, Quillian lance son rituel. Il invoque les plus hautes instances des mondes de Kabbale et fait s'ouvrir les cieux pour qu'ils accueillent les âmes des suppliciés ; ce qui, en termes Nephilim, revient à traverser la gangue de Ka-Soleil qui entoure la Terre pour rejoindre l'akasha des Parfaits. Le bûcher va être le vecteur de cette fuite par la voie des champs magiques, détruisant l'enveloppe corporelle des victimes et chassant leur Ka-Soleil vers les hauteurs en un sacrifice mystique.

Dans le même temps, un groupe de Cathares réussit à quitter la forteresse, couverts par les atours magiques que les Nephilim présents leur ont confiés pour les dissimuler.

Quillian mourra en même temps que ses protégés : il ne supportera pas que ces innocents porteurs de sagesse périssent et gagnent un monde meilleur en emportant leur secret avec eux. Il verra dans son propre sacrifice une manière de s'unir à leur Ka-Soleil et de leur montrer la voie vers les Rives subtiles.

Dans les lieux maudits où fut élevé le bûcher, que l'on appellera plus tard le champ des Crémats, subsistera une ambiance extrêmement puissante pour les Nephilim sensibles. Dans les années qui suivront, aucun initié ne viendra en pèlerinage, en tout cas jusqu'à la chute du Temple, soixante-dix ans plus tard. Le seul qui reviendra sera Simon de Montfort, que tout le monde croit mort, et qui soupçonnait que les Nephilim avaient réussi à emporter leur secret. Il se mit en quête du second groupe, mais ne commença à comprendre que tardivement qu'un rituel avait été entrepris pour fuir vers des domaines magiques. C'est alors qu'il se lança dans une entreprise vengeresse séculaire...

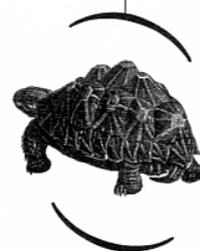
Les Habitants

Les Oratores

Les moines, les clercs ainsi que les troubadours font la richesse de l'enseignement catharique. Si les premiers s'échinent à fonder les principes de la religion cathare de l'Apocalypse, les troubadours, eux, répandent les principes de l'Arcane du Bateleur et chantent les louanges de la magie sur les routes et dans les ruelles de la Rive Cathare.

Les Bellatores

Ce sont les princes et les nobles dont les reflets ont trouvé refuge dans l'akasha. De grandes familles cathares, présentes à Montségur en 1244, ont été en mesure de gagner les Plans Subtils. Citons entre autres les nobles familles des comtes de Foix, des vicomtes de Béziers ainsi que les Trencavel, les Fanjeaux, les Laurac, les Mirepoix, les Durban, les Saissac, les Castelbon. Tous vivent à présent dans Montségur et se partagent les terres de la Rive.





Les Laboratores

Du laboureur au manieur d'outil, cet habitant participe activement à la vie quotidienne de la Rive Cathare. Il en est le cœur. Les tisserands et les forgerons rivalisent d'adresse, les artisans proposent leurs produits sur des étals dans la forteresse, le long des ruelles et sur les places de marché.

Les faydits

Ils regroupent une vingtaine de chevaliers commandés par Pierre Roger de Mirepoix. En 1244, les faydits signèrent le raid d'Avignonnet qui se solda par le massacre d'un certain nombre d'inquisiteurs et de leur suite et l'incendie de leurs registres. Ce fait d'armes allait précipiter la décision du Pape et du roi de France de relancer la croisade afin de "décapiter" l'hydre cathare une bonne fois pour toutes. Dans les Plans Subtils, les faydits sont devenus un ordre restreint chargé de la sécurité au sein de la Rive. Ils sont appelés en renfort lorsqu'un danger menace et, surtout, traquent sans relâche le reflet haineux de Simon de Montfort.

Bons Hommes et Bonnes Femmes

Au sein de Montségur, ce terme regroupait l'ensemble de la population qui vivait dans le castrum. Sur les Plans Subtils, il désigne ceux qui tiennent une maison religieuse et se chargent d'accueillir les voyageurs. Prêcheurs et surtout véritables encyclopédistes de la foi cathare, ils s'efforcent de rallier les voyageurs au catharisme. Tous obéissent à Guilhabert de Castres, l'évêque qui transforma Montségur en pôle de résistance religieuse. Ce dernier vit dans la citadelle. On le trouve le plus souvent penché sur un lutrin de la bibliothèque où il fonde les préceptes du catharisme de l'Apocalypse, une véritable bible qu'il destine aux générations futures.

Les visiteurs

Les initiés qui ont quitté Montségur par la voie terrestre ont permis à la légende cathare de se répandre, et au souvenir douloureux de leur tentative de survivre, en particulier dans la mémoire de l'Occitanie d'aujourd'hui. Ils furent les promoteurs de l'érudition et de la tolérance, de l'accueil de l'étranger et du métissage des cultures, et à ce titre vivent dans l'esprit de leurs successeurs, initiés ou pas.

En ce qui concerne les initiés, il est clair que l'incendie des citadelles cathares et les cris des suppliciés sont plus précieux qu'un grimoire : c'est une source de spiritualité et de liberté à laquelle ils boivent avec gratitude. C'est dans leurs rêves, dans une quête pareille à celle des souffleurs, patiente et silencieuse, qu'ils voguent vers la Rive Cathare. On rencontre autour de la forteresse des Parfaits les érudits du moyen âge, Isaac l'Aveugle, Pic de la Mirandole, et autres fêrus des mondes éveillés où vivent les archanges ; et l'on dit même que la figure du Christ aurait rôdé dans les parages...

3 - L'ÂME

L'ENSEIGNEMENT

La création de l'akasha est avant tout fondée sur la religion cathare et sur ses principes : cette église salvatrice s'oppose au dogme catholique romain et refuse la tentation du pouvoir et des richesses temporelles. Les cathares se prononcent contre la corruption et la déliquescence qui rongent la religion chrétienne et prône une tolérance enrichissante du point de vue du savoir et de l'occultisme, accueillant volontiers les kabbalistes et les alchimistes européens.

Cet akasha reflète parfaitement ces options, d'autant plus qu'elles s'y expriment désormais sans la peur, la contrainte de la clandestinité et la nécessité quotidienne de lutter contre les autorités en place : c'est dans la paix que les Parfaits poursuivent leur enseignement, et les Nephilim peuvent donc aller les consulter sans crainte. Cette ambiance est un bon exemple des bienfaits des akasha par rapport aux persécutions du monde terrestre : les immortels capables d'accéder à



cette Rive vivront cette halte comme un repos inespéré ici-bas, un séminaire d'étude et d'illumination procuré par des humains ouverts, pacifiques et initiés. Les Adoptés du Bateleur, qui n'ont pas oublié le rôle que jouèrent pour eux les troubadours à cette époque, auront également plaisir à retrouver leur reflet dans les champs et le long des routes ensoleillées de ce Languedoc légendaire.

Mais la cause cathare n'aurait pas eu à ce point le soutien des Nephilim et n'aurait jamais donné lieu à un akasha d'une telle envergure et peuplé d'autant d'humains éveillés, si les Parfaits n'avaient été en possession d'un secret extraordinaire qui nécessitait la création d'un tel refuge. Quillian le savait et a largement eu le temps, depuis, de parfaire son approche de ce mystère. Les Cathares étaient en effet les héritiers des Esséniens. On se souvient que cette secte avait continué en secret les expériences magiques de Salomon, poursuivant clandestinement les ambitions de la Rota, que ses membres étaient partis construire une communauté d'ascètes mêlant humains et immortels, et qu'ils prirent leur nom de l'Essenie, le lieu où ils s'installèrent. Ils inventèrent la métaphore de l'Arbre de Vie, assurèrent la transcription des rites kabbalistiques en hébreu et imposèrent l'idée d'un messie qui serait Jésus. Sur cette base, on comprend la dualité du rapport des Templiers avec les Cathares : d'un côté, infiltrés dans la répression, ils désiraient faire cesser cette floraison de la sagesse et empêcher l'établissement durable d'un bastion Nephilim ; d'un autre côté, ils jalouaient les connaissances ésotériques des Cathares et étaient décidés à s'en emparer. Pour eux, le vrai visage du Christ était la promesse de la résurrection : qui contemplait la sainte Face aurait la capacité de quitter ce monde et de revivre dans un autre monde.

Pour Simon de Montfort, il s'agit ni plus ni moins d'atteindre les akasha. Il aurait eu accès, grâce à ses hautes fonctions dans le Temple de France, aux textes affirmant que le Vieux de la Montagne était parvenu à créer une enclave akashique dans la forteresse d'Alamut. Montfort espérait-il s'emparer de Montségur pour en faire la réplique du repaire sacré des Assassins ?

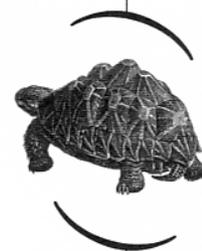
Les portes

A l'exemple de Quillian et de Simon de Montfort, on peut accéder à la Rive akashique à partir du champ des Crémats, à condition de réitérer le rituel qui leur servit à tous deux, sous une version kabbalistique — celle-ci, seul Quillian en personne ou d'autres Voyageurs revenus de la Rive peuvent l'enseigner — ou sous une version templière, théorisée par le Vieux de la Montagne.

Dans un autre sens, quand on chemine à travers les sephiroth, il est souvent possible d'apercevoir à l'horizon les amers de la Rive Cathare, et la forme vague de Montségur...

Les voyageurs

La Rive Cathare est une halte prometteuse pour les Nephilim qui entreprennent le pèlerinage à travers les sephiroth : ils jouiront des conseils des Parfaits et des Nephilim qui les entourent, tel Quillian, à qui il arrive de revenir dans la citadelle transfigurée qu'il a contribué à bâtir. Et surtout, ils pourront s'engager dans les Arches du sanctuaire de la forteresse : ces Arches sont des artefacts créés par Quillian à partir des pratiques cathares, qui ouvrent directement sur les mondes de Kabbale, et correspondent chacune à une sephira. Aussi les habitants de la citadelle peuvent-ils avoir un contact jusque là impossible à envisager avec l'architecture de l'Arbre de Vie. Les Nephilim, s'ils ne peuvent tout de même pas y pénétrer aisément, y acquièrent un enseignement impressionnant sur la seconde science occulte : passer sous une Arche permet d'inscrire un bonus dans sa compétence Kabbale, variable selon l'avancée du Nephilim sur la route qui mène à Kether.



12 juin 1243, Carcassonne

Aux Vêpres, j'ai enfin rencontré le dominicain Guillaume de Saint-Thibery. Dans un confessionnal étroit et poussiéreux, il m'a montré le mandat qui lui donne tout pouvoir pour négocier au nom des Hautes Instances. Il ignore qui je suis mais mes informations l'ont convaincu. Il faut aller à Montségur, vaincre l'Hérétique qui se terre dans cette forteresse. Il a empoigné d'une main avide les documents qui prouvent la présence des Mirepoix et de ses maudits faydits. Il a approuvé et m'a confié que la régente suggérerait elle aussi que Montségur tombe. Nous avons scellé notre accord par la plume...

(...)

Hiver 1243-1244, région de Montségur

Le petit poste qui défend un angle de la montagne est tombé cette nuit. Ivresse... Dieu me pardonne. Les croisés ont pris pied sur le pech de Montségur et les Cathares tremblent dans leurs murs. Il me tarde, Seigneur, de brûler ce chancre, d'effacer de la mémoire ces démons qui narguent la Chrétienté.

(...)

1 mars 1244

De Mirepoix a négocié une trêve de quinze jours. J'ai longuement prié pour qu'elle échoue, pour que nos croisés la rejettent. Peine perdue... Faut-il qu'on use de bonté avec ces chiens d'hérétiques ? Je ne puis souscrire à cette compassion. Il faut que les flammes engloutissent Montségur, qu'il ne reste rien.

(...)

16 mars 1244

Montségur est tombé. Les hérétiques ont été jetés dans un enclos de pieux auquel on a mis le feu. J'ai prié, longuement prié pour que leurs plaintes résonnent à jamais. Demain, j'enquêterai sur les lieux, je tenterai de découvrir ce qu'ils ont pu laisser.

17 mars 1244

Trompé ! J'ai été trompé. L'homoncule a découvert que

le bûcher était une tromperie, un odieux complot ! Mon Dieu, pardonnez mon aveuglement. Ils sont vivants, quelque part et je dois les traquer.

24 mars 1244

Une longue semaine à poursuivre des chimères. Un groupe d'hérétiques avait fui Montségur mais ce n'était pas eux qu'il fallait traquer. Non, ceux-là sont sans importance. Revenu à Montségur, j'ai réalisé mon erreur. Je n'ai pas vu la vérité alors qu'elle se trouvait sous mes yeux. Le bûcher, le champ des Crémati. L'homoncule a été littéralement submergé par la puissance de l'enchantement. Les flammes n'ont consumé que la chair. Les âmes cathares se sont échappées. Ô Dieu, je doute...

27 mars 1244

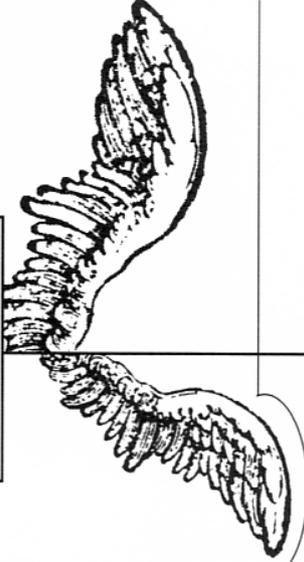
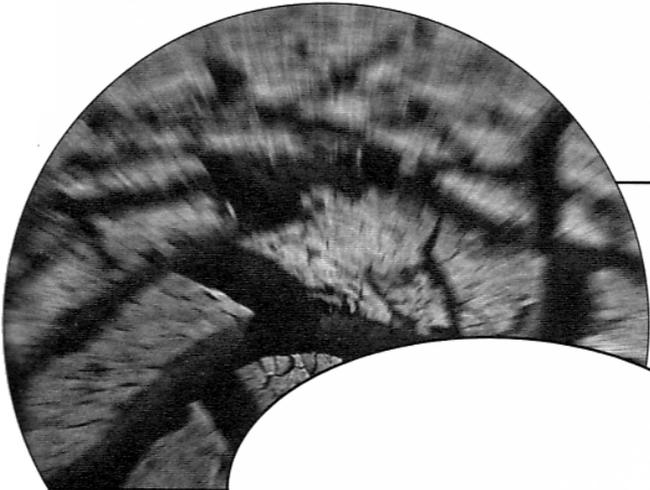
Les Plans Subtils... Ils se sont échappés sur les Océans Intérieurs, ils naviguent dans les champs magiques... Je dois les rejoindre, les traquer dans l'autre impie quel qu'en soit le prix. Je suis ton serviteur, mon Dieu, j'irai où tu me commandes...

3 avril 1244

Un vent fort souffle sur Montségur. Je suis réfugié dans la chapelle que Guy de Levis a fait construire après la destruction du village et de la citadelle. Le rituel aura lieu cette nuit. J'ai sorti de son étui le parchemin aux fragrances épicées, le legs des Assassins. Il va me conduire dans les Plans Subtils, m'ouvrir les portes des akasha. Je serai l'ambassadeur de l'Inquisition et mon âme ne connaîtra pas le repos tant que les hérétiques vivront.

(...)

L'Apocalypse approche. Combien de siècles me suis-je caché dans les forêts cathares ? Je suis un reflet mais mes forces s'amenuisent. Les faydits me traquent depuis si longtemps... Je n'ai que ce journal... Mon histoire... ma Traque qui touche à sa fin. J'ai tué nombre d'hérétiques, j'ai dissimulé mes crimes... Mais ils savent que j'existe, que je rôde autour de Montségur, dans leurs ruelles démoniaques où l'on enseigne le Mal... Il faut poursuivre la lutte. La mener à son terme...



les Rives Moribondes

1 - LE CORPS

POT de prégnance : 14

DÉCOR

Première guerre mondiale. Blessés et mutilés de guerre s'entassent dans les hôpitaux. La nuit venue, certains se débattent, en proie à des cauchemars de mort. et ces rêves morbides façonnent l'akasha des Moribonds. Le songe transcende le spectacle des tranchées. Les soldats fantasment leur quotidien et sculptent un monde étrange et crépusculaire.

L'akasha se présente comme un vaste champ de bataille. Une plaine morne, labourée par les obus, saignée par les sillons des tranchées. Quelques bois sont visibles, accrochés aux flancs de petites collines. Des lambeaux de brume s'effilochent entre les arbres et rampent à fleur de terre comme un linceul. L'odeur est écœurante, il fait froid et une bruine tombe sans discontinuer, transformant la terre en boue.





L'akasha se partage entre les deux belligérants. Au Septentrion, les Allemands se terrent dans leurs tranchées, les Français les imitent au Midi. Au milieu, un no man's land de barbelés, de cadavres et de trous d'obus. Avec, comme pivot et ultime fantasme des mutilés, un village. Son profil tourmenté est devenu l'enjeu de ce rêve maudit. Sous les regards aveugles des fenêtres édentées, les murs noircis et éventrés composent un labyrinthe, un chemin initiatique et salvateur qui doit mener le rêveur vers la Maisonnée. Un lieu magique, un havre de paix auquel songe chaque soldat. Les champs magiques se sont penchés sur cette Maisonnée. Elle est un athanor, un creuset alchimique où la boue des tranchées deviendra Prima Materia...

Lorsqu'un Nephilim pénètre dans l'akasha des Moribonds par le Midi, il découvre un réseau serré de tranchées, des silhouettes fantomatiques serrées dans leurs capotes, des casemates creusées dans la terre filtrant des lumières pâles, des bouquets de fusils émergeant de la terre dont les baïonnettes ondulent comme des serpents, de gros canons noirs et fumants entourés par des artilleurs dont les visages disparaissent sous des masques étranges et cuivrés. Au Septentrion, le spectacle est quasi-identique.

Le Nephilim qui s'engage dans l'akasha des Moribonds subit de plein fouet l'atmosphère sinistre qui règne sur l'endroit. La nature agonisante le repousse : le froid mord la chair, la brume transforme les vêtements en cartons humides, l'odeur provoque des nausées. La lumière crépusculaire brosse un décor spectral, une nuit tombante trouée par les fusées éclairantes aux étranges panaches, par le ballet de feux follets rougeoyants tirés au bout d'une cigarette.

Si l'on franchit les frondaisons d'un bois, on pénètre dans des forêts mourantes, on se fraye un passage entre des troncs criblés de shrapnel, l'écorce déchiquetée par les rafales et laissant entrevoir des croûtes écarlates

On peut également monter à l'assaut d'une colline, sentir la boue se coller aux semelles et faire de vous le Sisyphes des poilus. Personne ne peut monter au sommet des collines : le terrain s'affaisse, se dérobe et vous précipite dans des flaques où flottent des cadavres putréfiés...

Peut-être faut-il s'en remettre à la lumière. En Rive akashique, l'endroit veut conduire les visiteurs qui s'égarent sur l'Océan Intérieur. La lumière est refuge même si elle rappelle celle des Naufrageurs. Les fusées éclairantes, les lanternes rouillées qui gémissent dans la brise, le pinceau chaotique des projecteurs qui balafrent le ciel, toutes veulent attirer l'égaré sur les rives boueuses de l'akasha.

DANGERS

L'akasha des Moribonds est un champ de bataille. Les obus déchirent le silence et soulèvent la terre, des coups de fusil claquent ici et là, des rafales de mitrailleuse hachent les abords des tranchées. Ce sont des dangers qui menacent à chaque instant, que les rêveurs ont mis en scène avec le souci de surprendre, de faire sursauter. On a peur, sans cesse, de l'éclat d'obus, de la balle miaulante qui crève la brume et vous foudroie sans prévenir.

Mais le vrai danger vient d'ailleurs. Des barbelés, par exemple, qui s'animent et entament une lente reptation avant de se laisser couler dans les tranchées pour attraper le soldat endormi. Boas noirs et dentelés, les barbelés se jouent des veilleurs et cherchent leurs proies.

Il y a les borbiers, ces trous d'obus où stagnent une eau croupie et nauséuse. Combien se sont laissés prendre par ces béances de fortune et ont été engloutis... Il est fréquent de voir un soldat se débattre, le corps immergé jusqu'à la poitrine, glissant lentement dans cette boue qui masque un puits sans fond, la bouche ouverte sur un cri muet.

Mais le pire est sans doute le gaz, insidieux et jaunâtre, qui glisse sur les tranchées et s'y répand en semant la mort. Un effet-dragon commande le redoutable gaz moutarde devenu une Bête spectrale et affamée. Elle serpente sur le champ de bataille comme une âme en peine, dardant ses

petits yeux jaunes sur les soldats qui la devinent au dernier moment. Elle ressemble à un grand voile fantomatique, verdâtre et effilochée, qui erre souvent dans le no man's land entourant le village.

Les cauchemars des blessés agissent également sur la terre qui, parfois, se referme sur ceux qu'elle protège. Sans le moindre avertissement, une tranchée peut s'animer comme des lèvres, se sceller sur ses occupants et les étouffer.

2 - L'ESPRIT

ORIGINE

L'akasha des Moribonds est né à Verdun, dans un hôpital de fortune. Au plus fort de l'année 1917, la plus meurtrière, dans la région de Bar-Le-Duc, un asile datant du début du siècle est transformé en hôpital pour accueillir les blessés. Le bâtiment, isolé au milieu d'une vaste forêt, a été déserté par ses fous, emmenés à l'arrière dans des conditions dramatiques. Pour l'heure, le bâtiment résonne des plaintes et des litanies fiévreuses des mutilés. Chirurgiens et infirmières opèrent nuit et jour en manquant de tout. Les cicatrices s'exhibent comme des scarifications, les culs-de-jatte sont rois car ils ne retourneront plus au front. Ceux que la peur tenaille quémangent une amputation. Perdre un bras, c'est tenir son billet pour l'arrière.

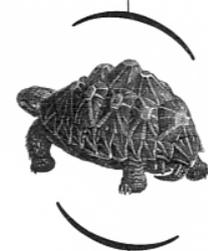
En attendant, il faut trouver le sommeil, oublier sa souffrance pour ne penser qu'aux siens. Mais l'inconscient est à l'affût. On ne peut échapper aux cauchemars, à cette gangrène du songe qui s'insinue dans vos rêves. On veut penser à l'arrière, à sa famille. On ne voit que les tranchées et ses horreurs. L'akasha des Moribonds naît sans difficulté en cette année 1917. Il y a Joseph, dans l'aile nord qui revoit sans cesse ce jour maudit où les barbelés le retinrent prisonnier sous le feu ennemi. Il y a Léon, l'artilleur dont les mains ne sont plus qu'un souvenir. Et Georges, qui agonise, le corps ravagé par les effets d'un gaz invisible.

Leurs cauchemars s'entremêlent et forgent les champs magiques. L'akasha des Moribonds s'empare de leurs peurs, de leurs fantasmes, de leurs utopies. Certains d'ailleurs, s'en ouvrent aux infirmières dont les visages changent presque chaque jour tant elles supportent mal le cortège des mutilés. Entre deux opérations, elles couchent les confessions de ces moribonds et cèdent à l'histoire leurs récits hallucinés. L'origine de l'akasha peut donc se retrouver dans les papiers de famille d'anciens combattants (victimes, infirmières, chirurgiens etc.). Et notamment un petit carnet de cuir, patiné par le temps, tenu par Hélène Baqué. Elle parvint à servir deux mois durant dans l'asile en écoutant patiemment les délires de ces patients. Elle fuyait la réalité pour ce décor sublimé et ses tranchées mystérieuses. Un Nephilim qui découvre ce carnet peut immédiatement y percevoir l'empreinte d'un akasha.

HABITANTS

Les soldats

Qu'ils soient Allemands ou Français, la plupart portent un masque grossier sur le visage, un masque à gaz ouvragé qui symbolise la peur constante d'être victime d'une attaque au gaz. Certains sont littéralement vissés à la peau et laissent entrevoir d'horribles coutures à peine cicatrisées. Les soldats obéissent à une seule et même logique. On se bat pour la possession du village et les assauts se succèdent sans que personne ne prenne l'avantage. Les soldats meurent et réapparaissent sur un cycle d'un mois. Ils sont éternels, du moins est-ce ainsi que les mutilés les rêverent. A l'image des jeunes gens jetés par milliers dans la bataille, ils se battent jusqu'à ce qu'une balle les fauche puis ils réapparaissent, indemnes et prêts à se battre.



Nombreux sont ceux qui illustrent les fantasmes des rêveurs. Un soldat, par exemple, semble éviter toutes les balles, courir à perdre haleine vers les lignes ennemies sans jamais tomber et finalement se perdre dans le labyrinthe du village. Un autre ne se réveille jamais, écrasé par la fatigue, sans que personne ne puisse l'extraire de son sommeil. Un autre encore, un allemand entouré par plusieurs camarades, mange en permanence. Assis autour d'un foyer rudimentaire, il engloutit des conserves dont la pâte grumeleuse s'écrase sur son masque et goutte à ses pieds.

Les vaguemestres

Du côté français, il est une ombre noire et fugitive, un fantasma que les soldats tentent de saisir sans jamais y parvenir. Encapuchonné et engoncé dans une capote qui traîne dans la boue, il chemine dans les tranchées, une marmite fumante dans les mains. Plusieurs s'y sont laissés prendre et le suivent comme un mirage jusqu'à ce que leur cœur s'arrête. On ne peut l'approcher. Il est celui qu'on rêve de croiser et qui ne s'arrêtera jamais. En re-vanche, et sans doute par réaction, le vaguemestre allemand est énorme, un colosse ventripotent, le visage épais, la barbe grasseuse. Il siège dans une tranchée où flottent des odeurs subtiles et passe le plus clair de son temps à remuer une louche dans une grande marmite. En réalité, le mouvement de la louche est signifiant : il esquisse le chemin qui guidera le visiteur dans le labyrinthe du village vers la Maisonnée...

Les officiers

Ils logent dans des tranchées baroques et décadentes. Des tentures boueuses couvrent les parois, des fauteuils tendus de soie rouge sont plantés dans la boue ou en équilibre sur des planches pourries. Des chandeliers éclairent ces officiers dont les visages sont ceux d'enfants pâles et ricanants. En 1917, date des premières mutineries, on doutait de l'état-major qu'on accusait de sacrifier inutilement les soldats pour gagner quelques mètres. Leurs reflets akashiques illustrent le sentiment des mutilés. Du côté allemand ou français, les officiers passent le plus clair de leur temps à déplacer des figurines sur de

grandes tables couvertes de moisissures, ponctuant leurs mouvements de rires aigrelets. Tout les indiffère, excepté leurs figurines de plomb. Certains peuvent demeurer des heures accroupies dans la boue pour y chercher une figurine tombée de la table, d'autres peuvent pleurer et taper du poing si un visiteur s'avise de leur adresser la parole. Ils sont inaccessibles et prêts à ridiculiser ceux qui prétendent les déranger.

PNJ : Le Passeur

Vêtu de haillons, le visage grêlé et le regard fuyant, le Passeur des Moribonds marche à travers les bois, des corbeaux sur l'épaule. Charon mélancolique, il est, jour et nuit, au chevet des oiseaux qui se meurent dans les bois. Il veut délivrer la nature de l'acier qui la ronge. Il retire patiemment les échardes métalliques qui criblent le poitrail des oiseaux, ainsi que le shrapnel qui saigne les troncs. Il est capable de mener les visiteurs vers la Maisonnée à travers le labyrinthe du village en s'aidant d'un lierre noir. Ce lierre, à l'image d'un fil d'Ariane, ne pousse que devant lui, au rythme de ses pas.

Le Passeur ne vient en aide qu'à ceux qui partagent sa douleur. Pour obtenir sa confiance, sans doute faut-il comprendre sa peine, et communier avec la nature moribonde.

VISITEURS

Les Anciens Combattants

Les derniers vétérans de la Première guerre mondiale peuvent apparaître dans l'akasha des Moribonds. Leur ka-soleil les guide vers ce théâtre de leurs cauchemars où ils se mettent en scène, d'une manière ou d'une autre. Beaucoup ne sont que des silhouettes fantomatiques qui flottent sur le champ de bataille. Portées par la brise, elles sont perméables à l'atmosphère du lieu. En d'autres termes, dans sa réalité, le vieillard s'éveille en sursaut, le front en sueur avec ce sentiment pénétrant d'avoir vécu à nouveau le cauchemar des tranchées. Ces Anciens Combattants sont ceux qui subirent la guerre, qui ne parvinrent jamais à l'oublier. Mais il y en a d'autres que 14-18 a marqué plus profondément. Animés par le remords, en quête d'un pardon ou d'une vengeance, ils viennent à l'akasha avec une volonté agissante, leur ka-soleil en fusion. L'un d'eux est

obsédé par le gaz et se précipite sur ceux qui ne portent pas de masque en les suppliant de porter le sien. Un autre, artilleur, soliloque sur le fût d'un canon. En 1916, les obus de sa compagnie tombèrent sur une tranchée amie et firent de nombreuses victimes. Aujourd'hui, il rêve de parler aux canons pour qu'ils ne refassent pas une telle erreur... Un autre veut retrouver un ami enseveli par la terre. Il creuse nuit et jour, les mains dans la boue, et demande à quiconque passant près de lui, de l'aider. Un autre, enfin, recherche son épouse qui mourut sur le front alors qu'elle servait comme infirmière. Il la devine sans cesse dans la brume, silhouette diaphane à l'aura argentée. Il s'épuise, chaque nuit, à la poursuivre et ne la rattrape jamais.

Les Nostalgiques

Obsédés par la guerre, ils entretiennent un rapport masochiste avec l'akasha. Les émotions qu'ils ressentirent à l'époque leur ont fait l'effet d'une drogue. A la fois victime et complice de cette émotion funeste, ils replongent dans le cauchemar des tranchées pour éprouver la peur ainsi que la jouissance de tuer. Ils sont les assassins de l'akasha, de véritables monstres sanguinaires qui se fauillent dans les tranchées pour égorger et fouiller la chair avec leurs baïonnettes. Les Nostalgiques œuvrent en solitaire, les yeux injectés de sang, la capote ouverte sur une chemise poissée de sang. Il dégage une odeur insupportable, une odeur de charogne qui révulse et les annonce quand on ne porte pas de masque à gaz. Ils sont sourds au moindre dialogue, commandés par l'émotion. On ne peut les raisonner et c'est là leur cauchemar...

Les Artistes

Nombreux sont ceux qui se penchèrent sur la Grande Guerre. Au cinéma, par exemple, d'Abel Gance et son "J'accuse" (1918) jusqu'à l'adaptation des "Croix de bois" par Raymond Bernard (1932). La littérature avec "Ceux de 14" de Genevoix... Ces œuvres sont vues et ressenties. Ces œuvres motivent le rêve et canalise le ka-soleil du spectateur, du lecteur, jusqu'à l'akasha des Moribonds. Sans compter les mémoriaux ou les cimetières. Celui de Notre-Dame de Lorette, par exemple, où reposent bon nombre des victimes françaises de 1915. Des familles entières ont arpenté ce cimetière et se sont souvenues des parents qui moururent en ce temps-là. Et leurs rêves ont fait écho à cette courte dévotion. Ils se

sont imaginés au côté de ce père ou de ce grand-père, fauché à trente ans par une balle ou un éclat d'obus. De tels visiteurs peuvent parfois apparaître dans l'akasha des Moribonds sous forme de petites créatures ailées et blanchâtres, voletant auprès d'un soldat qui agonise...

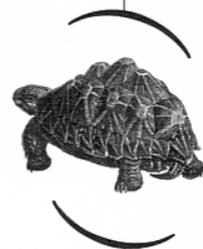
3 - L'ÂME

ENSEIGNEMENT

Les akasha ne permettent pas aux Adeptes d'emporter leur athanor. Aussi celui des Moribonds a-t-il une fonction primordiale pour les alchimistes. Il est l'étape obligatoire, la rive impérative qui leur permettra de trouver un athanor collectif. C'est d'ailleurs l'atout ou le défaut de cet athanor. Rêvé de manière collective, il s'adresse à tous, aux voyageurs et par nécessité aux Adeptes qui désirent réaliser une Œuvre au Noir.

Car Verdun est le théâtre de la mort, de la putréfaction. Le spectacle des tranchées suggère la Voie brève et l'usage des poudres qui enseignent la désintégration de la matière, son exploration intime jusqu'au secret de ses puissances de destruction. Le fracas des obus, les corps déchiquetés, la terre remuée dans son intimité. Autant d'illustrations qui concourent à l'Œuvre au Noir. Elle est le contexte recréé par les Adeptes pour faire naître l'athanor, la Maisonnée au cœur du labyrinthe.

Ce labyrinthe n'en est pas tout à fait un. Les murs calcinés n'esquissent pas des couloirs interminables obligeant le voyageur à suivre une seule voie pour parvenir à le vaincre. Non, ce labyrinthe vaut par ses béances au relent de poudre qui éventrent les murs. On passe d'un salon ravagé à une rue silencieuse et peuplée de cadavres. On monte un escalier pour franchir un bâtiment affaissé sur lui-même. Bref, un voyage dans des ruines noires et fumantes qui peuvent décourager, peser sur les épaules et provoquer une profonde mélancolie.





Et soudain, la Maisonnée surgit. Épargnée par les obus, havre de lumière et refuge rêvé par le soldat de la Grande Guerre. Une clôture encadre un jardin fleuri, des rideaux masquent des fenêtres ouvertes et laissent s'échapper des rires d'enfant et des voix douces de jeunes femmes. Une odeur de cuisine agace joyeusement vos narines. La Maisonnée ouvre ses portes aux Adeptes et se livre sans timidité. A l'intérieur, le bâtiment est vide mais lorsque l'on franchit une porte, les voix bruissent comme des échos lointains. Le symbole est d'autant plus frappant aux étages, dans les chambres et leurs lits bordés.

La Maisonnée est donc signifiante à deux titres : pour le soldat, qui l'a rêvé comme symbole de tout ce qui lui manquait sur le champ de bataille, pour l'Adepté qui découvre que plusieurs pièces ont une portée alchimique.

En effet, cinq "pièces" de la Maisonnée sont consacrées aux éléments.

Le puits, édifié à l'arrière de la maison, est consacré à l'élément eau. Quand on se penche par-dessus la margelle, on distingue une surface étonnamment brillante. Un clapotis enchanteur se répercute le long du couloir vertical et évoque les sources enchanteresses de Broceliande.

Dans la Maisonnée elle-même, on peut pénétrer dans un cabinet intime, éclairé par une lanterne creuse, avec pour unique mobilier un bureau et surtout une bibliothèque logée contre un mur. Cette bibliothèque est modeste mais elle dégage un parfum élémentaire. Les livres suintent le vent des érudits, le murmure du savoir. Le Nephilim qui s'installe au bureau, rapproche la lanterne creuse et se met à lire fera acte d'offrir son ka et consacra l'élément air.

Au grenier, règne l'élément lune. Il est dans la poussière et dans le bois qui pourrit lentement en silence, dans cette lucarne qui espère des rayons de lune qui ne viendront jamais. S'asseoir sur un coffre ou éprouver les craquements du plancher équivaut à consacrer l'élément contenu dans la pièce.

La cave, elle, exprime l'élément terre. Entre les bouteilles vides recouvertes de poussière, la multitude d'insectes qui paressent dans une terre vieille et fraîche, et quelques pièces de viande mises à sécher. Marcher ici, sentir ses pieds s'enfoncer dans la terre, c'est transformer la cave en athanor.

Enfin, l'élément feu se distingue dans l'âtre. Une grande cheminée où brûle un feu crépitant dont les flammes s'entremêlent avec frénésie. S'y réchauffer, sentir l'onde apaisante qui refoule le manteau froid du champ de bataille, c'est consacrer l'athanor du feu.

Les Adeptes peuvent déposer leur obole de ka pour consacrer l'athanor collectif de la Maisonnée. Et découvrir, de la sorte, deux formules spécifiques liées aux Rives Moribondes.



Le Lierre noir des mutilés

cercle : Œuvre au Noir
SUBSTANCE : poudre de terre
focus : une lettre qui n'est jamais arrivée à son destinataire et glissée dans la sacoche d'un postier recouverte de poussière. La sacoche gît dans la cave.
SEUIL : 85
SUPPORT : Cible
CIBLE : Nep
PORTÉE : 10m de diamètre
DURÉE : 1 heure

Cette poudre de couleur sombre dégage une odeur de putréfaction. Elle permet de faire naître de la terre des barbelés. Ils crèvent la terre comme du lierre, ondule comme des serpents et s'enroulent autour de la cible pour l'immobiliser.

Il y a dans ce sort un élément dominant : la mutilation. Le barbelé veut immobiliser mais surtout marquer la victime, lui laisser une empreinte indélébile. Les pointes du barbelé s'efforcent de taillader, de balafre la cible pour qu'elle puisse, en tout lieu et à toute heure, garder le souvenir de sa souffrance. C'est l'expression des séquelles qui marquèrent les survivants de la Grande Guerre, un témoignage de ces cohortes de mutilés qui purent fêter le nouvel an 1919.

Le barbelé ceinture la cible durant une heure au terme de laquelle il retourne à la terre. D'ailleurs, l'Adepté ne peut faire naître le barbelé d'un sol qui n'est pas la terre elle-même. Si la cible est sur du bitume ou un plancher quelconque, le Lierre Noir des Mutilés ne peut opérer.

Le frisson funèbre du borbier

cercle : Œuvre au Noir
SUBSTANCE : Poudre de terre ou d'eau
focus : la margelle du puits de la Maisonnée
SEUIL : 90
SUPPORT : la terre boueuse
CIBLE : tout
PORTÉE : un carré de cent mètres de côté.
DURÉE : définitif

La poudre est friable comme de la boue séchée. Elle permet de provoquer un véritable tremblement de terre, une secousse tellurique qui fasse écho à celles qui secouèrent les champs de bataille de la Grande Guerre. Elle n'affecte que les sols humides, gorgés de pluie et le sort devient, par nature, pertinent aux mois d'hiver et d'automne.

Le tremblement de terre se caractérise par une déflagration, une prémisses sonore et stridente. Puis la terre s'ouvre, telle une corolle. Ce n'est pas une faille qui éventre la terre mais un cratère qui naît et s'étend en engloutissant la matière qui l'entoure. Être exposé de plein fouet au Frisson Funèbre du Borbier, c'est ressentir le souffle d'un obus, un formidable impact qui vous assomme et vous propulse comme un pantin à l'extérieur du cercle d'action. Lorsque le sort s'achève, le cratère sera définitif.



PORTES

Il est assez difficile de rentrer dans cet akasha. En effet, sa persistance est menacée par la disparition régulière des vétérans de la Grande Guerre. Il est nécessaire de pénétrer dans les caves de l'immense ossuaire de Verdun. Puis, d'animer les anciens projecteurs des actualités d'époque. La projection doit frapper une ancienne sculpture et bas relief faite à partir des éclats d'obus et les os des soldats français et allemands morts sur le champ de bataille qui donnèrent naissance aux cauchemars des blessés et donc à l'akasha.

VOYAGEURS

Les Nephilim

Lorsqu'un Nephilim pénètre dans l'akasha des Moribonds, il peut avoir en tête la

quête de l'athanor, vouloir percer le labyrinthe qui mène à la Maisonnée et accomplir l'Œuvre au Noir. Ce sont donc des Adeptes qui se rendent le plus souvent sur cette Rive akashique. Néanmoins, d'autres Nephilim peuvent aborder cette Rive sans vouloir donner un sens à leur voyage. Ceux qui s'échouent sur la Rive, ceux qui se font piéger et sont propulsés à l'intérieur, doivent nécessairement arpenter le champ de bataille et trouver une Porte pour échapper à l'enfer.

D'autres voyageurs ont fait de l'akasha des Moribonds un lieu de rendez-vous. Un Nephilim a l'habitude de se retrouver du côté des lignes allemandes afin de contrecarrer un Templier qui œuvre depuis des années pour tenter d'interrompre le cycle de cet akasha et fédérer ses habitants pour pouvoir prendre le contrôle des lieux. Un Adepté, Esiote, veille sur les Rives Moribondes afin d'empêcher ledit Templier de faire basculer le sort de la bataille. Car, si les Allemands devaient l'emporter, nul doute que l'akasha subirait une profonde mutation.

Le comte FRANZ VON BAEREN
templier du troisième degré

Le comte appartient à une famille allemande qui a payé un lourd tribut durant la Grande Guerre. Nombre de cousins y sont morts et cet héritage a rendu Franz Von Baeren particulièrement sensible à l'akasha des Moribonds. Aussi a-t-il entrepris peu à peu de se dégager de ses responsabilités au sein de l'Ordre de Malte pour se consacrer corps et âme au rêve et à son prolongement akashique. Le comte n'a d'abord été qu'un voyageur égaré sur les Rives Moribondes. Puis, voyage après voyage, il a percé le secret de l'akasha et a découvert la Maisonnée ainsi que les allées et venues des Adeptes qui en franchissent le seuil régulièrement.

La personnalité du comte a été forgée par une éducation sévère et régie par cette nostalgie de la Grande Guerre. Son père lui contait, la voix frémissante, le sacrifice de ses ancêtres et Franz en a été profondément marqué. Sa personnalité est écartelée entre sa charge et ce passé, cette éducation qui glorifiait les disparus.

Le front haut, une chevelure cendrée et un visage osseux sur un corps de colosse, le comte impressionne. Seuls ses yeux trahissent son ambiguïté, cette volonté d'être à la fois à son Ordre et à son passé.

A présent, il se rend, sous sa propre apparence, sur les

Rives Moribondes le plus souvent possible. Il y tisse des amitiés, des influences et œuvre pour que les tranchées allemandes s'étendent et engloutissent le no man's land avec son village et sa Maisonnée. Il porte un uniforme d'officier allemand et use de son charisme pour commander, à terme, l'ensemble des soldats et mener de la sorte, une offensive d'envergure.

Sexe : masculin

Âge : 70 ans

Force : 15

Constitution : 10

Dextérité : 13

Intelligence : 15

Charisme : 18

Niveau social : 19

Opportunité : 57 %

Éducation : 15

Culture XXème : 45 %

Proches : 10

Compétences : Escrime 65 %, Arme de poing 80 %, Histoire 50 %, Humanités 60 %, Vigilance 40 %, Orientation 70 %, Eloquence 70 %, Usages 60 %, Littérature 50 %, Astrologie 55 %, Esotérisme 40 %, Histoire invisible 65 %, Alchimie 40 %, Rituels 45 %, Templiers 90 %.

Le Nephilim esiole

GARDIEN DES RIVES MORIBONDES

Phénix et Adeptes, Esiole a abordé les Rives de l'akasha pour consacrer l'athanor. C'était, à l'origine, un voyage, une simple traversée des univers akashiques. Mais Esiole a été touché par le spectacle de la guerre, par l'atmosphère de cette Grande Guerre fantasmée. Il se jura de revenir et le fit une fois, puis deux, jusqu'à ce qu'il appréhende, tout comme Franz, les enjeux de l'athanor.

Esiole a une relation tourmentée aux Rives Moribondes. Il y perçoit une dimension nouvelle, un moyen de lui faire servir la naissance d'Arkhemia, la reconstruction de cette nouvelle Atlantide. Pour lui, la notion d'athanor collectif est une voie mystérieuse et encore inconnue qui peut permettre l'avènement d'Arkhemia. Aussi a-t-il décidé de se consacrer à la Maisonnée, de veiller sur elle et de percer sa symbolique. Ami du Passeur, il s'assure que les voyageurs ne troublent pas le cycle de l'akasha.

Reste le comte de Von Baeren. Leur lutte est quotidienne. Le Templier sert une forme d'entropie, un moyen de briser le cycle akashique. Le Nephilim s'efforce au contraire de préserver l'entropie des lieux afin que la Maisonnée ne soit pas menacée. De plus, Esiole a le sentiment que la terre, le borbier du champ de bataille, est une Materia Prima en devenir, sans doute l'argile d'Arkhemia. Pour cela, il a investi l'une des bicoques en marge du village en ruine. Une cave est devenue son refuge où il entropose les fruits de ses recherches.

Esiole peut devenir un allié précieux des Nephilim, les recommander au Passeur (Esiole ne peut rejoindre la Maisonnée sans lui) ou bien les guider à travers les tranchées. Il n'aura de cesse, si les Nephilim se montrent sensibles à l'endroit, de les convaincre de sauver les lieux de l'emprise du Templier. Il cherchera non seulement à les initier à sa lutte, mais également à leur faire partager son enthousiasme sur cette nouvelle voie d'un athanor collectif.

CARACTÉRISTIQUES

Phénix, Adeptes

Ka 24
Terre 14
Feu 24
Lune 10
Air 19
Eau 5

FOR 24
CONS 16
DEX 7
INT 18
CHA 15

MÉTAMORPHE :

Phénix
Yeux rouges : 10
Ongles noirs et pointus : 4
Peau rouge : 4
Odeur de soufre : 2
Voix grondante : 4

SCIENCES OCCULTES

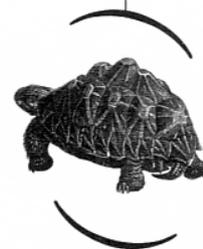
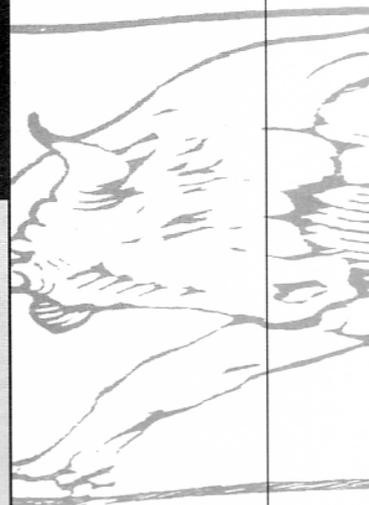
Basse Magie 90%, Haute Magie 45%
Sceaux 90%, Pentacles 10%
Œuvre au noir 90%, Œuvre au blanc 90%, Grand œuvre 40%

SIMULACRE :

Propriétaire d'immeuble
Profession : rentier
Sexe masculin
âge 67 ans
Niv Soc 18
Educ 18
Proches 5

COMPÉTENCES

Avant la barre indique les compétences Nephilim, après la barre les compétences du simulacre
Escrime 170%, Droit 150%, S'informer 150%, Débrouillardise 145%, Baratin 165%, Éloquence 75%, Alchimie 90%, Astrologie 70%, Templiers 65%, Synarchie 65%, Théologie 70%





1 - LE CORPS

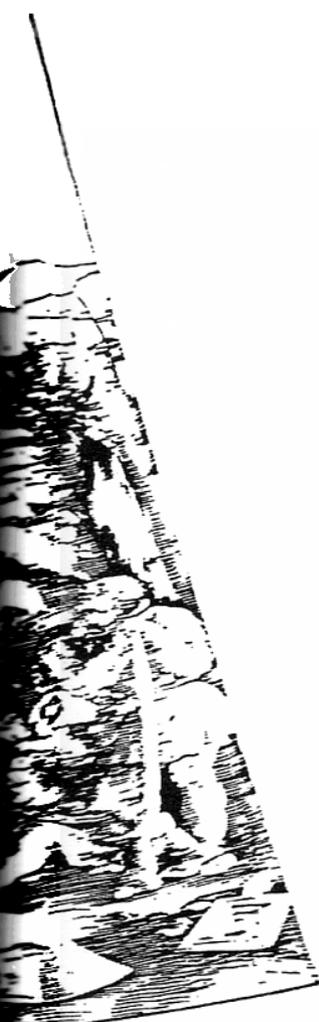
POT de prégnance : 22

DÉCOR

Cette écume s'ouvre au Nadir sur la lande. L'herbe est haute, couchée par un vent fort, et les effleurements grisâtres des rochers composent autant de saillies élémentaires polies par les vents. L'air est roi. Il souffle avec une infinité de variations, car cette Écume consacre l'élément Air.

Lorsqu'un Nephilim utilise la vision-ka, il remarque aussitôt que les vents prennent forme, qu'ils sont autant de volutes blanchâtres striées de bleu. L'Écume akashique est particulièrement sensible aux influences de Jupiter.

Au sein des champs magiques, l'élément puise une force nou-



d'Écume Aquilon

velle. Aussi, quand un Nephilim s'engage sur la lande, il sent le vent s'accrocher à ses vêtements, s'effiloche comme des nuages. Les volutes ont une véritable consistance, duveteuse et onctueuse et s'y perdre appelle une impression diffuse et sensuelle, la sensation de s'égarer dans une chevelure divine et fragile.

Si le Nephilim poursuit sa marche à travers la lande, il pourra croiser ici et là les ruines d'anciens bâtiments consacrés aux malades de toutes les époques. De la léproserie aux hôpi-





taux misérables du début du siècle, le Nephilim remonte le temps de la médecine et des hommes qui s'y consacrèrent : ce sont des grottes qui s'ouvrent sans qu'une montagne se dresse derrière, comme arrachées à leur environnement par le biais du rêve, ou plutôt le cauchemar d'un malade ayant traîné son logement d'infortune avec lui ; ce sont des geôles où l'on enferma des lépreux sous l'Empire Romain, et qui brûlent encore périodiquement du feu assainissant ; ce sont les baraques branlantes où croupissent des malades sans soin aux marges des zones habitées, les hospices surpeuplés par l'Édit de Grand Renfermement du XVIIe siècle français, les hôpitaux sans moyens du tiers-monde qui résonnent de pleurs d'enfants...

Ces logements, qui furent autrefois, dans leur époque d'origine, des lieux de souffrances atroces et interminables, ont accompli ici une conversion qui fait d'eux des lieux de guérison, par la faveur de l'ambiance bienfaisante des plans subtils. Les pleurs d'enfants se sont éteints et les râles des mourants ont disparu. Le voyageur pourra donc sentir cette rédemption en les voyant, et comprendre que le salut des immortels réside dans l'accession à ce statut envié entre tous par les Nephilim, qui est vécu par les Déchus qui habitent cet akasha comme une longue maladie dont l'Écume d'Aquilon serait la convalescence et l'Agartha, la guérison totale.



Puis le voyageur distinguera rapidement le relief immense et incertain d'une tour à l'horizon. Babel akashique, elle s'élance vers un ciel couleur d'eau marine, qu'elle crève comme un poignard. Autour d'elle s'enroulent les vents exceptionnellement chargés en énergies élémentaires, ballet de voiles bleutés et translucides. La Tour est le pilier de l'Écume. Autour d'elle, la lande est une fondation, sans habitant ni autre présence que celles des vents.

Au fur et à mesure que le voyageur s'approche de la Tour, elle dévoile une architecture antique. Un immense escalier en spirale s'enroule sur ses flancs et monte vers le ciel. Des étages s'esquissent par des séries de petites voûtes, masquées par des tentures colorées qui battent à l'unisson dans un concert de plus en plus assourdissant. Mais il n'y a pas que le bruit de ces tissus tourmentés. Il y a aussi un murmure qui monte, qui vient s'échouer aux oreilles du voyageur en vagues puissantes. Murmure humain, écho d'une multitude : ce sont les voix des habitants de la Tour, de ceux qui la conquièrent et s'épuisent sur ses flancs.

Parvenu au pied de la Tour, le Nephilim découvre un véritable petit village, construit de bric et de broc, où hommes et femmes en costume du Moyen âge s'équipent pour partir à l'assaut de l'édifice. Le voyageur est lorgné d'un œil inquiet, comme un rival. Dans cet amas de bicoques qui épousent la circonférence de la Tour, on parle peu sinon des moyens à mettre en œuvre pour survivre au cours de l'escalade. Visiblement, il n'est pas question de nourriture mais uniquement du matériel qui permettrait d'échapper au vent...

La Tour se structure en fonction des vents qui tourbillonnent le long de ses parois. Les premiers étages (une centaine environ...) subissent le Zéphyr, un vent tiède et engageant qui invite le voyageur à poursuivre. L'escalier principal est largement emprunté. Il draine une foule qui progresse en file indienne. L'espoir éclaire les visages, une solidarité joyeuse vaut pour tous les voyageurs qui se mêlent à la foule.

Puis vient le Khamsin, sur les cent étages suivants, un vent brûlant qui fouette les parois et assèche la gorge. L'escalier devient dangereux. Les marches sont hautes, semées de sable qui provoque nombre de chute. Il n'y a plus de cortège mais des petits groupes qui s'entraident sans se soucier des autres. Enfin, l'Aquilon se lève, lorsque le voyageur ne distingue plus la terre ferme : c'est un vent froid, quasi-polaire. En ce qui concerne les grimpeurs, la solidarité a volé en éclat. Il n'y a plus que quelques silhouettes éparées et frissonnantes qui avancent péniblement, parfois à quatre pattes... Les marches sont tellement polies et humides que chaque palier franchi est une immense victoire. Mais au bout, dans ce sommet mythique, il y a le Caladre, l'oiseau mythique qui commande à l'Écume d'Aquilon.

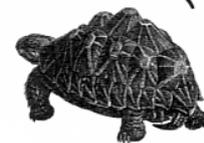
Le voyageur peut prendre le risque de s'engager à l'intérieur de la Tour mais c'est là un choix bien pire que de tenter l'escalade par les flancs et leurs escaliers en spirale. Car l'intérieur de la Tour est un écheveau labyrinthique, un piège pour le voyageur qui tente de se soustraire à l'Air. Des ossements témoignent des chutes mortelles de ceux qui tentèrent l'escalade par l'intérieur. Semblables à des décors d'Escher, les entrailles de la Tour doivent dissuader l'intrus, à moins que l'on veuille y mourir : les escaliers se retournent sur eux-mêmes et forment des cubes qui se plient et se replient, dont les dimensions inversées s'interpénètrent à l'infini ; les passerelles sont des rubans de Möbius dont le marcheur risque de ne jamais sortir ; les paliers changent soudain d'étages et vous ramènent au point de départ ou vous précipitent sur un escalier imprévu qui vous éloigne du but ; chaque volume est visible de tous côtés, quel que soit le point de vue, empêchant le visiteur de s'orienter...

DANGERS

Le premier péril qui puisse guetter le voyageur se dissimule dans les plis des vents duveteux qui serpentent sur la lande : il s'agit d'un effet Dragon, que les humains "haut-rêvant" ont accouché sous la forme d'un cerbère afin de préserver les lieux. La créature est unique et ressemble à un immense Griffon. Elle fut constituée, à l'origine, par des haut-rêvant assyriens, 700 ans avant J.-C., sous le règne du roi Sennacherib. Ce roi était un adepte des Mystères antiques : il connaissait la réalité Nephilim et avait à cœur de s'en rapprocher, tout en cherchant à l'exploiter à des fins personnelles et politiques. Il s'était pour ce faire entouré d'une cour d'astrologues, qui s'étaient mis en quête des akasha que d'imprudents Nephilim avaient évoqués au cours de rencontres mystiques dans les régions désertiques de la Mésopotamie. Ces astrologues, bien loin de maîtriser la question, tentaient de convaincre Sennacherib de suivre leurs intuitions et leur enseignement, et de leur donner les moyens d'atteindre les akasha. Comme cette cour de magiciens refusait de se lier définitivement aux serviteurs de l'Arcane de l'Épée, elle opta plutôt pour une solution "naturelle" mais terrible : ils exploitèrent les rêves de milliers de sujets du roi assyrien.

Réunis dans une salle souterraine que les archéologues n'ont pas encore exhumée, les sujets furent placés dans un état intermédiaire entre le sommeil et le coma, sous l'effet de drogues inventées par les astrologues de Sennacherib et dont la composition s'est perdue. Un rituel complexe fut mis en œuvre, mais les astrologues n'étaient pas sûrs d'eux, l'expérience tourna mal, et les Mystes en profitèrent pour tirer avantage de la situation : ils prirent le dessus sur les astrologues et réussirent à réorienter les rêves des patients pour les tourner vers les profondeurs de la Terre, les fleuves et Prométhée.

Ce détournement eut lieu alors que la ferveur des Assyriens était proche d'atteindre l'objectif prévu : leurs esprits frôlaient les Rives akashiques, sans avoir toutefois la puissance nécessaire pour percer les brumes des plans subtils et s'y installer. Les Mystères provoquèrent une





perturbation majeure, désorientant et perdant les rêves en chemin, et mêlant les influences de l'Hadès à celles des plans subtils. Le résultat fut l'échec général du projet de Sennacherib, bien sûr, mais il eut pour conséquence concrète la création du Griffon.

Hybride de l'aigle et du lion, le Griffon est ici un emblème solaire, représentation des rayons du soleil qui perce les volutes élémentaires de l'Air. Le battement de ses ailes illustre son pouvoir sur l'élément qui s'écarter et se replie quand il apparaît aux voyageurs. Au cours des siècles, le Griffon a puisé sa force dans les songes des haut-rêvant. Les prêtres de la Grèce antique le rattachaient au symbolisme d'Apollon, emblème solaire qui reflétait la lumière du dieu. Des prêtres de Téas firent écho aux Assyriens et renforcèrent sa puissance. Le Griffon devint ainsi à travers les siècles le réceptacle des efforts des sectataires humains, puis des Mystes, qui l'utilisent comme un ancrage, l'un des rares indices de leurs essais d'intrusion dans les refuges Nephilim. En l'occurrence, le Griffon ne sert pas l'Épée et sa présence ne pose donc pas de problèmes de ce point de vue. Le rêve des sujets de Sennacherib s'est intégré à l'Écume d'Aquilon.

La confrontation est inévitable si l'on s'engage dans l'Écume d'Aquilon. On ne peut se soustraire au regard du Griffon. Il navigue sur l'Air et veille sur le Caladre au sommet de la Tour. Les Nephilim doivent comprendre que le Griffon n'est pas un adversaire. Sa fonction solaire l'oblige à soumettre le voyageur à la lumière. Il est à la fois phare de l'Écume et symbole d'un bain solaire et purificateur. Le voyageur peut dialoguer avec le Griffon qui répondra toujours par métaphore.

Sur les flancs de la Tour, les périls sont les suivants :

Aux étages du Zéphyr :

Le danger viendra des Icaris. Ces reflets humains incarnent l'orgueil. Les haut-rêvant ont créé ces sectataires du pêché pour obtenir le pardon des dieux. L'édification de la Tour et le Caladre à son sommet sont des initiatives qui grignotent le pouvoir des dieux. Les Icaris ont été pensés et rêvés comme une épreuve. Ils se mêlent à la foule qui monte à l'assaut de la Tour, souvent sous les traits de vieillards implorant de l'aide. Puis ils se sacrifient, au hasard d'une marche, pour emporter le voyageur dans le vide...

Aux étages du Khamsin :

Le danger viendra du vent lui-même. Il assèche la gorge, il sème un sable dangereux et instable, il aveugle par ses tourbillons brûlants et mordants. Il charrie également des mirages, car l'homme qui veut guérir doit encore triompher de ses chimères pour accéder aux étages de l'Aquilon. Ces mirages sont des fantômes, directement puisés dans l'inconscient des voyageurs et des habitants qui montent vers le sommet.

Aux étages de l'Aquilon :

Les bourrasques menacent à chaque instant de vous emporter dans les airs. Sans compter le froid, incisif, qui vous glace jusqu'aux os. Il symbolise l'épreuve finale et accouche d'effets Dragon au hasard des rafales qui balafrent les flancs de la Tour. Ces derniers prennent la forme de grandes créatures ailées en glace pure aux reflets d'argent. Elles naissent spontanément et fondent aussi vite. Mais durant ce court instant où elles existent, mieux vaut réagir vite. Aussi tranchantes que l'acier, leurs ailes de glace sont redoutables et décapitent les audacieux qui n'y prennent garde.

2 - L'ESPRIT

ORIGINE

L'Écume d'Aquilon est réellement apparue dans la Grèce Antique, sous l'égide d'une secte de soigneurs vivant dans les Cyclades. Persuadés des bienfaits du vent, la secte exposait ses fidèles

blessés ou malades aux vents du large, au sommet d'un rocher. L'akasha est alors apparu dans les champs magiques, encore embryonnaire. A l'origine, la lande ressemblait à une terre sèche baignée par le soleil. L'akasha était pensé comme le reflet d'une guérison, un refuge destiné aux malades. La Tour n'existait pas ou simplement par le reflet akashique du rocher où la secte fondatrice exposait ses malades.

Cédé à l'Histoire, l'akasha se transforme au fil des siècles et se constitue définitivement durant le Moyen âge. C'est à cette époque que plusieurs haut-rêvant fondent le principe du Caladre qui siègera sur l'Écume. Le rocher a perdu sa brutalité, sa grossièreté et a laissé les hommes faire le travail des embruns : sa forme a évolué, la rugosité et l'irrégularité ont laissé place à la pierre lisse, au bâti, et le rêve des soigneurs a construit une figure plus humaine, à mesure que les soins des hommes supplantaient les soins de la nature. Le rocher est devenu une Tour immense, une épreuve initiatique qui doit désigner ceux qui méritent les attentions de l'oiseau mythique. Au moyen âge, la plupart des humains "haut-rêvant" qui agirent sur l'akasha furent des moines appartenant à des ordres hospitaliers.

Parmi eux, on peut citer les nombreux religieux qui s'opposèrent aux Templiers tout en menant des croisades et des voyages à leur manière, mais dont les positions politiques et surtout l'attachement à la cause des Nephilim les éloignèrent de l'Ordre du Bâton. Ils ne savaient pas grand-chose des immortels mais ils pressentaient que l'orientation du Temple n'était pas la bonne, et que le combat n'apporterait aux hommes que du malheur. Les Hospitaliers sont l'exemple — comme les Mystères en comptent également de temps à autre — de ces humains initiés qui prirent fait et cause pour les Nephilim, sans vraiment savoir pourquoi, poussés par leur instinct mystique, et sans toujours s'en rendre eux-mêmes compte concrètement. Du reste, lesquels d'entre eux sont au courant de la constitution de cet akasha sur la base de leurs actes et de leur spiritualité ? Bien peu, sans doute.

Les plus engagés de ces moines charitables servaient dans des maladreries et affrontaient le spectre de la peste, toujours plus noir, toujours plus puissant, véritable avant-poste de l'Apocalypse, et que même les Nephilim vivaient comme un signe de fin des temps : qu'y avait-il de plus désespérant pour les soldats spirituels du Sentier d'Or, farouches partisans des humains solaires et ennemis acharnés des sociétés secrètes désirant les corrompre pour retourner leur ka-soleil à leur avantage, que de voir les hommes tomber par centaines de milliers sous l'avancée de ce mal ?

Le mythe de l'akasha d'Aquilon y puisa son sens : l'Écume était destinée à devenir le songe de ceux qui se meuvent, de ceux que les humains ne peuvent sauver, et qui cherchent tout de même l'espoir d'une rédemption, d'un monde meilleur simplement — qu'il soit la paix d'un corps torturé, ou le souvenir brillant bien que profondément enfoui d'un Eden originel. Dans les affres de la maladie, le ka-soleil parlait plus souvent qu'à son tour, et le rêve du corps s'unissait au rêve de l'âme : le désir d'éternité des humains composa de nombreux plans subtils.

Mais les hommes ne font pas tout : c'est à un Nephilim dénommé Alteresme qu'il va revenir de poser la dernière pierre emblématique de l'Écume d'Aquilon. Ami et confident de Guillaume de Normandie (qui évoquera le Caladre d'après le Physiologus), Alteresme va lier la symbolique de l'oiseau et son pouvoir de guérison aux maux qui menacent les Nephilim. Ainsi Alteresme parviendra-t-il à prêter à l'oiseau la puissance nécessaire pour apaiser ou soigner la folie, autrement dit le Khaïba, qui ronge les Nephilim.





HABITANTS

Les Verticaliens

Ceux qui posent un pied sur la première marche des escaliers de la Tour deviennent Verticaliens. Le mot désigne cet horizon vertical à laquelle ils vont être confrontés jusqu'à leur mort ou leur rencontre avec le Caladre. Un Verticalien est toujours vêtu des mêmes habits rapiécés, récupérés sur les morts qui s'écrasent au pied de la Tour. Il porte sur lui les instruments de son ascension : des cordes, des piquets, etc.

Les Pestiférés

Le Pestiféré peut être Verticalien ou Sédentaire. C'est le reflet humain par excellence qui habite l'Écume d'Aquilon. Malade de la peste ou sidéen, il est partagé entre sa souffrance et son espoir de guérison. Son visage trahit cette ambiguïté : souvent pâle, parfois tavelé par la maladie, il s'éclaire lorsque l'on parle de la Tour, il s'illumine lorsque l'on évoque le Caladre.

Les Khaïba du Songe

Ils sont peu nombreux et regroupent tous les Nephilim qui ont échoué dans leur quête du Caladre. Cet échec a précipité les perturbations du pentacle et a provoqué l'état Khaïba du Nephilim dans le domaine akashique. Cet état est particulièrement étrange car le Nephilim peut avoir sombré dans la folie uniquement par le rêve. Dans la réalité, il conserve son pentacle bien qu'il soit à l'aube de la folie.

Cela se caractérise par une schizophrénie extrêmement périlleuse. Dans ses rêves, le Nephilim peut en quelque sorte voir son reflet futur, il lui arrive de se contempler tel qu'il sera à l'état Khaïba. Une sorte d'effet miroir qui peut précipiter la folie de l'immortel...

Quoi qu'il en soit, ces Khaïba avérés dans l'Écume d'Aquilon hantent les escaliers intérieurs et extérieurs de la Tour. Certains deviennent des lutins qui entraînent le voyageur sur des chemins de traverse à l'intérieur de la Tour et les perdent volontairement. D'autres deviennent des formes éthérales, des ectoplasmes que l'Air emporte et agite comme des spectres. Certains, qui ont été sujets à une dégénérescence élémentaire, sont devenus des magmas de racines ou de lierre grimpaient qui se faufilent sur les marches et provoquent la chute des imprudents.

On peut s'interroger sur la nature et la présence de ces Khaïba à la lumière des agissements et des projets de l'Arcane XV. Le Diable a, en effet, des ambitions mettant en jeu les Khaïba comme appui et ressource de son pouvoir — et, plus encore, de celui qu'il convoite. Et si l'Écume d'Aquilon était la tête de pont de ces ambitions, sous prétexte d'un refuge pour les Nephilim frappés de folie et de dégénérescence ? Et si le Diable détenait ainsi, avec ce domaine de maladrerie et de souffreteux ayant trouvé l'apaisement par delà les strates de ka-soleil, le modèle de l'illumination que promet son maître, Shaitan ? Ce serait bien de lui, cette perversité. En tout cas, les autorités Nephilim qui le soupçonnent — et au premier rang, l'Arcane XIV, la Tempérance, puis la Justice bien sûr, et enfin le Soleil — sont disposées à contourner le problème et à ne pas fondre sur les serviteurs du Diable si vite. La Tempérance voit dans la présence des Khaïba sur ce plan subtil les moyens de mettre en œuvre de nouveaux rituels de guérison. Pourquoi ne pas en profiter et en faire un terrain d'expérience ? Des pèlerinages auront sûrement lieu dans un proche avenir, amenant des " cas désespérés " des hospices de l'Arcane XIV vers l'akasha d'Aquilon.

VISITEURS

Les haut-rêvant qui sculptent le paysage akashique interviennent rarement. Aujourd'hui, ils sont ceux qui sont confrontés à la maladie. Souvent des médecins qui interviennent dans les pays du tiers-monde et façonnent l'Écume d'Aquilon comme un refuge hypothétique pour leurs patients. Certains chercheurs songent également à cette Écume. Elle devient une utopie, l'alternative magique aux échecs de la science.



Mais l'akasha subit surtout l'influence d'un groupe restreint de visiteurs. Ils sont ceux qui accompagnent les malades dans la mort, ceux qui veillent le chevet des malades sans espoir de guérison. Ces visiteurs ne sont pas médecins et leurs songes, commandés par l'émotion et l'humanisme, prêtent à leur ka-soleil une force exceptionnelle. Leurs interventions sont remarquées dans l'Écume. Elles sont des bouffées de providence qui contractent les champs magiques et sauvent, comme une main du destin, des habitants en perdition. Ces interventions prennent des formes très variées : le vent s'apaise pour un vieillard sur le point de dévisser, le Griffon rattrape un corps tournoyant dans le vide, etc.

Ces prodiges instantanés se produisent aussi, mais dans une moindre mesure, pour les Nephilim dans le besoin. A tout le moins, on a constaté des rémissions pour les Nephilim enkhaïbatés, qui attendent parfois sur la lande le signal improbable d'une guérison. Souvent, découragés, ils contemplant l'horizon de l'Océan Intérieur, comme autant de bohémiens harassés ou de soldats déserteurs, guettant dans les remous du ka-soleil qui palpite aux confins de l'Écume l'intervention qui leur permettrait de reprendre le cours de leur voyage éternel... sans craindre d'infecter les autres plans subtils, les purs akasha.

3 - L'ÂME

ENSEIGNEMENT

Sur un plan symbolique, l'enseignement de l'Écume ressemble à un pèlerinage. Même si peu de Nephilim connaissent les vertus avouées de la Tour et de son oiseau-roi, ceux qui sont en mesure de le rencontrer savent qu'ils pourront échapper à leur dégénérescence. Les tenants de l'Arcane XV connaissent l'existence de l'Écume d'Aquilon et n'ont eu de cesse de vouloir la détruire — ce qui leur valut d'encourir des foudres terribles pour avoir tenté de dissiper un plan subtil, crime capital pour la Justice — avant de changer peut-être leur fusil d'épaule, mais nul ne peut le dire exactement. En revanche, pour les autres Arcanes, cet akasha fait figure de légende. Les efforts meurtriers de l'Arcane XV

ont au moins eu cet effet positif d'attirer l'attention de certains Adoptés de la Tempérance vers l'Écume d'Aquilon. Pour tous ceux que la dégénérescence fait chanceler, pour tous ceux qui éprouvent les remous chaotiques de leur pentacle, le Caladre peut devenir une véritable quête du Graal.

Le Bestiaire divin de Guillaume de Normandie nous dit du Caladre que c'est un "*oiseau plus beau et de meilleure compagnie qu'aucun autre, aussi blanc que neige.*" Au XIIème siècle, Brunetto Latini, dans son Livre du Trésor nous informe que "par son regard, il recueille en lui toutes les maladies et qu'il les emporte en haut dans les airs, là où se trouve le feu du ciel qui consume toutes les maladies".

L'oiseau a fait son nid au sommet de la Tour, dans les nuages gorgés de pluie. Il veille sur un œuf unique, dont la coque est un agrégat magique couvant le Caladre du prochain millénaire. L'oiseau paraît toujours dans un rayon de soleil et vient au Nephilim dans un bain de lumière. La cérémonie est toujours la même, lorsqu'elle peut avoir lieu. Le Nephilim éprouve une intense perturbation de son pentacle avant de ressentir l'opération magique, le moment où l'oiseau se pénètre de l'état Khaïba et le prend en son sein pour l'emporter vers la lumière. L'élément Air acquiert alors la plénitude de son sens : il permet à l'oiseau de voler assez haut, aux limites de l'enclave de champs magiques qui composent l'akasha et au plus près de la gangue de ka-soleil dans lequel il est logé, pour soumettre le Khaïba à la lumière bienfaitrice du soleil qui le réduira en cendres. Ce soleil est symbole et existe par les rêves de guérison de tous ceux qui escaladent les flancs de la Tour.

Il y a donc un véritable cycle vertical et symbolique : les espoirs des uns nourrissent la lumière qui guérira les autres, avec le Caladre pour vecteur.





PORTES

Les amers :

Les falaises qui parfois émergent des brumes akashiques sont autant de reliefs qui renseignent et esquissent les côtes de l'Écume d'Aquilon. Passager d'une Nef akashique, le Nephilim en vision-ka pourra néanmoins apercevoir la silhouette floue de la Tour ainsi que les vestiges d'un temple grec qui s'estompent au fur et à mesure que l'on se rapproche des terres. Ce temple abritait la secte fondatrice de l'Écume et n'existe qu'en amer, en témoignage pour les navigateurs akashiques.

Les phares :

Ils ne sont qu'un. Le Griffon mythique est le phare de l'Écume, sa lumière fugitive et aérienne qui parfois se distingue depuis l'Océan Intérieur. Beaucoup imagine que la lueur du Griffon est une tromperie car elle n'apparaît jamais au même endroit. Son origine humaine avec les astrologues de Sennacherib, son détournement par les Mystes pourraient en effet confirmer cette crainte, si le Griffon n'avait pas montré durant des millénaires sa valeur symbolique et sa pleine loyauté à l'akasha dans son ensemble. Ceci dit, le risque est toujours présent : les Mystères sont de retour sur la scène occulte et Isis reviendra peut-être tenter l'étrange animal dans l'espoir de le chevaucher dans les cieux subtils.

VOYAGEURS

Les Nephilim qui voyagent jusqu'à l'Écume d'Aquilon sont essentiellement de deux types :

On compte en premier lieu ceux que le Khaïba dévore de l'intérieur. Menacés par la folie, ces Nephilim viennent à l'akasha pour que le Caladre puisse les délivrer de leur mal, ou tout au moins pour jouir d'une rémission.

On dénombre ensuite ceux qui appartiennent à la Tempérance, et ils sont de plus en plus nombreux, d'abord pour contrecarrer les projets malsains du Diable, et ensuite pour apprendre et expérimenter les techniques de soins propres à l'environnement idéal de l'akasha. Ces Nephilim accomplissent des voyages jusqu'à l'Écume d'Aquilon pour étudier l'oiseau mythique et la société du rêve qui l'entoure.

L'Écume d'Aquilon a également fini par attirer l'attention des Templiers. Ils poursuivent sensiblement le même but que les Nephilim, c'est à dire étudier et comprendre le secret du Caladre. A ceci près que l'un d'entre eux, Sayem, Templier du Troisième Degré, Chevalier de l'Ordre de Malte, est persuadé que le Khaïba emporté dans les airs par le Caladre n'est jamais détruit en sens propre mais plutôt dispersé dans les plis des champs magiques qui nimbent les akasha...



LODÔNE

MEMBRE DE LA SECTION DES FRÈRES

Sa première incarnation plongea Lodône dans le Moyen âge bouleversé par la peste noire. Altruiste et extrêmement sensible à la misère humaine, Lodône se consacre corps et âme aux pestiférés qui meurent chaque jour par milliers.

Aujourd'hui, Lodône exerce comme infirmier dans un service d'urgence à Paris. Il a refusé de devenir un ponte de la médecine pour être au plus près des souffrants. Il travaille dur, éclipse une vie privée balbutiante pour se consacrer aux victimes des accidents. La nuit, lorsqu'il regagne son studio encombré de livres et de traités de médecine, il plonge dans le rêve pour gagner les Océans Intérieurs et rejoindre l'Écume d'Aquilon. Une fois sur place, il arpente les étages du Zéphyr pour aider et soulager la marche des plus vieux. Il prend également le temps d'étudier l'influence du Caladre sur la société qui entoure la Tour et écoute patiemment les doléances de ceux qui vivent dans le village. Sa présence dans l'akasha est reconnue par tous. On vient le voir pour écouter son jugement sur une expédition en partance, sur un diagnostic qu'il rend toujours de bonne grâce.

Lodône profite également du voyage pour rencontrer régulièrement Darum, son correspondant viennois de l'hospice du Khaïba dépendant de la section des Frères. C'est l'occasion d'échanger leurs points de vue sur les méthodes de guérison appliquées sur les Nephilim au seuil de la folie. Darum s'efforce depuis longtemps de persuader Lodône de monter une expédition pour capturer le Caladre et tenter d'étendre son influence au-delà des espaces akashiques. La magie (par substitution du ka endommagé avec le ka "intact" de celui qui opère) ainsi que le suivi psychanalytique ont montré leurs limites au sein de l'hospice du Khaïba. La section des Frères espère beaucoup du Caladre même si elle sait que Lodône se refuse à menacer l'équilibre de l'Écume d'Aquilon en capturant l'oiseau. Depuis plusieurs années, chacun argumente sans qu'une décision soit prise...

CARACTÉRISTIQUES

Phénix, Adepte

*ka : 40
terre : 40
lune : 10
feu : 18
eau : 25
air : 15*

*FOR : 16
CONS : 15
DEX : 19
INT : 21
CHA : 20*

MÉTAMORPHE :

*Elfe
Oreilles pointues : 06
Ongles en bois : 05
Peau verte : 03
Odeur d'humus : 07
Voix bruisante : 14*

SCIENCES OCCULTES

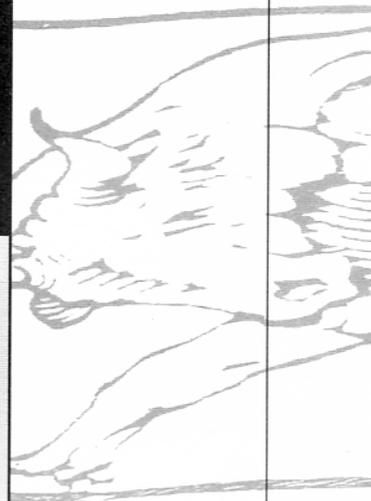
*Basse magie 90 %, Haute magie 60 %
Œuvre au noir 90 %, Œuvre au blanc 60 %*

SIMULACRE :

*Jean Marlet, infirmier
Sexe : masculin
Âge : 34 ans
Niveau social : 15
Opportunité : 45 %
Éducation : 17
Culture XXème : 51 %
Proches : 9 (surmené, vie privée réduite aux collègues)*

COMPÉTENCES

*Histoire 55 %, Humanités 90 % Médecine 75 %
Sciences de l'homme 60 % Empathie 70 % Informatique
30 % Usages 60 % Templiers 20 % Selenim 15 %
Anglais 70 % Espagnol 70 %*





sayem

templier de l'ordre de malte

Il voyage seul, en conflit permanent avec sa hiérarchie qui l'accuse de poursuivre des chimères. Personne ne croit à sa version des faits sur le Caladre. Lui est convaincu qu'il est possible à terme de retrouver la folie dispersée par l'oiseau dans les champs magiques. Il évoque d'ailleurs, dans les notes prises au réveil sur son ordinateur portable, l'existence hypothétique d'une Écume akashique qui serait un empire des folies des Nephilim...

Sayem n'est pas en mesure d'étayer ses affirmations. Pour l'instant, il se contente de voyager sur l'Océan Intérieur pour traquer la moindre information sur la présence des Khaïba.

Le Templier se rend régulièrement, dans la mesure du possible, dans l'Écume d'Aquilon pour épier le comportement du Caladre. Soucieux de préserver son anonymat, il évite la confrontation avec les Nephilim et œuvre en observateur attentif. Il apparaît généralement sous les traits d'un adolescent, vêtu de haillons et errant dans le village au pied de la Tour, mendiant quelques instruments pour devenir soi-disant Verticalien.

caractéristiques

Sexe : masculin

Âge : 42 ans

FOR : 15

CONS : 15

DEX : 13

INT : 18

CHA : 12

identité civile

Mustapha Sayem, joaillier à Paris

Niveau social : 19

Opportunité : 57 %

Éducation : 15

Culture XXème : 45 %

Proches : 16 (célibataire, très entouré mais peu sociable)

compétences

Écriture 65 %, Tir 60 %, Droit 50 %, Sciences naturelles 60 %, Vigilance 40 %, Corruption 70 %, Négocier 70 %, Usages 60 %, Sculpture 50 %, Conduire automobile 65 %, Gestion 80 %, Astrologie 55 %, Esotérisme 40 %, Histoire invisible 65 %, kabbale 40 %, Rituels 45 %, Templiers 90 %.



Levanah l'Empire de la Lune

1 - LE CORPS

POT de prégnance : 24

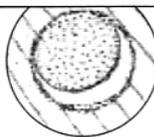
DÉCOR

Plongé dans une nuit éternelle, l'Empire de Levanah est en réalité une ville immense, perchée en arc de cercle sur les contreforts d'une montagne lunaire, au bord d'un gouffre insondable dont la séparent d'imposantes fortifications. Aucune lumière ne vient jamais baigner ce lieu, sinon celle, bien pâle, d'étoiles immuables. Ni la terre ni le soleil ne sont visibles, mais le paysage évoque bien, dans sa désertique froideur, une surface lunaire puisque aucune végétation n'y subsiste.





Baroque et variée, son architecture est celle d'une cité utopique toute dédiée au savoir et au rêve, grouillant de temples, de palais, de théâtres et de statues monumentales, et dépourvue d'habitations au sens strict du terme, dans la mesure où les besoins vitaux et les activités sociales privées s'y réduisent à leur plus simple expression. D'une manière générale, Levanah est l'Empire du Rêve : repliés sur eux-mêmes, ses habitants s'y adonnent à d'étranges pratiques, tournées autour de la transformation des champs magiques traditionnels (ceux des quatre éléments) en champs de ka-lune. Plutôt que d'en proposer une présentation détaillée par trop fastidieuse, il nous est apparu opportun de reproduire ici certains passages parmi les plus représentatifs du *Variorum d'Artemis*, ouvrage occulte rédigé par le Nephilim Dakshin Opifex, voyageur bien connu en ces terres.



Ambassadeurs

Les habitants de Levanah ne font pas de réelles différences entre le monde matériel et les autres Akasha. Pour eux, rien ne différencie ces terrains d'exploration les uns des autres. En revanche, distinction est faite entre les ambassadeurs venus en mission et les voyageurs ou visiteurs mus par une simple curiosité. Les ambassadeurs sont reçus avec les honneurs dus à leur rang et sont introduits auprès des hauts dignitaires de l'Empire chargés d'accéder à leurs requêtes. En tant qu'envoyés d'un autre monde, ils sont toujours susceptibles d'offrir quelque chose aux lévénites, éléments nouveaux, cartes, anecdotes, etc. C'est un statut qui ne se partage pas : il n'y a qu'un ambassadeur par monde, et le premier à s'auto-proclamer ambassadeur le devient de facto, pour peu qu'il s'engage à revenir régulièrement : la notion du temps (voir ce mot) étant ce qu'elle est en Levanah, ce dernier point est souvent sujet à controverse. Les étrangers traditionnels doivent eux s'acquitter d'un droit de demeure : pour cela, ils doivent réaliser une œuvre artistique quelconque — tableau, écrit, pièce musicale, qui donnera aux habitants matière à de nouveaux rêves.

Ame

L'âme existe-t-elle ? A ce sujet, les opinions des lévénites divergent. Les lunaires, qui naissent, vieillissent et meurent à la façon de Nephilim créant eux-mêmes leur simulacre, estiment faire partie d'une entité plus large que l'on pourrait définir comme l'esprit du ka-lune. Les solaires, qui viennent de l'Empire du Soleil et passent de corps en corps, croient eux à la pérennité de leur nature spirituelle.

Artemis

L'Empereur de Levanah. Il vit dans le Palais Lunaire au sommet de la montagne, plongé dans un lac de ka-lune en état de rêve permanent. On dit que l'élément est si concentré qu'il en devient palpable physiquement, et que sa consistance est celle d'un liquide blanchâtre, le lait de lune. Artemis porte un masque d'ivoire, et personne n'a jamais vu son visage. Il est immortel (une part de l'esprit des deux créateurs de l'Empire continue de subsister en lui), et les membres du Misrad sont les instruments de sa volonté. Il est le défricheur de rêves, celui qui ouvre de nouvelles voies en les effleurant, et n'en absorbe pas la sève. Pour cela, son existen-

ce est essentielle pour les lévénites — il est comme le poumon de l'Empire, un prophète solitaire dont l'esprit éclaire la route des rêveurs. Force est de constater malgré tout que ses efforts sont maintenant insuffisants pour enrayer la disparition progressive du ka-lune qui menace l'intégrité de l'Empire. Artemis ne paraît jamais en public, pas plus qu'il ne donne d'ordres ou ne prodigue de conseils. Son existence est une légende : seuls les membres du Misrad sont autorisés à pénétrer dans les salles externes du Palais Lunaire. La salle du lac, ouverte sur la voûte étoilée, est protégée par quatre hydraaks, sortes de griffons couverts d'écaillés blanches que l'on dit eux aussi immortels.

Communication

Les lévénites n'utilisent le langage parlé (une forme d'énochéen simplifiée, probablement amenée par des Nephilim) qu'avec les étrangers. Ils utilisent entre eux un langage musical, se servant généralement de luth ou d'autres instruments à cordes, qui emplissent le silence des lieux de mélodies plus ou moins harmonieuses, suivant le degré d'entente des interlocuteurs. C'est là une chose bien curieuse à observer lorsqu'on n'y est pas habitué : les disputes donnent parfois lieu à d'improbables cacophonies, et les discussions à plusieurs à de véritables concerts. C'est par les différences de tons et de rythme que s'expriment les lévénites, et non par un vocabulaire musical spécifique. Telle note sera jouée en réponse à telle autre, et non pour elle-même. Du reste, même le plus averti des mélomanes ne pourrait comprendre cette langue sans louer les services d'un traducteur (on en trouve aisément parmi les lévénites lunaires).

Eau

Une concentration excessive en ka-éléments (qui donne ici lieu à ce que j'appellerais un méta-nexus) est un phénomène courant en Levanah, un phénomène qui ne semble pas affecter les Nephilim visiteurs. Lorsque seul le ka-lune est concerné, on obtient un liquide appelé lait de lune. Lorsque tous les ka-éléments sont concernés, il ne se passe apparemment rien (une matière et filandreuse, utilisée par les onirautes, apparaissant toutefois par temps de gel) — l'influence du ka-lune annulant celles des autres éléments. Lorsque tous les ka-éléments à l'exception du ka-lune sont mis en jeu, on récol-

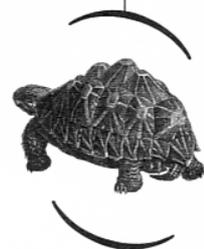
te un liquide en tous points semblable à l'eau. Ce liquide n'existe pas à l'état naturel sur Levanah, mais se forme artificiellement près des fortes concentrations de population. Le ka-lune est nécessaire à la vie : les lévénites l'absorbent sans s'en rendre compte. Le résultat, à proximités de méta-nexus, est l'apparition d'eau, ou à tout le moins d'un liquide apparenté. L'existence de vastes nappes souterraines à proximité d'habitations troglodytes sur le versant maintenant désert de la montagne témoigne du fait qu'une population lévénite y vivait il y a longtemps. Les habitants de Levanah absorbent plus de ka-lune qu'ils n'en peuvent produire en rêvant : c'est pourquoi les frontières de l'Empire reculent de jour en jour, faute de nouveaux mondes à rêver, et c'est pourquoi il est promis à l'extinction si de nouvelles solutions ne sont pas trouvées rapidement (voir : nefs lunaires).

Éléments

Les lévénites ne connaissent pas les éléments feu, air, eau et terre. Le feu ne brûle pas dans leur Empire, pas plus que l'air ne souffle. Ce qui est pris pour de l'eau n'est en réalité qu'une forme précipitée des quatre ka-éléments "élémentaires" agglomérés, et si la terre n'est guère considérée comme un élément à part entière, elle reste toutefois le seul pendant tangible à l'omniprésence de la lune, considérée comme le constituant primordial de l'Empire (de fait, sa concentration effective sous forme de ka-élément est bien plus élevée que celle des quatre autres éléments).

Frontières

C'est ainsi que l'on désigne les limites de l'Empire, l'endroit à partir duquel il n'y a plus rien, rien qu'une roche grise et légère, une plaine désolée semée de montagnes lointaines qui s'étend à l'infini. Les onirautes qui ont mené leurs nefs par-delà ces frontières affirment que ce paysage n'est qu'un leurre et qu'il se dissout bientôt dans les brumes éternelles qui séparent les mondes spirituels les uns des autres. Si mon expérience personnelle ne peut ni confirmer ni infirmer cette rumeur, il est clair que le ka-lune est absent des terres arides qui s'étendent au-delà des frontières et que les autres ka-éléments, s'ils existent, n'y subsistent que sous une forme fossilisée.



Gouffre



Le gouffre est le nom donné à l'anfractuosit   b  ante qui s'ouvre au pied de la montagne de Levanah et dont nul n'a jamais sond   les abysses. L'Empire en est s  par   par une puissante muraille ro-cheuse, et seuls les plus t  m  raires la franchissent. En passant les portes de la cit  , ils s'interdisent eux-m  mes tout recours : l'inquisition lunaire n'interviendra pas pour leur porter secours s'ils sont confront  s    un danger. Certaines l  gendes pr  tendent que ce sont les habitants du gouffre, et non les l  v  nites, qui absorbent le ka-lune de l'Empire. C'est pourquoi de nombreuses exp  ditions ont d  j     t   mont  es pour essayer de capturer des sartans (crabes de lune) ou des maavets (entit  s spectrales), pour l'instant sans succ  s. Les dangers du gouffre sont si redoutables que le jeu ne semble pas en valoir la chandelle.

Inquisition lunaire



Les forces de l'ordre de l'Empire : quelques milliers de lunaires, v  tus en sari blancs et gris et d'un masque personnalis   adapt      leur visage, et quelques centaines de solaires, g  n  ralement leurs sup  rieurs, qui n'h  sitent pas, en cas de confrontation directe,    prendre le contr  le de leur ennemi en investissant son corps (raison pour laquelle ils ne sont pas arm  s). Les lunaires, eux, sont   quip  s de sabres, de lance-files et plus rarement de canons    ka-lune qui   tourdisent leur adversaire. Le r  le des inquisiteurs est de prot  ger Artemis et les membres du Misrad, de faire r  gner l'ordre, d'arbitrer les querelles de voisinage, de g  rer l'arriv  e des   trangers ainsi, le cas   ch  ant, que de combattre les maavets s'introduisant dans la ville.

Livres parlants

Ces esp  ces de bo  tes    musiques de taille r  duite font office de livres pour les l  v  nites. Mu par un minuscule ressort, un dispositif d'aiguilles trace une s  rie de sillons dans une bande caoutchouteuse presque imperceptiblement grav  e et en sort une m  lodie sp  cifique, qui correspond    un texte. Il faut bien comprendre que les livres, pour les habitants de Levanah, sont plus des machines    r  agir aux   motions que de v  ritables outils de r  f  rence. Entre les mains de

deux l  v  nites d'humeur divergente, le livre ne produira pas le m  me son. Il semble que la bande, enduite d'une fine couche de lait de lune, "capte" les   motions du lecteur et lui r  pond avec un texte appropri   : c'est presque un ami de poche. Il va sans dire que les subtilit  s de son fonctionnement restent pour moi un myst  re.

Loi

Les   trangers et les l  v  nites sont cens  s observer un certain nombre de lois tacites, dont je ne cite ici que quelques exemples significatifs : un   tranger ne peut adresser la parole    un l  v  nite sans y avoir   t   invit   ; quiconque passe les portes de la ville devient un   tranger ; le vol (quel que soit son objet — il peut s'agir d'un r  ve) ou le meurtre d'un lunaire sont punis de gouffre : d  m  nt jug   par l'assembl  e du Misrad, le coupable y est projet   sans autre forme de proc  s ; la transmutation est un moment sacr   : nul n'a le droit de l'interrompre, quels que soient ses motifs.

Lumi  re

La lumi  re est le plus pr  cieux des tr  sors au sein de l'Empire, o   la combustion n'existe pas. On pr  tend que pour se faire accepter lorsqu'ils sont venus ici pour la premi  re fois, les solaires   taient porteurs de cristaux incandescents qui produisaient une lueur verd  tre pratiquement   ternelle. Ce sont eux qui   clairent la ville aujourd'hui, la nimbant d'une lueur faible mais continue qui en renforce l'atmosph  re surr  elle. Les temples et les art  res principales de la ville sont bard  s de lampadaires tripodes, car les cristaux solaires, comme on les appelle, vibrent en permanence, et parfois assez fortement lorsqu'ils se trouvent en phase avec d'autres (un ph  nom  ne totalement al  atoire,    rapprocher d'un "orage" terrestre, qui strie le ciel de la cit   des fulgurances vert p  le, assez spectaculaires mais sans danger). Evidemment, les cristaux solaires sont souvent accus  s eux aussi de puiser leurs inexplicables ressources dans les r  serves de ka-lune d  j   trop maigres de l'Empire, m  me si rien n'a jamais   t   formellement prouv  . Les   trangers (ou "zars") sont l'autre source de lumi  re de la ville. Tous les appareils technologiques qu'ils ont pu amener avec eux    Levanah ne fonctionneront pas. Par contre, leurs v  tements, d  jections, cheveux, sueur, et autres s  cr  tions corporelles sont tr  s recherch  s par les l  v  nites : c'est un effet sur un terreau organique (une boue

informe, obtenue en mélangeant toutes ces substances à un peu de poudre pierreuse et de lait de lune) qu'ils cultivent les verts luisants (seules créatures vivantes nées dans l'Empire à l'exception des lunaires) qui leur permettent de s'éclairer. Placés dans des cages translucides, ces animaux, qui produisent toute une gamme de couleur, font office de lanternes, et l'on en trouve partout. En revanche, étant asexués, ils sont eux aussi incapables de se reproduire. C'est pourquoi les dons librement consentis (ongles, cheveux et même crachats, etc.) sont toujours très appréciés par les lévénites, et peuvent remplacer l'anecdote — la précieuse "matière à rêver" de l'Empire — s'ils sont suffisamment conséquents.

Misrad

Le ministère : la seule entité politique réelle de l'Empire. Constitué de douze membres (lunaires et solaires), il est chargé de régir la vie publique de la ville, ce qui ne représente pas une charge de travail extraordinaire. Elus à vie (ou, dans le cas des solaires, jusqu'à leur éventuel départ de Levanah), les membres du Misrad choisissent eux-mêmes leurs successeurs. Ils sont chargés de voter la construction de nouveaux édifices, de statuer sur le sort des étrangers en infraction avec la loi (voir ce mot), de lancer de nouvelles nefs lunaires vers les horizons du monde spirituel et de traduire, en théorie, la pensée d'Artemis à ses sujets. Cette dernière fonction n'est jamais assumée. Est-ce parce que l'Empereur n'émet jamais de pensée, ou parce que ses serviteurs refusent de les communiquer au peuple des lévénites ? Personne ne le sait, à part Artemis lui-même, et les membres du Misrad, mais ce silence est l'objet de bien des spéculations.

Monnaie

La monnaie régit les rapports entre les lévénites et les étrangers et beaucoup plus rarement des lévénites entre eux. Elle se présente sous la forme d'une histoire ou d'une anecdote qui fournira au natif matière à rêver... et à opérer une transmutation (voir ce mot). Sixains, odes, sonnets, épigrammes sont autant de divisions monétaires spécifiques que le lévénite doit évaluer lui-même lorsqu'on lui offre une histoire ou une anecdote. Ces évaluations sont souvent sujettes à discussion, mais il faut savoir que le lunaire est incapable de perfidie ou de mensonge : il ne cherchera donc pas à soutirer d'un étranger plus que ce qu'il estimera nécessaire en

compensation d'un renseignement ou d'un service rendu. Les lévénites s'échangent également de gemmes de lune, produits excessivement précieux de la transmutation à laquelle ils s'adonnent. Il est clair que l'échange ou le don de telles gemmes est extrêmement rare : les lévénites gardent ces trésors pour eux, à moins que quelque criante nécessité n'en décide autrement à leur place. Les gemmes peuvent se conserver telles quelles, ou se fondre (au terme d'un simple processus de concentration) pour laisser échapper le ka-lune qu'elles renferment.

Nefs lunaires

Les nefs lunaires sont de gigantesques navires équipés aux voiles de glace noire et souple veinées de lait de lune. Pilotées par des onirautes, elles prennent leur envol aussi souvent que possible vers des contrées lointaines dont elles espèrent revenir pour fournir l'Empire en rêve — cette énergie qui lui fait à présent défaut. La construction d'une nef, et notamment le tissage des voiles, est un travail de longue haleine, qui oblige les ingénieurs à geler de larges étendues de la ville par des moyens artificiels pour récolter la glace noire. C'est en se dissolvant au contact du ka-soleil que le ka-lune des veines lunaires se dissout et infuse de son énergie les autres ka-éléments. A ce jour, seules de rares nefs lunaires sont revenues de leur mystérieux périple vers les autres mondes, et ce qu'elles en ont ramenées — des images déjà familières — n'a guère permis d'enrayer l'érosion qui ronge désormais l'Empire. A l'absence d'autres solutions, de nouvelles expéditions sont néanmoins montées assez régulièrement.

Nourriture

Les lévénites ne se nourrissent que d'odeurs. Lorsqu'ils se sentent fatigués ou dépourvus d'énergie, ils s'attablent autour de grands vaisseaux de roche moulée d'où s'échappent des exhalaisons qui suffisent à satisfaire leur "appétit". Il n'y a aucune matière organique en Levanah, ce qui pose rapidement problème aux visiteurs munis d'un corps, et les empêche de rester très longtemps dans ce monde. Absorber du lait de lune signifie, pour nous Nephilim, tomber en narcose, ou pire encore. C'est une expérience que, pour l'avoir vu de mes yeux pratiquer, je





déconseille formellement à tous mes frères voyageurs. Quant à ce que j'appelle "l'eau", et qui n'est qu'un reliquat de ka-éléments figé sous forme liquide, elle a l'apparence mais non les vertus du précieux liquide, et son absorption n'éteint pas la soif.

Rêve

Le rêve est la matière première des lévénites. Eux seuls possèdent l'étrange pouvoir de transformer la matière du songe en ka-lune. Personne en Levanah ne connaît la différence entre les autres ka-éléments, mais le ka-lune, lui, est sacré. Les lévénites le voient en toute chose : il sous-tend l'architecture de leur monde, et ses reflets grisés leur apparaissent clairement lorsqu'ils ferment les yeux. En revanche, leur vision-ka ne leur permet pas de distinguer les autres éléments, lesquels ne forment pour eux qu'un tout indistinct fixé par le ka-soleil. Telle est en tous cas l'explication que nous autres Nephilim nous plaçons à retenir. Les lévénites, eux, ignorent tout (à de rares exceptions près) des ka-éléments et du ka-lune. Ils pensent que c'est l'énergie qui pulse au cœur de l'astre lunaire qui donne à leur monde sa cohérence et sa réalité, et que sans ce cœur, Levanah s'arrêterait d'exister. La plupart estiment même que la réalité des autres mondes (le concept semble se limiter aux Akasha voisins) est sujette à caution. A un niveau théorique, le rêve est tout simplement le moyen de transformer la perception des mondes de l'esprit en ka-lune. C'est un processus au cours duquel la masse amalgamée des autres ka-éléments agit un peu comme un carburant.

Temples

Ce terme un peu trompeur ne doit pas laisser penser que les lévénites entretiennent quelque croyance religieuse ou mystique. Le rêve est tout ce qui existe pour eux, et les temples sont simplement les endroits où les habitants de Levanah se rendent pour s'y adonner. Suspendus à la taille par une paire de filins coulissant reliés à des rails fixés à la voûte et actionnés par un système hydraulique, les rêveurs se laissent porter et défilent lentement dans les airs, chacun s'abreuvant des "effluves de rêve" (probablement des émanations de ka-éléments bruts) laissées dans son sillage par son prédécesseur.

Temps

Le temps existe dans l'Empire, mais pas les moyens de le mesurer. L'activité sociale n'est pas rythmée à intervalles réguliers. Il n'existe ni nuit, ni jour, ni matin, ni après-midi, ni heures de repas, ni heures de sommeil, ni cérémonies ou célébrations quelconques. Les lévénites ont conscience du temps qui passe (surtout les lunaires, qui vieillissent) mais ne distinguent en gros que cinq repères utiles : il y a longtemps, il y a peu, maintenant, bientôt et plus tard. Evidemment, les perceptions et les avis diffèrent lorsqu'il s'agit de choisir entre deux repères attendants.

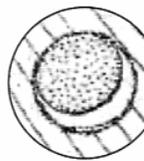
Transmutation

L'action de transformer le rêve en ka-lune. En général, ce processus s'accomplit seul. Au terme de sa méditation, le lévénite atteint le rêve, une contrée vierge d'explorations mentales, qu'il "expire" sous forme d'un nuage immatériel, lequel nuage atteint bientôt une telle concentration qu'il en devient solide : c'est la gemme de rêve. De temps à autre, la gemme ne se forme pas, soit parce que le rêve est trop faible ou trop flou, soit parce que les conditions de méditation ne sont pas bonnes. Dans ce cas, il faut "exorciser" le rêveur, faire sortir le rêve qui sommeille en lui. Seul un autre lévénite peut aider l'un de ses congénères à y parvenir, moyennant compensation bien sûr. Le rêveur doit évoquer pour son exorciste les images qui l'habitent. Plongé dans un état "d'anti-rêve", son congénère absorbera alors son rêve par réaction inverse, et l'aidera à sortir de son corps. Il s'agit là d'un processus éminemment complexe, dont la nature même continue de m'échapper. L'imagination et le ka-lune sont-elles une seule et même chose ? A première vue, la théorie est absurde. Mais dans le monde de Levanah, c'est l'explication la plus satisfaisante que je sois parvenu à dégager.

Vieillesse

Rêver est un processus d'autant plus fatigant que les lévénites ne connaissent pas le sommeil. Le rêve s'apparente à un état de transe obtenu après une période de méditation plus ou moins longue. Toute la difficulté consiste à trouver de quoi rêver. La matière du rêve, en effet, s'épuise, à tel point qu'on peut s'interroger sur la nature du phénomène. Chez les lévénites, le rêve s'ap-

parente à une exploration. Rêver, c'est visiter un monde (le terme doit être pris ici dans son acception générale, ville, maison, époque, situation...), à ceci prêt qu'un monde ne peut être visité qu'une fois et par un seul rêveur. Autrement dit, plus le temps passe, et plus il devient difficile de rêver, plus cela prend du temps, et coûte de l'énergie. L'espérance de vie d'un lévénite natif (lunaire) ne dépasse rarement les vingt ou trente ans. Les solaires, qui ne rêvent pas, ou très peu, ne sont pas atteints par l'âge, dans la mesure où ils passent de corps en corps — tout comme nous. Les étrangers, eux, vieillissent deux, trois ou parfois dix fois plus vite que les habitants de Levanah, mais ne s'en rendent compte bien sûr que de retour dans leur monde. Ce vieillissement qui, de toute évidence, s'observe au niveau moléculaire, affecte particulièrement les visiteurs terrestres, et j'ai pu l'observer personnellement sur mon propre simulacre. Aucune explication satisfaisante n'a permis à ce jour d'élucider le phénomène.



DANGERS

L'étranger qui arrive à Levanah peut être soumis à de nombreuses difficultés. L'aide des lévénites est toujours possible à obtenir : à quelques exceptions près, ce sont des êtres bons et sensibles. L'inflexibilité est toutefois le trait le plus marquant de leur étrange caractère. Ils reviennent rarement sur une décision, et ne connaissent ni le pardon, ni le remords. Parmi les dangers menaçant le visiteur, citons :

Le gouffre

Il est toujours possible de s'en approcher, mais à ses risques et périls. On dit qu'il mène vers d'autres mondes, et une nef lunaire s'y est enfoncée il y a quelques temps (elle n'est toujours pas revenue). On dit aussi qu'on y trouve des gemmes de cauchemars, qui pourraient fournir une solution, quoique douloureuse, au problème des lévénites lesquels, pour l'instant, se sont toujours contentés de rêves "purs". Les maavets sont peut-être les émanations de ces cristaux : ce sont des créatures cauchemardesques qui prennent possession des enveloppes charnelles des explorateurs imprudents (qui descendent parfois vers les abysses en cordée) et les habitent... définitivement. C'est ainsi que l'on a vu des tueurs, de monstres ou des morts privés de souvenirs ressortir du gouffre, et être refoulés impitoyablement par des inquisiteurs lunaires particulièrement méfiants. Quiconque ressort du gouffre et retourne dans la cité court le risque d'être pris pour un maavet, et exterminé comme tel. Les sartans, eux, sont des créatures beaucoup plus rationnelles, des sortes de crabes à dix pattes, très rapides, aussi massif qu'un bœuf, et capables de se déplacer sur toutes les surfaces. Ils se nourrissent de roche et ne sortent que rarement du gouffre, préférant y attendre des victimes qu'ils déchiquettent par pur sadisme de leurs pinces tranchantes.

La cité

En théorie, les lévénites sont des êtres pacifiques. Mais s'attirer les foudres de l'inquisition lunaire, rompre une parole, tenter de se soustraire au droit de demeure ou commettre quelque infraction à la loi de Levanah peut attirer au voyageur des ennuis très sérieux...





2 - L'ESPRIT

ORIGINES

L'Empire de la Lune a été créé par les songes et les écrits de Cyrano de Bergerac, personnage picaresque et érudit qui vivait au XVII^e siècle et chérissait le rêve d'une société utopique. Parmi les amis de Cyrano se trouvaient plusieurs occultistes Rose-Croix et un Onirim, Pierre Gassendi, qui l'encouragea continuellement à "alimenter" le rêve de sa vie d'éléments nouveaux. Devenu agarthien, Gassendi s'empara des rêves de son ami après sa mort et les greffa sur l'embryon d'Akasha auquel son propre esprit avait donné naissance. Le monde de Cyrano, qui conserve certaines des caractéristiques originelles de ses ouvrages, s'est greffé au fil du temps d'éléments nouveaux et extérieurs. Il n'existe que depuis trois siècles de temps terrestres, mais semble déjà vieux, en ses propres repères, d'une existence de dix mille ans. Cyrano et Gassendi sont également à l'origine de l'Empire du Soleil, beaucoup plus vaste mais plus terne, d'où sont notamment issus les solaires de Levanah.

HABITANTS

Il en existe trois sortes :

Le lunaire ou habitant "natif" de l'Empire

Né un peu à l'image d'un Nephilim d'une conjonction de champs magiques (en l'occurrence, de champs de lune — la reproduction n'existe pas en Levanah), il crée lui-même sa propre enveloppe physique et n'en change plus jusqu'à la mort. C'est l'Empire lui-même qui crée ses habitants et régule leur nombre. Lorsque ses frontières se resserrent, comme c'est le cas actuellement, la population des lunaires diminue. Les principales caractéristiques des lunaires sont : une espérance de vie assez faible (je l'ai estimée à une trentaine d'an-

nées), une intelligence et une taille constante (dès le premier jour, un lunaire est capable de se prendre en charge), un tempérament doux et lymphatique (les lunaires sont dénués d'agressivité ou de malice), une peau blanche, presque translucide, une absence de système pileux, et la possibilité de passer en vision-ka, uniquement en ce qui concerne le ka-lune.

Le solaire ou habitant externe de l'Empire

Le solaire est issu du monde jumeau de l'Empire de la Lune : l'Empire du Soleil, un monde incompréhensible auquel il est rattaché par une porte unique, situé dans le temple le plus ancien de la ville. Le solaire peut passer de corps en corps, comme un Nephilim change de simulacre. Il semble constitué uniquement de ka-soleil, et non de plusieurs ka-éléments, mais son ka-soleil présente des traces d'autres éléments en quantité infime. Est-il l'être parfait auquel le Sentier d'Or a pu faire rêver les Nephilim ? Une sorte de croisement réussi entre Kaim et humains ? Ou quelque chose de complètement différent ? Il semble qu'il faille pencher en faveur de la deuxième hypothèse. Les solaires vivent dans le soleil, ou dans un Akasha qui lui est rattaché. Ils se nourrissent de son énergie et ne craignent pas ses chaleurs extrêmes. Mais lorsqu'ils arrivent en Levanah (à cause, semble-t-il, d'une surpopulation à laquelle leur propre monde serait exposé), c'est vers un simulacre étranger qu'ils tournent leur convoitise, et ce sans la moindre difficulté. L'habitant du corps visé est immédiatement expulsé sans pouvoir opposer de résistance. S'il s'agit d'un humain, c'est la mort à brève échéance. Un Nephilim, lui, sera porté par les champs magiques de la Lune, et irrésistiblement attiré (s'il ne réussit pas un jet de ka-lune) vers le Palais d'Artemis où son être risque de se dissoudre. S'il est parvenu à résister, il lui reste la possibilité de s'incarner dans un lunaire ou — mieux, dans un autre étranger, de préférence humain.

L'étranger

Ce terme regroupe simplement tous les visiteurs et voyageurs de Levanah, à l'exception des solaires. Aucune distinction n'est faite entre les humains, les Nephilim ou les autres. Seuls les ambassadeurs sont soumis à un régime de faveur : les autres doivent s'acquitter d'un droit de demeure.



VISITEURS

Les visiteurs humains arrivent à Levanah en rêve, mais peuvent y rester bloqués, concernant leur propre monde, des jours durant. Les humains ne viennent pas volontairement à Levanah. Leurs songes entrent en résonance subtile avec ceux de Levanah, et ils se nourrissent plus ou moins inconsciemment de l'énergie lunaire de l'Empire pour repartir. A leur réveil, ils se souviennent du rêve qu'ils ont ramené avec eux pour quitter la ville, mais jamais de leur visite elle-même, sinon de façon inconsciente. Aucun visiteur humain ne peut donc acquérir de notoriété à Levanah.

3 - L'ÂME

ENSEIGNEMENT

Levanah est le nexus des rêves. Les visiteurs s'y rendent pour apporter des rêves, et en ramener d'autres avec eux. Les rêves de Levanah sont les clés de la connaissance des écumes, ou peu s'en faut. Il faut se souvenir que les songes des lévénites sont souvent des paysages, des lieux, des cités merveilleuses à découvrir, de nouveaux mondes à défricher. Levanah est une cité de cartographes et de rêveurs, où tout reste à découvrir. C'est un carrefour de sagesse, où l'on ne récolte que ce que l'on sème. Les personnages peuvent s'y rendre de façon régulière pour obtenir des renseignements sur d'autres destinations, ou même embarquer à bord d'une nef lunaire en partance pour quelque contrée inconnue. Le rêve est la matière première de bien des archipels, mais sous sa forme traditionnelle, il devient de plus en plus difficile à exploiter. Il faut trouver de nouvelles formes de rêves, de nouveaux mondes à exploiter. La thématique est celle de l'or alchimique qui renferme la sagesse mais s'épuise trop facilement. Levanah est un creuset de rêve et le ka-lune est son or. Si le creuset est détruit (si les rêves viennent à manquer), le ka-lune disparaîtra et le cycle sera rompu. C'est ce qui menace l'Empire aujourd'hui.

PORTES

Il existe trois portes menant à Levanah. L'une se situe dans une caverne de la montagne, au cœur d'un réseau abandonné d'habitations troglodytes. C'est celle qu'utilisent les Nephilim ; la deuxième (celle empruntée par les solaires) mènent à l'Empire du Soleil, et se trouve dans le temple le plus ancien de la ville ; la troisième se trouve au fond du lac de lait de lune dans lequel baigne Artemis. Manifestement, il est le seul à l'utiliser, et l'on suppose qu'elle mène à de lointains Akasha.

VOYAGEURS

Plusieurs Nephilim se rendent suffisamment régulièrement dans l'Empire de la Lune pour y être considérés comme des hôtes de marque. La plupart sont des ambassadeurs. Citons notamment :

Rhodes, un Nephilim du feu ambassadeur d'un Akasha élémentaire, qui a développé de nombreuses amitiés avec des solaires et prétend qu'il a déjà approché Artemis.

Anash Kevler, l'ambassadeur terrien, qui tente actuellement de convaincre le membre du Misrad de lancer une nef lunaire vers notre planète pour établir une liaison régulière et mettre au point un commerce de rêve (les capacités des humains à créer leurs propres rêves émerveillent les lévénites, qui ont besoin quant à eux d'une matière première.).

Tjinder Ayres, un éolim qui a entrepris de rédiger un dictionnaire énochéen / lévénite, et qui le créateur d'un Akasha tout entier dédié à la musique. Il est le seul à pouvoir se faire comprendre des habitants de l'Empire en jouant d'un instrument à vent.

Enedora, une Nephilim au tempérament très ambigu, toute à la fois chasseur de maavets, mercenaire louant ses services aux onirautes des rares nefs lunaires ayant réussi à revenir de leur périple, et prétendante à la succession de l'Empereur Artemis, dont elle juge l'esprit fossilisé, ce qui serait la cause selon elle de la pénurie de la cité en ka-lune.





Pendulum

I. LE CORPS

POT de prégnance : 50

Pendulum a un rôle crucial au sein des Archipels Pélasgiques : celui de garantir la cohésion des territoires akashiques à ce niveau si élevé, de conserver leur disposition dans le dessin cohérent et unifié que l'éternité est censé sauvegarder... alors qu'il n'en est rien, puisque les Archipels dérivent. Les habitants de Pendulum ont donc pour tâche de renforcer l'éternité des Archipels, et sont pour cela en relation étroite avec le Grand Horloger, maître des lieux.

Cet akasha est donc logiquement situé au centre des Archipels, bien que la notion de centre géométrique soit relativement étranger aux Plans subtils. Parlons ici de centre spirituel, que l'on ne peut pointer qu'en se référant aux mouvements des champs magiques qui animent les Archipels. C'est par rapport à cette activité que Pendulum se place sur une carte hypothétique des Archipels. Cela signifie donc qu'il se déplace en même temps que les champs et qu'on ne le trouve pas toujours au même endroit.

Seuls les habitants des Archipels sont capables de sentir la localisation de Pendulum, car ils sont complètement en accord, en résonance avec les lieux et se basent sur leur perception des champs magiques pour apercevoir Pendulum. En général les voyageurs, qui sont de passage, ne sont pas en mesure d'entrer en accord d'une manière aussi fine, et sont forcés de demander leur chemin aux habitants des Archipels.

Le cas est un peu différent pour les visiteurs qui, instinctivement, comme cela se passe souvent dans les rêves, savent où trouver Pendulum sans avoir à le chercher. C'est une faculté étonnante qui rend soucieux les Armilleurs, les gardiens de Pendulum : en effet, cette particularité constitue une très grande vulnérabilité de Pendulum pour les humains grands rêveurs qui s'y rendent par ce biais.

Le DÉCOR

Une fois passées les deux ondes qui protègent le Pendulum (voir les Dangers), le navigateur aperçoit les contours de l'île sur laquelle il va pouvoir poser pied. L'île apparaît de prime abord comme un dispositif d'horlogerie : un cadran dentelé tourne lentement, surplombant un enchevêtrement de spirales et de pièces d'horlogerie aux formes complexes, mais combinées en un ensemble à l'harmonie stupéfiante.





Le cadran est parcouru par des aiguilles, des instruments divers qui sont reliés entre eux comme autant de monuments ; on y avise aussi des créatures, des individus qui semblent se rendre à des rendez-vous importants et dont l'itinéraire s'inscrit dans les milliers de rouages qui tintent et cliquent de toute part.

Le mouvement du cadran est régi par le cycle, qui est une mesure de toutes les activités occultes : elle synthétise l'avancée des quêtes occultes comme la recherche du Graal ou de la Toison d'or, la progression de chaque Nephilim dans tous les domaines de compétences, l'augmentation de leur sagesse, les fluctuations de leur Ka, la découverte et l'apprentissage des focus, l'usage des sortilèges et des artefacts ; bref, le cadran de Pendulum se livre à une inimaginable et permanente évaluation magique à l'échelle de la Terre, des royaumes de Kabbale et des autres akasha.

Au dessus de ce dispositif circulaire se dresse l'axe central : un pendule suspendu dans l'espace, composé d'un rayon de soleil et d'une sphère à son extrémité, à l'intérieur de laquelle trône le Grand Horloger. Ce pendule a un mouvement oscillatoire très large, qui dépasse les contours de l'île et frôle les limites de l'akasha. Cependant, on ne l'aperçoit quasiment pas, tant le mouvement est rapide, parfaitement accordé aux champs magiques et donc masqué par eux, tel une brume accompagnant la sphère-trône.

Ceci dit, Pendulum est un akasha à part entière, pas seulement un laboratoire ou un instrument : il comporte une vie, des habitants et des logis pour ceux-ci. Parmi la multiplicité des édifices et des appareils que compte l'akasha, on dénombre des cellules récurrentes, qui ressemblent à des bulles élastiques, assez proches du mercure, et qui sont diffusées dans l'atmosphère par le corps mécanique de l'île. Ces bulles sont produites par l'île et s'éloignent au gré des courants magiques alentours. Or les habitants de l'akasha vivent dans ces sphères, qu'elles soient posées au sol ou en lévitation selon le cycle en cours. C'est ainsi que les domiciles des habitants de Pendulum partent vers d'autres horizons et s'égarer en d'autres akasha.

C'est voulu. Ces bulles sont en effet des modules de surveillance et de jaugeage : elles reflètent les activités occultes et magiques des lieux où elles passent, ainsi que l'activité plus lointaine qui influence les lieux qu'elles survolent. Ce sont les yeux du Grand Horloger, les satellites de l'axe. Le cycle, tel qu'il est marqué par le cadran, détermine le vol de ces bulles, leur départ et leur retour. Elles ne reviennent pas toujours, soit dit en passant.

Les dangers

Les abords de Pendulum sont très dangereux et résident dans ce qu'il est commun d'appeler les deux ondes Océaniques. Ces deux effets circulaires de Pendulum représentent chacun un péril, incontournable pour le navigateur spirituel qui désire se rendre auprès du Grand Horloger.

En premier lieu les abords se montrent extrêmement chaotiques : la première onde est violente, elle est le résultat de l'oscillation de l'axe central de Pendulum qui provoque des remous incroyablement puissants. On la perçoit en général comme une gigantesque vague, qui semble de taille à submerger la plus grande part des Archipels, une falaise montant jusqu'aux cieux éthérés, et contenant en coupe toute la magie des champs magiques, une fresque aux nuances d'arc-en-ciel où roulent les éléments primordiaux.

Cette onde est terrifiante mais, à la surprise du navigateur, elle s'évanouit très vite, elle se dissout avant d'avoir touché d'autres terres akashiques, puis s'empresse de renaître, car l'oscillation de l'axe ne cesse jamais. Si les terres limitrophes ne sont pas frappées, le navigateur, en revanche, risque fort d'être noyé par la vague.



2 - L'ESPRIT

L'ORIGINE

Cette onde est assimilée à l'expérience la plus bouleversante des mystiques qui se croient tout près de toucher au but. C'est le délire, la folie qui frappe les grands voyants, qui menace de les emporter avant qu'ils aient pu accomplir leur œuvre. C'est une sensation dionysiaque qui fait nombre de victimes également parmi ceux qui sont pressés d'atteindre la révélation et se jettent corps et âme dans la quête et emploient les moyens les plus radicaux et les plus rapides — mais rarement les meilleurs : les drogues, par exemple, dont la plupart sont heureusement parfaitement incapables de mener quiconque jusqu'ici.

La seconde onde est plus pernicieuse : c'est le calme absolu, l'immobilité impeccable des éléments, qui est due à la force centrifuge de l'oscillation. La sphère-trône passe au ras du sol et de l'eau, et dans son sillage les éléments se confondent. On dit que la sphère peut même traverser les individus, passer à travers eux sans dommages et sans même qu'ils s'en rendent compte. Certains murmurent que le Grand Horloger, à l'intérieur de la sphère, en profite pour procéder alors à une opération magique : mesure-t-il la puissance magique du visiteur ? Implanterait-il quelque chose en lui ? Qu'apprend-il de lui au moment où il traverse son pentacle ? Mystère.

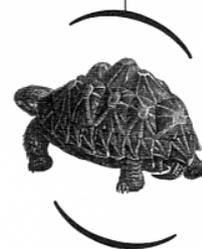
Quoi qu'il en soit, la seconde onde ne risque pas de noyer le navigateur dans un déferlement de champs magiques montés en vague. Au contraire, elle a la dangereuse capacité de le geler, de le saisir dans une immobilité potentiellement éternelle, une sorte de narcose qui fait de la victime une statue de sel, une figure sépulcrale des Archipels, prisonnière des remous du Temps Sacré. On prétend que les anges de miséricorde et les pleureuses blanches et drapées que l'on voit sur les tombeaux et les caveaux sont fréquemment conçus à l'image de ces victimes de la seconde onde de Pendulum, comme si une inspiration issue de cet akasha touchait ces artisans funèbres, par quelques détours étranges, leur suggérant les reflets des prisonniers du Temps Sacré comme modèles des humains figés dans la mort.

Pendulum a tout l'air d'un mécanisme, d'une machinerie mystérieuse fabriquée pour régler un aspect du fonctionnement et du devenir des Archipels Pélasgiques. Ce mécanisme n'en est évidemment pas un. Ces appareils de mesure ne sont pas entreposés sur l'île, ils sont l'île ; ils fusionnent avec elle, faisant de cet akasha un objet fantasmagorique, qui ne doit rien à un quelconque artisan, par plus que n'importe quel autre akasha. Ces rouages, ces pièces sont nées des champs magiques, des rêves d'ordonnement, du grand fantasme de l'homme qui, dès les origines, a espéré voir un sens et une cohérence s'exprimer à travers toutes les expressions du monde. Les Nephilim n'ont pas échappé à ce fantasme, représenté par les nexus, la balance cosmique, la Roue de fortune, etc.

Pendulum répond à l'idée d'un cosmos, au désir d'une organisation parfaite régissant toute chose dans l'univers. Mais elle n'en est pas la réalisation : Pendulum se borne à être le témoin de ce désir, comme une horloge sans heures à marquer, comme un cadran sans soleil. Pour tout dire, on est sûr que le Pendulum existe, mais nul ne peut dire s'il existe un ordre universel.

Bien que cette vision désirante soit vieille comme le monde, les initiés de la Roue de Fortune, notamment, prétendent y avoir largement contribué dès la fondation de leur Arcane. Il est vrai que les points communs sont nombreux. D'autre part, l'astrologie est présente depuis les débuts de l'humanité, et Pendulum y a largement puisé. Sur tous les continents, de la façon la plus rudimentaire (pierres levées, peintures rupestres, calendriers etc.) ou élaborée (le moyen âge occidental, les instruments de mesure et d'observation à la Renaissance etc.), les rêves des hommes et les besoins des immortels ont apporté leur obole à la formation de ce plan subtil.

La pièce la plus importante de Pendulum est l'axe que forme le pendule. L'oscillation de l'axe règle la latitude des Archipels : elle définit et





limite leur marge d'éloignement, mais ce faisant, elle finit par prescrire leurs coordonnées. La latitude est donc ici à prendre dans les deux sens : cadre délimitant la liberté de mouvement et ligne imaginaire permettant de situer les Archipels.

Le problème est qu'il n'y a pas de longitudes pour compléter ces latitudes, aucune ligne croisée permettant de repérer et de noter la localisation des terres. Aucun calcul n'est possible. Ce calcul demeure ainsi l'un des principaux projets du Grand Horloger : il aimerait pouvoir lancer sur les Archipels Pélasgiques, telles les mailles d'un filet, les lignes perpendiculaires à la latitude qu'il perçoit déjà, inventer les longitudes adaptées aux akasha. Mais cette envie n'est pas réalisable, étant données les fluctuations océaniques et la dérive des Archipels, et pourrait être légitimement interprétée comme une tentative d'hégémonie.

De toutes façons, l'objet de Pendulum est fondamentalement de rallier les fragments des Archipels qui auraient dérivé trop loin. Certains, comme on le sait, paraissent d'ors et déjà perdus, et rien n'afflige tant le Grand Horloger que de sentir, comme s'ils faisaient partie de lui-même, s'en aller et disparaître ces morceaux de Plans Subtils. Le Grand Horloger et les gardiens du Pendulum se placent ainsi en première ligne parmi les Nephilim qui se sentent concernés par ces disparitions et qui ont décidé d'agir. De cette manière, la fonction originelle de Pendulum, mesure et ralliement, se double de plus en plus d'une action nécessaire : le secours des contrées perdues des Archipels Pélasgiques.

Les habitants

Le maître des lieux

Le Grand Horloger est un Agarthien. Il est de nos jours impossible de savoir à quelle époque ce Nephilim a atteint l'illumination suprême puisque, aussitôt qu'il a élu domicile dans les Archipels Pélasgiques, la question d'une chro-

nologie, d'une vie antérieure et d'un avenir n'a plus eu de sens. Il est certain, en tout cas, qu'il a entendu l'Appel il y a très très longtemps, puisqu'il a charrié avec lui les désirs de cosmos de toutes les civilisations antiques et les a déposés sur cette île.

L'Horloger est plutôt inaccessible et cultive un mystère qu'il légitime sans doute par sa fonction : l'agent de l'axe ne peut prendre parti dans les affaires locales et personnelles des Nephilim. Il est donc inespéré de le rencontrer, de s'entretenir avec lui et de profiter de ses lumières. Pour cela, il dispose d'une quantité d'intercesseurs, des Armilleurs aux Tigres d'or, que les Nephilim de passage pourront consulter ou affronter — ce qui, dans ces plans subtils, revient bien souvent à la même chose, tant toute épreuve est aussi fertile en enseignement que périlleuse.

Les reflets Armilleurs

Seconds acteurs importants de cet akasha, les Armilleurs sont les régulateurs de Pendulum et les assistants du Grand Horloger. Leur titre provient du Sublime Armillaire, un instrument compliqué et précieux, d'aspect métallique, en forme de globe évidé et parcouru de lignes énergétiques qui rayonnent de l'éclat doré du Ka très pur qui circule dans ces contrées. L'Armillaire sert à capter les effluves magiques et à mesurer leur puissance. Parfois, des images apparaissent au sein des Armillaires comme en des sphères de cristal : elles retranscrivent des événements magiques cruciaux qui peuvent se dérouler très loin de là, sur ce plan ou sur d'autres.

On ne compte pas moins de sept Sublimes Armillaires sur Pendulum, activés par des dizaines d'Armilleurs. Ces instruments témoignent des sortilèges exécutés par les Nephilim. Les Armilleurs prétendent qu'à chaque fois qu'un immortel réalise un sort, une invocation ou une formule, il met en jeu d'une certaine manière tout l'équilibre de l'univers et qu'il suffirait d'une minuscule erreur de réglage dans l'harmonie cosmique pour que l'équilibre des forces soit rompu.

De fait, les Armilleurs sont aussi les gardiens de l'axe. Pour la plupart, ils appartiennent au peuple Fay, et ce fait même soulève nombre d'interrogations : la qualité principale des Armilleurs étant la constance, comment des



membres du peuple Fay ont-ils pu obtenir cette fonction et y officier à la perfection ? Il se pourrait que ce soit justement le propre de la dualité de Pendulum que de renverser la nature de ces êtres : dans l'harmonie générale des Plans Subtils, les Fay se montrent instables, alors que dans l'œil du cyclone que représente l'axe, au cœur des remous violents des champs magiques, les Fay subissent une espèce de conversion qui les laisse à la fois souples et corvéables.

En outre, la présence des Fay à ce niveau serait une tentative d'enrayer le processus de morcellement des Archipels dans lequel ce peuple à une responsabilité, en raison de sa versatilité et la spontanéité de son caractère magique. On parle enfin d'un pacte passé entre le Grand Horloger et le peuple Fay, pacte qui serait le reflet de ceux que les hommes passèrent dans les régions de la Terre en contact avec l'Autre Monde. Ce pacte stipulerait que les Fay participeraient étroitement à la bonne marche de Pendulum et qu'en échange ils feraient partie intégrante du grand théâtre des puissances cosmiques, au lieu d'en être les bouffons, comme c'est souvent le cas dans la mentalité Nephilim.

Les chimères Tigres d'Or

Une troisième faction est apparue récemment, afin de faire face à la menace : une formation de guerriers à demi animaux et magiques, aptes à défendre Pendulum contre les attaques des visiteurs des Arcanes mineurs. On les a vus notamment se lancer à l'abordage d'un Galion élémentaire qui croisait à une distance inquiétante de ce plan subtil. Face à ces ennemis, la meilleure arme de Pendulum reste les terribles Tigres d'or. Ces Chimères naissent directement de l'écoulement de ce pseudo temps que mesurent les instruments du Grand Horloger, à savoir les fluctuations des champs magiques au cours de la dérive des Archipels Pélasgiques. Les Tigres d'Or trouvent leur origine dans la peur des humains à l'approche de la mort, dans la constatation de l'effet délétère du temps sur les choses, que ce soit une histoire personnelle ou globale, dans la nostalgie des Nephilim au cours de leur réincarnations. Ces fauves sont l'expression du temps dévoreur, et le Grand Horloger a su les retourner contre les intrus menaçant son domaine.

Les visiteurs

Les rêveurs

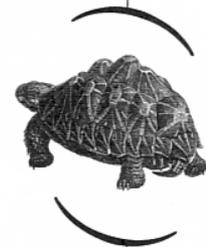
Les rêveurs humains, on l'a dit, réussissent à percer les Brumes qui entourent Pendulum avec une facilité désarmante. On peut avancer l'idée que cette faculté est profondément ancrée dans la psyché humaine, et qu'elle répond à un besoin fondamental : il se pourrait que ces rêveurs viennent se réfugier à l'ombre de l'axe, qu'ils viennent se reposer des affres du chaos, du tumulte qu'est la vie, dans ces lieux dévoués à l'équilibre et au recueillement.

Les Armilleurs tiennent un discours différent : ces rêveurs sont conduits ici en espérant que l'entreprise de ralliement et de récupération des morceaux les plus éloignés des Archipels Pélasgiques leur permettra de revoir un être cher. Ils viennent donc rêver ici afin de rencontrer un amour enfui, un ami lointain, ou même un lieu oublié, que les efforts des agents de Pendulum auraient pu ramener à eux. En tout cas, bien que l'on constate chez eux cette étrange faculté de localiser instinctivement Pendulum, tous les rêveurs n'arrivent pas à aborder cet akasha plus aisément que les autres Archipels Pélasgiques, loin s'en faut.

Les Arcanes mineurs

Les Arcanes mineurs sont malheureusement des visiteurs infiniment moins agréables. Or ils sont de plus en plus nombreux à s'aventurer sous ces latitudes : il est possible qu'ils soient attirés par l'oscillation de l'axe, par les remous qu'ils perçoivent grâce à l'appareillage sophistiqué des mages de très haut niveau, et que cette activité les attire plus qu'aucun nexus terrestre ne pourra jamais le faire.

Ces ennemis sont de deux types : premièrement, les Templiers du troisième degré dont les Galions élémentaires parviennent aux Ecumes akashiques et arrivent parfois à s'approcher des Archipels Pélasgiques. Ils ont déjà lancé une offensive qui, heureusement, fut éphémère et





resta inaboutie, par manque de ressources magiques suffisantes pour que le Galion subsiste sur ce Plan Subtil. Dorénavant les Tigres d'Or sont prêts à affronter les Chevaliers du Temple, et mieux encore, sous les directives du Grand Horloger, à les détruire dès leur arrivée, avant même qu'ils n'attaquent l'île.

Deuxième danger : les Titans des Mystères, qui ont effectué une percée depuis leurs domaines de l'Hadès et ont réussi à instiller des bribes de leurs rêves dans les Archipels Pélasgiques. Leur instinct les a naturellement guidés vers Pendulum, et c'est dans ce sanctuaire de l'équilibre akashique que le cauchemar vient briser la toile du rêve. Les incidents ont d'abord été très limités, à tel point que les Armilleurs les mirent sur le compte de phénomènes chaotiques des champs magiques.

On sait maintenant que les offensives se sont précisées et qu'elles risquent de perturber le mouvement oscillatoire de l'axe. Plus inquiétant encore, il semblerait que le premier Titan ayant tenté de pénétrer l'akasha de Pendulum se serait placé sur la trajectoire de l'oscillation, obligeant la sphère-trône et le Grand Horloger à le traverser. S'il y parvenait, ce serait un coup terrible pour les Nephilim. Cela signifierait ni plus ni moins l'entrée des Mystères dans l'Ordre cosmique au niveau des Archipels, la consécration des mystes et leur plus grand rapprochement des territoires de l'Age d'Or qui dérivent sur l'Océan Intérieur.

L'irruption de ces ennemis a sérieusement bouleversé l'aspect et la fonction de Pendulum : cet akasha, qui était des plus paisibles, est devenu une véritable ligne de front. C'est le cœur du système magique des Archipels et néanmoins c'est un cœur attaqué. Le problème est accentué par le caractère mouvant de Pendulum par rapport à l'ensemble des Plans Subtils : ainsi les ennemis, attirés par l'axe, peuvent faire successivement irruption en des points différents des Archipels. Pendulum est à présent largement tourné vers la défense, et plus encore vers la riposte, grâce à sa légion de Tigres d'Or.

Mais n'est-ce pas déjà trop tard ? La guerre fait rage. De très loin, maintenant, on peut voir les corolles de fumées élémentaires faire à l'île un panache funèbre, et les immenses flammes multicolores de l'incendie éclairent l'océan de sinistre manière. Un Armilleur parti chercher de l'aide hors de l'île a parlé d'enfer, et a décrit avec force détails comment l'axe se perdait dans la fumée de plus en plus opaque, comment l'obscurité commençait à envelopper l'île et étouffait le rayon de soleil qui soutient la sphère-trône.

3 - L'AME

L'ENSEIGNEMENT

Le sens profond de Pendulum est la cohésion et le rassemblement, la recherche et l'emploi des meilleurs moyens d'imposer un "être-ensemble" à tous les acteurs du monde mystique qui passent par les Archipels. Cette mission a évidemment des résonances et des implications extraordinairement vastes, car, dans la mesure où les Archipels Pélasgiques sont concernés, ce sont tous les Nephilim qui sont de fait englobés dans la nécessité de cohésion. Maintenir les akasha ensemble, cela revient à indiquer une direction commune aux Nephilim de ce monde et de l'Autre Monde, une volonté universelle, un but partagé par tous : l'Agartha.

En ce sens, le Grand Horloger a une visée politique : agissant sur les champs magiques, il œuvre également pour les Fils des Ethers qui en sont issus. Il cherche à les orienter vers la cohésion. On mesure ce qu'une telle volonté déclencherait comme débats sur cette terre, parmi les instances des Arcanes majeurs, au moins. Mais dans les Archipels, on perçoit les choses autrement : les urgences et les choix ont une autre valeur, il n'y a pas vraiment de place pour la discussion des hypothèses. La perception des choses est tellement plus abstraite et plus fine, car elle est nourrie de la sagesse propre aux résidents des plans subtils. La place et la fonction occupées par Pendulum sont trop importantes pour que l'on discute les options du Grand Horloger.



D'autre part, cette visée politique n'est pas vraiment ressentie par les Nephilim ici-bas. Elle se diffuse subtilement dans les champs magiques et il est probable qu'elle s'exerce depuis déjà longtemps, renforçant avec discrétion la cohésion des Ka-éléments distribués sur chaque pentacle et la possibilité réelle d'atteindre l'Agartha pour chacun, sans que quiconque ne s'en soit aperçu.

En outre, Pendulum est aujourd'hui menacé, et cela suffit à concentrer les énergies sur l'urgence de la lutte. De toutes façons, le statut de cet akasha a changé depuis qu'il est en péril. Et ce n'est pas par hasard. Le simple fait que l'on puisse parler d'urgence pour un akasha donne une idée de la particularité de Pendulum : c'est un paradoxe que le lieu de l'immobilité centrale réglant le mouvement général, que l'outil de la régularité soit aussi le mieux à même de concevoir l'actualité, la soudaineté, l'imprévu.

L'enseignement fondamental de Pendulum est bien sûr l'astrologie. Cette discipline est l'expression même de Pendulum dans les pratiques occultes humaines et Nephilim. Il est certain que tout Nephilim se rendant à Pendulum ou glanant des informations de valeur à son propos verra ses compétences en la matière augmenter de façon singulière. En effet, Pendulum est la mère de toute opération prédictive sur les champs magiques. S'en approcher constitue un apprentissage de fond sur la question.

Pour son profit personnel, le Voyageur aura soin de s'intéresser de près aux mécanismes dont s'occupent les Armilleurs. Il découvrira alors que les précieux rouages sont huilés à l'aide d'essences rares de sortilèges, parfois tirés des champs magiques, et à d'autres moments issus de focus et d'artefacts dont le Ka et la sagesse sont pressés ou extirpés pour graisser les pièces des instruments. L'observateur circonspect s'apercevra aussi que, comme les sorts des huileurs sont tirés des champs magiques de Pendulum, ils réduisent forcément la pérennité de l'akasha. En tout cas, il est possible — et pas vraiment répréhensible — de récolter un peu de ces essences afin d'en recueillir l'enseignement qui s'y trouve encore (sorts) ou l'énergie pure (Ka).

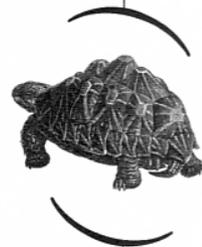
D'autres artefacts sont mis en œuvre dans le cadre de la mission de rassemblement de Pendulum, et les voyageurs Nephilim peuvent en profiter. Il est en effet de coutume à Pendulum de tisser des rêves : ce sont des bribes de songe et de désir qui sont récoltés un peu à la manière du varech sur les plages bretonnes. Ils se présentent en effet comme des algues scintillantes qui s'échouent sur les rives de l'île à la faveur des marées de l'Océan Intérieur. Ce sont des filles Fay de Pendulum qui s'en servent pour composer des tapisseries, mettant bout à bout des rêves hétéroclites afin de rapprocher les psyché et, ce faisant, de créer une longue fresque dédiée à l'union des rêveurs et la cohésion des akasha. Sur ces tapisseries sont représentés les acteurs du monde occulte qui œuvrent pour la sauvegarde des plans subtils et la quête de l'Agartha, les symboles les plus signifiants, et on peut y lire également de nombreux indices dont l'importance peut s'avérer majeure dans les quêtes que mènent les Nephilim voyageurs.

Le même procédé est utilisé pour fabriquer des bannières, des drapeaux et des pavillons qui sont ensuite distribués sur différents Archipels et diffusés au sein des akasha, afin de figurer le mot d'ordre rassembleur du Grand Horloger. Le pouvoir magique de ces étendards lui permet d'implanter un sortilège dans chacun des sites où flotte le pavillon de Pendulum et de préserver l'unité des Archipels Pélasgiques.

Les portes

La Porte du Midi donne accès à la Rive akashique des Moribonds, qui est en quelque sorte l'avant-poste de la guerre qui a commencé à ravager Pendulum. Ce reflet de Verdun était évidemment l'analogie idéale et il n'est pas étonnant que les gardiens de Pendulum se soient reportés sur ce front, tandis que la ligne de combat s'y déplaçait.

D'autre part, l'akasha des Moribonds contient la Maisonnée, le fameux athanor où tous les alchimistes peuvent venir puiser leurs poudres de transmutation, qui sont les seules à agir dans tous les plans subtils.





La Porte du Septentrion donne sur une Ecume minérale, exemple typique de monde figé, où le navigateur aura un aperçu du Temps Sacré et apprendra les secrets de l'inertie qui est un aspect de l'équilibre cosmique préservé par le Grand Horloger. Il faut également préciser que c'est un endroit où il faut se montrer très prudent car les sortilèges Nephilim y sont inopérants, et les membres des Arcanes mineurs y sont d'autant plus dangereux.

Les voyageurs

Les Voyageurs qui abordent Pendulum sont rapidement convaincus par les assistants du Grand Horloger et bien vite persuadés d'œuvrer aux aussi pour le regroupement des Archipels. Ils peuvent alors endosser une fonction qu'ils garderont durant tout le reste de leur pérégrinations, se faisant les messagers de l'équilibre et les hérauts du rassemblement. Deux emplois sont ainsi largement promotionnés et développés :

Les trafiquants de légendes



Ces Nephilim recueillent les dires et les récits par tous les plans subtils des Archipels, et en particulier les données relatives aux fragments d'akasha perdus au loin sur l'Océan Intérieur. Ensuite, bien loin de les garder jalousement pour eux ou de les entreposer en un lieu secret pour les conserver, ils ont pour mission de les répandre de la façon la plus subtile : en faisant croire que c'est involontairement qu'ils ont laissé filtrer ces récits. Ce trafic insidieux permet de réimplanter les légendes comme autant de ponts d'ancrage et de grappins qui relient les terres entre elles.

Cet emploi a évidemment pour but d'assurer la cohésion des terres restantes et éventuellement, le retour et le rattachement entre eux des Archipels éloignés. Ici la légende détient une formidable puissance. Ces Nephilim sont très attachés à la Grèce antique et se considèrent ni plus ni moins comme les fils d'Homère. Il se pourrait fort que derrière le nom universellement connu du poète se cache depuis toujours cette bande de trafiquants.

Les Leveurs

Le second emploi est lié à l'origine humaine de cet akasha, à savoir les mégalithes que l'on trouve de par le monde, de la Bretagne à l'ex-URSS, en passant par l'Ecosse et l'Espagne. Outre les divers sens et magies que renferment ces mégalithes, il est clair que le Grand Horloger en a fait la base terrestre de son île : chacune de ces pierres soutient Pendulum, où qu'elle soit, en raison de sa relation étroite aux conjonctions astrales. Le Grand Horloger aurait ainsi lié le destin de son akasha à ces monuments, qui se dressent comme autant d'aiguilles d'acupuncture dans l'épiderme du monde magique, reliées aux influences des étoiles, et transmettent leurs sensations à Pendulum.

Cet usage est le plus ancien que l'on connaisse : le travail du Grand Horloger a été si profond que l'on pourrait dire que les pierres levées ont commencé à accomplir leur tâche à l'instant même où un humain a songé à les tailler et à les mettre en place. Pour les suivants du maître de Pendulum, il s'agit ni plus ni moins de pierres rêvantes, des êtres pensants logés dans leur gangue et tournés exclusivement vers l'image de Pendulum, et dont la minéralité a atteint un haut degré de vision mystique. Les Armilleurs semblent également certains que le jour venu, le Grand Horloger sera en mesure de dégager ces consciences de leur prison de pierre, et de lever une véritable légion à son service. Ces soldats disposeront d'une mémoire immémoriale puisée tout au long de l'histoire dans les fluctuations des champs magiques, et seront capables de concentrer l'influence de ces champs, comme ils le font depuis la nuit des temps, quand les hommes ont peiné pour les disposer sur Terre en hommage au grand mystère des cioux.



(les Archipels pélasgiques / 2

Ancre d'Arquhémia



93





1 - LE CORPS

POT de prégnance : 38

Le DÉCOR



Celui qui se dirige vers cet akasha a nécessairement déjà une idée de ce qu'il va y trouver. En effet, ce sont les Nephilim qui ont suivi toutes les étapes de la progression alchimique et ont atteint le plus haut degré de maîtrise de cette science occulte. Ils ont d'ors et déjà réalisé leur Microcosme dans lequel ils se sont entraînés à transmuter la matière à l'échelle d'une micro-univers, et à cultiver un monde à part, doté de sa propre écologie magique, où ils ont pu déployer leur science accumulée au fil des trois cercles. Ils sont prêts désormais, alors qu'ils voguent en direction des rives de cet Archipel, à œuvrer à l'élaboration d'un Macrocosme, d'une Atlantide aurifère ressuscitée, susceptible d'accueillir les Agarthiens. Ce monde se nomme Arkhémia.



Arkhémia est — les Adeptes alchimistes le savent — la nouvelle Terre que confectionnent les Agarthiens issus de la troisième discipline occulte. Elle ne fait pas partie des Plans Subtils, c'est une tierce direction pour les chercheurs d'Agartha, une issue réservée aux maîtres du Grand Œuvre. Toutefois, un aspect d'Arkhémia est en contact étroit avec les Archipels, et remplit une fonction importante : il s'agit d'assurer l'ancrage des akasha dans la réalité profane — le monde des hommes où errent les immortels en rêvant des refuges subtils — et par là même la pérennité de l'élévation des esprits vers les Archipels Pélasgiques.

Cet akasha est l'ancre de cet autre monde nouvellement conçu et la passerelle vers Arkhémia. Il est à la fois la Voûte, qui permet de contempler Arkhémia en chantier en levant les yeux vers la destination ultime des Adeptes ; et le Pilier, qui traverse les strates des Plans Subtils et établit la tripartition alchimique en reliant "ce qui est en bas" à "ce qui est en haut" : Terre-Archipels Subtils-Arkhémia.

En apercevant les abords de cet Archipel, le navigateur avise des falaises charbonneuses qui semblent avoir été ravagées par d'incessants incendies. Cet horizon représentant l'Œuvre au Noir est un rappel funèbre de l'expérience enfouie de l'alchimiste et n'effrayera que le navigateur qui n'a pas passé le premier cercle de l'alchimie.

Dans une anfractuosité de cette barrière calcinée, un portail se dresse, composé d'une arche taillée dans la pierre brute atlante, luisant de mille cristaux minéraux qui palpitent d'une vie insoupçonnée, et d'une porte à deux battants d'un bois de laurier encore vivant, habité par des esprits ancestraux convoqués depuis la forêt Périlleuse, et continuant à se développer comme si la porte était toujours enracinée, se prolongeant par de nouvelles pousses, obstruant le passage de branches vigoureuses qui s'enroulent autour de l'arche de pierre et forment ainsi une aura de feuillage d'un vert rutilant.

Au fronton de ce portail s'inscrit en lettres de flammes mouvantes l'adage suivant : A la Fin tu es Las de ce Monde Ancien. Plus qu'un avertissement, il s'agit d'une vérité que l'alchimiste a déjà profondément intégrée : s'il n'avait pas cette sentence à l'esprit, il n'aurait jamais entrepris de naviguer sur les eaux tumultueuses de l'Océan Intérieur. Le Monde Ancien est en l'occurrence le monde profane qu'il s'agit de rénover en ramenant sur lui la lumière de l'Autre Monde.

Passé ce portail, le visiteur s'aperçoit de la double réalité de l'akasha, de son organisation paradoxale, et s'il avait cru atteindre le sanctuaire des Adeptes, il se rend compte à présent qu'il ne se résume pas à cela, et que ce refuge dissimule une formidable entreprise, un champ de labour gigantesque.

En effet, l'akasha se compose de deux domaines : la Voûte et le Pilier. Ainsi, proche du centre de l'Archipel s'ouvre une carrière sombre et escarpée, dont les parois descendent en escaliers successifs vers des profondeurs bruyantes et peuplées de milliers d'ouvriers, de terrassiers, engagés dans une folle aventure surhumaine : la construction d'une Babel inversée.

Lorsqu'on se trouve au fond du gouffre, et qu'on lève les yeux vers la surface, un étrange phénomène se produit : au lieu de contempler le cercle de lumière du ciel surplombant la carrière, on voit au contraire apparaître une voûte merveilleuse, telle celle des cieus les soirs d'été, veloutée et envoûtante, à ceci près que des paysages, des reliefs, des régions s'y dessinent. C'est un aperçu d'Arkhémia, le monde des Adeptes, en cours d'élaboration.

Les alentours de la carrière réservent un accueil très différent : on y repère les ambassades des membres du Glorieux Alliage, qui y ont implanté un petit morceau de leur domaine respectif et qui y diffusent un peu de la magie et de la vitalité d'Arkhémia. Rapidement, l'observateur reconnaîtra Esmeralda, assise sur un banc au cœur d'un jardin délicieux, sous l'ombre douce des cerisiers en fleurs ; il verra les reflets dorés du Songe Vert caché dans les replis de la Prague occulte par le Lion Vert ; il lira le frontispice du grimoire dont Hermès Trismégiste se sert comme trône ; il sentira l'ozone enivrante au passage d'Atalante fugitive au-dessus de l'Archipel ; il se détournera, enfin, de la vision odieuse de Rébis, bicéphale, aux quatre membres agités de soubresauts à l'intérieur de son œuf visqueux.

Mais le plus étonnant est sans nul doute ce que le visiteur peut découvrir au terme de sa descente dans les entrailles de l'Archipel : au lieu d'un fond, d'un cul-de-sac, d'une fosse, on débouche sur un nouvel espace inattendu, où se dresse le Pilier. Cette colonne cyclopéenne se prolonge en direction d'un domaine inversé, encore une fois, et nul ne peut en voir l'extrémité : le Pilier se perd dans les brumes stratifiées qui planent entre les plans subtils et le monde des hommes. La base de ce Pilier est diffuse et multiple : elle est constituée en fait par tous les édifices humains qui sont censés élever l'homme vers l'Autre Monde : pyramides égyptiennes et aztèques, temples, cathédrales, lieux de culte païens etc.

Les dangers

L'akasha est protégé par une multitude de gardiens produits par les opérations des Adeptes, directement issus de la Materia Prima des cinq du Glorieux Alliage et des formules de leurs disciples réunis dans l'Amphithéâtre de l'Éternelle Sapience. Étant donné la puissance de ces alchimistes et l'extrême qualité des Substances dont ils disposent — cultivées au sein même de l'akasha —, on peut rencontrer n'importe quelle figure correspondant aux formules de tous les cercles, ainsi que les artefacts de Spagyrie. Leur puissance est simplement décuplée.

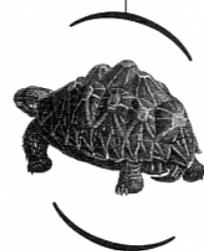
Les plus terrifiants d'entre ces gardiens sont incontestablement ceux que Rébis a fait naître : ils participent de la multiplicité et de la duplicité qui caractérisent l'Adepte aux deux visages et peuvent donc se présenter sous plusieurs jours différents, amis et ennemis, conseillers et exterminateurs, compagnons dévoués et traîtres meurtriers. Parmi eux, on mentionnera par exemple l'Osseuse Cristallisation d'Ivoire (voir page 96).

D'autres sites de l'Ancre d'Arkhémia réservent des difficultés aux visiteurs. A la vue du gouffre central, le visiteur sent sa raison chanceler. Il est dit que l'intrus dont l'esprit bascule à ce moment devient immédiatement l'un des ouvriers de la carrière, et descend rejoindre les rangs des terrassiers.

2 - L'ESPRIT

L'ORIGINE

Pour bien comprendre la nature de cet akasha, il importe de se remémorer le sens du Grand Œuvre et son aboutissement au plan universel : Arkhémia. (Ces éléments sont exposés dans le supplément L'Alchimie, pages 226 à 231.) Rappelons-nous que l'alchimiste, arrivé au troisième cercle, procède à l'Opération du Soleil, qui consiste à se débarrasser de la malédiction de l'Orichalque, puis à obtenir l'Entrée au sein de l'Assemblée des Adeptes, qui siègent dans l'Amphithéâtre de l'Éternelle Sapience. A ce moment-là, le Nephilim alchimiste est devenu un Adepte.





L'osseuse cristallisation D'IVOIRE

Cette puissante chimère n'est ni plus ni moins qu'un squelette qui s'habille à volonté d'une chair de son choix et qu'il est capable de modeler à loisir. Il prend en général l'apparence d'un vieux sage à barbe blanche, équipé d'un bâton de marche, qui arpente les abords de l'Ancre et guette l'arrivée des navigateurs. Il les accueille, les aide à faire leurs premiers pas dans l'akasha et leur fournit des renseignements intéressants. Mais lorsque le moment est venu de faire subir une épreuve au visiteur, le vieillard se déchaine, sa chair fond à l'instar de la cire d'une chandelle et coule le long de son squelette et s'étale à ses pieds, ne laissant désormais subsister que l'odieuse vérité de son être, assez semblable à la figure de l'Arcane XIII.

Des visiteurs n'ont d'ailleurs pas hésité à rapprocher ces deux images et en ont déduit la collusion de Rébis et des Selenim, qui semble en effet confirmée. Cette déduction est la porte ouverte à la présence éventuelle et à l'intervention des Maudits dans les Plans Subtils, ce qui ne laisse pas de soulever des questions inquiétantes. Mais pour l'instant, nul ne songe vraiment à soupçonner Rébis de jouer double jeu — ce qui est pourtant sa nature profonde — et d'ouvrir la voie aux Selenim. Ce scepticisme s'appuie simplement sur la question du pourquoi : quel intérêt Rébis aurait-il à couvrir une percée Selenim dans les akasha ? Et quel sortilège, quelle transmutation inédite aurait-il pu concocter pour ce faire ?

Quoi qu'il en soit, l'Osseuse Cristallisation d'Ivoire est un gardien redoutable, capable de dépecer le spectacle de ses adversaires et de mettre leur Ka en charpie, les faisant retourner à la poussière des falaises carbonisées. D'autre part, l'ivoire alchimique qui compose le squelette est d'une valeur inestimable. Il n'a aucun équivalent et peut servir de monnaie dans tous les Archipels Pélasgiques. Il a d'ailleurs déjà perdu quelques côtes et un fémur.

KA Lune 34

FOR 19

CONS 19

DEX 15

INT 16

CHA 3

compétences

Bagarre 70 %, Esquive 60 %, Mêlée 30 %, Orientation 90 %, Pister 80 %, Vigilance 90 %, Éloquence 70 %, Se cacher 60 %, Latin, Français, Tchèque 80 %

POUVOIRS :

Griffes empoisonnées : la victime voit ses membres se gangrener autour de ses plaies et se décomposer au rythme d'un membre entier par jour, à moins de réussir un jet de Constitution x 1 pour chaque niveau de blessure.

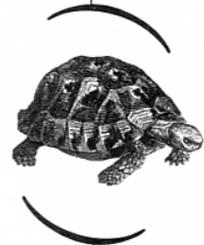
Hypnose : la victime doit contrer son influence par un jet réussi d'Intelligence x le nombre de cercles d'alchimie maîtrisés (90 %), sous peine d'obéir totalement à son adversaire durant 1d6 passe d'armes.

Le signe de son admission est l'exemplaire d'un registre qu'on lui remet, le Livre des Douze Portes, et qui lui apprend l'existence d'un autre monde, fruit de l'effort de transmutation des Adeptes réunis. Ce monde est donc Arkhémia, le secret ultime et jalousement gardé des alchimistes Agarthiens.

Arkhémia n'est pas un akasha : c'est une Terre refabriquée à l'aide de la Materia Prima, un monde matériel. Toutefois, lorsque l'Adepté est admis à participer à l'élaboration d'Arkhémia, il n'est qu'au début de sa dernière pérégrination, et pour cela, il dispose de très peu d'indices. Il lui reste à trouver les fameuses Douze Portes que mentionne le livre des Adeptes afin de pouvoir se présenter sur le seuil de l'Agartha. D'autre part, le

projet d'Arkhémia a partie liée avec l'Autre Monde : il s'agit également de ramener l'Atlantide ici-bas, de reconstruire un continent alchimique régénéré pouvant servir de refuge. Une communication était donc nécessaire entre Arkhémia et les Archipels Pélasgiques, afin d'établir une passerelle vers Arkhémia et d'ancrer les akasha dans la réalité via la notion de matière — revisitée par la transmutation alchimique.

L'origine de cet akasha réside donc principalement dans la réalisation de cette passerelle vers l'Éden alchimique. Mais ce n'est pas exclusif, au contraire. La relation aux humains préside non moins à l'édification de ce Plan Subtil, car l'élévation des hommes vers les Archipels Pélasgiques est fortement conditionnée par les monuments



dédiés à la spiritualité. L'akasha est né d'un mouvement traversant le monde et l'histoire, qui a inspiré les bâtisseurs pour construire les édifices ésotériques.

Cet élan, naturel et profond, est incarné par un grand maître, promoteur des disciplines architecturales occultes, rassembleur de tous les compagnonnages, et qui répand inlassablement sa sagesse pour consolider ce lien entre la réalité profane et les Archipels par l'intermédiaire des bâtisses spirituelles, et matérialisé par la Voûte et le Pilier.

Les HABITANTS

Les chimères emblématiques

La faune de l'Archipel est foisonnante et correspond aux représentations symboliques des opérations des trois cercles. Le visiteur y fait face, selon les sites dans lesquels il se rend, aux créatures sombres de l'Œuvre au Noir, déposant une humeur grasse sur leur passage, noyant le paysage sous une cendre étouffante, dégageant un gaz irrespirable, jonchant le sol de plumes d'obsidienne... Ces animaux sont le corbeau, le lézard, le serpent, l'escargot, le loup, les batraciens... et, régnant sur eux, le dragon noir logé dans les entrailles de l'Ancre, qui rôde dans les cavités débouchant sur les parois du gouffre central.

La faune de l'Œuvre au Blanc rassemble les êtres clairs, virginaux, lumineux, tels que la licorne, la colombe, le cerf, l'agneau, l'aigle solaire, la brebis, qui, au contraire des habitants liés à l'Œuvre au Noir, diffusent la pureté, la régénération, provoquent la brûlure parfois, et l'incendie, et peuvent se montrer très dangereux sans pour autant être hostiles.

Le Grand Œuvre est plus rare dans ces figures sur l'Ancre, sans doute parce qu'il est représenté par le Glorieux Alliage, qui le personnifie, et que le visiteur, plutôt que de se confronter à la faune de l'akasha, ira de préférence demander audience à Esmeralda et ses frères et sœurs. Toutefois, on guettera le vol du phénix et l'on sera attentif au cri du paon, car ces figures sont souvent les auxiliaires des maîtres du troisième cercle et donc d'Arkhémia.

A chacune de ces rencontres avec les animaux de l'Ancre correspond une épreuve qui s'impose à l'alchimiste, et qui revêt à tout coup un intérêt non négligeable : de l'issue de la confrontation — qui peut être un combat, une conservation, la résolution d'une énigme... — résultera un profit pour l'initié victorieux. Il peut s'agir d'apprendre une formule, d'appréhender une opération inédite, ou l'une de ses variantes. Il arrive également que les créatures se changent en objets, ustensiles, artefacts : le bec d'un oiseau est une cuillère à mesure, le corps d'un héron devient un récipient ou une cornue, la fourrure d'un lion rouge procure un feu magique améliorant les capacités de l'athanor etc.

Chimères laborieuses

Outre la faune, une véritable société est installée dans l'Archipel. Elle réunit les serviteurs fidèles des membres du Glorieux Alliage, en majorité le "personnel diplomatique" de leur ambassade ; ainsi que des "permanents" de l'Ancre, qui organisent les transferts entre la base du Pilier et les courbes de la Voûte.

Parmi les "petites gens" de l'Ancre, on constatera la présence de laboureurs de rêves, qui conduisent leur charrue dans des terres en devenir et tracent les sillons qui illustrent le parcours des rêveurs de l'alchimie, ceux qui contemplant les emblèmes merveilleux et les souffleurs qui osent les expériences interdites. C'est une sorte de labyrinthe dans lequel on peut lire l'empreinte des quêtes occultes liées à l'alchimie, quels que soient les individus qui les mènent. Par exemple, un Nephilim assassiné par des Templiers en tentant de protéger son laboratoire à Venise en 1312, et qui au moment de mourir a envoyé ses pensées vers le rêve qui l'a toujours habité, à savoir Arkhémia, apparaîtra dans le champs labouré sous la forme d'une minuscule tombe, fraîchement creusée dans la terre meuble, et dominée par le lion ailé, symbole de la cité lacustre.





Dans cette glaise poussent également des plantes étranges, aux feuilles larges, porteuses de fruits globuleux dans lesquels gémissent des fœtus. Ces plantes sont en quelque sorte les réponses d'espoir aux souffrances que les Nephilim éprouvent au cours de leurs incarnations. A chaque Nephilim qui tombe, un alter ego éclôt ici et attend qu'un alchimiste émérite, un Maître Albedo de préférence, vienne le cueillir. Ces fœtus font ensuite d'excellents assistants ou familiers. Ce ne sont pas des Nephilim à part entière, leur pentacle ne détient qu'un seul élément, tels des effets Dragon, mais leur complicité innée avec l'art de transmutation aide grandement leur tuteur.

Les visiteurs

Sur l'Ancre d'Arkhémia, on rencontre principalement les reflets oniriques des grands bâtisseurs et architectes de l'histoire ; ces visionnaires sont menés par leurs rêves vers ce qu'ils sentent être la destination de toutes leurs œuvres. C'est ainsi que l'akasha continue à se développer, en s'alimentant aux visions de ces ingénieurs. On croisera donc les images oniriques de Vinci, de Gaudi, de Ruskin par exemple.

On rencontrera également un personnage décidément très présent par la dualité qu'il cultive pour des motifs occultes : Imhotep. On connaît sa complicité avec les Mystères du Zénith ; que l'on sache désormais qu'il fut l'architecte qui présida à l'élévation des grandes pyramides d'Égypte, et qu'il se rend parfois aux abords de cet akasha, mais d'une façon particulière, puisque c'est son simulacre qui vient rêver dans ces contrées. Comment le simulacre de ce Nephilim a-t-il pu être initié au souvenir de ses vies antérieures ? Ce sont certainement les rituels auxquels il se livre dans le cadre de son intrusion au sein des Mystères (ablutions dans le Ka, absorption d'eau lustrale...) qui provoquent ce genre de débordement.

Les bâtisseurs de cathédrale, qui dirigèrent les chantiers et tracèrent les plans de ces chefs-

d'œuvre de l'architecture spirituelle, sont aussi représentés. Un cas particulièrement intéressant est évidemment Notre-Dame de Paris, dont les auteurs donnèrent naissance à un monument de l'art alchimique. Dès 1228, on reconnaît l'ouvrage de Maître Guillaume le Parisien, qui est également l'auteur du portail dans les falaises qui donne accès à cet akasha.

Les élites des chantiers d'ouvrages spirituels ne sont pas les seuls à se donner rendez-vous sur l'Ancre d'Arkhémia : les simples ouvriers, les compagnons dont le quotidien fut dévoué à l'édification des cathédrales, les esclaves de l'Antiquité qui moururent à la tâche, les ingénieurs qui inventèrent les plans, tous peuvent se rendre sur cet Archipel dédié aux constructeurs.

3 - L'ÂME

L'enseignement

Il est clair que les navigateurs qui dirigent leur esquif vers cet akasha ont en principe une idée précise derrière la tête. Soit ils savent que l'Ancre est une passerelle vers Arkhémia, une étape quasiment obligée ; soit ils sont simplement attirés par les ressources et la sagesse qui s'y trouvent, compte tenu de leurs connaissances alchimiques ; soit, enfin, ils viennent avec l'intention de percer le secret de quelque bâtisse occulte renfermant l'indice essentiel qui leur manque dans l'une de leur quête ésotérique, et ils pensent que la Voûte et le Pilier, ainsi que tous les rêveurs d'architecture spirituelle qui les entourent, pourront les aiguiller.

Le gouffre est aussi une mine gigantesque et apparemment inépuisable de matières précieuses pour les alchimiques. On y décèle des traces des cinq Materiae, mais aussi des substances de transmutation à divers stades de leur puissance, du premier au troisième cercle, produites par les meilleurs constructeurs des spagyristes les plus réputés. Ces substances se sont accumulées en cet endroit lors du passage de ces personnages, ainsi que par sédimentation du déploiement de leur magie. Cet akasha garde en effet une trace des opérations alchimiques majeures, et l'alchimiste peut venir les y rechercher et les apprendre en creusant et en fouillant le gouffre.



En visitant l'Ancre d'Arkhémia, l'Adepté peut découvrir une formule de Grand Œuvre, que voici :

La cristallisation de La Jouvencelle

CERCLE : Grand Œuvre

SUBSTANCE : Ambre d'eau (Androgyne)

FOCUS : une lettre qui n'est jamais arrivée à son destinataire et glissée dans la sacoche d'un postier recouverte de poussière. La sacoche gît dans la cave.

SEUIL : 70

SUPPORT : Zone

CIBLE : Objet

PORTÉE : la taille d'une femme adulte

DURÉE : sept cycles lunaires

Cette formule, forgée par Rébis pour récompenser son meilleur disciple, permet de créer une jeune femme à partir de rien — ou plutôt, de très peu de matière, dont le Ka est réveillé brutalement et anobli immédiatement, provoquant une réaction magique flamboyante.

Il suffit de broyer l'ambre avec soin et de répandre ses fragments sur la zone où la Jouvencelle va apparaître : il s'agit en général d'un lit de feuilles, d'un tapis de pétales, d'un dolmen ou d'une plage mouillée par l'écume. Les fragments de l'ambre d'eau transmutés s'agrègent en une chair délicate et finissent par former le corps d'une jeune femme. Celle-ci s'éveille et est dotée des caractéristiques courantes d'une femme, à ceci près qu'elle n'a aucune connaissance du monde et des humains. C'est un esprit totalement vierge. L'alchimiste doit prendre garde à ne jamais la blesser ni la brusquer, sous peine de la voir se déliter dans les champs magiques.

Le merveilleux talent de la Jouvencelle est de pouvoir rendre la jeunesse à tous les humains, d'un simple baiser. En échange, l'humain est investi d'une énergie magique qui le force à rester en compagnie d'un Nephilim, dont le rayonnement du pentacle lui est désormais nécessaire, sous peine de mort. L'humain est rendu à l'état de sa jeunesse, mais il conserve ses connaissances et sa mémoire, et reprend le cours normal de son vieillissement. En revanche, il ne pourra jamais profiter à nouveau d'un tel sortilège.

Les portes

L'Ancre d'Arkhémia comporte le nombre maximal de Portes que puisse avoir un akasha : six, une pour chaque direction cardinale. De plus elles sont dédoublées, et existent en deux exemplaires, adaptés aux deux aspects de l'akasha, le Pilier et la Voûte. On compte un exemplaire "qui est en bas" et un exemplaire "qui est en haut". On dénombre donc douze portes.

Ce chiffre doit suffire en principe pour renseigner tous les quêteurs de l'Agartha alchimique qui font halte dans cet akasha : il s'agit en effet des Douze Portes répertoriées dans le Livre des membres de l'Amphithéâtre de l'Eternelle Sapience. Ces Douze Portes doivent être toutes franchies, dans le cadre d'un itinéraire rituel, afin de prétendre atteindre le seuil d'Arkhémia.

La Porte du Zénith en haut

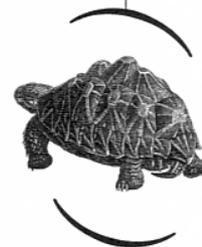
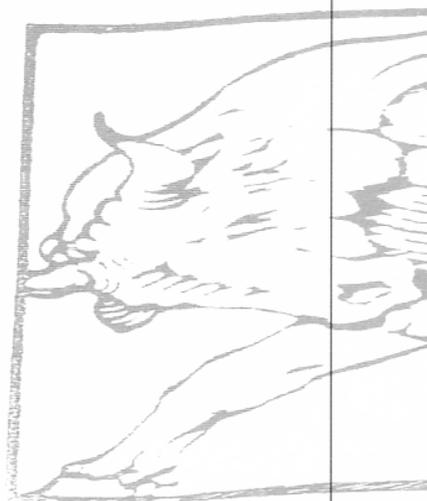
Elle se trouve dans une chambre secrète de la grande pyramide de Khéops. Elle donne sur l'Âtre du Lion Rouge, une région désertique des Archipels où le sable conserve le souvenir de tous les Nephilim qui sont partis un jour dans le désert pour fuir leur destin. Ce désert est un véritable lac de Ka-Soleil sous une forme cristalline à l'aspect sablonneux : le Nephilim qui y chemine agrège une quantité considérable de Ka-Soleil.

La Porte du Zénith en bas

Elle se trouve en Hadès et reste sous la garde d'un groupe de Mystes d'Isis déterminés à en percer le secret, mais ils n'y sont pas encore parvenus. C'est la porte la plus chargée en Ka-Soleil, et les Mystes s'en sont aperçus, puisqu'ils y puisent une illumination exceptionnelle. Passer cette porte oblige donc les Nephilim à affronter directement les servants de l'Épée, mais le jeu en vaut la chandelle.

La Porte du Septentrion en haut

Cette porte donne sur une Écume édénique qui se trouve être une forêt luxuriante et paradisiaque comme en rêvent les exilés dans des contrées inhospitalières, à ceci près qu'elle est entièrement gelée. Sans doute issue de l'imaginaire du douanier Rousseau, elle est l'image d'un sanctuaire fertile, de l'apaisement que peut pro-





curer la résurrection alchimique de l'élément Terre, mais il reste à la réveiller de sa mort glaciale, en créant une formule par exemple. C'est l'épreuve à accomplir pour atteindre une autre porte.

La Porte du Septentrion en bas

C'est un monde de racines et une enfilade de terriers qui attendent le navigateur au-delà de cette porte. Il s'agit d'un Archipel étrange et obscur où s'échouent les rêves inachevés et les créatures magiques avortées.

La Porte du Midi en haut

Derrière cette ouverture dort une princesse nue, dont les cheveux blonds flottent à la manière d'une large auréole autour de son corps assoupi. Elle est sous la garde d'un guerrier recouvert d'une carapace chitineuse et sombre, qu'il faut vaincre pour éveiller la belle et l'entendre susurrer l'énigme-clé de la Porte de l'Orient en bas.

La Porte du Midi en bas

Elle donne sur une cour infernale peuplée d'émanations de substances de feu, dont le Nephilim doit se rendre maître sous peine de voir son pentacle finir calciné. En retour, il aura l'honneur d'être sacré Roi Chymérique et de pouvoir désormais converser avec les personnages morts qu'il aurait connus lors de ses incarnations antérieures.

La Porte de l'Orient en haut

Elle donne sur une sorte de fumerie d'opium, où les bambous sont chauffés à des creusets et emplis de vapeurs mercurielles, qui permettent au fumeur de voler au dessus des Archipels à loisir et d'appréhender ainsi toute la mesure de la Voûte représentant Arkhémia.

La Porte de l'Orient en bas

Cette Porte ne s'ouvre qu'en connaissant l'énigme-clé que détient la princesse de la Porte du Midi en haut. Elle débouche directement sur le site de Petra, au bord d'un tombeau inconnu qui renferme une parcelle de l'esprit d'Akhénaton, le sésame d'un Arcane matériel, à travers lequel il pourra passer sans périr pour rejoindre les akasha qui se dissimulent au-delà et auxquels n'ont accès en principe que les Princes des Arcanes.

La Porte de l'Occident en haut

Le Nephilim qui passe cette porte devient le valet de la Gracieuse Majesté, qui est la fille d'Esmeralda, et sera reconnu et révééré par les Roms comme un personnage d'exception jusqu'à la fin du siècle. Les Roms n'hésiteront pas à le tuer, en revanche, s'il refuse de s'unir à la Gracieuse Majesté en des épousailles alchimiques, ce qui lui donnera le droit de résider en Arkhémia mais l'empêchera désormais de retourner dans le monde des hommes.

La Porte de l'Occident en bas

C'est un labyrinthe de cornues et d'alambics à l'intérieur duquel le voyageur rampe en évitant les solutions chauffées où son Ka risque de se dissoudre et en espérant trouver la sortie, qui est une Écume akashique où des nuées d'oiseaux soufrés volent en manège. Ces oiseaux sont les âmes des Nephilim Phénix qui ont capturé et enchaîné Prométhée et pourraient représenter la meilleure arme contre lui s'il venait à se libérer.

La Porte du Nadir en haut

Lorsque l'Adepté ne parvient pas à pénétrer en Arkhémia malgré tous ses efforts, il risque toujours de passer le mauvais seuil. Telle est cette porte qui, bien loin de mener à un autre akasha, jette le Nephilim dans un océan d'éthers, sur lequel il va errer durant plusieurs mois ou plusieurs années avant de retrouver son chemin.

La Porte du Nadir en bas

C'est la pire chose qui puisse arriver à un Nephilim parvenu à un degré aussi élevé de sa science occulte de prédilection. Il est en effet ramené aux prémisses de cette discipline, perdant la quasi totalité de ses compétences dans ce domaine. Mais ce n'est pas tout : il devient son propre sujet d'étude, il redevient le brouet, la boue, la terre des morts, il va subir toutes les étapes de l'Œuvre au Noir, la cuisson, la décomposition, et ne pourra, s'il s'en sort, ne retrouver qu'une forme monstrueuse, celle d'un khaïba.

Les voyageurs

Les Adeptes de la Turba Philosophorum sont les principaux voyageurs de cet akasha, pour la raison qu'ils sont très fréquemment en transit et visitent leurs disciples pour les guider vers le Grand Œuvre. Ils se rendent auprès des membres du Glorieux Alliage pour profiter de leurs



FEDOR



Ce Phénix est un guerrier massif mais non dénué de malice et de souplesse. Sa loyauté est à toute épreuve et on l'a vu se sacrifier bien des fois pour sauver ses compagnons, pourvu que ceux-ci soient impliqués dans une intrigue ou une quête qui le concerne profondément. Ses domaines de prédilections sont l'alchimie, la kabbale des origines et la lutte contre le Temple, dont il considère les membres comme des "insectes diaboliques qui rongent l'histoire".

Par intérêt pour la kabbale, dont il pense qu'elle est la seule science occulte à même de vaincre les déviances ésotériques humaines, par sa portée religieuse, il fut l'ardent défenseur des Esséniens et remplit la fonction de mercenaire pour leur compte lorsqu'ils se trouvent en danger. Puis on perd sa trace lorsqu'il annonce se rendre en Allemagne pour rencontrer l'alchimiste Basile Valentin, dans l'espoir de se forger une arme en antimoine pour détruire le Baphomet, qu'il pense avoir localisé.

Fedor réapparaît ensuite en tant que Maître Albedo et se consacre à l'enseignement d'un groupe de Nephilim nouvellement incarnés au XXe siècle et engagés dans la recherche de Salomon. Puis il disparaît à nouveau, après avoir été pourchassé par la Rose+Croix. De nos jours on ne le croise plus guère dans sur cet akasha, où il sert fidèlement le Lion Vert en tant qu'ambassadeur officiel. Mais son dévouement le poussera certainement à aider des Nephilim qui lui en feront la demande. L'action lui manque.

CARACTÉRISTIQUES

Phénix

ka 68
feu 68
terre 54
lune 40
air 27
eau 13

FOR : 19
CONS : 16
DEX : 15
INT : 16
CHA : 17

MÉTAMORPHE :

Pupilles écarlates 16
Mains chaudes 19
Cheveux de feu 10
Odeur de brûlé 5
Voix tonnante 18

SCIENCES OCCULTES

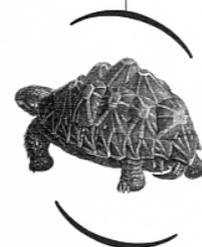
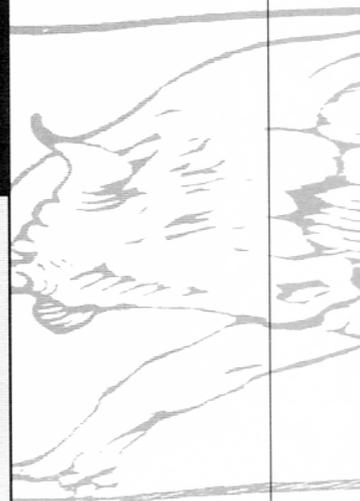
Basse Magie 90%, Haute Magie 80%
Sceaux 90%, Pentacles 80%
Œuvre au Noir 90%, Œuvre au Blanc 90%,
Grand Œuvre 40 %

SIMULACRE :

Richard Scarlett
Collectionneur de monnaies anciennes
Sexe : Masculin
Âge : 49 ans
Niveau social : 1
Opportunité : 33
Éducation : 15
Culture XXème siècle : 45
Proches : 4 (réfugié dans l'akasha)

COMPÉTENCES

Armes de poing 30 %, Athlétisme 50 %, Bagarre 60 %, Couteau 70 %, Escalade 50 %, Escrime 90 %, Esquive 50 %, Mêlée 60 %, Astronomie 60 %, Histoire 40 %, Humanités 65 %, Physique/Chimie 45 %, S'informer 60 %, Découvrir 60 %, Survie 80 %, Vigilance 75 %, Débrouillardise 55 %, Peinture 35 %, Premiers secours 60 %, Filature 45 %, Alchimie 100 %, Ésotérisme 90 %, Kabbale 90 %, Rose + Croix 60 %, Templiers 90 %, Français, Allemand, Latin, Égyptien, Anglais, Russe 80 %.



lumières et les informer de ce qui se déroule dans le monde d'en bas où ils se rendent très peu, quittant rarement leurs domaines alchimiques respectifs et Arkhémia, qu'ils construisent.

L'Amphithéâtre de l'Eternelle Sapience, véhicule et siège des Adeptes, est un voyageur en soi, en quelque sorte, puisqu'il a le pouvoir de flotter à

travers les akasha et d'apparaître à différentes époques dans le monde réel pour accueillir les jeunes Adeptes. L'Amphithéâtre fait halte régulièrement sur l'Ancre d'Arkhémia. On pourrait le comparer à une Rive akashique capable de se déplacer dans le temps et l'espace. C'est un hémicycle médiéval assez sombre, où se trouve toujours au moins un Adepté, dissimulé dans l'ombre.







Romanza

Aberrations

1 - CORPS

POT de prégnance : 27

DÉCOR

Romanza est un Akasha accidentel, le résultat de la collision entre deux mondes — l'un figurant l'antiquité romaine telle que la rêvent encore les utopistes et les poètes, et l'autre le Berlin de l'Allemagne nazie, issue des cauchemars de milliers d'européens dans les années 30. Les maîtres de l'Akasha allemand, une confrérie occulte manipulée par des Selenim, ont fait dériver leur monde agonisant, peuplé de créatures de kabales monstrueuses, jusqu'à celui de la Rome antique, reflet presque paisible d'une époque oubliée et magnifiée par le souvenir des hommes, qu'ils n'ont eu aucun mal à envahir. Le résultat est cet étrange alliage est une sorte d'enfer anachronique, une cité romaine plongée dans la décadence par des tyrans sans vergogne, qui ont décidé de faire revivre la Rome des cirques, des exécutions de chrétiens et des in-



103





condes criminelles plutôt que celle des agoras et des fontaines écrasées de soleil. "Arrimant" leur Akasha noyé de pluie et de brouillard à la paisible cité de leurs voisins, ils ont annexé cette dernière avec une terrifiante brutalité, exterminant leurs ennemis à l'aide de mitraillettes et de chars d'assauts, auxquels les romains ne pouvaient leur opposer que leurs épées... et leur courage. En quelques jours, la plupart des habitants de l'Akasha originel ont été éliminés ou faits prisonniers et réduits en esclaves, et les nouveaux venus ont pris leurs quartiers dans ce nouvel univers. Certains éléments des deux mondes se sont mêlés spontanément, d'autres non. Ainsi, la technologie des allemands fonctionne en ce qui concerne les voitures et les armes, qu'ils ont pu amener avec eux, mais il est clair que l'électricité n'a pu être installée à Romanza (c'est ainsi que les nazis ont baptisé "leur" ville) faute d'infrastructures, et que seules les usines extérieures à la ville en bénéficient pour l'heure. La pluie de Berlin tombe maintenant sur Romanza presque sans discontinuer. Des gisements de pétrole ont été mis à jour, et de gigantesques raffineries installées à la périphérie de la ville, où des esclaves travaillent dans des conditions épouvantables. La pollution a fait son apparition dans la vieille cité, et les rues pavées remplacées progressivement par des routes d'asphaltes permettant aux véhicules de circuler plus facilement. Des bannières nazies flottent sur le Colisée, non loin du colosse de Néron, dont le visage a été détruit puis refait pour ressembler à celui du Rex Magnus, le nouvel empereur de Romanza ; le forum de Trajan abrite les quartiers de la Kommandatur, et la plupart des temples ont été transformés en lieux de plaisir, ou alloués à des officiers particulièrement méritants pour qu'ils le réaménagent à leur guise ; les thermes sont toujours fréquentés, ainsi que les basiliques, où un culte est rendu à quelque obscure divinité,

dont le Rex Magnus est censé représenter la personnification physique. Autant les romains de l'Akasha originel pouvaient être exemplaires, citoyens modèles habitant une cité idyllique, autant les envahisseurs présentent-ils un visage caricatural : irrespectueux des merveilles construites, ils n'hésitent pas à détruire les monuments pour les remodeler à leur goût. Violents, grossiers, instables, cruels et idiots, ils symbolisent l'état d'esprit grâce auquel le nazisme a pu se développer. Dépourvus de morale, sinon la leur propre, illogique, factice et bancal, ils considèrent les habitants du monde qu'ils ont investi comme des êtres inférieurs, des sous-hommes tout juste dignes d'être livrés aux créatures de cauchemar qu'ils ont ramenées avec eux et installées dans les sous-sols du Colisée. Malgré la noirceur du tableau, deux éléments primordiaux et inextricablement liés expliquent que des nombreux voyageurs continuent à se rendre à Romanza :

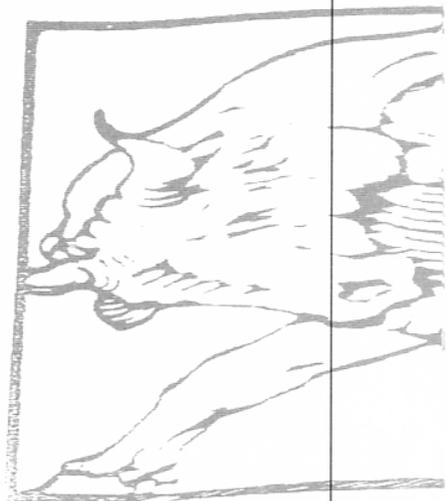
◆ Premièrement, l'esprit de résistance n'est pas mort chez les romains. Une communauté de natifs s'est réfugiée dans les sous-sols de la ville, d'où ses membres combattent l'opresseur en apprenant à le connaître. S'emparant des armes des nazis, manipulant certains de leurs membres, multipliant les réunions secrètes, les derniers habitants de la ville, qui reçoivent l'aide de Nephilim kabbalistes très puissants, ne s'avourent jamais vaincus.

◆ Deuxièmement, l'Akasha romain possède d'étranges connections avec le monde de kabbale d'Aresh, le dessin de la ville figurant de manière occulte un Arbre de Vie, chaque Sephirah étant reliée spirituellement à un temple de Rome. La ville ne serait qu'un monde de façade, posé sur Aresh comme un couvercle au-dessus d'un chaudron en ébullition. Aresh est le monde du combat : les créatures qui y vivent, si elles étaient appelées à la surface de Romanza, pourraient y évoluer en complète liberté, sans avoir besoin d'être liées, ni invoquées. Cela fait

longtemps que les kabbalistes romains, des Nephilim qui étaient déjà présents avant que les nazis n'arrivent, songent à la possibilité de s'allier leur concours. Ils arguent que les envahisseurs, pour leur part, ont passé des pactes avec les habitants de Pachad, un autre monde de kabbale auquel Aresh est vaguement opposé. En livrant le passage aux créatures du monde souterrain, ils entendent déclencher une guerre kabbalistique qui verra l'anéantissement des nazis par les forces d'Aresh.

Mais les choses ne sont pas si simples : recevant le soutien de Selenim, les envahisseurs connaissent l'existence de la Résistance et, s'ils n'ont pas encore deviné leurs intentions dans leur globalité, ont néanmoins découvert que certains temples romains étaient en réalité des portes permettant d'accéder directement à un monde de kabbale. Les unes après les autres, les merveilleuses constructions sont rasées, et des garnisons solidement armées y sont affectées, avec ordre de tirer sur tout ce qui pourrait "sortir du sol". Les dix temples concernés se trouvent tous dans le centre de Romanza, et les nazis commencent à se demander si tous les temples ne sont pas liés d'une façon ou d'une autre à la probable conspiration qu'ils sont sur le point de mettre à jour. Le fait que leurs propres créatures de kabbale, issues de Pachad et invoquées par leurs propres alliés, puissent rester dans Romanza sans qu'il soit nécessaire de les y lier leur donne un indice supplémentaire sur ce qui pourrait se passer si les portes souterraines étaient ouvertes : les créatures du monde caché (ils ne savent pas encore qu'il s'agit d'Aresh) déferleraient à la surface et y resteraient... jusqu'à ce qu'elles aient exterminé tous les êtres vivants s'y trouvant. Ce que les nazis n'ont pas encore compris, c'est que les résistants ont conclu une alliance avec les créatures d'Aresh et avec Zeth Adraan, le gardien de leur monde, et que la seule chose qui retienne le peuple d'Aresh ne lancer l'assaut est bien la perspective de devoir affronter les monstres de Pachad. Les temples de Vénus, de Saturne et de Romulus divinisé ont déjà été détruits. Combien faudra-t-il de temps encore avant que les autres "portes" ne subissent le même sort ? Devant l'urgence de la situation, la nécessité d'une contre-attaque rapide se fait sentir de plus en plus douloureusement.

Aujourd'hui, Romanza est devenue une ville étrange à l'atmosphère surréelle. De lourdes tractions noires sont garées près des temples et des forums, et s'ouvrent sur des officiers en imperméable, armes au poing, perquisitionnant les souterrains de la ville à la recherche de résistants qui, s'ils sont trouvés, seront livrés pieds et poings liés aux monstres du Colisée. De monstrueuses bacchanales sont données dans les villas des officiers les plus en vue : des esclaves romaines y sont maltraitées par des colonels allemands ventripotents, allongés sur des divans maculés de vin noir, savourant des grappes de raisin frais en tirant à la mitrailleuse sur les fresques antiques de leur plafond qu'ils sont persuadés d'avoir vu bouger. D'immenses défilés à la gloire du Rex Magnus voient se pavaner les troupes du nouveau maître des lieux, paradant à cheval, en habit d'empereur romain, devant ses divisions blindées, sous les acclamations d'un peuple tout acquis à sa cause. Le Cirque Maxime est devenu un champ de courses où les dernières voitures des usines nazies se livrent de terribles duels de vitesse pour la gloire de l'Empereur. De hauts dignitaires de l'armée cèdent à la dernière mode du moment, et se pavent près du Forum de Vespasien, tenant en laisse de petites créatures aux griffes acérées, la mâchoire bloquée par une muselière de cuir, prisonnières d'un monde dont elles ne parviennent plus à s'échapper (il leur faudrait pour y parvenir s'enfuir dans celui d'Aresh, où elles seraient sans doute détruites). Des chars d'assaut parcourent les rues de la ville, rasant sur leur passage villas suspectes et temples inutiles, tandis que des bataillons de soldats armés jusqu'aux dents descendent dans les catacombes pour y débusquer quelque adversaire invisible. Les usines allemandes, en bordure de ville, crachent leur poison délétère au-dessus des temples et des forums, noircissant l'antique cité de leur suie collante.





DANGERS



Romanza est devenue une ville d'intrigues et de pièges mortels. D'un côté, une armée de nazis assoiffés de carnage, secondée par quelques Selenim sans foi ni loi, qui trouvent là l'occasion de parfaire leurs connaissances de kabbalistes. De l'autre, de résistants romains réfugiés dans les sous-sols de la ville, appuyés par des Nephilim prêts à ouvrir les portes d'un monde de kabbale pour sauver cet Akasha des envahisseurs qui menacent d'en détruire jusqu'aux derniers vestiges. Les visiteurs (et en particulier les personnages) ne devraient pas avoir de mal à choisir leur camp. Les résistants romains et leurs maîtres Nephilim sont toujours prêts à accueillir de nouveaux alliés, pour peu que ces derniers soient prêts à embrasser leur cause sans conditions. Les nazis font néanmoins des adversaires redoutables : dépourvus de pitié, ils lancent des attaques surprise dans toutes les directions, et les souterrains de la ville sont infestés de brigades d'assaut spécialement entraînées et chargées de "purifier" les entrailles de Romanza, de les purger du cancer qui les ronge, selon les termes du Rex Magnus. Les résistants capturés sont soumis aux pires traitements. Certains sont soumis à d'étranges expérimentations médicales (ce sera le cas des Nephilim s'ils se font prendre — les nazis ont encore beaucoup de choses à apprendre en ce qui les concerne) ; d'autres sont simplement torturés pour le plaisir, puis massacrés ; la plupart enfin sont livrées les yeux bandés à la vindicte populaire, qui se presse tous les jours au Colisée dans l'espoir de voir quelque innocente victime succomber sous les attaques vicieuses d'une créature de kabbale éperdue de confusion.

Certains résistants Nephilim, parmi les kabbalistes les plus chevronnés, sont chargés de partir pour le monde d'Aresh afin d'y sceller de nouvelles alliances, et de persuader les créatures qui y vivent de venir en aide aux véritables habitants de Rome. Pour un Nephilim kabbaliste de troisième cercle en quête de sagesse, une mission de ce type peut se révéler aussi stimulante que dangereuse. La valeur de Contrat de Zeth Adraan (égale à 60 en temps normal) est ici réduite à 30, ce qui symbolise les liens étroits existant entre le monde d'Aresh et l'Akasha romain. Aresh est un monde de conflits. Ici, les Nephilim audacieux pourront rencontrer Kamaël, le démon des destructions, découvrir la terrifiante forêt de Basalte ou le palais chantant des créatures de glace. Evidemment, rares seront les habitants d'Aresh à connaître l'existence de l'Akasha romain, et la terrible situation à laquelle il est confronté. Certaines ne cacheront pas leur dédain pour les problèmes des Nephilim. D'autres s'en montreront fort préoccupées, mais chercheront à obtenir quelque chose en échange. Les mondes de kabbale sont extrêmement vastes, et les Nephilim résistants, même s'ils essaieront de s'en cacher, n'ont conclu qu'un nombre limité de pactes avec les habitants d'Aresh. Ainsi, des expressions telles que "les créatures d'Aresh nous viendront bientôt en aide" ou "lorsque ce monde et celui d'Aresh ne feront plus qu'un", que les voyageurs pourront entendre souvent, apparaîtront-elles comme nettement galvaudées à partir du moment où les Nephilim se seront confrontés à la réalité des choses. La réalité, c'est que certains habitants bien précis d'Aresh ont accepté d'apporter leur aide aux résistants romains, et que les autres n'en ont cure. Ces "alliés" ne sont pas encore vraiment décidés à ouvrir en grand les portes de leur monde sur Romanza, ni à combattre leurs ennemis de Pachad. Ils peuvent revenir sur leur décision ou pire, changer de bord et se retourner contre leurs commanditaires. Tout le travail d'éventuels kabbalistes ralliés à la cause romaine pourra être de les en empêcher. Les Selenim alliés aux nazis, quant à eux, choisiront un terrain matériel (celui de la ville) pour combattre leurs ennemis Nephilim, et n'hésiteront pas à leur tendre des pièges vicieux. Les Nephilim arrivant par l'une des nombreuses portes de la ville sont rapidement pris en chasse par les troupes d'élites de l'Empereur qui, fort heureusement, ne connaît pas

encore toutes les issues. S'ils sont capturés, ils sont amenés directement devant un chef militaire qui leur demandera la raison de leur venue en ce lieu, et essaiera de mettre à jour quelque alliance souterraine conclue avec les résistants. S'il y parvient, un sort funeste attend les Nephilim... La chose est toutefois assez rare. La plupart du temps, les voyageurs arrivent plus ou moins inaperçus, et sont rapidement pris en charge par les résistants qui, eux aussi, surveillent les entrées, et en connaissent plus que leurs ennemis.

2 - ESPRIT

ORIGINES

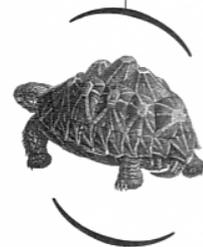
Romanza n'est pas née directement de l'esprit de rêveurs, comme cela peut se passer avec les Rives traditionnelles, mais bien de la conjonction de deux rêves collectifs devenue autonome. D'un côté, un rêve de Rome, idéal et aseptisé, alimenté par les songes des idéalistes qui voyaient en elle un modèle pour l'occident, la cité la plus brillante et la plus puissante que le monde ait jamais porté, un chef d'œuvre au rayonnement incomparable. Les rêveurs de cette Rome-là oublient la volonté tristement hégémonique des empereurs, les siècles de décadence et de violence, le pillage éhonté et l'appropriation de tout ce que le monde méditerranéen pouvait compter de beau et de noble, etc. Ce n'est qu'une vision parcellaire et incomplète de l'époque romaine, mais elle a survécu jusqu'à nos jours, et continue d'être visitée. De l'autre côté, un Berlin nazi, créé par des rêveurs nostalgiques et des dirigeants frustrés, rongés par la vieillesse, réfugiés dans quelque asile sud-américain. Le nombre des rêveurs n'a rien de comparable avec celui des créateurs de la Rome idéale, mais leur détermination farouche, alimentée de cauchemars récurrents, nourrie d'obsessions malsaines, a permis que ce monde-là existe aussi. Depuis une cinquantaine d'années, où l'Akasha a été créé presque simultanément au Berlin réel, le nombre de rêveurs n'a fait que diminuer — à partir du procès de Nuremberg. Les derniers nazis à avoir connu ce monde et à en garder un bon souvenir sont en train de mourir. L'Akasha se délite. C'est pourquoi ses habitants, animés d'une volonté propre, ont

décidé de trouver un autre royaume onirique, et ont fini par y parvenir. Le monde de Romanza n'a rien de naturel. C'est un Akasha romain tranquille et inoffensif, livré à la brutalité d'un cauchemar insidieux.

HABITANTS

Les habitants de Romanza sont de deux types. Les reflets des romains natifs de l'Akasha ne sont pas les plus nombreux, loin s'en faut. Ils comptent pour un vingtième de la population, si l'on compte les esclaves vivant à la surface. Les autres, les résistants actifs, toujours vêtus de tuniques, de toges et de sandales, ont trouvé refuge dans les souterrains de la ville, où se sont créées de véritables petites villes troglodytes. Ils vivent en bonne intelligence avec les Nephilim qui se sont ralliés à leur cause, même s'ils trouvent leurs méthodes un peu trop audacieuses. Les kabbalistes juifs qui vivaient à Rome avant l'arrivée de nazis n'étaient pas persécutés par les romains, et travaillaient déjà avec certains voyageurs Nephilim. Leur tranquillité a pris fin avec l'arrivée des nazis, laquelle correspond aussi au moment où certains Nephilim kabbalistes ont choisi de rester à Romanza. Ces kabbalistes coopèrent maintenant volontiers avec leurs homologues Nephilim, ce qui n'était pas forcément le cas avant. Les romains ne regardent pas toujours cette alliance d'un très bon œil, mais sentent tout de même que c'est d'elle que peut venir le salut. Leur compréhension des mondes de kabbale est par trop parcellaire, mais les Nephilim, qui ont résolu de sauver ce monde pour en devenir ensuite les rois, ont pris peu à peu la direction des opérations. Ils assignent aux romains des missions de sabotage et leur font multiplier les expéditions punitives, tout en poursuivant leur exploration des mondes magiques de la kabbale.

Les reflets et rêveurs nazis ont pris possession de Rome pour en faire leur nouvel empire. Ils se rendent compte à présent que les choses ne sont pas aussi simples qu'elles pouvaient le paraître de prime abord, mais leur détermination ne s'en trouve guère entamée. Leur but à terme est l'extermination de tous les romains. Les nazis





apprécient leur nouveau territoire pour l'impression de majesté mégalomane qui s'en dégage, et qui correspond bien à leur état d'esprit. Ils ne montrent par contre qu'un respect limité pour les beautés artistiques et architecturales du site, et n'hésitent pas à raser les monuments qui constituent pour eux une gêne ou une menace. Férés de science occulte, les nazis ont vite accepté le soutien des Selenim venus leur proposer leur aide dans la mystérieuse croisade les opposant à leurs ennemis séculaires "venus du monde des esprits". Ils espèrent, en s'adjoignant le concours de ces étranges créatures, satisfaire leur propre soif de sagesse occulte, et se débarrasser le moment venu de ces encombrants alliés. Inutile de dire que les Selenim, eux, ne l'entendent pas de cette oreille... Les nazis n'ont guère changé leur mode de vie en arrivant à Romanza. Ils se considèrent ici en pays conquis, continuent d'arborer les mêmes uniformes, de défilier sur les grandes artères, de proclamer les mêmes décrets iniques, les romains jouant ici le rôle des minorités haïssables et intrinsèquement néfastes.

VISITEURS

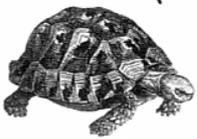
La plupart des visiteurs humains de Romanza n'y viennent que par hasard : ce monde ne correspond pas à un fantasme collectif de l'humanité : il est une anomalie et comme tel, est devenu très difficile d'accès. Certains rêveurs en ayant trouvé la clé aiment toutefois à y revenir, mais il ne s'agit là que d'exceptions isolées. Les rêveurs normaux, ceux qui arrivent ici par hasard, sont généralement capturés rapidement par les nazis, qui s'emparent d'eux pour procéder à d'étranges expériences. Les nazis ne comprennent pas qui sont ces visiteurs venus de nulle part, pas plus que les rêveurs en question ne sont capables d'expliquer les raisons de leur présence. En attendant, les scientifiques allemands pratiquent sur eux toutes sortes d'expé-

riences, en espérant percer le secret de leur existence. Prisonnier de Romanza, leur enveloppe spirituelle est alors soumise aux pires traitements tandis que sur Terre, leur corps plonge dans un profond comas, maintenu en vie par les efforts de médecins compatissants mais incapables d'expliquer leur état aux familles. Parmi les visiteurs volontaires, citons :

Le colonel Gert Heimer,

ancien officier nazi aujourd'hui réfugié en Bolivie où il coule des jours tranquilles, entouré de sa famille et d'anciens compatriotes. Heimer a perdu l'usage de ses jambes à la suite d'un accident cérébro-vasculaire et végète depuis dans une sorte de semi coma, mais il retrouve chaque nuit le monde de Romanza, et compte maintenant y élire domicile. Passé du rang d'officier à celui de colonel, il fait une consommation abusive de neuroleptiques qui lui permettent de rester plus longtemps dans son univers onirique, où le temps s'écoule beaucoup plus lentement que sur Terre. Assis sur une chaise roulante, il dirige une brigade d'intervention spéciale chargée de l'épuration des catacombes, et ses compétences sont reconnues par tous. Les scientifiques allemands de Romanza essayent de percer le secret de cet autre monde auquel il prétend appartenir (et dans lequel il revient parfois) en le soumettant à des séances d'hypnose régressive — jusqu'ici sans succès. Bientôt, le corps de Gert Heimer mourra sur Terre, et il pourra rester sur ce monde qu'il chérit tant, puis échapper aux ennuyeuses enquêtes dont l'accablent ses supérieurs, qui nourrissent à son égard une certaine méfiance.

Les membres du groupe néo-nazi Kreuzer, mouvement clandestin né à Berlin dans les années 80, sont entrés en possession d'une série de vidéos ignobles mettant en scène des tortures nazies et autres perversions sordides, qui semblent agir comme une "porte" vers le monde de Romanza, pour peu que l'on absorbe avant de le regarder certaine drogue de synthèse bien précise. Difficile de savoir si c'est le hasard qui a guidé les pas de ces apprentis führer vers le monde de leurs rêves, ou quelque manipulation orchestrée à titre d'expérience par des Selenim ou des Templiers. En attendant, les adolescents de Kreuzer font des voyages de plus en plus fréquents vers Romanza, et travaillent au moyen d'y rester.



3 - AME

ENSEIGNEMENT

Romanza est un un exmple arare d'akasha étroitement lié à un royaume de kabbale, à savoir Aresh, le monde des batailles sans merci, une allégorie nourrie des rêves de deux franges contraires de l'humanité : les nazis, aux songes peuplés de violence et de meurtre, et les idéalistes romains, qui n'aspirent qu'à la paix et à la fraternité des peuples. Les temples de Rome sont les Sephiroth de l'Arbre de Vie, et des correspondances ésotériques peuvent expliquer pourquoi un temple lié à tel dieu correspond à telle Sephirah plutôt qu'à telle autre. Le temple dédié à Venus, par exemple, est tout naturellement relié au lac des cauchemars, au barrage fissuré et aux chutes grondantes de Netzah, puisque cette Sephirah est celle de Vénus. D'autres fois, les correspondances peuvent être moins faciles à établir, mais elles existent dans chaque cas. Les mettre à jour peut être l'aboutissement d'un patient travail de recherches ésotériques, mené dans un environnement de chaos et de conflit, qui symbolise l'essence même de l'Arbre de Vie d'Aresh. Ce travail permet au Nephilim de remonter à la source des choses, de parfaire ses connaissances occultes et de dévoiler des correspondances occultes inédites, qui peuvent l'aider dans son propre cheminement vers l'Agartha. D'un point de vue plus prosaïque, l'Akasha de Romanza est un raccourci ou, à tout le moins, un chemin différent permettant d'accéder au monde d'Aresh. Une fois arrivé à Rome, le Nephilim aura beaucoup moins de difficultés à convaincre le gardien Zeth Adraan de le laisser passer, et pourra passer des pactes plus faciles avec certaines créatures d'Aresh. Cela peut être pour le kabbaliste l'occasion de se perfectionner et d'accroître ses connaissances de ce monde, d'autant qu'il présente avec son reflet d'étranges correspondances. Tel officier nazi sera associé au Béhémoth, tel temple romain figurera une citadelle d'Aresh, etc. Sans le savoir, les envahisseurs ont créé la réplique ésotérique du monde d'Aresh, très certainement manipulés par des entités plus puissantes qu'eux. Mais dans quel but ? Peut-être l'afflux de kabbalistes plus nombreux, ayant percé les secrets ésotériques de Romanza, pourrait-il être utile aux maîtres d'Aresh ? Peut-être ont-ils un pacte à leur proposer — peut-être même est-ce déjà fait ? Le Nephilim Elagabal,

commandant secret des forces de résistance et kabbaliste de grand renom, est sans doute à connaître la vérité. En attendant, les curieux et les aventuriers en quête de sagesse se pressent dans les souterrains de Romanza, espérant déchiffrer dans l'ordonnement de ses monuments quelque vérité occulte de nature à les enrichir.

PORTES

De nombreuses portes mènent à Romanza. La plupart sont situées dans les temples de la ville, d'autres dans les souterrains (celles-ci ont été créées artificiellement par des Nephilim kabbalistes pour attirer d'éventuels voyageurs), et on en trouve même une dans les sous-sols d'une usine d'armement aujourd'hui désaffectée, à la périphérie de la ville. Il existe également deux moyens "détournés" d'accéder à cet Akasha. Le premier est de passer par le monde agonisant des nazis, celui qu'ils ont abandonné pour envahir celui de Rome. Néo Thulé, c'est ainsi que ses maîtres l'appelaient, n'est plus aujourd'hui qu'une ruine sans vie, semée de prisons abandonnées, de grands bâtiments déserts, rougeoyant d'un feu malsain dans une atmosphère d'apocalypse post-nucléaire. Des créatures du monde de Pachad (le monde de l'apocalypse) invoquées en leur temps par des nazis continuent de hanter les lieux à la recherche de proies faciles... ou d'un moyen de regagner leur monde. Si on les y aide, il n'est pas exclu qu'elles ouvrent en retour une porte menant directement à Romanza. A l'heure actuelle, il est toujours plus facile d'accéder aux ruines de Néo Thulé qu'à la cité romaine elle-même. Le deuxième moyen d'accéder à l'Akasha est tout simplement... de passer par Aresh. Un kabbaliste du troisième niveau parvenant à pénétrer dans ce monde depuis la Terre, puis réussissant à trouver dans les Sephiroth qui le composent les portails menant à Romanza aura peu de chances de se tromper. Mais quel parcours avant d'arriver au but ! Notons pour finir que certaines créatures d'Aresh connaissent l'existence de Romanza, et les moyens d'y accéder. Bien évidemment, elles ne sont pas faciles à trouver, et leurs faveurs se monnaient.





Voyageurs

De nombreux Nephilim et Selenim ont élu domicile à Romanza, poussés soit par la volonté de venir en aide aux natifs de ce monde tout en profitant de la proximité du monde d'Aresh et des opportunités de parfaire leurs connaissances occultes, soit tout simplement par la soif de pouvoir.

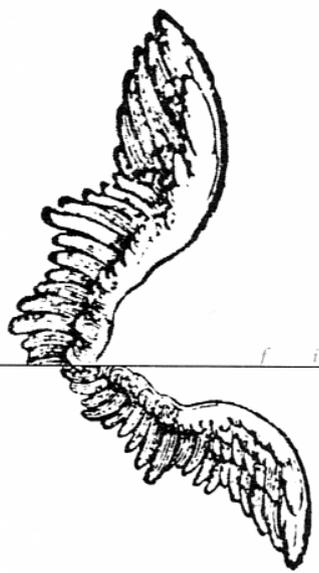
Elagabal

Elagabal est considéré comme le chef de la résistance romaine. Ce Nephilim aux traits aquilins est un kabbaliste de troisième niveau doublé d'un agarthien, et il a entrepris de sauver le monde de Romanza des griffes des envahisseurs, en passant une alliance sans précédent avec les maîtres d'un monde de kabbale. Elagabal connaît pour ainsi dire personnellement le gardien Zeth Adraan, qui ne l'empêche plus d'accéder au monde d'Aresh, et cherche les moyens d'entrer en contact avec les maîtres des Sephiroth, pour se concilier leurs bonnes grâces et obtenir d'eux la permission d'ouvrir le monde d'Aresh sur Romanza. Il est encore loin de parvenir à ses fins : les entités auxquelles il s'est adressé craignent en effet une confrontation entre les créatures d'Aresh et de Pacha, et ne sont pas pressés de voir ces deux mondes rentrer en conflit, mais si le risque est fort faible. En attendant, Elagabal lutte comme il le peut contre les nazis, sabotant leurs usines, capturant leurs chefs et défiant les Selenim auxquels ils se sont alliés. Malgré de nombreuses rivalités internes, la résistance considère Elagabal comme son chef incontesté : il est le seul à faire l'unanimité, à pouvoir réconcilier les kabbalistes juifs et les esclaves romains, les Nephilim de la première heure et les voyageurs impromptus dans un seul et même but — défaire les forces nazies une fois pour toutes.

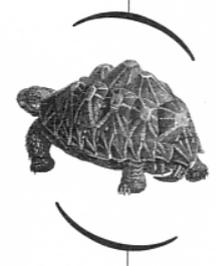
Ezraneth

Ezraneth est un Selenim assoiffé de vengeance, qui nourrit une haine personnelle pour Elagabal. Il se trouvait déjà sur Néo Thulé lorsque les nazis ont envahi le monde romain, et était déjà un kabbaliste de grand talent. A présent, il est le premier conseiller de l'Empereur Magnus Rex, celui qui tire les ficelles et dirige tous les autres Selenim, le chef véritable des envahisseurs, et le seul à même de vaincre Elagabal. Pour l'instant, les choses tournent à son avantage. En détruisant une à une les portes reliant Romanza à Aresh, il diminue les possibilités de contact entre les deux mondes, tout en essayant d'établir des liens similaires avec le monde de Pacha — sans le moindre succès. Le Selenim, en revanche, n'a pas conscience des liens ésotériques étroits qui lient "son" monde à celui d'Aresh sous forme symbolique, et ne sait pas qu'Elagabal a l'intention de se servir de ces liens pour le détruire (en faisant coïncider les deux mondes pendant de brefs instants). Ezraneth connaît bien le Nephilim, et se doute que son ennemi n'est pas à cours de projets. Il a entrepris de capturer tous ses alliés, et notamment les kabbalistes, pour les faire parler et en apprendre plus sur l'arbre de vie dont les racines, à en croire les résistants un peu trop sûrs d'eux, s'enfoncent dans le sol même de Romanza. Pour l'instant, ses séances de torture n'ont abouti à rien, et nombreux sont ceux dans l'entourage du Selenim à remettre ses méthodes en doute. L'autorité d'Ezraneth est beaucoup plus contestée que celle d'Elagabal. Il lui est reproché de faire de sa haine du Nephilim une affaire personnelle, une affaire passant au besoin avant les intérêts des anciens habitants de Néo Thulé, ce que nul, et pas même lui, ne pourrait déceimment nier. Ezraneth ignore les critiques. Avec une patience presque maniaque, il continue de scier les branches de l'arbre de vie dont le tronc lui reste invisible, compliquant chaque jour un peu plus la tâche de son ennemi.





f i n i s



Les AKASHA

Regroupés en une fraternité avide de voyages et de découvertes, les Pérégrins d'EntreMondes sont des Nephilim qui ont pour point commun d'orienter leur quête de l'Agartha vers les akasha, les Plans Subtils. Alors que la plupart d'entre nous s'attachent à explorer et maîtriser les champs magiques comme une énergie et une source de pouvoir, les Pérégrins d'EntreMondes les conçoivent plutôt comme un livre où s'inscrit la Légende du Monde.

Inlassables chercheurs des akasha, ces sortes de gemmes abritées au sein des champs magiques, les Pérégrins se sont donnés comme but de découvrir tous les accès à ces réalités parallèles et restreintes qui sont autant de reflets de rêves, de mythes et de légendes. Alors que pour la plupart d'entre nous les akasha sont des énigmes ou des accidents, les Pérégrins ont choisi de naviguer en ces terres mouvantes et imprévisibles sachant qu'elles cachent d'antiques secrets, dont les chemins qui mènent à un Age d'Or éternel, à un mythique Temps Sacré où les merveilles de l'Atlantide continuent de briller. A leur contact, j'ai pu découvrir tout un pan, trop longtemps ignoré, de mon univers.

Tels des bijoux cachés au sein des champs magiques, les akasha nous offrent révélations et enseignements pour nous guider vers l'Agartha. Dans le cadre de mon inlassable volonté de compiler les expériences de mes frères, vous trouverez dans ces pages les clefs qui ouvrent les portes de l'Autre Monde. Puissent ces documents vous donner la soif de goûter à la Source Primordiale.

Le Scribe.

En deux parties, par un voyage onirique sans pareil pour un Nephilim, découvrez enfin l'incroyable richesse des akasha, mondes rêvés au nombre presque infini parmi le monde occulte.

La première partie des Akasha détaille les règles précieuses de la navigation sur les mers akashiques; ainsi les Clefs, les Ecumes, les Nefs, la boussole akashique, les voies fantomatiques, les amers et les phares conduisant jusqu'aux Archipels Pélasgiques...

La deuxième partie décrit pleinement sept akasha avec leurs intrigues, leur Personnages non joueurs vous permettant d'offrir des situations de jeu inédites à vos Nephilim et de proposer autant d'histoires inédites.



NEPHILIM LE JEU DE RÔLE DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN

Prix : 128 F

ISBN : 2-909934-88-8

