

# Aides de jeu et mini-scénarios pour

# NEPHILIM

Alexandre Dobly

[adobly@ulb.ac.be](mailto:adobly@ulb.ac.be)

## Tables des matières

<b>1. Arthuriades</b>	Page
1.1. <u>Conclave de Merlin au sujet d'Arthur</u> .....	2
1.2. <u>Traversée de Zakai selon le tarot</u> .....	3
<b>2. Chroniques de l'Apocalypse</b>	
2.1. <u>Traversée de Pachad (CdA Vol. I)</u> .....	6
2.2. <u>Traversée de l'Ancre d'Arkhémia (CdA Vol. II)</u> ...	14

### 1.1. Conclave de Merlin au sujet d'Arthur : tableau synoptique des 17 membres

	métam.	él	Apparence	Précipité	Masque	Desseins		
Dragon	Morgane	D	Elfe	T	Beauté irrésistible, en robe noire, envoûtante (arrogante)	Rien (balaye du regard)	Pas surprise (sera énervée ou calme)	Humain pas guide, convaincre neutres
	Loth	D	Djinn	F	Rude guerrier armé, heaume sous le bras, impulsif, barbe flamboyante tressée	Hurle des insultes, Merlin est sénile	Insulté, cherchera vengeance un jour	Dragon est le seul seigneur possible
	Yvain	D	Serpent	L	En noir, dessine avec la pointe de son épée, voix sifflante	Rictus, comme amusé, supérieur	Calme, reste mystérieux, cynique	Dérision vers Merlin, humain=futur!!
	Lion	D	Djinn	F	Criériste flamboyante, trop grand pour un lion normal, ne communique que via Yvain	Ronronnement puis feulement vers le Fo	Ne bouge pas	Soutient Yvain (violence contenue)
Force	Gauvain	F	Satyre	T	Beaux habits, lourde chevelure, fier, déterminé, toise Loth	Sourire, puis énervement	Copie Loth, protège Merlin	Connaît le Culte, ne peut qu'insinuer
	Pellinore	-	Ange	A	Agé, longs cheveux dorés, couronne (troublé par Morgane)	Réflexion, interroge Merlin	De marbre, scrutée, tempérera	Concilier les deux, éviter lutte fratricide
	Palomides	F	Rôm !	-	Humain, vêtements orientaux, silhouette pesante, lame courbe, boucles d'oreille dorées	Stupéfait, puis sourit (car est humain)	Fébrile, convaincu	Soutien aveugle à Merlin, sagesse
	Merlin	F	Satyre	T	Enchanteur	-	-	-
Neutres	Nimue	-	Ondine	E	Robe blanche, immobile, cheveux bleus jusqu'au sol (Dame du Lac)	Connivence avec Merlin, maternelle	Détachée, voix grave et uniforme	Démocratisation, décision à prendre
	Ygern	D	Elfe	T	Robe grossière, impressionnée (jure par rapport aux autres)	Rien, larmes (rage), attaque physiquement	Pleure, perdue	Se venger de Merlin
	Thugain	F	Sidhe	-	+ de 2m, fier, corps fin, cheveux translucides, épée d'argent, pas de pupille	Surprise, respect, crainte, émerveillement	Temporise, est une force statique	Suit le plus charismatique, objectivité?

Têmoins	Djinn	F
Brandon		
Liquiton	Ondine	E
<i>Elisha</i>	Ange	A
Osiris	Elfe	T
<i>Horus</i>	Sylphe	A
Lunard	Chat	L

Simulacres féminins en *italique*

él = élément

## 1.2. Traversée de Zakaï selon le tarot

L'épreuve de chaque Sefirah est brièvement indiquée dans les titres (se référer aux Arthuriades pour leur description). Chaque ligne correspond à une des lames du tarot permettant de quitter une Sefirah donnée. Le type de résolution des épreuves détermine, via mon interprétation du tarot, la voie empruntée pour sortir de la dite Sefirah. Les joueurs ayant compris le système peuvent donc véritablement accomplir une quête initiatique en visitant ce Monde de Kabbale.

### Malkut (Royaume) : chevalier au pont

Lune : jouer un tour, mentir, arnaquer le chevalier ou la sorcière  
 Monde : hésiter, vouloir faire demi-tour ou contourner le pont, chercher une vue globale  
 Jugement : comprendre la situation, la gérer, choisir la meilleure solution pour tous

### Yesod (Fondation) : forgeron dans une tour en quête de la meilleure épée

Tempérance : calme, réfléchi, sans heurt, compréhensif avec forgeron, amical  
 Soleil : fier, lumineux, relayer le défit du forgeron  
 Etoile : laisser rêver/croire le forgeron ou croire en sa victoire  
 (Monde) : vouloir faire demi-tour pour mieux comprendre ou revoir la sorcière

### Hod (Splendeur/Gloire): splendide cité au duel inévitable

Pendu : aller se faire tuer (en s'enfuyant par ex.), ne pas vouloir suivre la tradition  
 Diable : affronter la bête sans y croire, en ayant très peur ou en trahissant  
 Maison-Dieu : s'opposer activement  
 Soleil : croire en soi ou au groupe, y aller fièrement  
 (Jugement) : attendre une décision/événement extérieur(e) pour connaître son sort

### Netzah (Victoire) : colline aux pendus

Fortune : laisser la chance régler la situation  
 Mort : mort réelle en ayant confiance en la suite, en une sorte de rituel de passage  
 Maison-Dieu : empêcher activement  
 Etoile : rêve, ne pas croire en la situation  
 (Lune) : folie, mort en croyant vraiment mourir

### Tipheret (Beauté) : merveilleuse montagne aux cimes inaccessibles

Papesse : dissimuler du savoir (+ passage par Daath)  
 Amoureux : sauver l'animal blessé  
 Empereur : être sur de soi  
 Justice : équilibre combat  
 Hermite : grotte, isolation  
 Diable : mal se comporter  
 Mort : véritable mort (chute) c.-à-d. retour à la colline des pendus (logique)  
 Tempérance : ne tuer personne même pas le prédateur, l'attaquant

### Geburah (Rigueur) : labyrinthe

Chariot : continuer malgré tout, en essayant de comprendre  
 Force : essayer de forcer un passage, casser  
 Justice : laisser faire la nature sans chercher à comprendre  
 Pendu : se laisser aller, se faire tuer

Chesed (Miséricorde) : la vierge et le serpent

Pape : accepter, suivre le choix des juges  
 Force : sauver la vierge (ou tuer le serpent)  
 Hermite : ne rien faire attendre que ça passe  
 Fortune : laisser le hasard décider

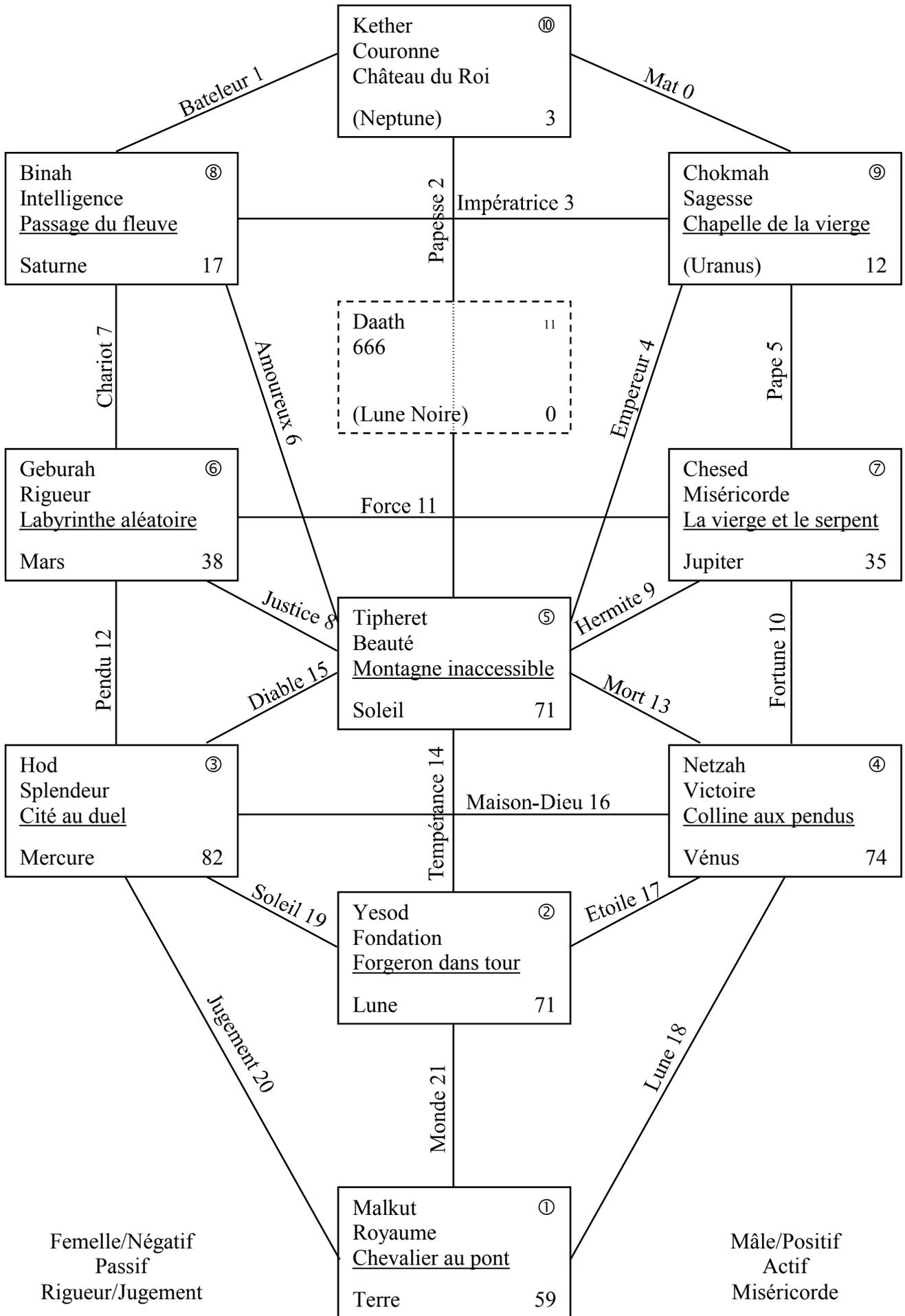
Binah (Intelligence) : passage du fleuve (nains)

Bateleur : se donner en spectacle  
 Impératrice : contrôler ses émotions face aux exigences des nains  
 Amoureux : donner trop aux nains  
 (Chariot) : vouloir traverser sans la barque, se passer des nains ou utiliser la magie

Chokmah (Sagesse) : chapelle de la vierge

Mat : être fou  
 Impératrice : répondre à la question (connaissance)  
 Empereur : élévation spirituelle quelconque  
 Pape : se prendre pour un « dieu », c.-à-d. vouloir passer à tout prix, se tromper de réponse

L'Arbre de Vie de Zakaï est représenté à la page suivante.



## 2.1. Traversée de Pachad, le Monde de l'Apocalypse, selon le tarot (CdA Vol. I)

Voici une description possible de Pachad lors d'une visite par un ou plusieurs Nephilim. Une deuxième visite pourra donner un tout autre environnement. Rien ne devrait être deux fois pareil dans le Monde lunaire de l'Apocalypse. Il faut essayer de bien rendre le côté chaotique de ce Monde de Kabbale. Il ne faut pas hésiter à faire croiser aux Nephilim de nombreuses créatures de Kabbale sans qu'elles semblent prêter attention à eux. Ces créatures peuvent être commandées par un Kabbaliste réussissant le rituel qu'il utilise pour les invoquer dans le monde humain. De plus, chaque Sefirah contient dans ses paysages le secret des Invocations de ses créatures, pour celui qui sait contempler et déchiffrer (c.-à-d. celui qui possède le niveau requis en Kabbale peut, selon les Sephiroth visitées, graver de nouvelles invocations dans son pentacle en sacrifiant 1 pt de Ka ou plus comme à l'habitude). Un fichier à part contient un tableau synoptique des créatures de chaque Sefirah.

Les Nephilim pourront suivre un chemin au tracé distinct. Le schéma de Pachad est indispensable, il indique les chemins et les descriptions des Sephiroth pour cette visite (autre fichier). Les cinq fleuves de l'Enfer sont décrits dans les Mystères (p. 140-143). Le tarot d'Ambre m'a inspiré pour certaines descriptions.

Chaque Sefirah comporte un enseignement ou un choix et chaque chemin liant les Sephiroth entre-elles correspond à une Lame du Tarot et constitue une épreuve basée sur une des 22 chapitres de l'Apocalypse de Jean. Il est possible de se procurer une bible en demandant à un chrétien en manque d'âmes à attirer, sinon il y a des bibles sous format électronique à <http://www.download.com/> ou même <http://www.bibles.net/>

Une fois l'Arbre de Vie escaladé, il faut en redescendre par un autre chemin pour bien faire. Lors de ce retour, les épreuves sont facultatives.

Si nécessaire, le numéro du verset comportant la solution d'une épreuve peut être donné d'une façon ou d'une autre aux Nephilim.

Je l'ai fait jouer à une confrérie de quatre Nephilim (ne comportant pas de Faerim). Certaines descriptions restent légères, il reste sûrement un peu de travail à fournir.

« CdA » se rapporte au tome 2 des Chroniques de l'Apocalypse

Le Marque de la Bête citée dans la bible peut se référer à la Lune Noire si ça correspond à votre campagne.

Si vous souhaitez décrire les Marches de Pachad, vous pouvez vous inspirer des tombeaux cyclopéens (CdAp54 , portes vers Malkut).

*Format utilisé pour la présentation :*

N°. Séfirah (Signification, Planète, Somme sorties selon Tarot)

Description

voies de sorties selon le tarot (n°, significations) l'élément de la Bible est souligné

## 1. Malkut (Royaume, Terre, 59)

La porte que les PJ ont empruntée pour entrer dans Pachad est à sens unique et donne sur une plaine désolée et poussiéreuse (les Terres de l'Aurore Bleuâtre). Les seules traces de vie sont des coléoptères vert métallique qui recouvrent le sol en larges plaques. Ce sont des Petits Esprits du Silence, créatures typiques de Pachad. Ils tentent patiemment d'entrer dans la bouche des Nephilim (si un est avalé, la victime vomit des vers blancs à chaque tentative de prise de parole). En continuant à se déplacer, les PJ parviennent à la Forêt des Hommes Arbres (CdAp50).

Quoique que fassent les PJ, ils finissent par apercevoir au loin trois arches de pierre, une ovale décorée de vignes (correspond à la Lame du Monde), une autre arquée (32 moellons de deux tailles) gardée par deux statues de cerbères de pierre, un noir et un rouge (Lune), et la dernière gravée de nuages tonnants (Jugement).

Monde (21, épanouissement, sublimation) : si les PJ franchissent la première arche, il aperçoivent alors que le chemin qu'ils suivaient se poursuit et mène à une ville (nouvelle Jérusalem). Celle-ci est de forme carrée et possède 12 portes (=trois par côtés). Ces dernières sont des plaques de gemme (vois plus bas). Les Nephilim apprennent d'un des gardes qui se tient devant une des portes que pour entrer, il faut répondre à une question. Sans la bonne réponse seront tués (ce n'est pas vrai mais ils seront alors potentiellement coincés par cette voie du moins). La question est « de quoi est constitué la [1d12]<sup>ème</sup> porte de la ville ». Voici les matières (et leur description) constituant, chacune, une des 12 portes de Jérusalem comme décrit au chapitre 21 (numéro de la Lame du monde), verset 19 de l'Apocalypse :

1. Jaspe : **quartz** opaque avec taches jaunes
2. Saphir : gemme bleue
3. Calcédoine : **quartz** opaque blanc laiteux
4. Émeraude : gemme verte
5. Sardonyx : **quartz** similaire à l'onix et à l'agate rayée de blanc et de rouge
6. Sardoine : **quartz** rouge
7. Chrysolite : gemme jaunâtre vert clair (semi-précieuse)
8. Béryl : bleu, vitreux (= aigue-marine)
9. Topaze : vitreux, jaune
10. Chrysoprase : **quartz** vert pomme
11. Hyacinthe : jaune translucide (grenat)
12. Améthyste : **quartz** violet

Lune (18, tristesse, régénération) : le chemin apparaissant au-delà de la deuxième arche conduit à une ville aux portes fermées. Les bâtiments visibles derrière la muraille semblent avoir été saccagés et pillés. Des marchands pleurent à côté de leur caravane qui est coincée ici. Certains Nephilim peuvent eux-même être impressionnés par le désespoir de toute la scène (jet de Ka-Lune si le MJ le souhaite), et se mettre à pleurer eux-aussi. De toutes façons, ils ne veulent plus avancer car ils ne connaissaient pas la ville avant qu'elle tombe. La solution est de trouver le nom de la ville (chapitre 18 : chute de Babylone devenue perverse).

Jugement (20, renaissance, réhabilitation) : un dragon enchaîné garde le chemin qui apparaît si les Nephilim franchissent la troisième arche. Pour passer, les PJ devraient accepter de se faire tuer (ou faire les morts), ils renaîtront alors une fois que le dragon aura été jeté dans l'abîme par un Eolim Ange. (Bible : dragon jeté, morts se relèvent et sont jugés.)

## 2. Yesod (Fondation, Lune, 71)

Fleuve silencieux (Léthé qui est ici le calme fleuve du désir) avec pleine lune au levant (=nuit [tarot : Lune]) et soleil au couchant, nombreux groupes de moines agitant des cloches (Sages aux Clochettes qui donnent maladies, Kabbale p51). Ils bloquent passivement le passage. Plus loin, Ceux qui Frappent les Scorpions pourront aussi poser quelques problèmes. La sortie empruntée dépend de la direction « géographique » prise à un carrefour central.

Tempérance (14) : porte végétale, quatre Eolim au métamorphe d'ange attendent dans un champ de blé doré, bloquent le passage, pour passer, il faut chanter conduisent alors à un petit bateau qu'ils offrent [chant d'un cantique nouveau, 4 anges, moisson et vendanges (modération, transition)]

Soleil (19, illumination, fécondation) : porte scintillante, lumière vive, un cavalier en vêtements teints de sang épée dans la bouche se trouve sur un cheval blanc (cf licorne blanche du tarot d'Ambre, corne rappelle épée, présence d'oiseaux). Il garde un pont de pierre noire au-dessus d'un étang de feu, il est muet (cf épée), il y a des oiseaux posés au loin. On peut voler pour passer (pas prendre le pont ni nager !) ou en volant appeler les oiseaux qui harcèleront le cavalier en essayant de boire le sang de sa robe. Un combat est toujours possible (il sera de la même puissance que le ou la somme des attaquant(s)).

Etoile (17, inspiration, création) : porte en pierre, prostituée de Babylone (même habits que dans ville du chemin de Lune mais en rouge) sur la Bête rouge à 7 têtes et 10 cornes, c.-à-d. 7 rois et 10 rois, route se divise en 8 chemins menant chacun à un trône royal, le 8<sup>ème</sup> est celui de l'apocalypse (à emprunter)

(Monde) (21) : porte ovale, nouvelle Jérusalem 12 portes (=gemmes), v. plus haut

## 3. Hod (Splendeur/Gloire, Mercure, 82)

La tour gibet des enfers noirs, sur fond de ciel gris, six oriflammes rouges à son sommet ainsi que 12 pendus livrés au vent depuis quelque temps. Elle n'a qu'une entrée semble-t-il. C'est un phare noir au bord d'une mer figée (le Styx comme du mercure refroidi). CdAp49 : un charnier vivant : les Sombres gouverneurs de la Pestilence font régner une odeur affreuse autour de la tour (en fait que du côté de la côte). Les Ministres des Apparences apparaîtront au moment propice (copie affreuse des Nephilim et changement irréversible possible), poissons volants

Une fois dans la tour, on se rend compte qu'elle n'est qu'un cylindre creux mais qu'elle possède une deuxième entrée depuis laquelle on aperçoit un bateau à fond plat qui s'approche guidé par son unique marin. Il s'agit de Charon (Testament p58, Voyageur comme Mercure) qui demandera où il peut les déposer (ou quelle voie ils souhaitent emprunter), il faut répondre par énigme (jamais par le nom exact de la Sefirah ou de la lame sinon en arrivant, il dira qu'il n'a pas très bien compris ce langage direct et trop explicite). Il faudra payer (une pièce d'or ou 1 pt de Ka) et il les laissera au début d'un sentier (qui mène à l'énigme de la Lame en question)

Pour monter dans l'Arbre de Vie, la tour rappelle la Maison-Dieu, les pendus l'Arcane du Pendu, Charon le Diable sur son vaisseau (cf Tarot d'Ambre)

Pendu (12, soumission, purification) : femme qui enfante enveloppée de soleil, la lune sous ses pieds, dragon rouge avec 7 têtes et 10 cornes, Michael le combat, tombe sur la terre, ciel pur ; femme s'envole avec ailes d'aigle, le Dragon se retourne vers ce qui reste c.-à-d. les PJ, si sont soumis pas de problème (correspond au sens du Pendu et de plus est contraire à ce qu'ils sont habituellement), sinon les soufflera [donne des pts de Khaiba]

Diable (15, soumission, dissolution) : 7 anges avec 7 fléaux et 7 coupes, traversée du Léthé qui fait 15 mètres de large [par moyens magiques ?] ou en chantant un cantique les Anges viennent alors transporter les Nephilim

Maison-Dieu (16, enseignement, mutation) : 7 coupes, terre, mer, fleuves, soleil, trône de la bête, Euphrate (3 grenouilles en Harmaguédon) et air, traversée du Léthé [par moyens magiques ?], crier depuis un temple en ruine sur le bord de fleuve.

Soleil (19) : v. plus haut si 2<sup>ème</sup> visite, réaction plus prompte sinon charge du cavalier  
(Jugement) (20) : v. plus haut

#### 4. Netzah (Victoire, Vénus, 74)

Le chemin conduit et s'arrête à un château de contes de fées (Palais des Délices). Ses douves sont l'Achéron. Le pont-levis est abaissé, des majordomes (les Serviteurs du Palais des Délices) accueillent les Nephilim. Ils peuvent changer certaines parties du corps des Nephilim en l'équivalent animal. il faudra « vaincre » leur insistance pour s'en sortir intact et trouver une porte dérobée qui sort de l'autre côté du château. Fleuve à traverser (?) (Achéron = Révélation CdAp53 : les plaintes de l'au-delà)

Quatre sentiers (Cinq moins celui par lequel on est arrivé) :

16. très étroit, boueux on doit marcher à une certaine distance des autres (= isolé)

13. falaise qui s'effrite, « cul-de-sac » (si on saute ou tombe, on guérira de ses blessures mortelles)

10. avec crevasses s'ouvrant aléatoirement

17. Se dirige vers le bas, vers aube naissante

18. Simple en terre

Fortune (10, instabilité) : petit livre, pour passer il faut l'avaler (ou le lire) [= connaissance de la sortie]

Mort (13, transformation, destruction) : panthère à 7 têtes (dont 5 portent des cornes avec un diadème, c.-à-d. 10 cornes et 10 diadèmes) sort de la mer blasphématrice, Nephilim doivent le combattre (chaque tête est indépendante et suffisante) ou l'éviter pour atteindre un bateau [tue les Saints, 666]

Maison-Dieu (16) : v. plus haut

Etoile (17) : v. plus haut

(Lune) (18) : v. plus haut

#### 5. Tipheret (Beauté, Soleil, 71)

Un bateau conduit les Nephilim à une gigantesque île constituée de dunes de sable orange frappé par le soleil, au centre d'une mer calme, les 5 fleuves visibles au loin encerclant les deux tiers de la mer. Il y a huit bateaux en métal doré autour de l'île (y compris celui par lequel sont arrivés les Nephilim. Sphères du désert des horreurs, Nephilim deviennent liquides et séparés en différentes parties. Chaque bateau conduit vers une des épreuves. Ils sont amarrés assez loin et les seules prises pour prendre pied sont de petits cylindres creux dans la coque dans lesquels les PJ liquides peuvent trouver prise (avec l'angoisse de redevenir solide au mauvais moment).

Papasse (2, dissimulation) : message aux 7 Eglises d'Asie, punition, traversée (impossible ?) du Coccyte et de l'Achéron, présence spectrale de Daath qui prend la forme d'une brume sur les flots ramenant inmanquablement le bateau vers l'île de Tipheret

Amoureux (6, choix) : livre ouvert, 6 sceaux brisés, âmes, soleil noir, 4 cavaliers de l'Apocalypse, il y a quatre chevaux pour passer (voir ci-dessous), accompagnés de 4 objets, chaque fleuve

nécessite un choix d'un cheval et d'un attribut :

cheval blanc, arc,	couronne (justice divine),	sort du -	Air
roux, épée,	guerre (guerre),	Phlégéon	Feu
noir, balance, commerce (famine),		Léthé	Lune (ou Terre)
pâle, faux, mort (peste),		Styx	Eau (ou Terre)

Empereur (4, domination, action) : trône + 24 trônes + 4 apôtres en animaux (lion=Marc, taureau=Matthieu, aigle=Jean, homme-ange=Luc), traversée du Cocyte (+Achéron)

Justice (8, équilibre condamnation) : 7 anges aux 7 trompettes, tremblement de terre, orages, 1° pluie de sang, 2° météores et mer de sang, 3° étoile tombe, eau devient absinthe, 4° soleil, lune, étoile perdent un tiers, le bateau s'échoue dans le Styx figé qui surmonte le Léthé, il faut sauter du bateau sans briser la couche de Styx ou alors contact avec le Léthé et perte de souvenirs

Hermite (9, sagesse, illumination) : puits de l'abîme fumant, sauterelles-scorpions (des Dun-ta, v. CdA Vol. I) attaquent si pas de sceau sur le front, traversée de l'Achéron

Diable (15, soumission, dissolution) : 7 anges avec 7 fléaux et 7 coupes, traversée du Léthé

Mort (13, transformation, destruction) : bateau gardé par un léopard à 7 têtes (10 cornes et 10 diadèmes), tue les Saints, 666

Tempérance (14, modération, transition) : bateau de quatre Eolim au métamorphe d'ange si PJ chantent, conduisent le bateau jusqu'à une côte abrupte couverte de vignes [chant d'un cantique nouveau, 4 anges, moisson et vendanges]

## 6. Geburah (**Rigueur, Mars, 38**)

Un escalier (périlleux des esprits gémissants) continue le sentier, après un moment les Nephilim perdant un combat Ka contre Ka avec les Ceux qui ferment la marche des esprits vieillissent de 100 ans et ont du mal à atteindre un pallier sans faire une crise cardiaque (jet de constitution). L'escalier continue sa progression (vers Binah probablement) mais le pallier donne sur une plaine (!) apparue de nulle part ou un fleuve de lave se termine en petit lac (Phlégéthon CdAp53). Un sentier continue mais se dédouble, il faut choisir le long de quelle rive remonter le fleuve

Chariot (7, triomphe) : 4 anges, élus choisis, sceau sur le front

Force (11, volonté) : 2 oliviers cracheurs de feu, il faut passer entre eux au péril de quelques brûlures qui se révèlent superficielles, par contre les contourner provoque un jet de flamme, Sodome ; 7è ange avec un large coffre dans les mains, il s'agit de l'arche d'alliance, il peut laisser passer les Nephilim s'ils disent ce qu'elle contient (connaissance ou révélation) traversée du Léthé+Styx

Justice (8, équilibre condamnation) : 7 anges aux 7 trompettes, tremblement de terre, orages, 1° pluie de sang, 2° météores et mer de sang, 3° étoile tombe, eau devient absinthe, 4° soleil, lune, étoile perdent un tiers

Pendu (12, soumission, purification) : femme qui enfante enveloppée de soleil, la lune sous ses pieds, dragon rouge avec 7 têtes et 10 cornes, Michael le combat, tombe sur la terre, ciel pur ; femme s'envole avec ailes d'aigle

### 7. Chesed (Miséricorde, Jupiter, 35)

Verger corrompu aux milles vers qui contient l'arbre de la connaissance avec une pomme rouge et une pomme dorée (mais si on les coupe/cueille sont véreuses) + Archimodion en mendiant, fleuve (Cocyste)

Révélation CdAp50 : ceux qui incarnent l'Apocalypse

Pape (5, création, transmission) : livre avec 7 sceaux, agneau à 7 yeux digne de l'ouvrir

Force (11, volonté) : v. Geburah

Hermite (9, sagesse, illumination) : puits de l'abîme fumant, sauterelles-scorpions (v. CdA I) attaquent si pas de sceau sur le front, traversée de l'Achéron

Fortune (10, instabilité) : petit livre, pour passer il faut l'avaler

### 8. Binah (Intelligence, Saturne, 17)

Maisons à pattes de poules et trône du monstre à tête d'oiseau bleu  
banquet de chair et de sang (ici ou en Chokmah), révélation CdAp53 : les banquets de chair et de sang (ultime révélation) + v. p. 56, l'Ame : enseignement (lien entre Akasha et Anti-Terres (Royaume Selenim par ex. !, + Lune Noire)

Pour sortir, le sentier débouche sur un croisement orthogonal.

Bateleur (1, commencement) : Alpha et Omega, message aux 7 Eglises d'Asie (Éphèse, Smyrne, Pergame, Thyatire, Sardes, Philadelphie et Laodicée), retour du Prophète

Impératrice (3, connaissance) : message aux 7 Eglises d'Asie, donner les 7 noms des Eglises, punition, traversée du Quintuple Fleuve

(Amoureux) (6) : livres ouvert, 6 sceaux brisés, 4 cavaliers de l'Apocalypse, âmes, soleil noir, traversée du Phlégéon, Léthé, Styx

(Chariot) (7) : 4 anges, élus choisis, sceau sur le front, traversée du Phlégéon

### 9. Chokmah (Sagesse, Uranus), 12)

Ciel gris avec soleil en pierre précieuse (un rubis) contient le lac des plaisirs infinis. Vierge gardienne de la Source de Vie apparaît et propose de boire à sa coupe, s'ils le font seront guéris de toutes les afflictions que leur visite de Pachad leur aura causé (vieillesse, membres d'animaux,...)

Révélation CdAp53 : les banquets de chair et de sang (ici ou en Binah)

Pour sortir, le sentier débouche sur un croisement orthogonal.

Mat (0, avancement, recommencement) : fleuve limpide, arbre de vie

Impératrice (3, connaissance) : message aux 7 Eglises d'Asie, punition, traversée du Quintuple Fleuve

(Empereur) (4) : trône + 24 trônes + 4 apôtres en animaux, traversée du Cocyste (+Achéron)

(Pape) (5) : livre avec 7 sceaux, agneau à 7 yeux digne de l'ouvrir



## Créatures de Pachad

Nom	Élément	Ka	Sephirah	Page
<b>Sceaux</b>				
Les petits esprits du silence	Lune	7	Malkut	48
Ceux qui rampent et qui grignotent	Terre	9	Malkut	48
Les génies industriels	Eau	24	Malkut	49
Ceux qui frappent les scorpions	Terre	16	Yesod	50
Ceux qui mâchent dans les profondeurs	Eau	15	Yesod	51
Les sages aux clochettes	Terre	18	Yesod	51
Les sombres gouverneurs des pouvoirs de pestilence	Eau	14	Hod	52
Les ministres des apparences, les miroirs faussés	Lune	22	Hod	53
Ceux qui hantent le ciel	Eau	25	Hod	54
<b>Pentacles</b>				
Les serviteurs du palais des délices	Terre	24	Netzah	86
Celui qui luit dans les ténèbres	Feu	25	Netzah	86
Les sphères du désert des horreurs	Eau	28	Tiphereth	87
Celui qui se nourrit des rêves	Lune	32	Tiphereth	88
Ceux qui ferment la marche des esprits	Eau	38	Geburah	87
<b>Clés</b>				
Les infortunés de l'hysope, de la lune et de l'absinthe	Lune	40	Chesed	120
Archimodion, le nain contrefait	Tous	60	Chesed	174
Les ministres de Sathiel	Lune	60	Binah	121
La vierge qui garde la source de la vie	Terre	80	Chokmah	120
Harabel, empereur de Pachad	Tous	100	Keter	122

### Le Zohar

Malkut	Adonāï, Maître
Yesod	Shaddāï, Empereur
Hod	Tetragrammaton Sabaoth, Imperator *
Netzah	Elohim Shabaoth, Archonte
Tiphereth	Cinq Pentarques, Archanges (Raphael, Michael, Sandolphān, <u>Gabriel</u> , Ariel)
Geburah	Cinq Epées des Archanges *
Chesed	Elohim Gibor, Tyran *
Binah	IEVE, Metarex
Chokmah	El, Roi
Keter	Gardien du sublime jardin de Kether

\* interprétation personnelle

## 2.2. Traversée de l'Ancre d'Arkhémià selon l'Alchimie (CdA Vol. II)

Lors de l'épisode de Pétra (CdA II), il semble dommage de ne pas visiter l'Ancre d'Arkhemia (Porte de l'Orient en bas c.-à-d. du Pilier).

L'entrée dans l'Ed-Deir peut se dérouler comme décrit bien que seules des poussières d'Orichalque devraient flotter dans « l'Akasha ». Cette menace du Métal Noir peut rappeler à certains Déchus leur visite de Prague (cf. L'Assemblée du Seuil). Avant de parvenir à atteindre Nidhogg, les Nephilim peuvent soit rencontrer Kurungano qui leur révélera la possibilité d'atteindre l'Ancre, soit directement tomber sur l'Enigme-Clé de la Princesse de la Porte du Midi en haut.

L'Enigme-Clé suppose un cheminement ésotérique. J'ai personnellement imposé à mes PJ de choisir un symbole sur la gravure suivante. Ils correspondent aux cinq planètes élémentaires selon la véritable notification des alchimistes du XVII<sup>ème</sup> siècle. Notification à laquelle les PJ ont idéalement eu accès auparavant, dans mon cas lors de la visite de Pachad au cours des CdA II sous la forme d'un schéma de l'Arbre de Vie avec ces symboles pour indiquer certaines Sephiroth. A eux de faire le rapprochement ésotérique et de prendre une décision s'ils veulent visiter l'Ancre. Au MJ de juger si le choix des PJ est cohérent, par exemple :

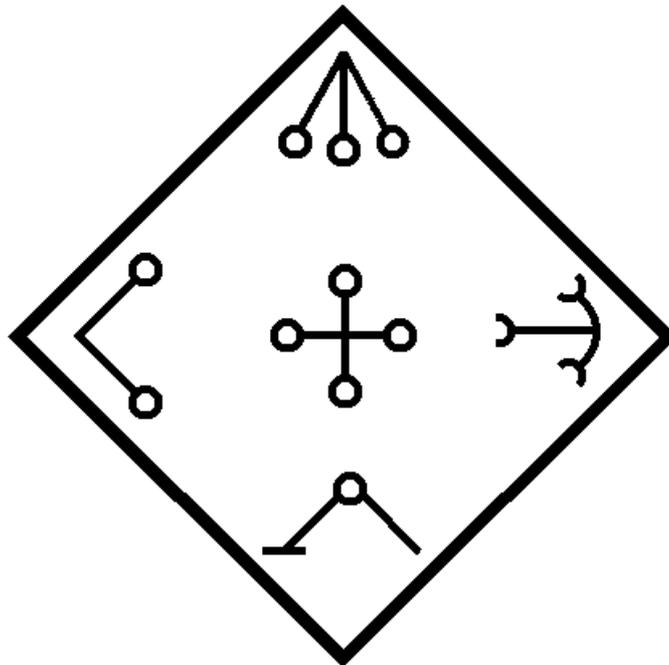
- Lune : Rebis, étrange choix...

- Terre : correspond à l'Atalante d'où à l'Œuvre au Noir, voie idéale pour atteindre l'Ancre en tant que débutants.

- Eau : si Esmeralda les attire.

- Feu : correspond à Phaeton (comme les béryles dans CdA II) d'où conduirait à Nidogg.

- Air : l'Œuvre au Rouge, acceptable si un PJ est près de l'atteindre.



Sans la résolution de l'énigme, les PJ auront besoin d'une Nef akashique pour trouver l'Ancre d'Arkémia, ainsi que d'une Boussole s'ils veulent connaître les directions pour atteindre l'Akasha. Il se trouve dans les Archipels et ancre les autres Akasha dans la réalité humaine.

Si les PJ visitent aussi Arkémia elle-même depuis cette Passerelle diaphane, il est important de se souvenir qu'elle n'est pas un Akasha mais une nouvelle Terre fabriquée à l'aide de la Materia Prima (d'où l'Alchimie et la Kabbale y fonctionnent).

La visite de l'Ancre se fera comme un cheminement au travers de la progression normale d'un Alchimiste au cours de son étude dont le but est d'**atteindre la perfection en cinq opérations**.

Le tableau suivant sera précieux pour bien comprendre cette évolution.

	<b>Terre</b>	<b>Feu</b>	<b>Lune</b>	<b>Eau</b>	<b>Air</b>
Gl. Alliage	Atalante	Lion Vert	Rebis	Esmeralda	Hermès
Construct	Athanor	Creuset	Creuset	Alambic	Alambic
Cercle	Noir (nigrido)	Blanc (albedo)	Blanc (albedo)	Rouge (rubedo)	Rouge (rubedo)
Voie	Brève	Sèche	Sèche	Humide	Humide
Substance	Poudre	Métal	Ambre	Liqueur	Vapeur
<b>Opération</b>	<b>Calcination</b>	<b>Putréfaction</b>	<b>Solution</b>	<b>Distillation</b>	<b>Sublimation</b>
Transformation	éteindre les désirs détruire les différences	séparer, dissoudre les éléments calcinés	une fois purifié, résister aux tentations	union des opposés, coexistence pacifique	perfection, Opération du Soleil, Or
Action	Destruction, décomposition	Maîtrise	Création, génération	Transformation	Compréhension, connaissance, révélation
Œuvre	Pierre Philosophale	Mercure des Philosophes	Œuf Alchimique	Élixir de Longue Vie	Spiritus Mundi
Processus	Escarboucle	Chrysoppée	Androgyne	Cinabre	Alkaest
Sens	Toucher	Ouïe	Odeur	Vue	Voix
Corps	Pulvérulent	Métallique	Adamantin	Liquide	Ethéral
Minéral	Sable	Cuivre	Verre	Émeraude	Cristal
Couleur	Marron ou noir	Rouge orange	Argenté ou noir	De bleu à vert	Bleu ou blanc

D'autres hiérarchies existent dans la littérature, par ex. :

- Purification
- Dissolution, volatilisation, sublimation, combustion, incinération
- Solidification
- Combinaison nouvelle

Une fois le choix des PJ effectué, ils voient s'ouvrir un passage jusque là invisible qui mènent à un lac souterrain. Un bateau à rame est amarré, la seule sortie est un passage dans la paroi sombre du fond de la caverne (v. description Akasha p.94, colonne 2 §1-2). Le bateau est un symbole de la traversée des mers akashiques.

## 1. Calcination : Labyrinthe initiatique de Ka-lidon (Terre)

Les Nephilim commencent par l'Œuvre au Noir, qui correspond entre autres à la voie sèche, à la destruction, à la calcination au sable, à Atalante... (v. tableau ci-dessus, les références à cette symbolique sont en italique dans le texte qui suit.)

Comme décrit dans les Akasha (p.94), la paroi est donc calcinée. Il n'est pas possible d'amarrer la Nef qui part à la dérive. L'étroit passage est assez vite bloqué par une porte végétale (qui faut *détruire* vu qu'on est dans l'Œuvre au Noir). Une fois la porte brûlée (ou taillée), les PJ s'enfoncent dans la caverne au sol de cendres sombres qui maculent les jambes des Nephilim. Ils arrivent à un labyrinthe fait de haies (cf *Jardins de l'Atalante*). La seule chose qu'il contient est un galet posé sur une souche d'arbre dans une clairière. Une fois touchée, elle tombe en *poussière* révélant une petite plaque de  *pierre (de l'Œuvre)* portant un mot latin :

**LAPIDEM**

(qui est l'accusatif de « pierre ».)

Ceci (ou toute tentative d'éviter le cheminement balisé dans le labyrinthe) fait exploser le -plafond de la caverne en un énorme Effet-Dragon de *Terre* en forme de tronc de sanglier encore attaché au plafond (il s'agit de *Ka-lidon*). Il attaque les PJ (*destruction*). Il a par ex. 100 pts de Ka et chaque coup de boutoir (60%) qu'il inflige enlève 1d6 pts de Ka de Terre (récupérables au rythme d'un chaque vendredi). Une fois 0 pts de Ka, il enlève 1 pt de Ka définitif par coup. Une fois le sanglier *détruit*, le plafond s'écroule avec lui, révélant à travers une ouverture une lumière vive (*Œuvre au Blanc*). Les PJ sont couverts de poussières et sont méconnaissables (le sang du sanglier, *détruire les différences*) et une deuxième plaque de pierre se trouve dans la « dépouille » :

**TERRÆ**

## 2. Putréfaction : Venise de Cuivre et de Mercure (Feu)

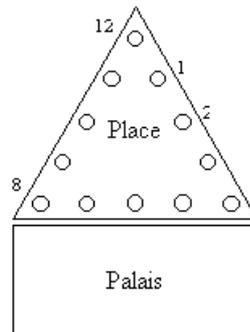
Le passage dans le plafond débouche à l'extérieur dans un bois, il y a une lumière vive, il fait chaud (et *sec*), il y a un bruit de machines *assourdissantes*. Les PJ s'extirpent de ce passage (fin de l'Œuvre au noir, *destruction pour mieux renaître*) et se retrouvent dans un parc au sein d'une ville dont tous les bâtiments sont faits de *cuivre*. De nombreux canaux qui charrient du *mercure* parcourent la ville (qui s'appelle Trévisanne). Elle est entourée de remparts. Les habitants sont des humanoïdes à tête de salamandre, lézard, aigle... (*symboles alchimiques*). Ils n'y a que des mâles qui sont tous des combattants. Ils ne s'entendent plus depuis longtemps parce que l'Empereur a, disent-ils, accordé des privilèges aux autres factions (*surdité* du Lion Vert envers ses sujets qui ne peut maintenir son désir de *Concorde*). A cause de ça, entre autres, les habitants se croient assiégés. Les PJ peuvent éventuellement demander audience à l'Empereur. Ils pourront ainsi se rendre compte qu'il ne comprend pas ce qu'on lui dit mais aime la paix. Il est possible de citer un texte du Codex XXI en réponse à une question qui n'a rien à voir avec ça.

Des habitants offriront deux plaques de cuivre après une démonstration de *Maîtrise* (en combat si Feu ou en sagesse)

## INTERIOREM      INVENIES

Dans les mouvements des engrenages, un Adepté pourra distinguer l'enseignement d'une Formule d'Automaton de Feu (Bast de Blasons Sertis, Alchimie p.211). Il est aussi possible de confronter les PJ à une Main d'Obsidienne (Simulacron de Feu, p 217).

La Place du Palais, nouvellement reconstruite depuis une récente conquête dans l'autre monde (Prague) est triangulaire. Il s'y trouve 12 dalles circulaires.



Chaque dalle porte 12 rayons et un pictogramme qui correspond aux tuteurs des Boïens (v. Assemblée du Seuil) :

	Pictogramme	Tuteur	Symbolique
1.	bonnet a grelot	Fou	Mat (discours incompréhensible)
2.	ciseau de sculpteur	Artiste	Création (Rebis !)
3.	Plan	Architecte	cherche la lumière objectivement
4.	fil à plomb	Compagnon	Roue de Fortune
5.	pille de parchemins	Herméthécaire	Papesse
6.	porte-voix	Maître	Lion Vert
7.	Ankh	Guérisseur	Tempérance
8.	cape à capuchon	Espion	3 <sup>ème</sup> œil
9.	Couronne	Maréchal	Empereur (Kracivecz)
10.	balance de justice	Juge	Justice
11.	double masque (N&B)	Traître	Amoureux (Templier)
12.	Trompette	Héraut	Jugement

A chaque PJ d'effectuer un choix qui corresponde à ses aspirations, par rapport aux Arcanes par ex. (grâce à leur *Maîtrise*). Cela symbolise leur passage au travers de l'Œuvre. Chaque PJ devrait choisir sa propre voie (*séparer, dissoudre les éléments calcinés*). Chaque dalle s'enfonce dans le sol en formant un escalier en colimaçon (une marche entre chaque rayon pendant plusieurs tours).

### 3. Solution : Palais Fermé du Roi (Lune)

Les 12 escaliers donnent chacun dans une des 12 colonnes formant un triangle dans une salle circulaire. Un globe (de verre) en son centre l'éclaire d'une lumière *blanche (lunaire)* sans chaleur, inquiétante (Globules Concaves, Automaton p 215). Le vrai aspect des individus est révélé si on regarde à travers le globe cad aux PJ qui se font face en sortant des colonnes. Chaque globe, s'il est brisé sur quelqu'un, le transforme en statue de quartz (Ka de Lune 1d8+2).

Les Nephilim sont dans un palais assez grand à l'architecture tourmentée, entièrement éclairé par des Globules Concaves. Il est comme abandonné. Les nombreuses fenêtres (de *verre*) laissent apercevoir une plaine aux alentours et montrent un pont-levis relevé. Une *odeur* infecte provient du centre du Palais. Il s'agit d'un énorme *œuf* posé sur un coussin de velours dans une salle triangulaire. Au pied de chaque mur se trouve cinq tas de Poudre, Métal et Ambre alchimiques. Sur le piédestal, il est inscrit « Solve et Coagula » (Purifie et intègre). L'œuf se fendille s'il est touché mais l'agencement des brisures révèle une Formule de *Création* qui demande de l'Ambre. Il y en a dans la salle mais il faudrait utiliser les siennes (*résister aux tentations*). Cela apporte trois plaques d'Ambre :



Il est aussi possible de faire intervenir un nain bouffon (comme le nain contrefait de Pachad, aussi sous le signe de la Lune). Qui peut offrir à (aux) l'Achimiste(s) des formulent gratuitement. S'ils résistent, autre moyen de recevoir les trois plaques.

Autre Formule accessible : Simulacron de Terre, Cœur rubis (Alchimie p.213 cf. Myriadel dans le Guetteur Mélancolique)

La porte (*du Palais du Roi*) est *fermée*. Il y a une rainure qui peut porter les plaque de pierre et de métal préalablement trouvées. Le seul moyen de l'ouvrir est d'écrire la phrase « VISITA INTERIOREM TERRÆ RECTIFICANDO INVENIES OPERÆ LAPIDEM » (dont les initiales forment VITRIOL et qui signifie « Descends dans les entrailles de la terre, en distillant, tu trouveras la pierre de l'œuvre »)

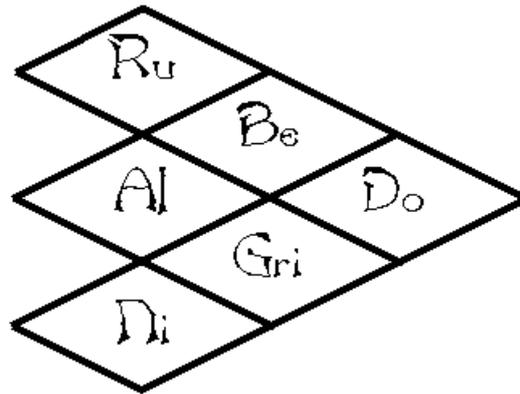
Les PJ peuvent aussi recevoir une ultime information de la part du sbire de Rebis :  
 « Lors de cette année d'Apocalypse, au moment où l'Argent céleste masquera de son voile ténébreux l'Or lumineux, soyez impérativement au centre de l'ancienne Etoile sous la voûte érigée par l'Empereur à la gloire de ses 660 Césars. »  
 (Lors de l'éclipse du soleil le 11 août 1999 se trouver à l'Arc de Triomphe, anciennement Place de l'Etoile, cf début du Sanctuaire du Soleil Caché).

### 4. Distillation : de l'Ancre au Pilier (Eau)

Dehors, il fait nuit noire (*cécité*), il fait chaud mais le sol est recouvert de neige (*union des contraires*). Au loin la caverne donne sur une mer (akashique). Le Grand Œuvre, l'Œuvre mystique, la Voie de l'Absolu est accessible aux plus sages. Par exemple, un Pyrim devra changer (*transformation*) au moins pour un temps, il devra par exemple utiliser de l'eau (*élixir*), transformer une formule de feu en formule d'eau, se comporter comme une faible femme ou accepter le principe au moins (*union des opposés*).

Formule de Golem de *Feu* accessible : Creuset de Fer (Alchimie p.219).

Pour finir, chaque alchimiste devra choisir son cercle sur la plaque suivante :



Ceux qui choisissent Rubedo (rouge) -et non Nigrido (noir) ou Albedo (blanc)- ont accès au Pilier au-dessus de l'Ancre et s'ils le méritent à la Turba Philosophorum (*transformation*).

### 5. Sublimation : Amphithéâtre de l'Eternelle Sapience (Air)

Un escalier jusque là invisible (?), incrusté d'éclats de cristal bleu, monte dans la paroi de la grotte. Il donne au pied d'un amphithéâtre en bois noirci éclairé par des centaines de candélabres. Le pilier continue vers les cieux dans lesquels on peut distinguer Arkhemia (Akasha p.95 colonne 1 §2). Il y a beaucoup de conversation et il est difficile de parler (surtout à Hermès).

*Révélation :*

- « Ce qui est en bas est comme ce qui est en haut et ce qui est en haut est comme ce qui est en bas » (Table d'émeraude)
- Le Soleil est l'astre et le pentacle. (v. Alchimie p. 226 §2).

Il est possible que certains adeptes jaugent les PJ grâce à une Mirobole Obsédante (Simulacron, Alchimie p.218)

Il est possible de rencontrer et de choisir un Membre du Glorieux Alliage (*révélation*). Reçoit la clef du Rosaire des Philosophes qui ouvre le sceau d'Hermès fermant le Turba Philosophorum (grimoires contenant les minutes de l'Assemblée, il est gardé par le Prince de la Papesse).

Se baser sur les textes dans les Figures pour de plus ample révélation. Par ex. Atalante : texte Les Figures (pp. 20-21), révélation de la Fulgurance avec Prométhée.

Il est possible de mettre en scène Nidogg : l'Orichalque ne sera pas impliqué dans l'Apocalypse, de même, l'Alchimiste agarthien résistera à l'orichalque.

♄ Saturne Lead	♄ ♄ ♄ ♄ ♄ ♄ ♄ ♄ ♄
♃ Jupiter Tinnc	♃ ♃ ♃ ♃ ♃ ♃ ♃ ♃ ♃
♂ Mars Iron	♂ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂ ♂
♁ Sol Gould	♁ ♁ ♁ ♁ ♁ ♁ ♁ ♁ ♁
♀ Venus Copper	♀ ♀ ♀ ♀ ♀ ♀ ♀ ♀ ♀
☿ Mercury Quicksilver	☿ ☿ ☿ ☿ ☿ ☿ ☿ ☿ ☿
♁ Luna Silver	♁ ♁ ♁ ♁ ♁ ♁ ♁ ♁ ♁