

*C'est à ce moment
qu'il fut dit
que le temps des croisés
était venu*

Vision

N°4

Ka



6 €

Edito

Après une période de dormition, *Vision Ka* s'éveille à nouveau au monde occulte. Cette nouvelle vision fait apparaître une grande tour remplie de milliers de grimoires et reliques. Une aura de Sapience se dégage d'elle... Babel. L'histoire de ce ziggourat babylonien est contée dans la bible (Genèse 11, 1-9), et nous évoque la connaissance, la langue universelle. Ses Héritiers ont passé cette année occulte à préparer ce dossier " Babel " ; vous y découvrirez son Histoire invisible et ses secrets, la description d'un Akasha né de ce mythe, ainsi que la description de certains de ses héritiers.

Vous trouverez également en encart de ce numéro de *Vision Ka*, une planche de 12 cartes de Kabbale en couleur. Ces magnifiques cartes de Biaéros, sur une idée originale de Claude Guéant, peuvent être découpées et utilisées lors de vos parties pour invoquer ces créatures. A chaque numéro, 12 nouvelles cartes vous seront proposées.

Pour accompagner la sortie de son nouveau roman, " l'effet d'Orphée ", Fabien Clavel nous offre une nouvelle originale qui voit le retour d'Azarian, son personnage Selenim issu de son second roman " Anonymous ".

Sinon, *Vision Ka* ne serait rien sans ses rubriques habituelles ; Actualités et rumeurs, Parallèles et délires, Grimoire, Aides de jeu et le Projet Constellation.

N'hésitez pas à nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante : visionka@heritiersbabel.org

Bonne lecture et bon jeu.

La Rédaction

Vision Ka

<http://www.heritiersbabel.org/visionka>

Rédac'Chefs : Patrick Abitbol et Florent Cautela.

Mise en page : Sébastien Lhotel et Patrick Abitbol.

Rédacteurs : Asathot, Bruno Beauchamp, Sylvain Chabrol, Fabien Clavel, Anne-Elizabeth Dennery, Jérôme Dias, Lara Dussaussois, Fabien Fleurier, Iris Gabriëls, Nicolas Golovanow, Claude Guéant, Sandrine Guéant, Vincent Kaufmann, Sylvain Ledig, Michaela Morala, Franck Plasse, Manu Pradel, Frédéric Ralière, Eric Tâche, Medhi Serdidi et Yanis.

Relecteurs : Patrick Abitbol, Camille Brouzes, Florent Cautela, Jérôme Dias et Lara Dussaussois.

Illustrations : Asathot, Benjamin Becquet, Fabrice Boillot, Matthias Haddad, Grégory Lecourt, Sébastien Lhotel et Goulven Quentel.

Couverture : Goulven Quentel

Logo : Sébastien Lhotel

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

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

Multisim n'a aucun contrôle sur son contenu.

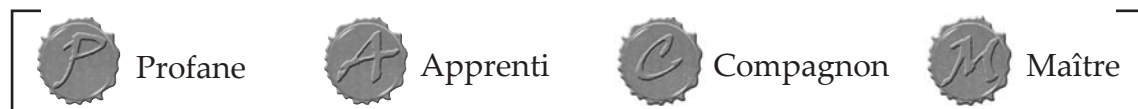
Vision Ka est justement un espace où les auteurs n'ont pas à se soucier du background officiel.

SOMMAIRE

Actualités et rumeurs — Florent Cautela	p. 5
Dossier Babel	
La Bibliothèque rampante — Claude Guéant	p. 6
La tour babelique — Vincent Kaufmann	p. 18
Les Héritiers de Babel — Le Duc de Saint-Amand	p. 20
Parallèles et délires	
Zénok et ses inventions — NyX	p. 26
Les apocryphes de Sav'Tehin — Franck Plasse	p. 29
Nouvelle : Entretien avec un maudit — Fabien Clavel	p. 40
Aide de jeu : Edition Amnesia — Fabien Clavel	p. 48
Grimoire	
La Magie runique — Sylvain Ledig	p. 33
Concours	
Concours d'Effets-Dragon : Annonce	p. 39
Concours de synopsis : Les Codex des Mondes Cybergnostiques — Fabien Fleurier	p. 51
Concours de focus : La Detlene — Medhi Serdidi	p. 54
Aide de jeu	
Hélios ³ — Frédéric Ralière	p. 56
Scénario	
Vapeur de Lune Noire — Asathot	p. 59
Projet Constellation	
L'Ombilic sacré — Jérôme Dias	p. 63
Orléans, ville occulte — Jérôme Dias	p. 65
L'arboretum d'Orléans-la-Source — Manu Pradel	p. 71
Les Voyageurs perdus de Genabum — Bruno Beauchamp, Florent Cautela, Lara Dussaussois, Jérôme Dias, Manu Pradel et Frédéric Ralière	p. 76
Goodies	p. 85
Les Héritiers de Babel	p. 86
Cartes de Kabbale — Grégory Lecourt	Encart I - IV

Nomenclature

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



Texte lisible par tous,
joueurs et maîtres de jeu



Texte réservé aux
maîtres de jeu

News et Rumeurs



Suppléments

Du fait des difficultés financières de Multisim, les différentes gammes Jeux de Rôles de l'éditeur, dont Nephilim : Révélation, sont suspendues pour une durée indéterminée. Nous sommes donc dans l'attente d'une renaissance éventuelle (mais heureuse) de notre jeu favori.

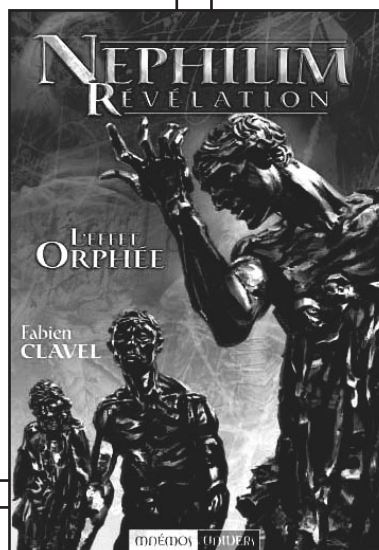
Mars 2003

Le dernier supplément de la gamme Nephilim : Révélation sera peut-être *Les Atlantéides*. Cette campagne en trois volets emmène vos joueurs à la découverte du *Critias*, l'ouvrage de Platon qui fit connaître à tous l'Atlantide. Entre le pays basque des profanes et le Maroc des initiés, ils trouveront les indices les menant à une révélation sur les Ar-Kaïm et leur relation avec le continent perdu. Cette histoire convient très bien pour souder un groupe de débutants en les plongeant dans la redécouverte d'une Voie occulte fondée sur les Fraternités.

univers Nephilim

15 septembre 2003

Le nouveau roman de Fabien Clavel, *l'Effet Orphée*, publié aux Éditions Mnémos, vient clore cette tétralogie débutée en octobre 2001 par le *Syndrome Eurydice*. Ce quatrième tome se déroule à Londres, ville où des personnages importants du cycle vont faire leur apparition. Des rumeurs courent sur une éventuelle réunion de l'Hepta. Seule la lecture de *l'Effet Orphée* pourra nous le révéler...



Rumeurs

Les auteurs des jeux vidéos Tomb Raider, en manque d'inspiration, ont décidé de s'inspirer du jeu de rôle Nephilim. Accusée de meurtre, la belle et pulpeuse Lara Croft doit fuir et retrouver le véritable meurtrier. Elle découvre ainsi une machination dans laquelle un Alchimiste, pour devenir immortel, souhaite invoquer une race disparue depuis des éons, les Nephilims.

Les Héritiers de Babel ont décidé de mettre les bouchés doubles. Pour l'hiver est prévu la parution simultanée d'un jeu vidéo,

Août 2003

7ème Étage est une jeune association de cinéma qui réalise et produit une série de courts-métrages basée sur le monde de Nephilim. Le premier opus, " Les Déchus - Fraternité ", est disponible dès aujourd'hui sur le site de l'association <http://lesdechus.online.fr>. Pour résumer l'intrigue : *Chtan*, un Satyre, et *Aurel*, un Ange, sont à la recherche d'un Simulacre pour leur frère *Kyeltior* enfermé dans sa stase depuis des siècles. Ils décident d'organiser des entretiens, mais ces derniers ne vont pas se passer comme prévu.

La bande d'annonce du deuxième épisode, " Les Déchus - XVI " est également téléchargeable sur leur site.

Cette initiative ne pouvait pas nous laisser indifférent, et c'est pourquoi vous retrouvez dans le prochain numéro de Vision Ka une interview de l'équipe de 7ème Étage.

Pour tout savoir sur l'association 7ème Étage et ses réalisations, une seule adresse :

<http://7etage.online.fr> (en ligne prochainement).

Monde du jeu 2003

A l'occasion du Monde du Jeu 2003, l'association *les Héritiers de Babel* édite un nouveau numéro du Palimpseste — lettre gratuite au format papier et électronique — dédié à la création de personnages Nephilim : Révélation.

Vous y découvrirez de nouvelles Chutes, de nouveaux événements clefs, de nouveaux Simulacres, des Archétypes Nephilim, Selenim, Ar-Kaïm et Bohémiens, etc. Vous pourrez vous la procurer gratuitement au Monde du Jeu, ou en la téléchargeant sur :

<http://www.heritiersdebabel.org>

d'une BD et d'un roman, " Vertigo ".

Ce roman d'intrigues conte l'histoire de plusieurs Nephilim enivrés par le goût immodéré pour la succès, la gloire et le pouvoir. Le roman, à la base du projet, a été co-écrit par deux sœurs ; Aline et Emilie Leken.

Suite à l'arrêt de la gamme Nephilim : Révélation, des fans du jeu ont diffusé sur un internet un court-métrage " Les Déçus, le film ". Ce film tourné avec peu de moyen tente à tout prix de convaincre l'éditeur de reprendre la parution des suppléments de leur jeu favori. Ils sont même prêts à financer l'édition grâce aux gains de leur film. Les Déçus, un film de déçu pour les déçus.



A I D E S D E J E U

LA BIBLIOTHÈQUE RAMPANTE



Voici l'histoire d'une curieuse bibliothèque hantant le Monde de Pachad, dont l'ombre atteint les bibliothèques occultes sur Terre. Sa route croisa à de nombreuses reprises celle de l'Arcane de la Papesse et de Shaitan, le Prince du Diable.

Cette aide de jeu comprend :

- Le développement de l'Histoire invisible de la Bibliothèque rampante, un des ennemis de la quête du Savoir Absolu (parue dans Vision-Ka 3).
- Des synopsis pour l'intégrer dans un scénario contemporain.
- Quatre invocations de Kabbale.

Introduction

Dans les plaines tourmentées de Pachad, une construction cyclopéenne avance par à-coups, sur fond de paysages apocalyptiques. Le bâtiment vomit des piles de livres au rythme de l'effondrement de ses tours, brisées par les tremblements de terre. Une armée de créatures improbables fait le siège de cette bibliothèque peu ordinaire. Bras, jambes et multiples mains tentent selon l'urgence de combler les brèches ou d'éloigner la bâtisse des fleuves de feu. Dans l'intimité du palais central, le Suzerain Lukian poursuit sans cesse sa quête d'accumulation de manuscrits et autres témoignages écrits du savoir. Alors que les Guerres de l'Apocalypse font rage sur l'Athanor céleste, il est sur le point de réaliser son obsession.

Histoire invisible

LA NAISSANCE DE LUKIAN (LE TEMPS SACRÉ)

• Le premier scribe

Pour les Kaïm, communiquer était une seconde nature. Leur langage découlait simplement des vibrations qu'entretenaient deux Pentacles entrant en résonance. L'Enochéen était aux ondes des Champs magiques ce que les arabesques étaient au Pentacle, comme un chant de Sapience qui s'écoulait entre deux créatures de Ka. Pourtant, un Kaïm du nom d'Hermès se vit refuser cette aptitude. Sa naissance au sein d'un Cocon minéral le priva d'un de ses sens. Il fut longtemps incapable de humer les Champs magiques et par la même de parler avec ses frères.

Brûlant de surpasser son handicap, il apprit tout ce que ses frères lui transmièrent. Incapable de confier ses propres expériences, ses semblables crurent qu'il voulait garder son savoir pour lui. Son nom devint synonyme de secret. A la recherche d'un moyen de communication, l'Eolim parvint à graver une phrase en Enochéen sur un éclat de Ka. Il inventa le témoignage écrit et, en quelque sorte, la première forme de Relique. Cet acte fondamental bouleversa un instant le Microcosme et provoqua la naissance d'une créature.

• Un grain de sable dans l'Équation

Comme l'apprennent les Agarthiens de la quête du Savoir Absolu (cf. Vision-Ka 3, p. 41), le monde d'en bas - l'Athanor céleste - est un reflet du monde d'en haut - l'Eidos. Ce globe de Champs solaires est le plus subtil des parchemins. Derrière ses reflets mordorés, les méandres de l'histoire du monde y sont couchés en caractères de l'Alphabet primordial. La Terre étant le fruit de cette écriture eidétique, l'invention de l'écriture par ses protégés provoqua une mise en abîme. Ce qui était en haut et ce qui était bas se reflétèrent l'un l'autre, à l'infini, comme deux miroirs se faisant face. L'Équation fut prise dans une boucle infinie, répétant inlassablement le même instant, incapable de se déployer davantage. Le monde se figea, prisonnier d'un fragment d'éternité.

Alors les mécanismes d'autorégulation de l'Équation s'activèrent. La coexistence des deux écritures fut prise en compte dans l'Eidos par la création du concept de pont entre l'écriture eidétique et l'écriture terrestre. Ce Même paradoxal se refléta sur l'Athanor céleste et eut son incarnation substantielle. Comme d'autres avant lui, sa personification fut précipitée dans l'univers des incohérences et de l'impossible : le Monde de Pachad.

La puissance de l'aberration n'engendra rien de moins qu'un Suzerain, du nom de Lukian. Ce nom signifie "la lumière du ciel sur la terre". Sa naissance n'est finalement rien d'autre que le résultat de la volonté d'un monde qui cherche à se connaître. L'expérience d'Hermès éveilla un esprit voué à découvrir le langage du monde.

• L'Atlantide engloutie

Ce fut peu avant la chute d'Orichalka qu'Hermès découvrit la science de l'écriture dans les Champs magiques, pour remplacer les coûteux éclats de Ka. La catastrophe l'empêcha de propager son savoir. Le silence fuligineux lui fit même oublier avoir été à l'origine de l'écriture. Prisonniers de leurs simulacres, les Kaïm déçus éprouvaient la plus grande peine à communiquer en Enochéen. Le passage en Vision-Ka nécessaire à cette opération malmenait considérablement leur hôte. De plus, à la moindre maladresse, les Champs magiques étaient brouillés, ce qui rendait toute discussion impossible.

BABEL, LA PREMIÈRE BIBLIOTHÈQUE-MONDE (DE - 5800 À - 5200)

La tour de Babel est un événement clé des Guerres élémentaires (cf. *Le Livre des Joueurs*, p. 97).

• Le Havre de Babylone

Pendant que des fraternités d'Immortels s'entre-déchiraient au cœur des Guerres élémentaires, un mouvement de Nephilim réfugiés au Moyen-Orient décida d'éduquer les humains. En faisant évoluer leur langage frustré, en leur apprenant à lire et à écrire, ils firent germer une graine d'espoir. Conférer aux humains un moyen d'intellection de leur propre monde, c'était faire ce cadeau à tous les Nephilim. La langue locale fut naturellement choisie. Les Nephilim en développèrent l'alphabet avec l'aide d'érudits humains, des spécialistes de la tradition orale.

Le projet de ces précurseurs de la Papesse avait besoin d'un protecteur. Nemrod les prit sous son aile et les hébergea en sa cité. Les légendes se rappellent qu'il était un grand chasseur, mais omettent de mentionner que son gibier principal était l'âme. Leader naturel, il convainquit tous les Pentacles qu'il rencontrait de se joindre à sa cause. Les Glaives Prométhéens en firent les frais lorsqu'il souda autour de lui des Fraternités hostiles. Leurs conflits incessants les mettaient à la merci des Mystes. Après de nombreuses Chasses saturnales, elles finirent par s'assembler sous la bannière du chasseur d'âme. De proies, elles étaient passées au rang de prédatrices. Dans tout le bassin mésopotamien, le nom de Nemrod était devenu synonyme de Némésis pour les suivants de l'Épée. Il fonda avec ses frères unis le Havre de Babylone, un royaume gouverné par des Déchus, retiré des mains des initiés de Prométhée. Aucune discorde ne venait troubler l'entente des Nephilim.



LES JARDINS DU SAVOIR

Les graines de Sapience façonnées par le prolifique Kaïm s'amoncelaient dans sa retraite. La question de leur classification pour un accès rapide se posa alors. La réponse fut donnée dans les jardins du Sentier d'Or. Les éclats d'un même Ka furent assignés à un arbre. Ils étaient ensuite classés dans chacune de ses branches principales en fonction de leur contenu. Ainsi de suite, de fourche en embranchement, les dichotomies se poursuivaient, jusqu'aux éclats eux-mêmes qui tenaient lieu de fruits.

Cinq arbres furent réservés aux principes d'interactions entre le Pentacle et les Champs magiques, c'est-à-dire rien moins que la magie de l'HeKa. Ils abritaient les premières formes de Focus.

• L'édification de la tour

La collaboration avec les humains porta ses fruits. D'un point de vue profane, ce fut de cette région qu'émergèrent les premières formes d'écriture, mais aussi d'agriculture, d'urbanisme et de technologie. Un système de mesure du temps et un calendrier furent mis au point.

En parallèle, les initiés humains apprenaient à parler la langue des Déchus. L'inadéquation de la logique humaine aux analogies atlantes rendait la tâche presque absurde, mais grâce à la technique et la sensibilité d'un Faërim prodige, les bases du Bas Enochéen furent posées. Ce Nephilim se fera connaître plus tard sous le nom d'Alpha-Omega. Akhenaton le choisira entre tous comme dépositaire de la Lame de la Papesse.

Pour abriter cette nouvelle Sapience, une impérieuse tour fut construite dans la partie sud de la cité, près de la rive droite de l'Euphrate. Au sommet de ce premier ouvrage, une seconde tour fut édifée, au diamètre inférieur. Puis une troisième, une quatrième, etc. Jusqu'à huit tours furent élevées. Chacune disposait d'un escalier courant le long sa circonférence. L'ensemble fut baptisé E-Temen-An-Ki : "le temple des fondements du ciel et de la terre".

Pour la protéger, ses architectes voulaient la faire s'élever dans les Plans subtils. Les fondations furent ancrées là où furent découverts un Nexus et une Porte vers un Akasha. Cette Porte resta longtemps fermée, sa clé demeurant un mystère. Les bâtisseurs conçurent la tour hors du monde profane : un double mur l'entourait, traversé par un chemin processionnel. Nul ne pouvait entrer sans être béni par un prêtre scribe. Sa construction se fit progressivement. Des couches de briques furent ajoutées une à une, selon un rituel hérité de l'Ar-Ka-Na des Modeleurs élémentaires. Chaque épaisseur plongeait l'axe de la tour plus profondément dans les Plans subtils, mettant à l'abri les tablettes de Babel des ravages de l'histoire profane. Avant sa chute, le mur extérieur de la première tour était épais de quinze mètres.

• La tour foudroyée

La tour était dédiée tout entière à la conservation et la spiritualisation des écrits, ce qui la faisait vibrer d'une résonance unique. Le Nexus sous ses fondations acquit progressivement une très importante charge analogique livresque. Cette charge positive était le pendant terrestre d'une autre charge analogique livresque démesurée, mais négative : Lukian. Né de l'écriture mais n'ayant jamais posé les yeux sur le moindre écrit, le Suzerain de Pachad errait sans but dans le Monde de l'Apocalypse. Vêtu d'une robe de bure que lui avait donné le Roi mendiant, il attirait malgré lui toutes les créatures qui ne connaissaient pas leur rôle dans l'ordre des choses.

Comme pour des charges électriques, la différence de potentiel entre les deux pôles opposés finit par atteindre le seuil de déclenchement d'une décharge symbolique. Elle jaillit de Lukian et traversa les Plans subtils pour "frapper" le Nexus de la tour. Elle foudroya au passage un Akasha. L'impact analogique le transforma en Marche de Pachad. Là où la décharge était passée, un chemin fut ouvert entre le Monde de Kabbale et la Terre.

Dans la tour, l'éclair analogique ne passa pas inaperçu. Tous crurent que sa montée dans les Plans subtils avait débuté. Un groupe d'Ange se fit fort d'explorer l'Akasha vers lequel ils se dirigeaient. La Porte avait été ouverte par la violence de la décharge, alors qu'ils s'étaient révélés incapables de l'ouvrir pendant des années. Le Plan subtil avait été défiguré par son brusque lien avec Pachad. Les arbres étaient devenus tortueux et inquiétants. Le sol s'était ouvert de façon chaotique, laissant des paysages écorchés vifs. Les pionniers Nephilim baptisèrent cette étrange contrée Temen, le "fondement" de la futur bibliothèque-monde. Leur exploration les mena à une brèche dans les Champs magiques, une sorte de Porte grande ouverte ne menant pas à un autre Akasha mais à Pachad.

Ce qu'ils virent de l'autre côté dépassait leur imagination. Ils en furent extrêmement choqués. Leur présence inhabituelle attira l'attention de quelques créatures. Lukian fut averti par ses serviteurs, tout comme d'autres Suzerains. Contrairement aux autres, il partit lui-même à la découverte de ce nouveau monde, avec quelques vassaux. Pour la première fois, il contempla des œuvres écrites. Cela le bouleversa. Des serviteurs, d'inquiétantes araignées, emportèrent avec elles quelques livres dans leur univers. Lukian laissa dans la tour un espion invisible, la créature qui deviendrait le premier des Archivistes (voir le paragraphe "Les hôtes de la Bibliothèque rampante"). Inconscients de ce qui se tramait quasiment sous leurs yeux, des Nephilim firent quelques croquis extrêmement précis des paysages, pour les montrer à leurs frères de retour dans leur monde d'origine. Sans le savoir, ils recopièrent ce que plus tard les Kabbalistes reconnaîtraient comme des Focus invocatoires.

• La chute de Temen (vers - 5200)

Dans sa quête d'écrits magiques, un Ange de Babel nommé Karoth découvrit la piste d'une tablette orphique. Plein d'audace, il réussit à la dérober aux Mystes qui en avaient la garde. Il la ramena dans la tour, où il entreprit son déchiffrement. Malheureusement il laissa une piste derrière lui que les Mystères du Zénith ne tardèrent pas à remonter. La vision des Nephilim, en train de prendre leur place auprès des profanes, les ébranla. Ceci ouvrait la porte à une répétition de l'Atlantide, intolérable pour les héritiers de Prométhée. Toutes les Chapelles se mobilisèrent. Un plan fut monté pour détrôner le roi Nemrod, pendant que des initiés infiltraient les rangs des prêtres scribes de la tour.

Quand Nemrod et ses alliés eurent vent du complot visant à les renverser, il était trop tard. Nemrod fit appel en dernier recours à Shaitan pour rétablir l'équilibre des forces. Ce puissant Onirim était connu pour sa haine des Mystes et voyait d'un bon œil la collaboration qui était née entre les hommes et son peuple, loin de la main de Prométhée. Il s'impliqua personnellement dans la défense de la tour. Avec un groupe d'Ange il s'enferma dans les étages



supérieurs, alors que l'armée se soulevait contre son souverain et pénétrait dans Babylone. Les scribes Mystes saccagèrent la base des huit tours pendant qu'une escouade de Glaives Prométhéens partait à l'assaut du "donjon" de sagesse. Les épées d'Orichalque et les relents ténébreux du Daimon qui possédait leur général firent reculer les Nephilim. Les défenseurs n'eurent d'autre choix que de monter dans l'Akasha. Les prêtres Mystes avaient malheureusement déjà récupéré les secrets relatifs à la clé de la Porte et ouvrirent le passage à leurs guerriers.

Dans Temen, une créature de Kabbale, à l'apparence d'un nain contrefait, découvrit avec horreur l'effet de l'Orichalque sur l'Akasha. Il se réfugia de toute urgence dans Pachad. En franchissant la brèche, il sacrifia une partie de son essence pour construire une double porte de cuivre, impénétrable pour celui qui ne saurait pas résoudre une énigme de son cru. Du nom d'Archimodion, le nain s'établit par cet acte de sauvegarde de Pachad comme futur Gardien de son Monde.

Les Nephilim se retrouvèrent dans une impasse, et leur supplice ne faisait que commencer. Le Daimon du général Myste s'attaqua à la substance de l'Akasha, provoquant la colère de sa Chimère qui s'interposa. C'est exactement ce que cherchait le Daimon, qui s'empressa de la dévorer. Elle ne dut son salut qu'à la fuite, ne laissant derrière elle qu'un reflet d'elle-même entre les mains de l'effet-Dragon d'Orichalque. L'abandon du Plan subtil par sa protectrice le décrocha de son assise et le fit lentement dériver sur la mer Australe. Toutes les Portes disparurent. Le combat entre les initiés, mené avec l'énergie du désespoir dans le silence des Akasha, se conclut par la victoire des Nephilim, au prix de beaucoup de Ka.

Les serviteurs de Lukian eurent le temps de récupérer nombre d'ouvrages avant que Temen ne se décroche de Pachad. Dans leur butin se trouvaient quelques éclats de Ka. Le contenu de la tour de Babel ne fut donc pas perdu pour tout le monde. Durant le transfert, premier Archiviste resta coincé sur terre alors que la Porte vers la Marche se fermait brutalement.

• La naissance d'un mythe

Les Mystes profitèrent de la proximité des mots Babel - la porte du dieu - et Balal qui signifie confusion. Ils firent de Nemrod l'initiateur des fausses religions et des idolâtres post-Déluge. La tour de Babel devint symbole d'ambition démesurée, punie par la foudre de Dieu. Elle s'éleva en avertissement contre les humains qui souhaitaient s'élever au-dessus de leur condition de profane. En effet, les Mystes voulaient garder l'exclusivité de ces pratiques. Ils prirent les mesures nécessaires pour qu'aucun nouveau Havre ne puisse être établi, s'affirmant comme les interlocuteurs indispensables entre l'Homme et les Nephilim. L'expérience d'infiltration des prêtres scribes leur inspira le modèle que suivront les futurs Compromis pendant quelques millénaires.

LA PERTE D'EDEN (LES JARDINS DU SAVOIR, SUITE)

Uïk est un des rares Zoomorphes à n'avoir pas rejoint les rangs de l'Arcane de la Lune. Très attaché à la Papesse, il n'a pas souhaité changer de voie quand, à la suite d'une réincarnation imprévue, il se retrouva incarné dans un orang-outang. Il n'a jamais cessé de hanter les Hermétiques depuis, mais ses théories ne sont plus prises au sérieux par les Anges qui partagent son étude.

De nos jours, ses recherches visent entre autre à identifier l'origine de l'Akasha qui prêta son être à la première bibliothèque-monde. Selon lui, il s'agit de l'Eden des Custodiens, abandonné précipitamment sept siècles avant le Havre babylonien, à la suite d'un assaut des Glaives prométhéens.

Quand les Custodiens quittèrent l'Atlantide, ils emmenèrent avec eux deux arbres des jardins de Sagesse d'Hermès. Le premier était un arbre dédié aux éclats de Ka-eau, traitant du caractère éphémère de la vie des créatures de Ka-Soleil. L'autre gardait dans des éclats de Ka-feu les comptes-rendus des discussions entre Prométhée et Épiméthée sur le caractère éthique ou non du Sentier d'Or. Les rêves issus de ces rives de l'Euphrate seront repris des siècles plus tard dans le premier livre de la Bible, où il sera question de l'Arbre de la Vie éternelle et de celui de la connaissance du Bien et du Mal.

Ces deux arbres sont certainement encore quelque part. A moins qu'une créature de Pachad ne soit venue s'en emparer pour l'emporter dans son monde natal. Faut-il faire le lien avec les saphirs et les rubis qui ornent le collier d'Archimodion ?

La légende de Babel se répandit alors que la tour s'effritait doucement. L'édifice n'hébergeait plus qu'oiseaux et serpents. Elle marqua durablement les hommes, qui s'en souviennent encore aujourd'hui. Cette image négative alimenta leurs cauchemars et modifia au cours de plusieurs siècles la nature de Temen, prison de Shaïtan et de quelques Anges. A cause de ces cauchemars, l'Akasha s'enfonça dans les Bourbiers, se transformant petit à petit en Anti-Terre. Temen s'inversa en Nemeth. Après la morsure de l'Orichalque, les Nephilim

prisonniers subirent la souillure par la Lune Noire. Cette deuxième chute, véritable descente aux enfers, en rendit fou plus d'un. Shaïtan tint bon. Quand l'Anti-Terre se stabilisa quelques siècles plus tard, des Portes s'ouvrirent à nouveau. L'Onirim et ses compagnons se frayèrent alors un chemin dans les strates de la Mer fuligineuse. Ce qu'ils virent, ils le gardèrent pour eux. Profondément aigris et blessés, ils firent surface sur l'Athanor céleste. Pendant toutes ces années, personne n'avait essayé de les retrouver, les imaginant dissipés. Shaïtan décréta alors une vengeance éternelle contre les Mystères, prenant le relais de Nemrod oublié par l'histoire invisible. Il acquit alors son surnom d'Adversaire.

• Le début d'une quête

L'écriture ne fut pas inventée une seule fois, mais à cinq ou six reprises, simultanément dans des lieux aussi distants les uns des autres que la Chine et l'Amérique centrale. Ce fut le début d'une pratique toujours croissante, qui définirait le début même de l'histoire profane. Elle établit la Préhistoire comme le silence fuligineux propre à l'Homme. La division du miroir de l'Eidos par la prolifération des opinions fut à tout jamais liée à l'écriture. En adoptant cet outil d'appréhension du réel, les humains transformèrent la sphère des Idées en une mosaïque extrêmement découpée, analyse après analyse, rendant le Livre du Monde illisible pour tous. Rassembler les pièces de ce grand puzzle est le grand œuvre des quêteurs du Savoir Absolu.

NEMETH DÉVOILÉ (- 600)

Cinq mille ans plus tard, la Tour de Babel et son Havre n'étaient plus que des lointains souvenirs. Motivé par le premier Archiviste resté prisonnier sur Terre, un groupe de Nephilim de la Papesse voulut en savoir plus. Leur enquête leur permit de compiler de nombreux témoignages écrits relatant la vie à Babylone. Les indices étaient assez nombreux pour qu'ils trouvent un passage vers la première bibliothèque-monde. Mais ils ne mirent à jour - et pour cause - qu'une Porte vers une Anti-Terre (cf. *Le Compagnon*, p. 37).

Horriifiés par ce qu'ils venaient de trouver, ainsi que par l'utilisation que pourraient en faire les Selenim de Babylone, ils tentèrent de sceller le portail. C'était sans compter les Attukus. Dans les légendes des hommes, ce sont des démons babyloniens qui ont le pouvoir de déchaîner les tempêtes et les ouragans. Devant les explorateurs, ces anciens Anges - ceux qui churent avec la première bibliothèque-monde - se levèrent. Rejetés par la société Nephilim à cause de leur folie, ils s'étaient réunis sous la bannière de Shaïtan, devenu Prince du Diable. Leur objectif était de retrouver un accès direct Nemeth, pour pouvoir faire de leur ancienne prison leur nouvelle demeure. Pour cela ils recherchaient les Portes qui, à cause du mythe de Babel, avaient nécessairement fini par s'ouvrir à nouveau sur le monde profane. Ils capturèrent les Adoptés de la Papesse, et confisquèrent l'ensemble des documents les ayant menés sur la piste de Nemeth.

Sur l'ordre de Shaïtan, les Eolim dégénérés s'enfermèrent dans Nemeth et condamnèrent la Porte. Shaïtan s'appropriait l'Anti-Terre, empêchant définitivement sa récupération par Lukian. Malgré ses efforts, le Suzerain n'arrivait pas à en refaire une Marche de Pachad. Pour se venger, il empêcherait, des siècles plus tard, Shaïtan de trouver les Clés menant à Pachad. De dépit, celui-ci se tournerait vers Aresh. Ceci influa certainement sur la folie ultérieure du Prince du Diable. Pour parvenir à ses fins, Lukian passa un pacte avec *Archimodion*, le nain contrefait, Celui qui éloigne des chemins. Le Gardien de Pachad consentit à interdire à Shaïtan la construction de son Portail, mais en contrepartie il refuserait l'accès de Pachad à tout Kabbaliste ayant gravé dans son Pentacle un Focus d'invocation d'un des hôtes de la Bibliothèque rampante. Dans sa colère, Lukian accepta.

ALEXANDRIE, LA SECONDE BIBLIOTHÈQUE-MONDE (DE - 300 À 415)

• Un phare de sagesse

Ptolémée 1er, souverain d'Égypte, demanda aux souverains et gouvernants du monde connu de lui envoyer les œuvres de tous types d'auteurs, "poètes et prosateurs, rhéteurs et sophistes, médecins et devins, historiens et tous les autres encore". Il ordonna également que chaque livre qui se trouvait à bord d'un navire faisant escale à Alexandrie, soit recopié et traduit. Ce fond fut tout simplement appelé le "fond des navires". Un flux constant de livres alimenta ce qui devint le pôle de la connaissance antique : la Bibliothèque d'Alexandrie.

L'accumulation de livres durant des siècles provoqua à nouveau une charge analogique assez forte pour réitérer l'incident Babel. Un Akasha fut transformé en Marche de Pachad et les serveurs de Lukian l'empruntèrent pour s'y installer. En marchant sur la Terre, ils découvrirent l'existence des Arcanes. La Papesse, qui provoqua malgré elle ce nouveau contact, fut le sujet d'investigations poussées.

De cette Marche, Lukian organisa un véritable pillage de la bibliothèque égyptienne. Pour accomplir cette tâche, il renomma certains de ses serveurs. D'anciens êtres arachnéens qui lui avaient juré allégeance devinrent les Archivistes. Il arracha quelques bras et yeux à d'autres pour les ajouter à ceux qu'il baptisa ses *Scribes*. Guidés par des *Archivistes*, les *Scribes* parcouraient les salles de la bibliothèque. Ils étaient presque invisibles en ces temps où la Kabbale était pour ainsi dire inconnue. Leur mission était de mémoriser des livres et d'en faire des copies pour remplacer les originaux sur les étagères. Ces derniers étaient emportés sur la Marche en empruntant une Porte, restée dissimulée aux yeux des Déchus. Là, les livres s'accumulaient pour le plaisir de Lukian.

Un jour, un disciple de Jésus visita la bibliothèque, attiré par son rayonnement intellectuel. Il repéra une des créatures et noua des contacts avec elle. Lukian comprit après quelques Invocations qu'une opportunité s'offrait à lui. Il ordonna à ses serveurs de laisser le Nephilim passer des Contrats avec elles. Grâce au mécanisme de l'Invocation, Lukian espérait pouvoir étendre son influence sur ce monde en dehors de l'aléa des décharges analogiques. Ce monde qui regorgeait de ce qu'il désirait par-dessus tout sans comprendre pourquoi : des livres...

• L'Agartha d'Alpha-Omega

C'est le moment que choisit Thyba, Adopté de la Maison-Dieu, pour incendier la Bibliothèque d'Alexandrie. A croire qu'effectivement cet Arcane symbolisait la chute de Babel et donc l'opposition à Lukian.

Le Suzerain récupéra nombre d'ouvrages dans les flammes. Serait-il condamné à être un voleur de sagesse ? Alors qu'il sauvait les papyrus de la destruction en les emmenant sur sa Marche, Alpha-Omega, Prince de la Papesse, cherchait à les sauver en les nourrissant de son Ka. L'expérience le transfigura. En cherchant à fuir le brasier, il pénétra par accident dans l'Akasha. Il croyait alors avoir atteint le bout de sa quête : la bibliothèque-monde qu'il avait voulu bâtir était bien là sous ses yeux. Mais la Porte était en train de se fermer alors que son pendant matériel était transformé en cendres. Pour sauver le Plan subtil de la dérive, il l'ancra à sa Lane qu'il jeta au dehors *in extremis*. Lukian et ses créatures furent proprement éjectés de l'Akasha par le rituel, sans que le Faërim ne s'en rende compte. La Porte se ferma immédiatement après. Alpha-Omega était partagé entre



Lukian

la partie de son Pentacle qui était fragmentée dans des livres, dans le monde profane, et son moi prisonnier de la bibliothèque-monde. Celle-ci n'était plus accessible que depuis sa Lame, perdue dans les ruines fumantes de la bibliothèque d'Alexandrie. Malgré cette situation, il rayonnait de fierté : il avait compris le sens de sa quête, et dans les flammes de l'incendie entr'aperçu le Livre du Monde.

Pour la seconde fois les ambitions de Lukian se heurtèrent à des Princes d'Arcane Majeur. Comme si le Livre de Thot s'opposait à celui que tentait d'écrire Lukian : le récit de sa naissance qui lui restait inconnue.

LA LONGUE REPTATION (DE 415 À 1650)

La collection de celui qui commençait à envisager son existence en tant que bibliothécaire lui fut donc retirée d'un coup. Mais il lui restait son fond babélique, et surtout il avait réussi à faire connaître ses serviteurs à plusieurs Kabbalistes. En quelques dizaines d'années, le mouvement d'émulation autour de la seconde Science occulte fit des merveilles. De plus en plus de Nephilim utilisaient ses Scribes et les livres alimentaient à nouveau son Palais (voir l'encadré "Pour le Meneur de jeu" dans le paragraphe "Les hôtes de la Bibliothèque rampante").

Son Palais n'étant pas extensible, il se mit en quête d'un lieu où entreposer ses parchemins et autres tablettes d'argile. Mais sur Pachad aucun lieu n'était sûr, surtout pour des trésors aux matériaux si fragiles. Rapidement le nombre de copies devint proprement gigantesque. Aucune construction ne tint assez longtemps pour l'héberger comme il le faudrait. Malade de gigantisme, la bibliothèque s'effondrait régulièrement sur elle-même, progressant doucement au fur et à mesure des écroulements des monticules élevés par des créatures infatigables.

Cette progression chaotique empêcha la construction d'une bibliothèque organisée. Là, Lukian aurait pu atteindre la concentration de signes nécessaire à la révélation qu'il recherchait. En accumulant plus de sens en un seul endroit que dans la phrase écrite dans l'Alphabet Primordial qui définit le morceau de réalité locale, il pourrait trouver le monde et en révéler la trame eidétique. Même s'il ne

formulait pas sa quête ainsi, cette idée le taraudait inconsciemment. A force d'errance et de voyages, les féaux du Bibliothécaire devinrent capables d'aller dans tout endroit qui recelait au moins un livre, même imaginaire. Les Scribes pouvaient être invoqués dans toutes les Akasha et les Anti-Terres. Seul Nemeth leur restait inaccessible.

LA SECONDE DESCENTE AUX ENFERS DE SHAÏTAN

• Nemeth façonnée (vers 1650)

Lors de l'aménagement de Nemeth, monde de Lune Noire mais aussi d'Orichalque, la sagesse de Shaïtan ne lui fut d'aucun recours. Ce qui lui faisait défaut était la connaissance de l'Hadès et des rituels qui y sont liés, jalousement conservés par les Mystères. Ce n'est que durant la Fronde qu'il parvint à organiser un pillage en règle des Chapelles Mystes, en France (cf. *Le Compagnon*, p. 121). Les artefacts et grimoires des servants de l'Épée remplirent bientôt Nemeth, mais l'Onirim n'arrivait toujours pas à prendre possession des lieux. Un Démon (l'équivalent des Chimères pour les Anti-Terres) gardait le contrôle et s'opposait à l'installation de Shaïtan.

Si le Prince du Diable n'arrivait pas à le soumettre, un autre le ferait pour lui. Malgré le danger, il prit le risque de manipuler un Myste du 7ème degré qui se préparait à son voyage orphique en Hadès. Un Saltimbanque profita de la proximité d'une entrée vers l'Hadès et d'une Porte vers Nemeth pour tromper l'initié et l'attirer par ruse dans l'Anti-Terre. Le Myste poursuivit sa route jusqu'à la base de la tour et rencontra le Démon, qu'il prit pour un Daïmon. Ce dernier voulut lui faire comprendre son erreur, mais l'humain ne voyait là qu'un ultime test. Adeptes de la chasse aux créatures magiques, il traqua la bête, la démembra et l'offrit rituellement à son Titan. Celui-ci ne répondit pas. A la place Shaïtan apparut et accepta le sacrifice. L'Onirim prenait sa revanche sur Prométhée en convertissant un de ses fidèles à sa cause. L'initiation du Myste fut entièrement remaniée, essentiellement en lui faisant absorber les Pentacles enkhaïbatés d'Adoptés (cette première expérience inspira l'Arcane par la suite pour alimenter Nemeth). Il révéla alors à son nouveau "Titan" le sens des grimoires volés. Le Diable devint le maître incontesté de l'Anti-Terre qui fut rebaptisé Antémonde.

LES BIBLIOTHÈQUES-MONDES MORTES-NÉES

Des Archivistes eurent pour mission de comploter sur terre dans le but de renouveler l'expérience de la tour de Babel. Mais les esprits ont été très marqués par sa chute. Les Mystes ont bien fait leur travail. Des Hermétèques se montèrent, parfois des projets de bibliothèques-mondes, mais aucune n'aboutit. Le spectre de Babel hantait les cauchemars de Lukian. Il lui manquait la stabilité que seule une Marche pouvait lui apporter pour mener à bien son projet.

Les mouvements monastiques (de 1000 à 1200)

Au tournant de l'an mil, la Papesse tenta à nouveau de construire une bibliothèque-monde. Mais cette fois les livres furent répartis sur de nombreuses bibliothèques de petite taille. Malgré un réseau fort, leur dispersion empêcha l'accumulation de charge analogique. Aucune Marche ne s'ouvrit sur Pachad. Lukian soupçonna Alpha-Omega de se douter de quelque chose.

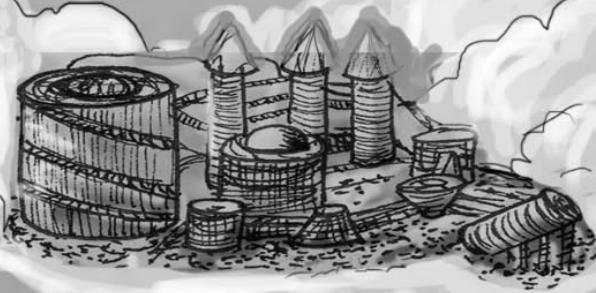
Le Suzerain utilisait la Papesse pour entreposer des livres en attendant leur passage dans la Marche qu'il essayait d'ouvrir. Il délivra à l'Arcane des invocations des Archivistes, en apparence pour les assister dans leur tâche, en réalité pour tenir le compte de leurs collections. Lukian ne se préoccupait pas de l'accès au savoir pour tous. Il prenait les originaux sans vergogne et les conserverait par-devers lui, qu'il en exista des copies ou non. Son but était totalement occulte. Il introduisit d'ailleurs cette manie à la Papesse, qui en conséquence ne progressa pas beaucoup dans la quête du Savoir Absolu.

Les Incunables Souverainetés (de 1400 à 1600)

L'effervescence autour des écrits de l'Antiquité, qui nourrirent la Renaissance, donna à nouveau lieu à un projet de bibliothèque-monde. L'opposition à Lukian vint cette fois du Diable qui, en Italie, déclencha de nombreux incendies. Des rumeurs de tablettes babéliques miraculeusement reconstituées parvinrent aux oreilles de Shaïtan. Pour éviter qu'elles ne mènent la Papesse droit à Nemeth, il ordonna la destruction systématique des Hermétèques pour ne prendre aucun risque.

C'est à cette époque que les Focus d'Invocation des créatures de la Bibliothèque rampante furent les plus populaires.

Marche de
Pachad



Babel

Babylone



Nexus

• *Occultisme et satanisme (vers 1880)*

Après l'épisode de Fulgurance amoureuse avorté avec Moor, Shaïtan devint complètement fou. Décidant que sa Lane était la source de tous ses maux, il prit un malin plaisir à la détruire morceau par morceau. Chacune de ses agressions arrachait dans un éclair des éclats noirs à l'artefact. Il constata qu'à leur contact, un Nephilim devenait rapidement Khaïba. Un plan germa dans son Pentacle malade, destiné à répandre la maladie du Ka dans les rangs de ses frères.

Pour tenter les Nephilim, il transcrivit dans des grimoires les Focus de terribles Invocations d'Aresh, de second et de troisième Cercle. L'encre utilisée avait lentement été distillée à partir d'éclats minuscules de la Lane, véritables petites graines de Khaïba.

Ainsi naquirent les livres maudits, qui rendent fou ceux qui osent les lire. Chaque journée de lecture suscite le gain d'un point de Khaïba, tout comme chaque utilisation du livre comme Focus. Graver une des invocations dans son Pentacle est pure folie et précipite l'Enkhaïbatement.

• *L'invasion silencieuse (de 1999 à nos jours)*

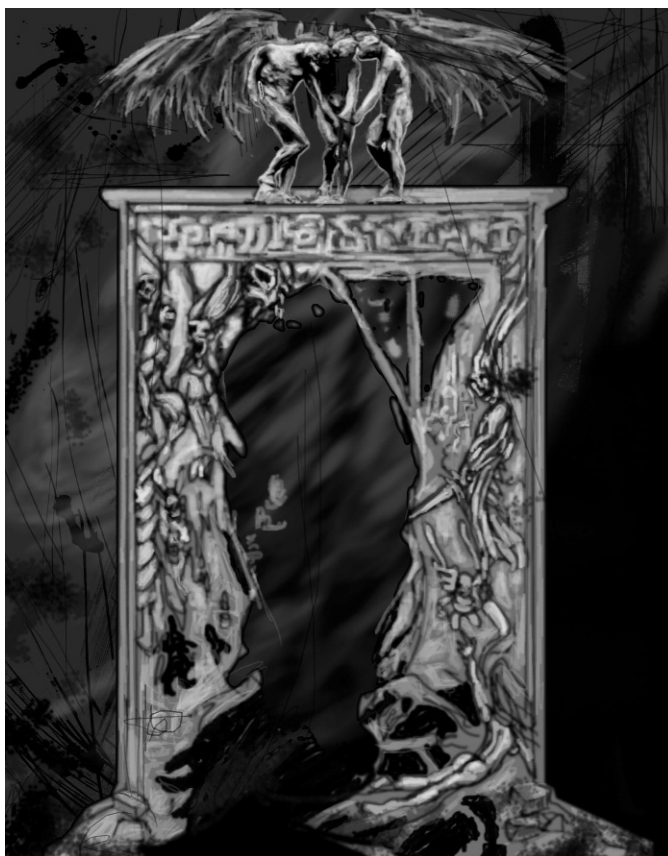
Alors que les créatures de Lukian évitaient absolument tout Adopté du Diable depuis que Lukian avait fermé la porte de Pachad à leur Prince, un Scribe se fit repérer par une des Consciences de Shaïtan. Intrigué par la volonté de la créature à vouloir l'éviter, il la fit interroger par ses Artisans de douleur. Une Invocation d'un Conservateur lui fut arrachée. On exigea de lui qu'il délivre un ouvrage révélant l'histoire de son maître. Shaïtan comprit alors que c'est le Bibliothécaire qui lui ferma l'accès de Pachad.

Le Prince du Diable s'étonna de la capacité des Scribes à parcourir tous les Akasha. Il monta alors un plan insensé. Il allait rouvrir le lien entre Nemeth et la Bibliothèque rampante. Il paria sur le fait qu'une fois dans Pachad, il pourrait atteindre les bibliothèques d'Aggartha par une espèce d'invocation inversée. Il ouvrirait alors de l'intérieur les portes de la Cité des Vertiges à ses troupes. Ces événements sont relatés dans le synopsis "L'invasion dans le silence des bibliothèques" ci-après.

BABEL POUR LES PROFANES

Le XIXe siècle est l'ère des philologues aventuriers. Une pléiade d'aventuriers passionnés fut attirée vers les sites abritant d'anciennes écritures. Ils s'attelèrent avec courage et obstination à la tâche, souvent dangereuse et parfois presque impossible, de copier les textes anciens puis d'en découvrir le sens. Par recoupements et intuitions, ils décryptèrent les messages du passé. Ils constatèrent que les ressemblances entre les langues sont plus importantes que leurs différences.

Les contemporains, héritiers de ces recherches, élaborèrent des théories unificatrices regroupant les familles par ancêtre commun. Les résultats de la grammaire comparée amenèrent les linguistes à partager ce consensus : les langues terrestres sont toutes issues d'une langue primordiale. Si les profanes continuent à ne voir qu'en Babel une allégorie religieuse, l'idée d'une langue d'origine est une des hypothèses scientifiques cadrant le mieux avec les observations. La seule alternative envisagée est que la structure du cerveau humain soit cette origine commune.



Instantanés

Voici cinq synopsis mettant en scène, de près ou de loin, la Bibliothèque rampante et la résolution de ses intrigues millénaires.

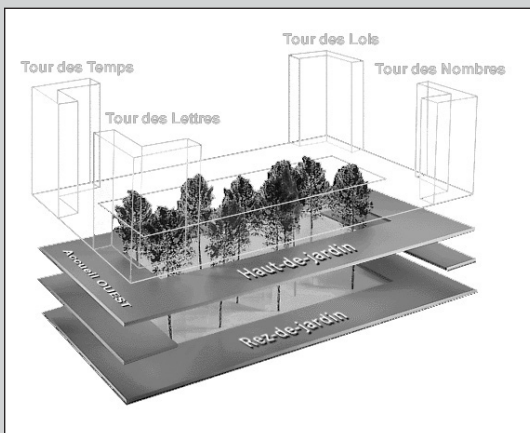
LA PISTE DES CENDRES

Efrayim, Efreet Alchimiste, a un compte à régler avec Hermès. Au milieu de sa quête de l'Alkaest, il s'est perdu dans le labyrinthe de références occultes déployé par son mentor invisible. En conséquence, l'Hermétique de Témara lui reste inaccessible. Convaincu qu'Hermès s'est joué de lui, il cherche à se venger de son humiliation. Le seul indice dont il dispose pour trouver son repaire est un livre rare qu'Hermès avait avec lui lors de leur unique rencontre. Efrayim invoque les *Archivistes, savants lettrés de la Bibliothèque rampante* pour savoir où trouver ce livre. Ceux-ci répondent avec précision et l'Efreet

se rend chez son propriétaire. Il brûle le livre et invoque de nouveau les Archivistes pour en trouver un autre exemplaire... De proche en proche, il compte ainsi remonter la piste du Trois Fois Grand. Les PJs viennent bien sûr d'acquiescer l'ouvrage en question au terme de leur dernière quête. Ils devront repousser les assauts d'Efrayim, l'un après l'autre. Quoi qu'ils fassent, les *Archivistes* savent toujours où se trouve leur exemplaire du livre. Jouez les affrontements, élaborer les tactiques de l'Eolim qui a l'expérience des combats de ce type et un avantage : il ne veut pas récupérer le livre, mais le détruire, ce qui lui laisse une grande latitude dans ses méthodes. Faute de mieux, les PJs pourront s'en remettre à la Justice, mais celle-ci n'aura sans doute pas les moyens d'arrêter l'Alchimiste. L'agitation provoquée par son ancien disciple parviendra finalement aux oreilles d'Hermès, qui contactera les PJs après trois assauts repoussés et leur offrira un Focus pour invoquer les *Scribes minutieux, moines de la Bibliothèque rampante*. Ces créatures réaliseront des copies du précieux ouvrage, ce qui permettra aux PJs de mettre en place un piège pour capturer Efrayim.

LE JARDIN D'EDEN RETROUVÉ (LES JARDINS DU SAVOIR, SUITE ET FIN)

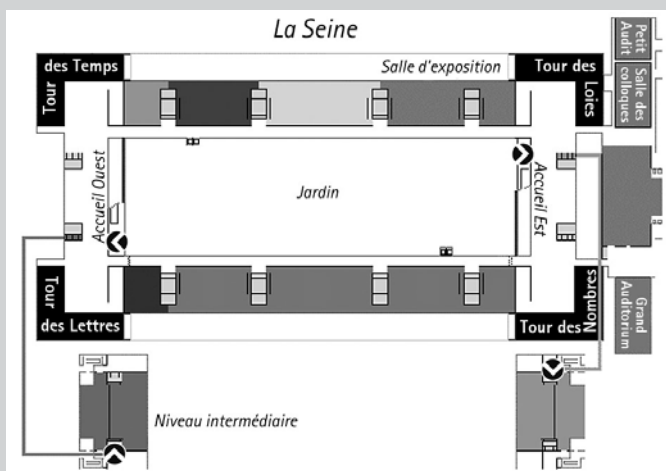
Avec ses tours d'angles comme quatre livres ouverts se faisant face, la BNF délimite au bord du quai François Mauriac à Paris un lieu symbolique dans lequel est enfermé un jardin inaccessible. Les tours sont comme des silos à livres dont on peut suivre le niveau de stockage. Double vitrage et volets de bois d'okoumé évitent aux ouvrages de brûler au soleil.



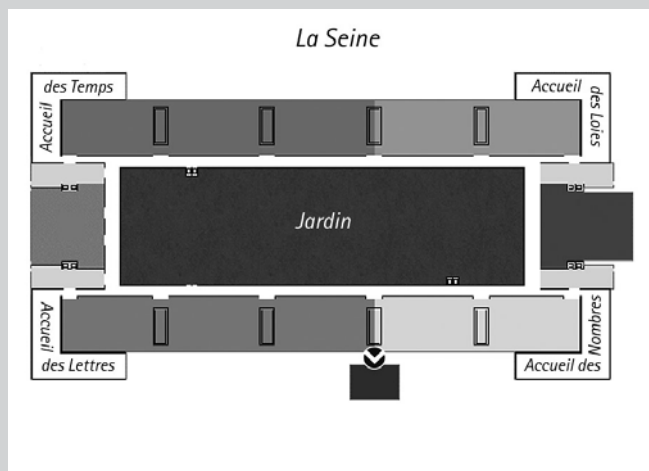
Sous le socle, la bibliothèque s'organise autour du jardin en deux niveaux.

- Au niveau le plus bas, dans la bibliothèque de recherche située en rez-de-jardin, sont accessibles toutes les collections conservées en magasins. Ce niveau est ouvert aux chercheurs et plus largement à tous ceux qui justifient leur besoin de consulter les collections patrimoniales.
- Au niveau supérieur, appelé haut-de-jardin, les salles de lecture sont ouvertes à toute personne majeure. Reliant les tours entre elles, un réseau de services de circulation réservé au chemin des livres et au personnel innerve toutes les activités de l'établissement.
- Le jardin est composé de pins de la forêt de Normandie, et de charmes et bouleaux pour la diversité. Tapissé de bruyères, de fougères, fraisiers sauvage, etc. Il n'est visité que par les oiseaux.

L'architecte souhaitait placer autour de quatre piliers de savoir un jardin inaccessible, un sorte de Jardin d'Eden où Adam, en mangeant le fruit défendu, initia le processus humain de recherche et d'accumulation de connaissance dont la Bibliothèque constitue le fer de lance de l'ère moderne. Cette intention ne fut pas sans conséquence. Une Porte s'ouvrit sur l'ancien jardin d'Eden, c'est-à-dire ni plus ni moins que Nemeth. On peut l'ouvrir en lisant un ouvrage consacré au diable entre les rayons contenant les ouvrages anciennement mis à l'index. Elle donne sur deux arbres cramoisis et déformés, alors que la silhouette d'une imposante tour noire coupe la ligne d'horizon. Pour en savoir plus sur comment sortir vos joueurs de là, vous pouvez lire le Cinquième rêve de Phaéton (cf. Vision-Ka 1).



Haut-de-jardin



Rez-de-jardin



LA NEUVIÈME PORTE

Shaïtan a besoin de livres rares pour faire de Nemeth une bibliothèque d'exception et inciter Lukian à accepter d'en faire sa bibliothèque-monde. Plutôt que de mobiliser ses propres troupes en pleine Invasion silencieuse, il préfère manipuler des initiés humains et Nephilim. Ses livres maudits s'avèrent des outils précieux dans cette entreprise. Il répand la rumeur de l'existence de livres permettant d'invoquer Lucifer, écrits de sa propre main. Il laisse volontiers des pistes conduisant à de véritables raretés, ceux de ses livres maudits dévoilant l'emplacement de Portes menant à Nemeth, le secret du Diable. Il vise ainsi particulièrement les Mystes du Zénith, qui bâtissent leur nouvelle bibliothèque d'Alexandrie. Les amenant à se dévoiler - il est trop tentant pour eux de rechercher des passages vers l'antre de leur vieil adversaire - il repère leurs Zénithèques et les fait vider par ses Fantassins.

Une Diablesse, Saltimbanque de l'Arcane du Diable, est chargée de surveiller les livres maudits et s'arrange pour que les initiés découvrant les Portes ne puissent pas dévoiler ce secret sur la scène occulte. S'ils sont trop expérimentés pour elle, elle se fait tentatrice et les contamine lors d'expériences physiques dont elle a le secret, avant de les précipiter dans Nemeth par ces Portes, où ils finissent consumés dans la tour de Shaïtan.

Le libraire préféré des PJs est intrigué par l'effervescence qui voit le jour autour de certains livres. Il leur demande d'enquêter pour en savoir un peu plus sur ces livres, en échange d'ouvrages occultes qu'il vient d'acquérir.

Les PJs seront amenés à rencontrer nombre d'occultistes prétendant avoir découvert ces livres. Entre les occultistes de salon, et les initiés en mal de prestige, ils feront le tour du petit cercle des bibliophiles.

La Diablesse les repérera, et les tentera avec la Sapience d'un livre maudit dont un exemplaire est consultable à la Bibliothèque Nationale de France. Un Ange Enkhaïbaté près de tomber sous la coupe du Diable, bibliothécaire dans la tour des Lois, l'a soustrait aux profanes.

Pour éviter le piège, les PJs auront la "chance" de trouver la Porte qui s'est ouverte spontanément entre la BNF et Nemeth, indépendamment des plans du Diable (cf. l'encart ci-dessous sur le jardin d'Eden retrouvé). L'Arcane n'a pas conscience de cette Porte, ce qui donne une chance aux PJs de sortir vivant de l'Antémonde. Quand la Diablesse leur proposera de passer une Porte similaire, soi-disant pour parfaire leur Sapience, le piège sera alors transparent. Ils pourront la manipuler à leur tour, par exemple, en envoyant au rendez-vous des *Ministres des Ressemblances* à leur image, tandis qu'un Adopté de la Justice dissimulé sera témoin de cette tentative de destruction de Nephilim. Ensuite, la Force sera alertée et pénétrera

par la Porte de la BNF pour constater l'étendue du pouvoir du Diable, avant d'être éjectés manu militari par des Horreurs en furie. Le jardin d'Eden retrouvé sera décrété zone interdite pour les Nephilim. Pour faire respecter cette règle et s'assurer qu'aucun soldat du Diable ne passe ce seuil, un Ange dracomaque adepte des Glaives élémentaires de feu gardera les lieux.

NEMETH RÉVÉLÉ (AVANT 1999)

Les PJs sont contactés par Karoth, devenu Pyrim après la chute de Babel, qui souhaite leur collaboration dans une mission de sauvetage d'ouvrage. La motivation de son choix peut découler de la réputation que les PJs se sont forgés lors de la résolution de l'affaire précédente. L'ancien Ange les emmène pour une excursion dans les Plans subtils, qui part de Milan. Karoth a en effet découvert un reflet des nuits incendiaires italiennes du temps de la Renaissance. Dans ces bibliothèques transformées en enfers de flammes, il compte sur les PJs pour l'aider à extraire d'anciennes tablettes, précisément celles que le Diable voulait faire disparaître. Son acte de vandale a traumatisé les érudits et esthètes de l'époque. A partir des cauchemars et souvenirs des rares linguistes qui ont pu les lire, une copie de ces tablettes est née dans les Anti-Terres. Pour les ramener sur Terre sans bouleverser la mémoire collective des hommes, Karoth invoquera un Scribe, à qui il fera lire les tablettes. Pendant ce temps il faudra le protéger des horreurs qui surgissent des flammes. Karoth invoquera à nouveau son Scribe à leur sortie de l'Anti-Terre, pour qu'il en réalise une reproduction.

Les tablettes renferment assez d'élément pour découvrir l'existence de Nemeth. On peut en déduire qu'il s'agit de ce qu'il est advenu de Babel après sa chute. A partir de ces informations, l'Arcane de l'Amoureux redécouvrira Nemeth en 1999, juste après que l'existence des Anti-Terres soit rendue publique.



L'INVASION DANS LE SILENCE DES BIBLIOTHÈQUES BAGDAD CAFÉ (APRÈS 1999)

Pour se venger de Lukian, qui lui bloqua l'accès de Pachad, Shaïtan lui propose un marché étonnant. Prétendant vouloir faire la paix, il offre - par l'intermédiaire d'un Adopté Kabbaliste - de lui rendre Nemeth pour qu'il puisse en faire librement une Marche de Pachad. En échange, il ne souhaite qu'un accès réservé au Portail, pour pouvoir enfin explorer son Monde d'élection. Pour étayer sa proposition, il a fait recherché des livres anciens et retranscrire le contenu de ses mémoires - les Consciences - sur parchemin. Sur les étagères de Nemeth s'alignent des exemplaires uniques.

Après de longues tractations, Lukian accepte de se faire invoquer dans Nemeth. Il invoque à son tour Archimodion, le Gardien de Pachad. Celui-ci accepte de construire un Portail pour Shaïtan, maintenant que Lukian a retiré son veto. Par ses vastes portes, la Bibliothèque rampante fait alors son entrée dans l'Antémonde. La tour de Nemeth, infinie, accueille sans état d'âme la masse titanessque de livres qui n'en finissent pas de se répandre. Au centre de la tour, Lukian sent la concentration de Sapience qui tord la réalité autour d'elle. Bientôt, celle-ci est pelée comme une peau d'orange et laisse entrevoir la phrase de l'Alphabet primordial qui définit Nemeth dans l'Eidos. Les deux écritures sont à nouveau mises en contact. Lukian, pont entre le langage du Graal et la langue de la Création se réalise alors complètement et revit le moment de sa naissance. Figé dans l'éternité de la contemplation de la réverbération infinie entre l'Eidos et le Graal, il est transfiguré. Son Ka fusionne avec le Portail de Pachad et le transforme. Celui-ci devient une Porte vers tous les endroits du Graal primordial où affluent des mots écrits avec l'Alphabet primordial. Très peu sont connus, mais une chose est sûre : Aggartha est l'un d'eux.

Alors que Lukian n'est plus, Shaïtan reprend possession de sa tour. Il fait venir ses Fantassins qui s'étaient dissimulés dans une Anti-Terre proche et avec eux franchit la Porte qui mène à Aggartha.

• Et les PJs dans tout ça ?

Lors de l'invocation d'un Archiviste par un Kabbaliste du groupe, ce n'est pas la créature habituelle qui leur répond, mais le Premier Archiviste. Il leur dévoile les plans d'alliance de Lukian et de Shaïtan car il pense, à raison, qu'une fois que son Suzerain aura accompli sa quête, son existence d'Archiviste n'aura plus d'intérêt. Pour s'opposer à ces plans, il leur fournit un Focus d'invocation d'Archimodion. A eux de trouver quelqu'un capable de l'invoquer et de l'empêcher de retourner sur son Monde. Ainsi Lukian ne pourra pas l'invoquer et parvenir à ses fins. Il faudrait idéalement laisser des indices accusant Shaïtan, pour couper court à d'autres alliances. Les PJs sont libres d'alerter les Arcanes Majeurs. L'Amoureux pourra indiquer un accès à Nemeth, tandis que la Force et la Maison-Dieu enverront des Phalanges et des Compagnies en soutien, si une intervention au cœur même de Nemeth s'avère nécessaire.

ET SI... UN DES PJS VEUT EXPLORER LE MONDE DE PACHAD ?

S'il a un Focus de la Bibliothèque rampante gravé dans son Pentacle, Archimodion lui refusera l'accès à son Monde de prédilection. C'est un coup dur pour le Kabbaliste, mais ce synopsis lui donne une chance d'arriver à ses fins. Malheureusement, il devra pour cela laisser Lukian invoquer Archimodion et lever l'interdit sur Shaïtan. Ce faisant, le joueur ouvrira lui-même la porte d'Aggartha pour le Diable. Entre son Aggartha, ou l'Aggartha pour tous, il devra faire un choix.

Un Ange, Hermétéciaire d'une Demeure philosophale fréquentée par les PJs, a eu un accident. C'était un habitué des invocations de la Bibliothèque rampante. Persuadé d'avoir un livre rarissime que Lukian n'aurait jamais lu, il osa l'invoquer. Une faute grave dans son rituel kabbalistique courrouça le Bibliothécaire, qui captura l'impudent et le condamna à trier les livres qui s'écroulent de ses tours un par un, pour un an et un jour.

Alors que personne ne répond aux codes habituels d'ouverture de la porte de l'Hermétèque, les PJs finiront par entrer par la force ou la ruse. Ils découvriront le pentacle mal tracé de l'Ange, ainsi qu'un Focus de l'invocation de Lukian et des Archivistes. Espérons qu'ils invoquent les derniers pour en savoir plus. Après s'être renseigné, l'Archiviste pourra leur confier l'histoire du malheureux Eolim. Suite à une âpre négociation, Lukian consent à le laisser retourner sur l'Athanor céleste, si en échange on lui retrouve des pierres ayant servi à la construction de Babel. Il ne peut leur fournir de précisions géographiques, seulement leur confier quelques livres traitant du sujet. Cette enquête les mène directement sur la piste des ruines du temple d'E-Temen-An-Ki à Babylone.

Babylone se trouve à environ 90 km au sud de Bagdad en Irak. Autant dire que, malgré sa richesse archéologique, le site n'est pas le lieu touristique le plus couru du moment. Les difficultés profanes seront nombreuses, surtout si le pays est en guerre. Les initiés ne seront pas en reste puisque des Attukus surveillent toujours l'endroit. Ils déclencheront s'il le faut leurs propres tempêtes du désert pour se débarrasser des imprudents. Les PJs pourront trouver refuge auprès des Selenim locaux. Ces derniers s'intéresseront de très près aux investigations des joueurs, curieux de trouver enfin cette Porte qui leur échappe, vers l'Anti-Terre des Attukus. Ils se feront passer pour des membres de la Renaissance, bien qu'ils soient fidèles au Culte de Lilith, pour favoriser les contacts avec les PJs. S'ils savaient ce qui les y attend, ils seraient moins zélés... Les PJs ne trouveront du secours qu'auprès d'une société secrète européenne, les Héritiers de Babel, qui cherche des tablettes ayant survécues à la tour. Ils comptent publier ce qu'ils trouveront pour initier massivement les profanes. Leur couverture est une association littéraire, derrière laquelle se cacheraient aussi certains membres des Argyrope.

Les pierres recherchées sont ensevelies sous des tonnes de gravas, au cœur d'un dédale chthonien que les Attukus répugnent à explorer. Ils ne font que le garder. Ce labyrinthe enferme aussi le souvenir de ce qu'ils étaient avant leur chute, des Anges pionniers de la Sapience, souvenir qu'ils préfèrent garder enfoui profondément dans leur Pentacle. Les dalles de pierres sont recouvertes de peintures qu'ils ont exécutées lors de leurs premières visites de Temen. Ce sont de véritables Focus avant la lettre. Celui qui les utilise pour invoquer les hôtes de la Bibliothèque rampante peut le faire sans effet secondaire (voir l'encadré "Pour le Meneur de jeu").

Claude Guéant

Merci à Fabien Fleurier qui inventa l'illusion de la Bibliothèque rampante.

Illustrations : Grégory Lecourt et Goulven Quentel



G R I M O I R E

Les hôtes de la Bibliothèque rampante



LES ARCHIVISTES, SAVANTS LETTRÉS DE LA BIBLIOTHÈQUE RAMPANTE



Cercle : Sceaux

Sephirah : Hod

Élément : Air

Monde : Pachad

Contrat : Pas Difficile (-1)

Échec (Allié) : Il refuse d'apparaître avant le prochain jeudi, prétextant une tâche de classement harassante.

Échec (Féal) : Les indications données sont fausses, mais convaincantes.

Maladresse : Outré par l'ignorance du Kabbaliste, l'Archiviste refusera définitivement de donner toute indication quant à ce livre.

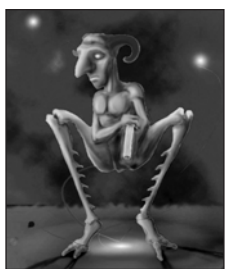
Focus : La toile de Breughel intitulé "La tour de Babel".

Cette créature d'une trentaine de centimètres dispose de huit pattes comme une araignée. A défaut de toile, elle secrète de l'encre au bout de ses pattes dont elle se sert pour écrire des messages dans de nombreuses langues, à la manière d'une imprimante au style impressionniste.

L'Archiviste est capable de donner tous les détails techniques concernant un livre que le Kabbaliste possède ou recherche. Il en connaît les différentes versions, qui les a imprimés, où elles ont été fabriquées, quelles sont les traductions disponibles, etc.

A moins que le livre n'ait été protégé magiquement, la créature peut indiquer où on peut trouver l'édition que cherche le Nephilim. C'est toujours la version la plus accessible qui est révélée, pas celle que possède une Figure ou un Initié - sauf dans le cas où ce dernier en serait le seul dépositaire.

LES CONSERVATEURS, DÉPOSITAIRES DES COLLECTIONS EXOTIQUES DE LA BIBLIOTHÈQUE RAMPANTE



Cercle : Pentacle

Sephirah : Tipheret

Élément : Air

Monde : Pachad

Contrat : Assez Difficile

Échec (Allié) : Le Conservateur refuse d'apparaître avant le prochain jeudi.

Échec (Féal) : Le Conservateur associe le livre à un autre Nephilim (qui pourra l'invoquer, même s'il ne le sait pas), cette copie est donc perdue; ou alors il lui ramène un autre livre, complètement trivial.

Maladresse : Le livre demandé est perdu pendant le transport ou le livre confié est listé dans l'enfer de la Bibliothèque rampante comme livre superflu.

Focus : Des tablettes exhumées sur le site archéologique de la bibliothèque d'Alexandrie lors de sa reconstruction.

Ces créatures humanoïdes, aux pattes de sauterelles, se proposent de garder une copie des livres du Kabbaliste dans leur monde.

Ils y seront à l'abri des outrages du temps et des accidents de l'histoire (vols, incendies, falsifications, etc.). Entre deux incarnations, le Nephilim peut ainsi reconstituer facilement sa bibliothèque.

A noter qu'aucune créature de Kabbale n'est capable d'emmener quelque objet matériel que ce soit dans leur Monde d'origine. Aussi les Conservateurs sont-ils toujours accompagnés par un Scribe qui lira et mémorisera l'ouvrage que le Nephilim souhaite protéger. De retour dans leur Monde, il en fera une copie avec les matières premières de Pachad. Cette copie pourra être apportée au Kabbaliste quand il invoque un Archiviste ou un Conservateur. Il suffit qu'il le précise au moment de l'appel. L'ouvrage est quasi-invisible aux yeux des profanes, seul les Nephilim peuvent vraiment le voir. Il retourne dans la Bibliothèque rampante au terme de l'invocation.

A chaque invocation, le Kabbaliste ne peut confier ou récupérer qu'un seul ouvrage.

LES SCRIBES MINUTIEUX, MOINES DE LA BIBLIOTHÈQUE RAMPANTE

**Cercle** : Sceaux**Sephirah** : Hod**Élément** : Air**Monde** : Pachad**Contrat** : Peu Difficile (-1)**Échec (Allié)** : Le Scribe lit le livre, mais il ne voudra jamais le retranscrire pour le Kabbaliste.**Échec (Féal)** : Le Scribe lit le livre et le "corrige" en le raturant copieusement.**Maladresse** : Il lit le livre en diagonale ou le recopie de façon fantaisiste ("..." Difficile de s'en rendre compte).**Focus** : Une toile peinte durant la Renaissance italienne.

Un Scribe minutieux se présente sous la forme d'un humain avec une tête démesurément grande dotée de trois paires d'yeux, ainsi que deux paires de bras. Il transporte toujours une sacoche remplie à ras bord d'ustensiles de calligraphie et est vêtu d'une robe de bure.

Il ne voudra réaliser que deux tâches :

- La première tâche consiste à lire attentivement un livre, ou n'importe quel autre support de l'écriture. Le scribe chausse alors ses paires de lunettes et se met à la tâche. Il lui faut en moyenne une heure pour lire un livre de taille moyenne. Une fois lu, le Scribe peut se souvenir de la forme et du fond du livre jusqu'au prochain jeudi.
- La deuxième tâche consiste à faire une reproduction d'un livre dont il se souvient. Il sort de sa sacoche tous les matériaux et outils nécessaires à sa reproduction exacte. Il y incorpore plus ou moins discrètement sa signature, car un scribe n'est pas un faussaire. Il lui faut une journée complète pour retranscrire un livre de taille moyenne.

Si le livre contient un Focus d'une Science occulte, le Kabbaliste pourra demander de lui les retranscrire. Le Scribe doit alors tester son Contrat contre la difficulté de déchiffrement du Focus, modifié par sa compétence Langue. En cas de succès le Focus est incorporé à la copie.

Les Scribes lisent et écrivent six groupes de langues au niveau Compagnon. Elles peuvent être choisies ou tirées au hasard dans le tableau suivant.

D20	Langues
1	Groupe indo-iranien : hindi, ourdou, tsigane, sanskrit, vieux persan, persan moderne (iranien), afghan, kurde, tadjik, ossète
2	Groupe hellénique : grec moderne et ancien
3	Groupe italique : latin, espagnol, catalan, portugais, français et roumain
4	Groupe celtique : gaulois, celtibère, breton, gallois, cornique, irlandais, écossais
5	Groupe germanique : anglais, frison, allemand, néerlandais, flamand, danois, norvégien, suédois et islandais
6	Groupe slave : russe, biélorusse, ukrainien, vieux slave, polonais, tchèque, slovaque, serbo-croate, slovène, macédonien, bulgare
7	Groupe arménien
8	Famille ouralique : finnois, hongrois, estonien, lapon, mordve, samoyède
9	Famille basque
10	Groupe sémitique : arabe, éthiopien, hébreu israélien, araméen
11	Groupe hamitique : ancien égyptien, copte, libyque, kabyle, touareg
12	Groupe couchitique : bedja, afar, somali
13	Famille nigéro-kordofanienne : bantou, swahili, lingola, zoulou
14	Famille nilo-saharienne : longo, bari, masai
15	Groupe turc : turc, azerbaïdjanais, kirghize, kazakh, ouzbek, turkmène, tatar
16	Groupe mongol : mongol, kalmouk, bouriate, khalkha
17	Groupe toungouze : toungouze, mandchoue, coréen, japonais
18	Famille sino-tibétaine : chinois (mandarin), wu, cantonais, tibétain, birman
19	Famille auto-asiatique : Môn-khmer (cambodgien), vietnamien
20	Famille austronésienne : Malais, indonésien, malgache, polynésien (tahitien, maori...), mélanésien, micronésien.

POUR LE MENEUR DE JEU

Les Archivistes

Un Archiviste ne révèle jamais qui est le propriétaire d'un livre confié aux Conservateurs, même s'il s'agit d'un exemplaire unique. Il prétendra qu'il est détruit ou mettra le Kabbaliste sur une mauvaise piste s'il insiste. De plus, il indiquera de préférence les copies réalisées par un des Scribes minutieux, de manière à favoriser les rencontres avec les Kabbalistes disposant de leur invocation et ainsi densifier le réseau de Lukian.

Les Scribes

Le Scribe fera systématiquement une reproduction supplémentaire de chaque livre qui lui est montré, qu'il incorporera à la Bibliothèque rampante.

Retrouvez les cartes de Kabbale des hôtes de la Bibliothèque rampante page 85

MJ ONLY

A I D E S D E J E U

LA TOUR BABELIQUE



La tour babélique est une Écume Prénante dominée par les Champs d'Air.

Note : cet Akasha est présenté succinctement dans Le Codex des Nephilim, page 78.

ORIGINE

L'Akasha de la tour babélique n'est pas né de la construction, ni de la chute de la tour de Babel, ni même de son histoire. Il a été engendré par les premiers bibliothécaires et les premiers érudits, ceux qui étaient prêts à donner leur vie pour sauver des livres et ceux qui souhaitaient les rassembler pour donner la connaissance au plus grand nombre. En deux mots, ceux dont les aspirations étaient proches des bâtisseurs de la tour de Babel.

L'Akasha s'est développé grâce aux nombreux érudits qui partagèrent ces mêmes idéaux : moines copistes, encyclopédistes et plus largement, les personnes ayant participé à la transmission du savoir comme Jules Ferry.

DÉCORS

La tour babélique est une... tour. Une tour immense dont on ne peut sortir, ni même voir vers l'extérieur. Les 8697 étages sont tour à tour ronds, carrés ou hexagonaux. Les murs sont recouverts de rayonnages remplis de livres, de rouleaux de parchemins, de pierres gravées et même de CD-ROM. Comme toutes les époques se croisent, depuis la Chute jusqu'aux temps présents, tous les supports de l'information et de la culture sont représentés.

Chaque étage est lié à une époque et à un pays particulier. Ainsi, un étage est dévolu aux moines copistes du Xe siècle, un autre, aux scribes égyptiens de la XIIe dynastie, un autre, aux auteurs de l'Encyclopédie... Les étages ne sont jamais ordonnés de la même manière, chaque jour ils se déplacent dans la tour selon une loi mathématique complexe liée aux arcs historiques (cf. *Le Codex des Nephilim*).

La plupart des écrits réalisés depuis l'aube des temps existent en un exemplaire au moins dans l'Akasha, mais pas tous. En effet, tout dépend de la volonté de leur(s) auteur(s). Si ce ou ces dernier(s) ne souhaitait(ent) pas que leurs écrits soient diffusés, ils sont absents du Plan subtil. Ainsi, les journaux intimes, les archives des Arcanes et des institutions religieuses ou gouvernementales, certains ordres secrets émis par de hauts dignitaires et beaucoup d'autres choses sont absents des rayonnages. De même, les écrits "magiques", comme les focus ou les rituels des Mystes sont absents ou modifiés de telle façon que leur caractère magique a disparu.

Si les écrits sont généralement attachés à un étage donné, ils peuvent être déplacés par les habitants de la tour. Il arrive régulièrement que des personnages issus de périodes pré-contemporaines tentent de déchiffrer la surface de CD-ROM et que des moines copistes enluminent des romans de Barbara Cartland...

Comme cela a été dit plus haut, on ne peut sortir de la tour. Il faut dire qu'elle n'a ni porte, ni fenêtre. Creuser les murs serait dangereux vu la nature de ceux-ci (cf. *Habitants*). La lumière est diffusée tantôt par des chandelles, des lampes à pétrole ou des ampoules électriques, tantôt par rien de concret, elle est tout simplement là.

HABITANTS

Les habitants ont presque tous l'apparence d'êtres humains et sont à l'image de ceux qui ont engendré et nourri l'Akasha. Ainsi, on peut croiser le reflet akashique d'Hérodote, de Champollion, d'Irysos ou de Voltaire. Tous vivent dans les étages correspondants à leur époque et à leur pays, mais il leur arrive de se déplacer : il est possible de croiser un navigateur et explorateur chinois en pleine discussion théologique avec un conteur africain.

Un personnage particulièrement important de l'Akasha est Hosh, un vieil homme à la large carrure portant une barbe grise, un vieux pantalon en toile élimé aux genoux et une vieille chemise aux nombreuses tâches. Hosh est toujours pressé, il faut dire qu'il est le réparateur de la tour : il bouche les fêlures, refait les plâtres... Il est très facile de le rencontrer car il semble être partout en même temps, ce qui n'est pas tout à fait faux : il existe en mille exemplaires liés en une conscience collective. Chaque reflet a la même connaissance que les autres. Peu de gens connaissent son secret, car on ne peut jamais voir deux reflets en même temps.

Contrairement à ce que croient les Immortels connaissant cet Akasha, Hosh n'est pas la Chimère. D'ailleurs, celle-ci n'est pas personnifiée. L'Akasha abrite divers êtres particuliers et doués de pouvoirs magiques tel le reflet du dieu Thot ou la personnification de Sophia, mais aucun d'eux n'est la Chimère. Cette dernière est la tour elle-même : les murs, les marches, les meubles et les rayonnages, tout ce qui n'est ni un habitant, ni un livre, est une partie de la Chimère.

PORTES

Le Septentrion et le Midi n'admettent pas de Portes.

Orient : cette Porte mène à une Écume inspirée de l'épopée d'Alexandre le Grand. Elle est matérialisée par un miroir situé dans l'étage dévolu à la bibliothèque d'Alexandrie et projette le voyageur qui le traverse dans l'équivalent de cette bibliothèque dans l'autre Écume. Pour la franchir, il faut traverser le miroir en chantant – eh oui ! – un passage de *Alice au pays des merveilles*.

Occident : cette Porte mène au monde profane. Son défaut est qu'elle n'est pas fixe. En général, un individu ne peut l'utiliser pour sortir que s'il l'a empruntée pour entrer – et dans ce cas, elle se trouve au même endroit que lorsqu'il est arrivé. Cela signifie qu'un individu arrivé par une autre Porte ne peut regagner le monde profane depuis la tour babélique, mais aussi qu'il peut exister plusieurs "exemplaires" de cette Porte en même temps (voir *Comment entrer dans la tour babélique*).

Zénith : cette Porte conduit à un Archipel lié aux différents mythes de la tour de Babel. La passer est une quête très ardue puisqu'il faut parvenir au sommet de la tour babélique alors que l'ordre des étages change régulièrement. Il faut donc parvenir à comprendre et à anticiper le mouvement de ces derniers – des mois d'études et de calculs ainsi que de bonnes connaissances en mathématiques sont nécessaires.

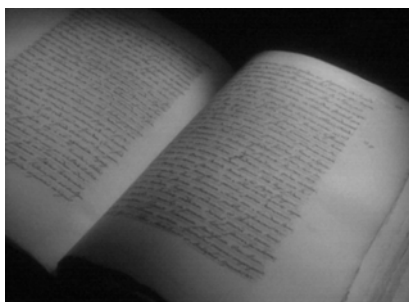
Nadir : la Porte mène à une Anti-Terre des Ténèbres engendrées par les destructions des cultures et des savoirs. On y croise des nazis commettant des autodafés, des catholiques pourchassant des protestants, des conquistadores traînant des indiens enchaînés, des prêtres d'Amon traquant le nom d'Akhenaton sur les pierres pour l'effacer... Une Boussole l'indiquera toujours à l'endroit où se tient son porteur car cette Porte peut apparaître partout dans la tour. La clef pour l'ouvrir est identique à celle qui permet de la faire apparaître : il "suffit" de détruire un étage de la tour babélique.

COMMENT ENTRER DANS LA TOUR BABÉLIQUE

L'accès à la tour babélique depuis le monde profane n'est pas fixe, mais une fois qu'on a pénétré dans l'Akasha, il est possible d'y trouver le focus d'un sortilège de Basse Magie permettant d'y retourner ultérieurement. Ce sort n'est pas inscrit dans un ouvrage – comme cela a été dit, la tour ne recèle pas d'ouvrage à caractère magique. Pour l'acquérir, il faut "lire entre les lignes", s'intéresser à tout ce qui n'attire pas l'œil de prime abord : les murs, l'agencement des étages et des meubles, la diffusion de la lumière... Tout ce qui compose la Chimère en somme.

Techniquement, un Immortel doit passer au moins cent-onze heures – pourquoi cent-onze ? la réponse nécessite une quête de longue haleine ! – à étudier ces différents aspects et le joueur doit réussir un test d'Initié – de Ka-air Assez Difficile ou de Ka Dominant Très Difficile au choix – pour comprendre le sort (Basse Magie, Peu Difficile, il nécessite d'être Maître en Modifier pour être appréhendé). Celui-ci, une fois lancé sur un ouvrage du monde profane, ouvre une Porte vers la tour babélique. Il suffit que l'ouvrage ciblé soit présent dans l'Akasha. Ainsi, la Porte est un pont entre l'ouvrage dans le monde profane et son reflet dans l'Akasha car c'est dans celui-ci qu'elle apparaît.

DE LA RECHERCHE D'UN OUVRAGE



Il est difficile de se repérer dans le dédale que forment les étages de la tour babélique et presque impossible de trouver l'ouvrage que l'on cherche à moins de passer plusieurs jours dans l'Akasha ou de se créer un réseau d'informations auprès des habitants et ainsi

trouver plus facilement ce que l'on cherche. En effet, les habitants savent toujours où se trouve tel ou tel étage – mais ils ne prévoient pas leurs mouvements. De plus, les nouvelles vont très vite dans l'Akasha.

INTRIGUES

Évidemment, cet Akasha attire de nombreux initiés avides de savoir. La majorité sont des érudits qui préfèrent voir l'Akasha comme un terrain neutre plutôt que comme une terre à posséder, mais pas tous...

La Papesse : certains membres du projet Babelscape – ce plan de l'Arcane II réalisé avec l'aide du Chariot vise la création d'une immense bibliothèque virtuelle – connaissent la tour babélique. Ils n'en ont pas parlé aux dirigeants de l'Arcane. En effet, ces Adoptés font partie d'un groupuscule dont les idées sont proches de celles du Bateleur et souhaitant rendre Babelscape accessible à tous, convaincus que le savoir tuera dans l'œuf toute tentative d'initiation par un Arcane mineur...

La Bateleur : une petite fraternité de cet Arcane a appris l'existence de l'Akasha par le biais des membres de la Papesse et y emmène régulièrement des humains.

La Maison-Dieu : cet Arcane ne connaît pas l'existence de la tour babélique. Si cela devait arriver, Dracka, le Prince de l'Arcane, demanderait à ce que les lieux "soient sécurisés" afin qu'aucun initié humain ne puisse l'atteindre. La tâche étant impossible, il finira par demander sa destruction pour les mêmes raisons que celle de la bibliothèque d'Alexandrie "si nous ne pouvons posséder ces ouvrages, personne ne doit le pouvoir". Cette destruction sera des plus discrètes afin qu'on ne soupçonne pas la Maison-Dieu.

Albus de Clervène, R+C : cet Imperator de la branche de l'Espace a découvert la tour babélique à la fin des années 80. Il y vient très souvent pour discuter avec des érudits, notamment les philosophes des Lumières. Son Magister a récemment lancé un projet visant à isoler la tour babélique des autres Akasha, puis d'en faire une prison élémentaire pour les Immortels. Albus n'apprécie que moyennement cette idée et fait tout pour ralentir sa mise en œuvre. Il craint, à juste titre, que ses rapports avec les habitants, qui sont très bons, ne se dégradent.

L'Ordre de Malte : cette obédience de Manteaux Rouges a découvert la tour babélique par le biais de ses Chevaliers Rêveurs. Le Grand Maître de l'Ordre aimerait que l'un des Galions élémentaires l'accoste et en prenne le contrôle, mais d'intenses remous dans l'Océan intérieur – la mer astrale –, ont fait avorter toutes les tentatives. Les Chevaliers ont bien compris qu'un monstre marin rodait autour du Plan subtil et Philippe de Villiers de l'Isle-Adam (cf. Les Arcanes mineurs, p.193) a planifié une attaque lancée sur trois fronts différents par trois Galions élémentaires, convaincus que l'Orichalque aura raison de la créature...

Un saurien blanc : les remous dans l'Océan intérieur sont provoqués par un saurien blanc – un de ceux qui ont refusé de suivre Mu – au nom imprononçable : jkslhmnkksl. Il garde l'Akasha qui est pour lui une source d'information inestimable. En effet, il est capable d'envoyer des projections fantomatiques lunaires qui, à défaut d'être matérielles, sont capables de lire. Jkslhmnkksl a pu ainsi suivre l'évolution de la pensée et des découvertes humaines.

Jkslhmnkksl est sensible à l'Orichalque, mais il est capable d'influencer les décisions des humains et même de les contrôler par le biais de leurs rêves. La victoire des Templiers n'est pas garantie, surtout que jkslhmnkksl songe à communiquer avec Albus de Clervène afin de s'allier à lui en se faisant passer pour la Chimère de la tour...

Vincent Kaufmann

C O U R R I E R

LES HÉRITIERS DE BABEL

Suite à l'annonce d'un dossier spécial Babel dans Vision Ka n°4, la rédaction a reçu dans sa boîte aux lettres un texte bien étrange. A sa lecture, vous pourrez constater que l'auteur croit divulguer certains "secrets" concernant notre association, les Héritiers de Babel.

Ce tissu de mensonges ne peut être l'œuvre que d'un petit plaisantin, mais pour lui montrer notre sens de l'humour, le comité de rédaction a décidé de publier ce texte tel que nous l'avons reçu. A vous de juger.

Les Héritiers de Babel est vu par les profanes comme une association de jeu de rôle. En effet, cette association, répertoriée dans le Journal Officiel, est connue dans le petit monde du jeu de rôle et s'est donnée comme but de promouvoir Nephilim, le jeu de rôle de l'occulte contemporain. Mais pour ma part je n'ai pas du tout la même vision de la réalité. Je vais vous le prouver en vous révélant certains secrets de ce nouvel Arcane.

Le Duc de Saint-Amand

HISTOIRE INVISIBLE

Sous l'Atlantide, l'ArKaNa des Dispensateurs du Savoir s'était donné comme objectif de révéler les secrets du Graal primordial à tous les êtres, Kaïm ou humains sans distinction. Les Dispensateurs voyaient d'un bon œil les travaux de Prométhée, mais les trouvaient incomplets. Tous les êtres, même les Kaïm, devaient être égaux devant la Sapience.

Pour eux, la connaissance était universelle et ne devait surtout pas être cachée, ce qui empêcherait certainement l'évolution harmonieuse du monde et de ses habitants. Leurs dogmes furent rejetés par la majorité des Kaïm, seuls certains Prométhéens les comprirent.

Ce rejet radical encouragea certains membres de l'ArKaNa à quitter l'Atlantide pour des terres plus accueillantes. Ces derniers s'installèrent sur une terre connue plus tard sous le nom de Mésopotamie. Ils vécurent en paix pendant quelques siècles avec les habitants de ces régions, dévoilant certains secrets aux hommes et aux Kaïm qui avaient choisi de les suivre. La chute d'Orichalka ne les troubla guère; ils durent néanmoins s'incarner, acte qui les rapprochaient de l'homme et qui ne fut pas aussi douloureux que pour la majorité des Nephilim.

Cette entente perdura et se transforma lentement en une alliance. Celle-ci devint finalement après quelques siècles l'un des premiers Compacts secrets. Pour concrétiser leur objectif, les Dispensateurs du Savoir décidèrent de participer à la concrétisation d'une tour, dite de Babel. Cette tour devait accueillir l'ensemble des connaissances du monde entier accessibles sans limite à tous les êtres sans distinction. Ce projet se révéla une utopie. En effet, les différents protagonistes tentèrent de s'approprier le savoir, refusant une divulgation globale des secrets à tous les acteurs du monde occulte.

Cet échec ne découragea pas les membres de l'ArKaNa qui continuèrent leur travail méticuleux en gravant dans les Champs magiques certains secrets. Ils étaient seulement visibles en Vision Ka. Pour les humains, aveugles à la Magie, ils procédèrent autrement. Ils utilisèrent différents manuscrits classés dans la tour de Babel dont ils grattèrent la première écriture pour graver les révélations par dessus.

Cette technique fut connue plus tard sous le nom de Palimpseste. La chute de la tour de Babel dans les entrailles des cauchemars humains affecta, contrairement à la chute de l'Atlantide, les Dispensateurs du Savoir. A partir de cette date, ils abandonnèrent cette appellation et décidèrent de se nommer les Héritiers de Babel. Ensuite, pour couper radicalement avec le lieu de leur déchéance, ils décidèrent de fuir vers l'Égypte.

C'est à cette époque, en -1350, qu'ils rencontrèrent Akhenaton, pharaon de la XVIII^e dynastie. Celui-ci comprit rapidement que cet ArKaNa avait une place à part dans la société Nephilim. Il vit même au cœur des possibles que les Dispensateurs du Savoir joueraient un grand rôle dans le futur.

Cette vision explique que lorsqu'il déroba les vingt deux pétales à Ram, qui lui permirent de façonner les vingt deux Arcanes Majeurs, il garda jalousement un secret. En effet, lors du vol, Akhenaton avait également arraché une partie du bloc adamantique de Shambhala. Cette pierre de Vérité fut cachée par le pharaon hérétique dans le Saint des Saints d'un temple d'Akhet-Aton dédié à la gloire d'Aton.

Ayant accompli la Quête des vingt deux Lames, Akhenaton, trahi par Nefertiti sa compagne et son médecin, dut fuir la capitale d'Égypte, abandonnant ainsi la pierre adamantique. Il n'a pas eu le temps d'accomplir la Quête de cette lame si particulière. La lame des Dispensateurs n'existe donc pas en tant que telle. Ce n'est qu'une idée prête à germer.

A la fin du règne d'Akhenaton, les prêtres d'Amon font disparaître toute trace de leur ancien pharaon. L'un de ces prêtres va par le plus grand des hasards découvrir au cœur d'un des temples d'Akhet-Aton, une pierre dégagant une source de Sapience incroyable. Avidé de connaissances, le myste d'Isis s'empara de celle-ci et prit la fuite vers la Grèce.

Dans le même temps, les Héritiers de Babel se dispersèrent en Égypte à la recherche d'une terre accueillante où ils pourraient tenter à nouveau leur projet Babel. C'est la bibliothèque d'Alexandrie qui relança les Héritiers dans leur quête dispensatrice de révélations. Mais à nouveau, les Arcanes mineurs et certaines Arcanes Majeurs - la Papesse et la Maison Dieu - les empêchèrent d'aboutir dans leur plan. A cette époque, certains Héritiers furent même condamner par la Justice en violation de la Loi de l'Hermétisme. A partir de cette date, les Héritiers de Babel disparaissent de l'Histoire invisible.

Il faudra attendre un peu plus de 2000 ans pour que les Héritiers décident à refaire surface. En 2001 à Paris, un conclave réunissant les derniers Dispensateurs de Savoir donna naissance à un nouvel Arcane. En effet, la pierre de Vérité avait été retrouvé. L'histoire ne rapporte pas comment elle est arrivé entre les mains de l'un des Dispensateurs, mais en revanche on sait que la pierre avait été taillé et gravé pour prendre la forme d'une lame. Sans aucun doute, cette lame jouera un rôle dans les Guerres de l'Apocalypse à venir, période placée sous l'égide de la Révélation. Les Héritiers de Babel peuvent enfin espérer réussir dans leurs objectifs, révéler certains secrets restés enfouis depuis des millénaires aux profanes et aux initiés.

RÔLES

• Rôle profane

Nous passerons rapidement sur son rôle profane qui n'a guère d'intérêt dans notre exposé. Ils se disent vouloir promouvoir un jeu de rôle, Nephilim, édité par les éditions ArKaNa. Intéressons nous plutôt à leurs activités réelles qui cachent bien sûr des secrets forts troublants.

• Rôle occulte

Ce nouvel Arcane souhaite tout simplement dévoilé les Vérités du Monde à tous les acteurs occultes quel qu'ils soient, aux Immortels comme aux mortels, aux profanes comme aux initiés. Mais ces révélations sont mesurées, c'est-à-dire qu'ils essaient de dévoiler l'information à la bonne cible et au bon moment. Cet objectif titanesque s'appuie sur plusieurs supports.

En premier lieu, l' " association " des Héritiers de Babel édite un fanzine, Vision Ka. Cette publication comprend des articles sur ce jeu de rôle Nephilim, mais une lecture attentive de ces textes m'a appris certains secrets. En effet, les auteurs de ces textes font partie pour certains de sociétés secrètes. Un groupuscule d'érudits, les Argyrope, a infiltré l' " association " et a réussi à publier certains de ces textes impubliables par une voie officielle. Des secrets sur une vie extra-terrestre sont par exemple dévoilés impunément aux lecteurs de ce fanzine. Ils vont même plus loin, en révélant les mystères de la Kabbale juive, tradition ésotérique interdite aux profanes.

Parallèlement à Vision Ka, l' " association " publie un pamphlet de quelques pages, Le Palimpseste. Je n'ai réussi à me procurer qu'un seul exemplaire. En exemplaire réduit, ce bulletin a été donné gratuitement lors de conventions ludiques. On voit par là que tous les moyens sont bons pour offrir des secrets multi-millénaires à ses lecteurs qui de plus ne font pas partie des Héritiers de Babel et sont encore moins, pour la plupart, des joueurs de Nephilim.

Les Héritiers de Babel dans le monde occulte contemporain, voire même dans l'univers, se situent entre les quatre principes de Ram - corps, esprit, temps et espace - et les sept voies du Monde. Ainsi, ils incarnent une certaine neutralité et englobent donc les onze principes précédemment énumérés. Ce chiffre a influencé l'organisation de l'Arcane.

J'espère, vous le comprenez mieux que moi, que cette hérésie ne se reproduira plus. Dans tous les cas, j'y ai veillé en informant un Frère de la Maison Dieu.

En second lieu, l' " association " utilise l'internet pour atteindre ses objectifs. Un " forum ", en accès restreint aux seuls " adhérents " (il faut quand même donner l'impression d'un certain hermétisme) est ouvert sur le net. J'ai réussi à m'introduire sur celui-ci en payant ma cotisation. On y discute des projets de l'association, un peu de Nephilim, mais rien de véritablement occulte. Ainsi, je me suis douté que derrière ce " forum ", il existait une autre *mailing list* cachée. Par de subtils subterfuges, j'ai réussi à l'intégrer, et c'est ainsi que j'ai découvert les différents plans secrets de l'Arcane. Je vous en dévoilerai certains dans la dernière partie de mon exposé, les Intrigues.

MEMBRES

Vous verrez que certains Héritiers n'ont pas peur de se présenter à visage découvert sur les différents médias de l' " association ".

• La Cour des Arcanes

La Cour des Arcanes joue le rôle d'organe dirigeant. Il est composé de onze membres, nombre très important au sein des Héritiers de Babel (cf. Encart pages suivantes).

* La Cour des Arcanes est dirigé par le **Patriarche**, un Selenim spécialiste de l'Anamorphose. Toutefois, de nombreuses rumeurs affirment qu'il serait mort, voire même qu'il aurait atteint son Apothéose.

* "**Celui qui voit**" est un Ange, Arpenteur du monde parfait de Sohar et Inconnaissable suivant les chemins de l'Arbre de Vie, aux portes de Chokmah. Ce Nephilim est également un Adopté de la Tempérance, Maître de vie de l'Hospice de la conciliation de Paris. Des rumeurs circulent : il serait le gardien des chemins menant à la Cité des Vertiges, les Portes d'Aggartha.

* **Assyrl** est un Sphinx Kabbaliste, très proche des livres. C'est un ancien Adopté de la Papesse. Déçu par son Arcane, il décida de devenir membre des Héritiers de Babel qui avait une vision assez proche de la sienne concernant la divulgation du savoir. Actuellement, il développe sa propre bibliothèque - connue sous le nom d'Index - dans laquelle il aime s'enfermer pour "Respirer...".

* **Moïsha**, une Naïade, Adoptée par le passé par La Papesse, puis par L'Amoureux, actuellement sans devoir auprès de l'une ni de l'autre. Écœurée par le monde actuel, pleurant un temps qui n'existe plus, elle aimerait reconstruire le monde à l'image de son désir pour jouir pleinement de l'Éternité. Elle aime les mots et l'ivresse de la lecture, elle fuit le conflit et le contact répugnant des Arcanes mineurs. Les Ar-Kaïm lui font peur et la fascinent à la fois. Le destin lui a choisi un Simulacre sur mesure, une pianiste amoureuse d'un souvenir.

* **Rafaël** est un Bohémien qui a quitté sa caravane et s'est perdu à dessein dans les ruelles des villes. Là, il tente de former des communautés de marginaux. La nuit, à la lueur des déchets qui brûlent dans les bidons de métal, il leur raconte le monde à la manière de son peuple. Son sommeil est hanté par des voix familières. Elles soufflent à ses oreilles de nouvelles histoires. Mais quand il se retourne pour apercevoir leur visage, il ne trouve que des nappes de Brume. Au lever, deux mots s'attardent sur les franges de sa conscience : Tzigane et Rêverie.

* **Zaniah**, un Ar-Kaïm de la Vierge vivant à Orléans s'est consacré à l'étude des Constellations. Un projet du même nom aurait été lancé par l' " association ". Sa vie est mystère. Je sais seulement qu'il serait proche du Bâton.

* **Llyaness** est une Diabliesse réfléchie, mais opiniâtre. Ce Nephilim est porté sur la Magie et l'Alchimie. Orphelin, il souhaite garder son libre arbitre. En revanche, Llyaness a tissé des liens "de circonstances" avec certaines Chapelles Mystes. Non pas pour leur dogme, mais pour accéder plus facilement à la Sapience de Prométhée. Pour lui, Akhenaton est un gourou halluciné qui a manqué à tous ses devoirs : l'avenir est prométhéen.

* **Maluri** est une Ar-Kaïm du Gémeaux. C'est un être profondément indépendant, fier de l'être, qui a un besoin vital de liberté et ne supporte aucune règle qu'elle n'ait personnellement pesé et approuvé. Impulsive, spontanée, très joyeuse, elle aime la compagnie. Elle peut être aussi très serviable mais a du mal à s'approcher avec plus d'intimité, de peur de voir se restreindre sa liberté. Elle a ses phases qui alternent travail intensif, et périodes de grand profit de la vie...

* **Harmakhys**, est un Sphinx passionnée par l'Alchimie. Cette Science occulte est pour lui la Voie royale pour atteindre l'Agartha. Ne dédaignant pas la Spagyrie, il sait que prochainement les portes du Grand Œuvre s'ouvriront à lui. La seule peur du Nephilim réside dans la réaction inconnue du Lion Vert, son Mentor.

A côté de ses recherches alchimiques, Harmakhys participe pleinement aux Héritiers au Babel. Néanmoins, d'étranges rumeurs circulent sur son compte. Il ne serait peut-être pas ce qu'il prétend être.

* **Nikolaï Ladizlaw**, Templier de l'Ordre des Chevaliers du Christ; ordre basé à Paris. Ce Templier est nostalgique du temps des chevaliers. Il trouve l'idéal chevaleresque élevé, noble, et trouve dommage que cet idéal n'ait pas plus d'échos, sous une forme ou une autre, dans la société actuelle. Par "idéal chevaleresque", il entend "oeuvrer pour une cause humaniste supérieure". Il se fonde sur l'idée que chaque être humain est important, il essaie d'oeuvrer à grande échelle pour lui. Cependant, il n'a pas de pitié pour ceux qui ont montré, à plusieurs reprises, leur mépris ou leur inconsistance envers ces valeurs. Il aurait pu être attiré par une carrière militaire, mais l'armée est malheureusement dirigée par des gens qui ont des visées politiques pas toujours très en accord avec cet idéal noble. Féru d'histoire médiévale, des armes et de l'architecture de l'époque, il ne dédaigne pas la technologie : il vit avec son temps.

* **Luther**, un Onirim dont j'ai retrouvé un témoignage :

" Je suis né... Quand déjà ? Voilà une question que se poserait tout humain... Difficile d'échapper à certains automatismes, même pour un être comme moi. J'ai connu plus d'années qu'un arbre ne compte de fruits dans sa vie. Je suis un Nephilim. Un vagabond qui suit les bas sentiers de l'humanité. Je pourrais être le Juif Errant en quelque sorte. Oui. Je ne suis pas un voyeur, enfin je ne crois pas. J'essaie de comprendre en réalité. Difficile à imaginer n'est-ce pas ? Hum... Je suppose que tu ne saisis pas la moitié de mes paroles. Bon, je fais confiance à tes maîtres, ils ont dû un peu t'expliquer ce que je suis. Je te passerai donc les détails. Je ne te donnerai pas mon nom non plus, on ne sait jamais ce que tu pourrais en faire. Bref, je suis un Nephilim. Ma voie est celle de la Lune. D'aussi loin que je me souviens, j'ai toujours aimé vivre parmi les hommes. Au cœur de leur chaos. Pour nous qui aspirons à une sorte d'état de quiétude illuminée, vous les humains n'êtes qu'une bande de sauvages imbeciles. Un bruit nuisible, en somme. Oui, hum, il est facile de comprendre après ses paroles qu'il existe des êtres comme toi, totalement voué à notre destruction. Pourtant, ça m'est égal. J'aime ce chaos perpétuel. Pendant longtemps, j'en ai même été un chaud partisan. La discorde n'avait pas de meilleur consort. Je me faisais son ministre perpétuel. J'ai écumé le monde, les cités et les palais. Me faisant promoteur des rancœurs et des haines. Là où les intrigues s'envenimaient, j'étais présent. Alors tu penses bien, des gens comme toi, j'en ai connu ! Mais un jour, j'ai compris une chose. C'était plutôt une révélation. Je te passerai les circonstances. Imagine une rue pavée, la nuit. Le sang d'un dernier ennemi captant les reflets argentés de la lune. Dans le parcours de ce sang, dans les motifs qu'il traçait sur le pavé, j'ai vu. J'ai compris. Le chaos a une raison, humain. Il y a un motif, là derrière la tapisserie du monde. Tout obéit à des lois. Pendant des siècles, j'ai cru être l'incarnation de l'incontrôlable, de l'imprévisible. C'était faux. C'est la logique du non-sens. Évidemment, toi, tu n'y comprends rien. J'ai mis près d'une demi-douzaine d'incarnations à m'en rendre compte, alors toi... Bon, maintenant, tu te demandes pourquoi je te raconte tout cela, n'est-ce pas ? Cela, mon pauvre ami, tu ne le sauras jamais... "

• **L'Assemblée du Grand Ordonnement (ou du Grand Elysium)**

L'Assemblée regroupe l'ensemble des adhérents profanes de l'association. Mais en cherchant bien, j'ai découvert que certains membres étaient bien intégrés dans le monde occulte contemporain. Je vous révèle ci-dessous la nature de certains d'entre eux. J'ai bien peur que ces révélations discréditent votre " association ", mais je me dois de vous en informer.

* **Ashrad** est une Chimère Pérégrin d'EntreMondes, "ami des Selenim" et Orphelin, mais proche des idées du Bateleur. Néanmoins, il refuse les lois des Arcanes Majeurs qui "ont été imposées par un arriviste égoïste trop rapidement associé au messie".

* **Suidhel**, est un Shen du Dragon. C'est le seul Aggarthien des Héritiers de Babel. Il a décidé de continuer à marcher sur la Terre suite à l'embrasement de son Pentacle par une Fulgurance amoureuse avec une Selenim, Alcyone. Voici un extrait d'une cassette audio découverte sur une paroi rocheuse près de Castres :

" Il ne nous reste rien... rien que nous ne puissions venir à bout en vérité. Je me nomme Suidhel. Je suis un Arpenteur, un Ancien Kaïm empli d'une soif de connaissances à nulle autre pareille... J'ai cherché au fond de moi l'ultime vérité pendant tant de temps qu'aujourd'hui il ne me reste que le doux songe de l'avoir traversé et de l'avoir refusé. Oui ... aussi étrange que cela puisse paraître, je suis à présent apaisé car j'ai d'autres préoccupations que l'Aggartha. Mon Credo est synonyme de liberté, et je recherche à présent tous tes semblables pour les conduire à leur tour vers l'Illumination. "

* **Epsychidion**, Faërim mélancolique froid, Adopté de l'Empereur. Son credo est de faire "progresser" l'humanité à son insu, l'expérience ayant montré que quand elle se rend compte qu'on s'occupe d'elle, elle est mauvaise élève. Il a donc été approché par l'Empereur dans la perspective de ses plans à long terme, car l'Arcane a des projets bien plus intéressants que la guerre financière au jour le jour. Le problème, c'est que le matérialisme qui semble prôné par cet Arcane l'horripile et Epsychidion a beaucoup de mal à assumer cette étiquette.

Il aime manipuler les humains dans le but de leur inculquer certaines valeurs. Inutile de chercher à les éveiller à une quelconque spiritualité, alors qu'ils sont, de base, réfractaires à la plus élémentaire des notions de savoir-vivre. Il faut savoir être patient comme nous n'avons pas su l'être lors du Sentier d'Or. La Qiyas l'intéresse au plus haut point et, depuis sa révélation, il étudie cette Science occulte, principalement par le biais de la musique et à un degré moindre de l'écriture.

* **Pletolplarial** est un Selenim. Ancienne Mandragore, son Basculement s'est fait pendant la Renaissance. Fuyant l'Inquisition et ayant été recueilli par un Selenim qui lui a longuement parlé de la Lune Noire, il a finalement accepté l'Élément maudit. Cette transformation a entraîné la fin des périodes de Stase, la fin des Métamorphoses trop voyantes, l'Imago occupant le même rôle en bien plus efficace... L'analogie entre la Mandragore - facette "pourrissement" de la terre - et la Lune Noire - décrépitude éternelle - est tout-à-fait évidente et logique.

Aujourd'hui, son simulacre exerce le métier de graphiste, lui donnant accès au milieu des arts et de la technologie.

Ses méthodes d'Assouvissements : les sentiments positifs sublimés lors des parties de Jeux - de rôle, de plateau, vidéo -, les réunions d'amis bien arrosés par l'alcool.

Son imago : Un grand arbre mort mouvant avec des lames de métal rouillées dépassant du tronc ou de ses branches. Sur l'une d'elles, un pendu se balance comme une boucle d'oreille, rappelant le mythe de la Mandragore.

* **Kadmael**. Ce Zéphyr pratique la Kabbale, sa Science occulte de prédilection. Il préfère travailler en groupe, et fait donc partie d'une fraternité, les Brouze Brothers. Les " BB " regroupent des Nephilim qui recherchent activement des focus, des artefacts détenus par des profanes. Leur activité concurrence celle de la Maison-Dieu qui voit d'un très mauvais oeil cette fraternité. L'Arcane XVI compte prochainement agir de manière musclée en envoyant la Phalange de Caïn.

* **Athanase**, est un Satyre poilu et écolo. Orphelin, anarchique dans l'âme, il écrit en freelance pour Vision Ka. De plus, il édite des livres dans une maison d'édition, Amnesia. Enfin, des rumeurs circulent sur son compte. Il aurait participé de près à un ouvrage exposant des vérités sur l'Atlantide. Sa théorie : l'Atlantide était et sera à jamais l'endroit le plus propre de l'Athanor céleste. Il aimerait tant retrouver ce continent perdu pour sentir le bon air frais et discuter avec de belles porteuses de Ka-Soleil.

* **François Marcadé**, est un jeune Myste d'Orient. En cours d'initiation, il vient d'accéder à un poste à haute responsabilité dans la ville de Poitiers.

* **Shankil** est un Elfe, Adopté du Bateleur - fondation Gwydion. Il se considère comme un éveilleur éco-terroriste. Il est très investi dans la Magie, et spécialement tout ce qui a rapport avec la communication avec les Éléments, les animaux, la guérison, mais aussi le déchaînement des forces de la Nature.

* **Yorska** (ou **Shaef Nety Nemen Netet** pour les Initiés) est un Bohémien de la Kumpania des Rôms. Il est jeune et inexpérimenté à plusieurs égards, mais désireux d'apprendre, principalement de manière livresque. Il se transforme régulièrement en rat de bibliothèque. Il refuse par contre de reconnaître ses lacunes, préférant rester silencieux, dans l'attitude du vieux sage refusant d'en dire trop. Il est ironique envers tous les initiés se prenant trop au sérieux, cela ne l'empêchant pas de faire la même chose. Il ne se livre pas facilement, mais est fidèle dans ses contacts avec les autres initiés, préférant sans doute le contact des Nephilim à celui des autres Bohémiens. Fixé dans une grande ville pour y étudier l'archéologie antique, à la recherche de quelque enseignement perdu, il part en Voyage, la plupart du temps seul, dès qu'il aura découvert quelques secrets.

* **Loïc Peron** est un humain profane, Quêteur de Sapience cherchant sa place depuis qu'il a ouvert les yeux à la réalité du Monde Occulte Contemporain. En phase avec la civilisation technologique, sa compréhension passe par de froids modèles mathématiques, grâce auxquels il donne sa place à chaque chose. Il sait cependant que sa vision est partielle, et qu'il lui faut remettre en question ses constructions abstraites à chaque découverte. Régulièrement désespéré face à l'ampleur de cette tâche qu'il voit grandir jour après jour, il se détourne alors de sa Quête jusqu'à ce que la question se rappelle à lui : Qui lui a ouvert les yeux ?

* **Villa del Foro**. Profane, actuellement directeur communication de la mairie de Lieusaint (77) mais voici un récit que j'ai recueilli de sa propre bouche : " **En juillet 2002**, alors que je fais l'intérim de la direction de la mairie en l'absence du directeur général, je me rends dans l'église avec les services techniques pour un problème d'infiltration d'eau. Là, je découvre le journal secret de Delambre et Méchain - membres du Denier, "inventeurs" du mètre - où il est question de la Dame bleue de Lieusaint. Un nouveau monde s'ouvre à moi : je me prends de passion pour cette "fée" et décide de la "réveiller". J'utilise mon influence pour transformer la première fête de la ville en fête de la Dame bleue. Pari réussi. Toute la ville s'éprend de la Dame et le maire valide l'opération en actant une fête annuelle en hiver en l'honneur de la Dame bleue. J'ai été approché par le Denier, mais aussi par le Bateleur qui voit le moyen de faire un pacte local autour d'un mythe. Mais qui est la Dame bleue : effet-Dragon, Nephilim, archétype primordial incarné ? De cette identité dépend sans doute la suite des événements. "

* **Jacob** est un Selenim. Cet ancien Ange a basculé vers la Lune Noire au début du siècle pour se rapprocher des humains. Il espère accomplir la Sublimation Mordorée et concilier sa compassion pour l'homme et son goût de l'immortalité et de la connaissance. Pour les Sciences occultes, il préfère largement la Nécromancie à la Conjuración ou l'Anamorphose et ne projette pas du tout de créer un Royaume. C'est un expérimentateur, il aime tester les pouvoirs de la Lune Noire sur les morts et les vivants et adore la compagnie de ces derniers. Il est réservé, manipulateur, réfléchi, moqueur, calculateur. Il se présente d'habitude sous le nom "profane" de Jacob Släder. Il a une mentalité et une culture ancrées en Europe, principalement les pays du centre: Royaume-Uni, Allemagne, Bénélux, France.

* **Machial** est un Selenim, ancien Nephilim qui a participé aux Guerres Élémentaires et a été obligé d'être transformé en Selenim après une importante blessure d'Orichalque. C'est un solitaire et un manipulateur. Il aurait participé à la rédaction du "Prince" de Machiavel. Il aime vérifier la théorie du battement d'aile du papillon, et se lance souvent dans des campagnes de désinformation en utilisant les médias pour opposer deux factions ou faire échouer certains objectifs des Arcanes mineurs. Depuis l'Apocalypse, il reste un peu en retrait pour voir quelles sont les nouvelles factions et leurs nouveaux buts.

INTRIGUES

Cette " association " est mêlée à certaines intrigues que je vais avoir le plaisir de vous révéler.

• Les Argyrope et les Héritiers de Babel

Certains membres des Argyrope, société secrète née lors du Compromis égyptien, aurait à l'époque des pyramides rencontrés certains Héritiers de Babel. La similitude de leurs objectifs rapprocha les deux factions qui s'allièrent. Aujourd'hui, en souvenir de cette ancienne entraide, certains Argyrope font partie de l' " association ". Or, depuis quelques mois, des Chevaliers de l'Alliance Templière ont repéré les activités d'un des membres des Argyrope. Ces Manteaux Noirs ont ainsi pu remonter la piste des Héritiers de Babel et ce sont intéressés à leurs différents projets. Par la suite, des Héritiers ont disparu mystérieusement vers la fin de l'année 2003. Je pense que cette Obédience templière est à l'origine de ces disparitions. L'Arcane de la Justice a envoyé l'un de ses meilleurs Adoptés, Khan, Épée du Licteur, mais ce Nephilim aura sans doute besoin de l'aide de courageux Immortels pour résoudre cette enquête.

• Le Patriarche est mort ?

Cette rumeur circule au sein des différentes factions qui ont connaissance de la face cachée des Héritiers de Babel. Sans vouloir citer ma source, je peux quand même vous dire que le Patriarche a disparu vers la fin de l'année. Plusieurs possibilités sont envisageables. Tout d'abord et dans le pire des cas, il a pu être enlevé par les Chevaliers de l'Alliance Templière et transformer en homoncule ou bien, et je l'espère pour lui, il a pu atteindre son Apothéose. Cette dernière solution n'est pas à négliger car selon des notes de De Martigny que j'ai en ma possession, son Royaume situé dans le sud-est de Paris serait fort ancien et étendu.

Quoi qu'il en soit, cette affirmation n'a pas encore été révélée au grand public par les Héritiers de Babel. En revanche, les fils de Primordiaux, une faction liée aux Sauriens, ont repéré la disparition du Patriarche qui serait, à mon humble avis, l'un des leurs. Je pense que ce dernier a découvert les secrets de la création de la Lune Noire et pour se protéger, a dû se réfugier dans son Royaume. Je n'en sais pas plus sur ce point mais en revanche, je suis sûr que les Héritiers de Babel sont en danger.

• L'Arche de Noé

Comme je vous l'ai révélé dans l'histoire de cette faction, les Héritiers de Babel ont utilisé au cours de l'histoire des moyens divers et variés pour dispenser la Sapience - la Vision Ka pour les Immortels et les Palimpsestes pour les humains par exemples. Dernièrement, ils ont décidé d'innover. Faisant fi de toute prudence, ils ont révélés tout récemment leur lien avec le personnage de Noé, le sauveur des humains suite au cataclysme de l'Atlantide. A cet effet, les Héritiers de Babel ont fabriqué des t-shirts sur lesquels étaient représentés cette scène. Mais ce qu'ils ne savaient pas, c'est qu'une fois porté, le t-shirt déclenchait une vision, celle de la Chute. Cet effet Mnémos fut traumatisant pour de nombreux Immortels qui décidèrent de prévenir la Maison-Dieu pour les saisir. L'Arcane XVI n'a pas encore réussi à retrouver l'Héritier en possession de ces artefacts. A l'heure actuelle, ce dernier continue tranquillement à les vendre, révélant ainsi au plus grand nombre la vérité sur la Chute.

Le Duc de Saint-Amand



FANZINE TENEBRAE n°4

Dans son nouveau numéro, le fanzine du Monde des Ténèbres vous propose :

- Un Dossier sur la Justice
- Des Aides de Jeux :
 - Vampire** : la Mascarade
 - Les Gardiens des Traditions
 - Loup-Garou** : l'Apocalypse
 - La justice chez les garous
 - Mage** : l'Ascension - La justice chez les mages
 - Wraith** : le Néant - La Justice Stygienne
- Des Scénarii
 - Kuei-Jin** : Le Sang et la Soie
 - Justice & Vengeance
 - L'Age des Ténèbres** : Vampire
 - Le vieux monde est derrière toi
 - Loup-Garou** : l'Apocalypse
 - Amaques, Magouilles et Sacrifices
- La petite histoire : Le jugement des templiers
- Forum
 - Critique de Dark Ages** : Inquisiteurs
 - Présentation du jeu de cartes Vampire** : The Eternal Struggle
 - ORPHEUS** : le nouveau Wraith?

Le fanzine est disponible dans toutes les boutiques du réseau de distribution Hexagonal ou par correspondance (écrire à contact@mdt-fr.org)

ASSOCIATION TENEBRAE

Depuis plus de dix ans, l'univers de jeu "un Monde des Ténèbres" a passionné de nombreuses personnes à travers le monde. L'engouement a inspiré de nombreuses créations éparses mais sans lendemain pour la plupart. Il nous a donc paru essentiel de pouvoir fédérer les gens autour de cette passion. L'association TENEBRAE a donc vu le jour. Depuis la mise en ligne de son site, une réelle communauté a vu le jour.

Actuellement, l'association présente divers pôles :

- Un site portail Internet formant le noyau-dur de la communauté : <http://www.mdt-fr.org>
- Un fanzine dédié exclusivement au Monde des Ténèbres et à l'Age des Pleurs
- Des manifestations, par exemple les Conclaves (rencontre dans un bar) et les Nuits TENEBRAE (mini-convention de jeu de rôles). Actuellement centré sur Paris, nous n'attendons que vous pour les élargir au reste de la France.

De plus TENEBRAE a bien d'autres projets (t-shirts, grande manifestation nationale, nombreuses FAQ des forums, ...) mais aussi vocation à soutenir vos projets !



<http://www.mdt-fr.org>

MJ ONLY

PARALLÈLES & DÉLIRES

ZENOK ET SES INVENTIONS



- *Comment ça, ça ne marche pas ?*
- *C'est impossible, tout ce que je crée marche et c'est tout. Si tu m'appelles pour m'insulter...*
- *Oui je sais, tu me l'a déjà dis, et alors, si tu es resté attaché trois jours, moi je n'y suis pour rien, ça vient m'acheter mais meilleurs inventions et ça ne sait même pas s'en servir. L'antivol a très bien marché, tu ne vas pas t'en plaindre.*
- *Bon, voilà ce que je te propose, je te le reprends, et je t'en offre un autre, encore mieux.*
- *Comment ? C'est ça, à jamais ! "*

Conversation téléphonique avec un ancien client

ZENOK

Aspect: A première vue cet homme d'une cinquantaine d'années, à tout d'un fou. Échevelé et jetant des regards dans toutes les directions. Il ne fixe son interlocuteur que s'il fait une remarque particulièrement pertinente (selon Zénok évidemment). Ses habits légers, été comme hiver, sont rarement assorties et tout aussi rarement, de circonstance. On peut ainsi le voir en plein hiver arborant une chemise hawaïenne, un pantalon de golf, un chapeau haute forme et des tongues. Un Nephilim l'apercevant aura du mal à définir son Métamorphe tellement son apparence est déconcertante mais il n'y a aucun doute c'est un artisan Faërim, un Dactyle.

Caractère: Que dire de plus à part qu'il est fou et d'humeur très instable. Toute personne le rencontrant, se trouvera face à quelqu'un qui parle tout seul et ne semble pas écouter son interlocuteur, voir même feignant l'ennui. Pourtant si la personne parvient à l'intéresser, à savoir en lui demandant des explications sur ses inventions ou en lui parlant d'un projet d'invention, elle aura face à elle le plus patient des professeurs ou le plus passionné des auditoires. En effet, il n'y a qu'à ces moments là que Zénok arrête son petit jeu (si c'en est un). Il peut se montrer en fonction des jours très sympathique ou d'une rudesse extrême (il est dit que le prince d'un Arcane, dont nous taisons le nom, ici a été violemment mis à la porte de son échoppe pour ne pas s'être essuyé les pieds en entrant). Les Déchus qui le connaissent le détestent ou l'adore, Zénok ne laisse aucune place à des sentiments mitigés. De même si on le questionne sur son passé au sein du Chariot, il maugréera quelques insultes dans des langues variées citant le nom de Leonardo à plusieurs reprises. Sinon, il passe son temps dans son

atelier inventant et testant de nouvelles inventions, elles sont généralement assez utiles, mais de temps en temps, il y met sa touche d'humour ou commet une erreur ce qui les rends un peu aléatoires, tout comme lui. Il ne fait pas qu'inventer, il aime aussi étudier et "améliorer" des objets existants... Un conseil, ne lui achetez JAMAIS de prototype.

Histoire : Peu de choses sont connues du passé de Zénok, mis à part le fait qu'il aurait par le passé appartenu à l'Arcane VII et que chose peu commune, il en aurait été éjecté. La raison de son départ est que son manque de sérieux et son inventivité débordante ont causé trop de dégâts à des objets d'importance et à des Déchus, le Prince ayant de l'affection pour lui avait voulu lui éviter un jugement imminent et l'a donc débarqué. Si quelqu'un de confiance lui pose la question il est possible qu'il réponde (après un flot d'insultes bien évidemment) que Leonardo est un imposteur et que les projets de machine volante et de sous-marin, attribués à Léonard de Vinci, sont en fait ses inventions et que s'il n'avait pas été aussi crédule ce serait lui le prince de l'Arcane (il est évident que la deuxième partie de l'affirmation est fausse mais la première ne l'est peut-être pas). Il en résulte que son éjection et cet événement lui laissent un goût amer et un sérieux grief contre l'Arcane VII. Mais, bien qu'il dise les détester, il l'oublie généralement dans l'instant et pense à autre chose. Il est important de savoir qu'il a quelques ennemis, l'instabilité de quelques unes de ses créations lui ont, avec le temps, attiré quelques rancœurs, notamment un Pyrim du nom de Mensh. Il avait accepté de tester le " Transmutateur de Ka " et découvrit à ses dépens que la machine n'était pas vraiment au point. Le temps de sortit, il avait déjà perdu une branche de son Pentacle. Depuis Mensh est un Cruxim (et il s'en sort plutôt bien) qui a juré vengeance et est devenu Adopté de la Justice dans ce but (Zénok lui, dira juste que les Pyrim n'ont aucun sens de l'humour).

Influence : Zénok est un déchu peu influent, en tout cas directement. Par contre ses trouvailles peuvent avoir une influence énorme sur la destinée d'un Déchu voir sur celle du monde. Elles peuvent sauver des vies comme en prendre, et c'est là tout leur charme. C'est pour cette raison que certains jeunes Nephilim du Jugement lui portent une affection toute particulière et le protégeront si le besoin s'en fait sentir.

Agartha : A vrai dire il s'en moque un peu, son plaisir d'inventer est tellement grand qu'il en oublie la préoccupation principale de tout Déchu, d'où son amitié avec certains Adoptés du Jugement. Il dira qu'il n'a pas de temps pour ça. Par contre, il travaillerait sur une machine qui aurait pour but de transformer un Nephilim en Kaïm et est en permanence à la recherche de volontaires pour la tester, il en trouve évidemment peu.

INTRIGUES :

- Mensh est de retour et il n'est pas content, il veut que Zénok soit jugé et si possible définitivement. Pour cela, il déploiera tous les moyens possibles. Pour Mensh la chasse est ouverte, il est possible que vos Nephilim se voient demander de l'aide par Mensh ou Zénok.
- Des Nephilim tombent sur un objet ayant été créé par Zénok, le problème est qu'une fois activé, seul Zénok sait comment l'arrêter, s'il en a envie. Les effets de cet objet peuvent être dévastateurs. Il se peut aussi que vos Nephilim lui amènent un objet à réparer. Zénok y apportera sa touche, effet de surprise garantie, cet acte peut avoir des répercussions énormes sur votre groupe comme sur toute la communauté des Déchus.
- Des rumeurs circulent autour de sa machine à transformer en Kaïm. Certains membres d'Arcanes mineurs sont au courant de son existence et contrairement aux Déchus, sont persuadés qu'elle marche. Ils feront tout pour mettre la main dessus et risquent de se heurter aux amis de Zénok, Adoptés du Jugement.

Lieu : " La Renaissance ", l'échoppe de Zénok, est un lieu quasi légendaire, il peut se trouver dans n'importe quelle ville, ce dernier changeant souvent d'endroit pour brouiller les pistes. De l'extérieur, le magasin ne paye pas de mine, une sorte de " Bazar du Bizarre " version Zénok, même en vitrine, les objets s'entassent sous des couches de poussières. En apparence on pourrait prendre ce magasin pour une échoppe d'antiquaire peu ordonnée. Les Immortels intéressés par ses inventions sont, après avoir été acceptées par le propriétaire, attirés dans son atelier.

C'est là que tout ce passe, empilés de part et d'autres, des objets aux formes et tailles très variées s'empilent dans un désordre qui effraierait le plus aguerri des Khaïba. Zénok lui-même ne s'y retrouve pas, heureusement il a ses assistants.



Résidents : Il n'y a que Zénok et ses assistants, de minuscules êtres de Kabbale ressemblant à des lutins et courant dans tous les sens, accomplissant diverses tâches de réparation sur les inventions du Faërim. Eux seuls savent où se trouve chaque objet dans le capharnaüm régnant dans l'atelier. Zénok a régulièrement recours à leur savoir, quand il n'en poursuit pas un à travers tout l'atelier pour lui avoir joué un petit tour à leur façon. Ils sont malicieux et en partie responsables des petites touches humoristiques sur les objets. Ils joueront volontiers des tours aux visiteurs ce qui n'est pas pour déplaire à leur invocateur.

Clients : A vrai dire il y en a peu et ça se comprend. Peu de Déchus sont prêts à faire les frais de la " créativité " de l'inventeur. Sa clientèle régulière est essentiellement composée de jeunes Nephilim du Jugement et de quelques Immortels qui ont plutôt tendance à offrir les inventions à des ennemis qu'à les utiliser eux-mêmes. Sauf dans quelques cas particuliers d'inventions stables, telles que l'Ar-Kanne, particulièrement appréciée des alchimistes. Il est rare que des Nephilim ne se fient pas à leur instinct de survie en faisant confiance à une nouvelle invention, même les Adoptés du Jugement, évite de tester les prototypes.

RÔLES :

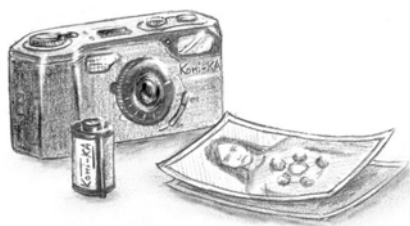
Allié : Il vaut mieux être en bons termes avec Zénok, mais cela ne protège de rien. Il ne doute jamais de l'infailibilité de ses créations et proposera toujours à ses amis d'en tester une nouvelle ou de devenir Kaïm grâce au " Transmutateur de Ka ", offre généralement déclinée très poliment.

Ennemi : Cela va de soi, Zénok a créé des objets pièges pour ses ennemis, mais il refusera généralement de vendre quoique ce soit à ceux-ci. De plus en cas de réel problème, il préfère laisser agir ses amis du Jugement.

Quelques exemples d'inventions de Zénok

Les inventions de Zénok étant souvent instables, leur utilisation est souvent risquée. Avant chaque utilisation, il faut tester sa Caractéristique Instable allant de Pas à Très contre l'Intelligence de l'utilisateur, afin de déterminer s'il parvient à déceler le défaut de l'objet. Une Réussite indique que l'objet est utilisé normalement sans danger. Un Coup d'Éclat permet de ne pas faire de jet à la prochaine utilisation.

Un Échec entraîne un test de Meurtrier variable en fonction de l'objet, et une Maladresse entraîne la destruction de l'objet et des dégâts doublés.



LE KONI-KA :

Instable : Peu

Meurtrier : Pas, 1.

Comme son nom l'indique, c'est un appareil photo. Mais la version de Zénok peut prendre des clichés des Champs magiques. Très utile pour les Photos de famille, cet objet pourrait avoir des conséquences énormes s'il tombait entre les mains d'humains. En effet, cet appareil fonctionne comme une Vision-Ka instantanée et une fois développés, les clichés les fixent sur le papier.

L'AR-KANNE

Instable : Pas

Meurtrier : Peu, 2.

Cette canne peut revêtir toutes les formes imaginables tant qu'elle peut contenir le mécanisme.

Elle se compose de deux parties : La garde et le corps.

La garde dissimule un mécanisme de propulsion à air comprimé. Une petite gâchette cachée dans la poignée libère le gaz d'une petite bouteille (comme celles trouvées dans les pistolets à plombs) qui propulse une bille contenant la substance à travers le corps qui fait office de canon. Une petite ouverture à glissière (elle est ainsi dissimulée) juste en dessous de la garde, permet d'introduire une bille de diamètre réduit. On ne peut introduire de cette façon qu'un seul projectile qui peut être lancée jusqu'à 100 m, sachant que la précision n'est garantie que jusqu'à 60 m pour les substances légères (poudres, vapeurs, liqueurs) et 45 m pour les plus lourdes (ambres, métaux).

Les ambres et les métaux peuvent être façonnées en bille directement, les autres substances sont enfermées dans des billes de verre ou injectées dans la membrane d'une bille de paint-ball (la membrane est assez résistante pour n'exploser qu'à l'impact et certaines sont assez fines pour éclater sur le plis d'un vêtement).



LA KA-TAPULTE :

Instable : Assez

Meurtrier : Assez, 3.

Montée sur une arbalète de poing, cette catapulte miniature, est une version plus ancienne de l'Ar-Kanne à ceci près que la portée est rallongée de trente mètres et qu'elle est moins précise et plus dangereuse.

LE TRANSMUTATEUR DE KA :

Instable : Très

Meurtrier : Très, 5.

Cet objet a une particularité, il ne marche pas, toute personne assez folle pour la tester court vers une mort certaine. Le test d'Instable sert uniquement à déterminer si le cobaye à la présence d'esprit de sortir avant qu'il ne soit trop tard. S'il y parvient, il subit des dégâts et "gagne" la Chute Cruxim.

Cet Machine assez grande pour contenir un être vivant est l'œuvre majeure de Zénok.

Selon lui elle permettrait de devenir Kaïm par le biais d'un processus complexe connu de lui seul. Aucun Nephilim n'y a survécu jusqu'à présent (à part Mensh qui a réussi à s'extraire à temps) et les volontaires ne courent pas les rues.

Mais imaginez une seconde que ce soit possible...

LA KA-PE :

Instable : Peu

Meurtrier : " ... ", 4.

Cet cape rouge aurait été inventée par Zénok après qu'il ai vu un film où un homme en collant bleus et en slip rouge volait autour de la Terre.

Elle permet effectivement de voler sur de longues distances à 60 km/h.

Seul défaut, elle peut s'arrêter de marcher en plein vol. Ce qui n'est pas du goût de tout le monde évidemment.

Ce ne sont que quelques exemples, mais l'inventivité de Zénok n'a pas de limite.

Plus une idée d'objet est saugrenue plus il y a de chances pour qu'il l'ai concrétisée.

Amusez vous bien ...



Textes : NyX
Illustrations : Benjamin Becquet



PARALLÈLES & DÉLIRES

LES APOCRYPHES DE SAV'TEHIN



Dans son quatrième chapitre, le codex des Selenim présentait un dossier remis par un Eaque de la Renaissance, Dynas de Dinan, à un Baal de l'Arcane Majeur. Souvenez-vous, Dynas indiquait être entré en possession d'écrits d'un Hermétécaire de la Papesse, Sav'Tebin. Ce qu'il ne précisait pas, c'est qu'il avait écarté des documents de l'ensemble transmis à son Baal ! Vision-Ka - grâce à des contacts que nous ne pouvons mentionner sans mettre leur existence en péril - a pu se procurer les pièces escamotées. Elles se composent de deux témoignages, recueillis auprès d'une caravane italienne de Gitans. Le sujet : un groupe de sept individus, considérés comme amis des Bohémiens par le vieux de la caravane en question, qui trouva refuge pour quelques temps parmi ces fils de Salomé. Le premier texte correspond à des propos entendus par des Bohémiens, un jour, à l'aube alors que ces invités se croyaient les seuls réveillés. Le deuxième texte, suite logique du premier, restitue les paroles du fameux Chanaan mentionné dans le premier récit.

Nous ne comprenons nous-mêmes pas complètement l'intégralité de ces deux incunables. Néanmoins, nous vous les livrons car nous estimons que s'ils faillirent disparaître c'est sans doute qu'ils recèlent des secrets précieux - ou inavouables - importants pour tous les quêteurs de sagesse.

" Je vous invite à rencontrer Chanaan : mes compagnons, avant les jours sombres où il ne demandera peut-être pas mon avis pour se montrer, je souhaite qu'en lisière de la caravane vous puissiez rencontrer Chanaan. Mieux vaut un premier contact en temps de paix que de se croiser dans le tumulte de la mêlée et de la fureur du combat. Il vous attendra la nuit tombée, dans la clairière proche de la caravane. Kozah, je te rassure, il se tiendra à l'écart, il n'est pas là pour semer plus le trouble. Vous savez qu'il existe et que je dois faire avec lui. C'est un fardeau suffisant que vous portez également indirectement et bien involontairement. Mais ne sommes-nous pas tous au-delà de notre nature propre ? Cette nature transcende toutes les autres ! Je dois vous parler de ce qu'il est pour que vous sachiez comment le prendre. Son apparence pour commencer : Il aime à se présenter dans le plus simple appareil. Sa peau grisâtre et épaisse reflète la lune bizarrement ; comme si captif, le reflet se déplaçait en glissant entre les chairs et la peau indépendamment de la lueur initiale. Ses ailes aux reflets métalliques sont découpées comme dans du métal sombre et décrivent des formes étranges tantôt géométriques tantôt courbes. C'est la première chose que l'on remarque lorsque l'on va à sa rencontre. Elles sont imposantes quand elles sont déployées et des arabesques les parcourent sur la surface interne. Il n'est pas bon

d'être dans leur ombre. Il n'est pas bon d'être tout simplement dans l'ombre de Chanaan. Restez à distance raisonnable, au-delà de quelques mètres sa seule présence ne devrait pas vous nuire plus que cela. Ses longs bras que l'on distingue après ses ailes caractérisent sa silhouette. Ils se terminent par des doigts si fins qu'ils pourraient être les pointes des branches d'un vieil arbre fragile. Ce sont en réalité des griffes acérées, qui puisent aussi goulument dans le Ka-Soleil de ses victimes que l'enfant grassouillet aspire avec aridité son soda à la paille. Ses cornes impressionnent ensuite le regard de celui qui soutient la vision de leur présence. Elles sont longues et courbes et partent au-dessus des tempes d'un crâne qui ne comporte aucun autre artifice, si ce n'est un visage qui semble paradoxalement paisible ou plutôt impassible comme si tous les nerfs reliant la peau aux muscles avaient été sectionnés. Ils l'ont été. Sauf ceux qui permettent à la bouche d'articuler des sons ou des mots... parfois.

C'est une abomination. Je ne suis pas certain que la Lune Noire puisse faire quelque chose de pire. Le reste de son corps n'a plus rien de remarquable, il n'a pas de sexe. Il n'a pas de compassion, il n'a pas de vice. Il est l'opposé et le complémentaire de l'Ombre de Saint-Michel. Il ne cherche pas le mal, il ne cherche pas la douleur. Il est un des aspects de la Lune Noire, les peurs, la souffrance, l'angoisse d'avoir perdu à jamais le plus précieux et le plus cher, l'insoutenable sentiment d'être enfermé dans une gangue de Lune noire sans air, sans espoir ni couleur. Il n'a pas de conscience véritable du bien et du mal, il est dans un autre monde. Je l'enferme profondément en moi et il habite mes Hades intérieurs. Ils ont été construits pour l'accueillir, le contenir et qu'il s'y plaise. Parfois je le contrôle, parfois il veut sortir. Parfois il me prévient, d'autres fois il ne le fait pas.



Qu'au-delà de l'Unique et de la Balance Cosmique, la méta-conscience, l'architecte suprême ait une rédemption pour nous. Si ce n'est pas le cas que les peuples d'Akhenaton soient assez forts pour nous terrasser.

Jeune Kozah, tu n'as pas accepté une tâche facile en acceptant d'être le gardien de Chanaan. Tu m'honores de l'avoir néanmoins fait. Et en l'acceptant tu me permets avec humilité de te protéger alors que tu aurais sans doute été le premier qu'il n'aurait pas compris. Aujourd'hui il te connaît et connaît ton rôle. Tu existes pour lui de part ta fonction. Tu es enchaîné à lui, puisque je t'en ai confié la garde en mon absence. Tiens fermement la chaîne mais ne serre pas trop la bride, elle est si fragile.

Vous tous mes compagnons, mes frères, veillez sur vous et veillez sur lui. Chanaan n'a pas choisi sa nature, il est. A travers vos rencontres vous apprendrez à le connaître, vous me direz qui il est. Ainsi j'apprendrai aussi à le connaître, à l'apaiser, à l'accepter et à le contenir. C'est le prix à payer de mon simulacre actuel d'humanité. Que Saint-Michel vous garde et veille sur vos démons intérieurs et extérieurs. "

"RAAAKT UKZAHAL DISADEA IL LALGALICE. PAX CAVALIERA AVEC VOUSS ET AVEC TOI MOUN GARDIEN DE FEU. BONJOUR FRERES DE SANG, DE KA-SOLEIL, DE KAIBAAA ET D'ORICHALKAHA.

JE SUIS VENU VOUS APPORTER UNE NOUVELLE DES #ADESSS OU JE JUGE SANS PEINE. JE SUIS VENU TRAHIR DES SECRETS.

LE DIEU DE JUSTICE ET DE MISERICORDE N'EXISTE PAS. LES DECHUS N'ONT COMMIS AUCUNE FAUTE ENVERS LES PETITS HOMMES BRILLANTS SANCTIONNEE PAR UN DIEU. TROP DE CONTRADICTIONS LES ONT AMENE A SE DECHIRER LE PENTACLE. AU-DELA DE KABBALA L'AÏN SOPH LE NEANT RIEN. DES KABAHALISTES LE SAVENT MAIS NE DISENT RIEN. LA CONFUSION EST ENTRETENUUE PAR LES FRERES ET LES PERES.

MENSONGE ! HONTE ! INJUSTICE ! PLAISIR DES TURPITUDES. PERSONNE POUR LES SENTANCES SI CE N'EST VOUS-MEMES. DECHUS SE SONT DECHUS EUX-MEMES.

QUI SONT LES ELUS CHOYES CHOISIS PAR DIEU ? EN REGARD DE LA GRANDE FAUTE ET DE LA CHUTE ? QUEL EST LE PEUPLE DE DIEU SUR TERRRRRRRRREEEEE ? LES PORTEURS DE KA-SOLEIL !!! MENSONGE MENSONGE, ILS NE SONT RIEN RIEN RIENN. LES PETITS HOMMES BRILLANTS, LES PORTEURS DU KA-SOLEIL ET DE MA NOURRITURE. QUEL DECHU PEUT DIRE QU'IL N'A PAS PENSE ÇA ? AUCUN SAUF CEUX QUI SAVENT.

SACHEZ QUE QUAND ILS MEURENT ILS DISPARAISSENT A JAMAIS ! PAS DE REINCARNATION ! PAS DE SALUT DANS UNE AUTRE VIE ! SEULE UNE ERRRRRRRRANCE ET UNE DOULEUUUUUUUR EGALE A LEUR INTENSITE ! HORREURRR ABOMINABLE ABOMINATIONNN.

UNE FOIS TREPASSES, ILS SONT DES OMBRES ERRRRRRANTES PIRE QUE DES BAETES A QUI VOUS JETER LES RESTES. VOUS NE LES VOYEZ PAS. ILS SONT LA PARTOUT ET VOUS NE VOYEZ, RIEN N'ENTENDEZ RIEN RIEN... NOUS ENTENDONS TOUT TOUS RAAALES PLEURRRRRRRSSS HOMMESSS FEMMESS ENFANTSS CHEVALIER MANTEAU ROUGE, MYSTE ILLUMINIII... PLUS HAUT LE RANG ET LE REGNE PLUS LONGUE L'ERRANCE ET GRANDE LA DOULEURRR AGONIE JUSQU'A DISPARITION FINALE.

LES RESTES S'EFFILOCHENT AVEC LE TEMPS, ILS SE VOIENT PARTIR EN MORCEAUX MOURIR ENCORRRRRRRRRRE TOUJOURS ET PERSONNE POUR ENTENDREEEEEEE, COMMMMPRENDREE, DESAGREGER LENTEMENT... SOUFFRANCE EST SANS MESURE, LA PAVANE EST LEURS CRIS, LEURS RALEs.

SI VOUS ENTENDIEZ SEULEMENT UN INSTANT VOTRE PENTACLE FRISSONNERAIT ECLATERAIT PLEURERAIT, PEUR RALE SOUFFRANCE COLERE RAGE IMPUISSANCE.

LA VERITE EST : LES OMBRES DES DECHUS, LES SELENIMS, LES NECROMANCIENS CEUX QUI

SENTENT LA MORT ET LUI RESSEMBLENT LES LOQUETEURS A QUI TREIZIEME SEULE PARLE. ENFIN, VOUS NE LES VOYEZ JAMAIS TELLEMENT ILS S'AFFAIRENT. ILS PASSENT LEUR NON-VIE A APAISER PARLER ECOUTER AVEC LES MORTS. CE SONT LES SEULS A FAIRE QUELQUE CHOSE CONTRE LE MALHEUR DE L'ETAT DE PORTEUR DE KA-SOLEIL QUI REND HOMMAGE ET HONNEUR A EUX ? PERSONNE AAAAHHHHHHHRRGHHHHH NONN COLERE. CAR DANS LES ETHERS IL N'Y A DERRIERE LES MASQUES QUE LE NEANT, LES KABBAAAAHHHHALISTES SAVENT. TRAHISON.

REVELATION A UN PRIX PETITS ET GRANDS FRERES DU VIDE. QUE VOUS INSPIRE REVELATION ? ILLUMINATION ? DEMAIN N'EXISTERA PAS ! LA REVELATION SERA LA FIN DES AGES !! OU ENCORE LES MENSONGES SONT DES REVELATEURS PLUS SOUVENT QUE DES IMPASSES. CHEVAUCHER L'ARC. REVELER TRAHISON DIRE LES VERITES CACHEES DERRIERES LES COULEURS. HEDONISME CLE DE VERITE APAISEMENT COLERE HAINE SOUFFRANCE.. MOI CHANAAN ME LANCE DANS LA QUETE. VAIS CHEVAUCHER L'ARC HEDONISME. "



CHANAAN

Noyau maudit : Initié

Réserve : 80

Caractéristiques : Agile, Fort, Peu Intelligent, Très Résistant, Pas Séduisant

Compétences à Maître : Arts martiaux, Athlétisme, Vigilance

Traditions à Maître : Science occultes (Anamorphose)

Sciences occultes :

Peau (idem Aspect " Peau reptilienne " Idj p.232),

Ailes (idem Aspect " Chaos épidermique " Idj p.232 et Aspect " Ailes " Idj p.234),

Ombre (idem Aspect " Chaos épidermique " Idj p.232 - cumulatif avec les effets dus à l'ombre des ailes),

Bras (idem Aspect " Membres supérieurs télescopique " Idj p.233),

Griffes (idem Aspect " Griffes " Idj p.231 - les dégâts sont infligés à la ligne de vie ET au Ka-Soleil de la cible, les " puces " de Ka-Soleil perdus étant absorbées par Chanaan comme autant de " puces " de Ka-Lune Noire),

Cornes (permet à Chanaan de bénéficier d'une attaque supplémentaire - assez Meurtrier ; 3 - par tour).

Textes : Franck Plasse d'après des textes de Pascal
Illustration : Sébastien Lhotel



G R I M O I R E

LA MAGIE RUNIQUE



LES MAÎTRES DES RUNES

Avez-vous déjà eu l'occasion d'accueillir trois Eolim dans votre bibliothèque privée? Si oui, vous savez comme moi que la destruction de la mythique herméthèque d'Alexandrie n'est qu'une anecdote au vu des dégâts que peuvent causer ces énergumènes...

Nephtys, Sedaldo et 'Ine avaient passé trois jours et trois nuits à farfouiller parmi les rayonnages et, lorsqu'il m'arrivait de passer leur apporter de quoi se nourrir (ou des sacs de couchage, pour leur rappeler la nécessité de dormir), je trouvais invariablement le sol jonché d'incunables hors de prix ou de manuscrits vieux de plus d'un millénaire. Morphée soit loué, ils eurent enfin aujourd'hui l'humilité de venir me demander mon aide.

— Que sais-tu de la mythologie scandinave?

Bon dieu, c'était cela qu'ils recherchaient?

Je remplis quatre verres d'hydromel et commençai à ordonner mes connaissances.

— Voyons voir... Tout commence avec Odin, Wotan, un Pyrim des plus puissants, qui était connu pour avoir frayed avec Prométhée... On sait qu'il était fasciné par cette idée de Sentier d'Or et, pour lui, Prométhée n'était coupable que d'une chose: ne pas avoir su accorder les humains et les Déchus... On perd sa trace de la Chute jusqu'au huitième siècle après l'incident Jésus. Vous feriez mieux de commencer par lire la *Gylfaginning* de Snorri Sturlusson. Vous y trouverez l'origine de chacun des "dieux" germano-scandinaves...

— Vite fait, quelques pistes...

— Hum... Bon. On a Thor, Tyr, Frigg, Hel... La plupart font référence à des Déchus qui accompagnaient Odin lorsqu'il arriva en l'actuelle Norvège.

— Ouais, des Nephilim deviennent des dieux pour les humains, c'est pas nouveau.

— Pas tout à fait, c'est ce qu'explique ce Sturlusson. Dans le cas d'Odin, on sait qu'il s'est fait passer pour un humain durant une ou deux décennies, avant de révéler sa "divinité" à ses élus... ce qui ne se faisait plus depuis

la plus haute antiquité... Et puis, il y a la trace de Prométhée dans ces légendes, et j'ai du mal à croire qu'il ait pu ressurgir là-bas...

— C'est-à-dire?...

— Le Traître, Loki... pas un dieu, ni un géant...un terme que l'on pourrait rapprocher de Titan. C'est lui qui provoque Ragnarok, à chaque cycle du monde.

— Ragnarok?

— La Chute, l'Apocalypse... une période de grands bouleversements, affrontements entre Dieux et Humains, suivi de grandes Révélations... et ainsi de suite... Donc, Loki/Prométhée aurait en quelque sorte été "adopté" par Odin malgré ses méfaits...

— O.K. Et qu'est-ce qu'ils ont de spécial, ces dieux?

— Dans un premier temps, on sait que Odin, de manière informelle, aurait pu participer à la formalisation de la Kabbale, bien avant d'arriver en Scandinavie. Il aurait travaillé avec un certain Melkisedek...

— Je vois qui c'était...

— ...mais il serait parti bien avant l'incident Jésus. Divergence de points de vue, je pense. Et on peut supposer une remise en stase à cette période. Jusqu'en 700 environ.

— Donc, arrivée en Norvège, et là?...

— Et là, fondation d'une nouvelle...

— ...religion?

— Non, on peut appeler cela une "culture alternative". Un peu comme en Irlande, à l'époque des conflits avec les Fomires... Odin et ses potes fondent donc la culture scandinave, où les hommes redécouvrent certaines notions typiquement Kaïm: multiplicité des mondes, cosmogonie cyclique... Bref... Odin et ses disciples Nephilim, les Ases, ainsi que ses disciples humains, les Vanes, instaurent en Scandinavie une enclave de paix entre humains et Déchus. Odin offre même un refuge aux Maudits, ce qui en fait un "dieu des morts"... avant même Hel, un Selenim qui aurait fondé son royaume

dans ces terres: Helheim, l'un des neuf mondes.

— Les neuf mondes?

— Ouais, on en distingue de trois sortes. Au niveau le plus haut: Asgard, sans doute un royaume de Magiciens édifié par les cinq plus grands des Ases. Puis viennent Vanaheim, le monde des Vanes, où vivent sans doute les premiers disciples humains des Ases, puis Alfaheim, royaume des Alfes ou Elfes de lumière.

— Les niveaux suivants?

— Au niveau central: Midgard, le Graal Primordial, monde des humains. Il y a aussi Jotunheim, le pays des géants, Nidavellir, celui des nains, ainsi que Svartalfheim, celui des nains noirs...

— Et au niveau inférieur, donc, Helheim,...

— Oui, qui coexiste avec les mondes du feu et de la glace, respectivement Muspelheim et Niflheim.

— A quoi correspondent tous ces mondes, d'après toi?

— Et bien, on peut voir, comme je l'ai dit, Midgard comme le monde des humains, Asgard comme le royaume magique des Ases et Helheim comme le royaume Selenim de Hel.

— Tout du beau monde très puissant, donc... Et les autres?

— Je ne sais pas trop... D'après les Scandinaves, le monde est né de la rencontre du feu et de la glace; on peut donc voir Muspelheim et Niflheim comme des représentations des champs de Ka primordiaux. Vanaheim, comme le Walhalla, est sans doute un Akasha créé par les Ases pour les humains... Un ami considérait Judunheim comme l'Hadès des Mystes et j'ai entendu dire que les adoptés de l'Etoile appellent Alfaheim le monde d'origine des Voors, mais ceci est une autre histoire... Je n'ai pas trop d'explications pour les autres mondes...

— Hum, excuse-moi si je me trompe, mais n'y a-t-il pas une histoire d'arbre gigantesque qui relierait ces mondes?

— Si, l'Yggdrasil... l'Axis Mundi... l'Arbre de vie...

— O.K. Cela devient plus clair. Parle-nous des Templiers qui envahirent la Scandinavie.

— Le bailliage de Terra Septentrionalis. Oui, on les appelait les Berserkers, ce qui est en fait une méprise dans la mesure où les véritables Berserkers n'étaient autres que les guerriers de Tyr, l'un des Ases. Un Pyrim également, qui enseignait à ses disciples le rituel de Ber'shae'Ka, un rituel désormais oublié...

Insensiblement, je les sentis tous se pencher vers moi... Naïvement, je crus avoir enfin trouvé les mots pour les captiver...

— Donc, les Templiers entendirent parler de cette enclave Nephilim en terre septentrionale. Mais gagner le droit de s'installer en ces terres fut un défi pour eux car les Déchus se firent de plus en plus nombreux, tandis que la rumeur courait de par le monde que le Sentier d'Or avait repris sous la férule de ces fameux Ases...

— D'autant plus que c'était dans les environs de ces terres que se situait, en théorie, l'Hyperborée des Kaïm...

— C'est presque exact... J'y reviendrai plus tard... Donc la rumeur voulait que les Ases permettent à tous, mortels ou immortels, d'atteindre Aggartha... Aggartha, Asgard, je vous laisse faire le lien...

— Parle nous encore de ce rituel, là... Ber'shae'Ka... Ça a un rapport avec les Berserkers?

— Oui. En fait, il y a d'abord eu les Bersheken d'Odin ou de Tyr, des guerriers vikings qui maîtrisaient la magie runique et notamment ces fameux rituels qui leur permettaient de "sortir" de leur corps sous une forme mythique: loup, ours, lion...

— Un peu comme le métamorphe pour un Nephilim...

— ...ou l'Imago pour un Maudit?

— Oui, cela devait fonctionner un peu de cette manière. Mais ces guerriers étaient des humains, et c'était par la maîtrise de leur Ka-Soleil qu'ils parvenaient à de tels miracles. De la même manière que nous manipulons les Champs magiques pour éprouver nos propres ressources de Ka, le Bersheker ou Berserker utilise les courants de Ka-Soleil pour se dédoubler; ainsi leur noyau de Ka-soleil parcourait le monde tandis que le corps du viking gisait, inconscient... Evidemment, seuls les mystiques les plus aboutis de la magie runique, les Maîtres des runes, parvenaient à un tel degré de maîtrise.

— Je croyais que seuls les chamans maîtrisaient la magie runique.

— Non, pas du tout. La société viking voulait que chacun soit un "honnête homme", comme on disait ici il y a quelques siècles; les vikings aboutis étaient certes des guerriers puissants, mais également des poètes, des navigateurs, des hommes de science et des mystiques, des fermiers et des pères de famille... Tout cela à la fois. Vous n'avez jamais lu de saga?

— C'est un peu pour cela qu'on est venu, tu te rappelles?

— O.K. Donc, le chaman, le Maître des runes, occupait en fait une place à part dans cette société somme toute élitiste. A la fois primordial et inquiétant.

— Un mâle nécessaire, donc...

— Ha ha.

— Désolée...

— Bref, le chaman suivait la voie d'Odin, à la recherche de la révélation des runes, en suivant son dieu sur la voie initiatique. De la même manière qu'un Maître Albédo suivra la voie de sa Figure de prédilection. Le guerrier Bersheker, lui, suivait la voie de Tyr, qui n'enseignait à ma connaissance que quelques rituels, tel que celui-ci...

— Et la voie d'Odin?

— Là c'est autre chose. Vous avez feuilleté le *Havamal*?

— Oui...

— Non...

— Bon. Ce texte, le *Havamal* ou "Dits du Très-Haut", décrit en des termes plus ou moins mystiques l'initiation

d'Odin, pendaison par les pieds et tout le tremblement... En gros, la révélation de la connaissance ultime, les runes en tant que liens entre l'homme et l'univers, attend l'initié après moult épreuves assez douloureuses. Odin sacrifie son oeil, etc. Il y a une histoire de transgression, les autres dieux ne semblent pas très contents, on voit intervenir les Nornes (l'équivalent des Parques), bref plein de symboles mystiques comme on les aime. Ce qu'il faut en retenir, c'est qu'Odin est à la fois initiateur et initié: cette connaissance, il veut la partager avec les humains, pas avec les dieux, bref pas avec les Nephilim... Il demande simplement aux humains d'honorer les dieux, de pratiquer la bravoure et de fuir le mal. Rien de bien original.

— Bien, je crois qu'on a désormais de bonnes pistes pour poursuivre... Merci, Sent'ss, d'avoir éclairé nos lanternes...

Je croyais en avoir fini avec eux, et peut-être ai-je été soulagé trop rapidement. Alors qu'ils se préparaient à débarrasser le plancher, l'Ine revint vers moi, parlant à voix basse...

— Je pourrais te poser d'autres questions en privé?

— Hum... Je sais pas...

— Allez... En souvenir de Provins...

— Bon. O.K.

Je le reçus dans mes appartements privés dès le soir tombé. Il se pencha vers moi, avec son regard de conspirateur.

— J'ai besoin d'en savoir plus sur la pratique des magiciens runistes. Depuis combien de temps crois-tu qu'un Nephilim ait pratiqué cette science occulte?

— Je ne sais pas... Je ne suis même pas sûr qu'on puisse considérer cet art comme une science occulte. Après tout, on ne l'a pratiqué qu'à l'époque du compact d'Asgard, et...

— Non. C'est faux.

— Comment ça?

— Regarde: tu te rappelles la conspiration de Daath, à l'époque des Révélations? J'ai ici la preuve que des runistes ont participé activement au Grand Réveil; et là, regarde, un guide précis des pratiques des chamans scandinaves... On y trouve des références à Mu, aux Ar-Kaïm...

— Incroyable... Tu crois que des Déchus pratiquent encore la manipulation des Champs magiques à l'aide des runes?

— Bien plus encore. J'ai croisé il y a peu de temps un frère qui a éveillé en moi des souvenirs d'une incarnation à l'époque de ce fameux Conclave d'Asgard. J'ai moi-même pratiqué cet art, Sent'ss, et je l'avais occulté!

— Bon... Et quel est mon rôle dans cette histoire?

— Regarde: j'ai essayé de synthétiser l'apprentissage de la magie runique sur ce parchemin, mais il y a des trous à combler... J'ai besoin de tes connaissances.

Je pris connaissance du premier feuillet qu'il me présentait:

PREMIER CERCLE

L'Initié des runes —ou Hugen— est en passe de suivre Odin sur les branches de l'Yggdrasil; comme lui, il découvre la douleur de la connaissance, la nécessité d'un esprit droit et les sacrifices inévitables de celui qui viole les secrets de l'univers. Dans sa quête seront tour à tour dévoilés les trois Oettirs qui l'élèveront du monde matériel (Oett de Frey) au monde spirituel (Oett de Hagel), puis au monde des Dieux (Oett de Tyr). Au terme des trois Oettirs, lorsque le Hugen aura maîtrisé les valeurs des 24 runes primordiales, il saura utiliser la puissance de leur Verbe pour donner à son destin la couleur qu'il aura choisie.

SECOND CERCLE

Mais sa quête ne doit pas s'arrêter là; il lui faudra rencontrer chacun des esprits de ses runes personnelles, afin d'apprendre à combiner les runes en formations primaires. Là, l'Initié de second cercle —ou Mugen— arrive à maîtriser non seulement son destin, sa fatalité, mais également celui de ses runes, et parvient à les unir entre elles afin de dévier cette fatalité et s'extirper du Destin du Monde...

TROISIÈME CERCLE

C'est alors que sa charge se révèle à lui, après neuf jours et neuf nuits, lui-même à lui-même donné, que le Maître des runes, ou Vane, peut prendre en main la destinée du monde et influencer sur la fatalité. Le pouvoir du Vane est d'agencer les runes complexes au sein d'Hagal, la rune mère, afin de déstabiliser les Nornes qui gouvernent les dieux et les hommes.

— Tu vois, la pratique de la magie des runes consiste à agir sur le destin, ce que les Scandinaves appelaient la fatalité. Pour cela, le Hugen doit apprendre à connaître chacune des runes qui composent le futhark; c'est l'équivalent du premier cercle. Puis, au deuxième cercle, le Mugen apprend à combiner les runes selon les Esprits qui les composent; cela crée des effets plus complexes, plus puissants. Enfin, les initiés de troisième cercle, les Vanes, "tissent" les runes complexes, pour créer des effets encore plus puissants.

— D'accord. Pour un initié de premier niveau, il suffit donc d'apprendre les 24 runes, et d'en tirer parti de manière ponctuelle?

— Oui... Regarde cette gravure, là: selon les premier, deuxième ou troisième Oettirs, il découvre l'esprit d'une rune. De manière pratique, il lui faut "dire, tracer et pénétrer" la rune: on dirait que le Hugen danse et chante, comme un chaman en transe. Cela libère de manière ponctuelle le pouvoir de la rune dans la réalité du runiste. C'est un effet direct et simple.

Le runiste "trace" une rune dans son monde, pour bénéficier de pouvoirs ponctuels liés à cette rune. Pour réussir cette action, le runiste oppose le Ka-élément concerné à la difficulté du sort, modifiée par sa compétence de Magie runique.

Difficulté des sorts de premier cercle:

- Oett de Frey - Pas Difficile
- Oett de Hagel - Peu Difficile
- Oett de Tyr - Assez Difficile

Echec: sans effet. Tout sacrifice effectué pour la rune est perdu.

Maladresse: contrecoup. L'effet bénéfique est perdu; lorsque la situation le permet, le runiste est victime de son sort, sinon l'effet magique est perdu.

Temps d'incantation: une minute (Oett de Frey), dix minutes (Oett de Hagel), une heure (Oett de Tyr)

OETT DE FREY



FEHU (Lune): la rune de la possession, de la fortune personnelle. La difficulté de tout test social lié à la fortune par le runiste bénéficie d'un bonus de +3 durant 1 heure.



URUZ (Terre): la rune de la fertilité, de la gestation. Transforme un récipient quelconque en microPlexus de Terre Peu Intense. Le runiste peut recharger sa stase, un artefact, etc. mais ne peut lancer de sort grâce à ce Plexus.



THURISAZ (Feu): la rune de la force défensive. Crée une zone de 5m³ dans laquelle toute attaque dirigée contre le runiste inflige les mêmes dégâts au runiste et à son ennemi, même si cela est en théorie physiquement impossible. Les dégâts naturels contre le runiste deviennent des dégâts magiques contre l'ennemi.



AINRIZ (Air): la rune de la connaissance, de l'inspiration, du pouvoir magique. Crée un Nexus d'air durant dix minutes, permettant de réussir un sort magique de manière automatique, sans pouvoir récupérer des puces de Ka.



RAIDHO (Eau): la rune de la progression, des guides intérieurs, du rythme cosmique. Le runiste connaît intuitivement, durant deux heures, la localisation de tout Plexus ou Nexus, dans un rayon de vingt kilomètres environ, et peut s'il le désire se laisser porter vers lui.



KENAZ (Terre): la rune de l'inspiration, de l'énergie contrôlée, de la guérison. Le runiste peut rétablir une case de niveau de blessure à toute personne présente dans son champ de vision.



GEBU (Air): c'est la rune de l'échange, du partage, de l'union. Le runiste partage avec un Immortel consentant une compétence de niveau Maître jusqu'au prochain lever de soleil (doit fonctionner dans les deux sens).



WUNJO (Lune): c'est la rune de la cohésion, de l'union fraternelle, de l'harmonie. Permet à une assemblée de moins de dix individus de partager l'état d'esprit et la vision des choses du runiste (notions positives, telles que la tolérance vis-à-vis des Khaïba, optimisme quant à l'issue d'une situation,...)

OETT DE HAGEL



HAGALAZ (Terre): l'entrée dans l'Oett spirituel, c'est la rune du Noyau, la charpente qui soutient l'édifice. Permet de stabiliser tout déséquilibre magique violent (Khaiba, Entropie, Instabilité,...), généralement en offrant une puce salvatrice dans la réserve attaquée ou en ôtant une puce de contamination.



JAUDHIZ (Eau): rune de l'humilité, de la maîtrise, de la progression malgré l'adversité, du sacrifice. Permet de convertir une puce de Ka dominant en 2 PdA, que le PJ peut immédiatement réinvestir dans la compétence de son choix, à l'exception des S.O.



ISA (Lune): rune de l'ego, de la glace, de l'introspection salvatrice. Le runiste ne peut engager d'action durant une heure, mais tous dégâts magiques visant le runiste durant cette période sont calculés au niveau inférieur de "Meurtrier".



JERA (Air): rune du cycle, de l'alternance, de la révélation à double tranchant. Une compétence liée à l'histoire (classique ou invisible, ce qui inclut également l'histoire des Traditions) passe à Maître pour une heure, lorsque le jet porte sur un événement majeur (révolution, révélation, passation de pouvoir,...) de cette histoire.



EIHWAZ (Lune): rune du passage initiatique, du lien entre le Haut et le Bas, la Mort et la Vie. Cette rune permet de lancer l'équivalent du rite de Nécromancie "Conversation", durant une heure.



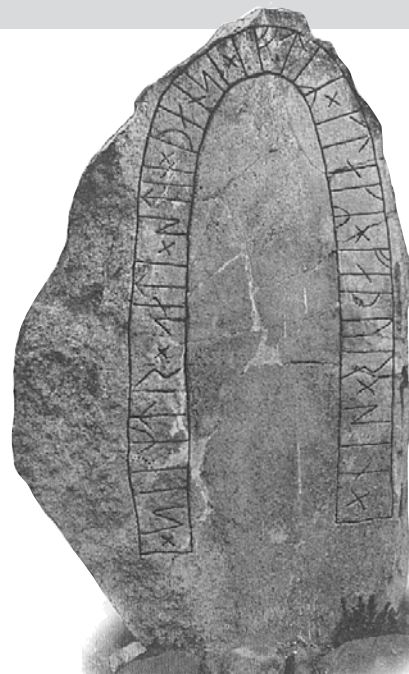
PERTHRO (Eau): rune du Karma, de la destinée, de la fatalité. Cette rune permet de deviner les effets à court terme (une journée) d'une action déjà commise dans les deux derniers mois, ou d'une action immédiate (Et si j'ouvrais cette porte?...). Dans ce cas, la vision ne révèle que les événements qui se dérouleraient obligatoirement, sans tenir compte de l'intervention d'entités conscientes (y compris les PJs).



ELHAZ (Feu): c'est la rune du contact avec les mondes supérieurs, l'antenne vers les autres mondes. Liée aux Akasha, aux Anti-Terres et aux mondes de Kabbale. Cette rune permet de faciliter le passage vers tout Plan subtil, en réduisant la difficulté du passage (-5 au test de passage).



SOWILO (Feu): rune de la révélation, de la victoire, de la volonté. Cette rune permet de révéler toute connaissance secrète qu'un PNJ tente volontairement de taire aux PJs (sa langue semble fourcher de manière assez comique).



OETT DE TYR



TIWAZ (Feu): rune du passage à un niveau supérieur de réalité, charpente du monde divin. Cette rune entoure le runiste d'une aura de puissance et donne l'illusion que son Ka est Très Initié. Si l'on tente de percer cette illusion, le runiste oppose son véritable niveau d'Initié au niveau de son "adversaire". En cas de réussite, la supercherie n'est pas éventée. Si quelqu'un a été berné précédemment par le runiste, l'illusion persiste jusqu'à ce que le test Initié-Initié soit un échec pour le runiste.



BERKANJO (Terre): rune de la Déesse-Mère, détentrice des secrets de la vie et de la mort. Cette rune permet de déterminer l'endroit d'une Incarnation, d'une Narcose, d'un rite de Nécromancie... bref, tout ce qui concerne la vie et la mort d'un Immortel, dans un rayon de dix kilomètres et durant un cycle lunaire (28 jours).



EHWAZ (Eau): rune des jumeaux, du mouvement, du cheval. Cette rune prévient toute surprise dont pourrait être victime le runiste jusqu'au prochain lever de soleil, en établissant une osmose entre lui et le monde. Dans le terme de "surprise" est compris tout événement important pour lui, telle la violation d'un endroit qui lui appartient, une attaque, le décès d'un proche... Cette rune lui donne une vision presciente, mais pas forcément la capacité d'agir contre l'événement.



MANNAZ (Feu): rune de l'aboutissement et de l'accomplissement personnel, du Kwisatz Haderach, de l'Agartha. Elle donne au runiste un bonus de +3 dans tout test opposant son Ka-dominant jusqu'au coucher du soleil.



LAGUZ (Lune): rune de la croissance, de la progression, des étapes encore à franchir. En appelant la puissance de cette rune, le Nephilim obtient la vision de sa prochaine épreuve, sous forme d'une vision symbolique liée à l'ennemi qui est à l'origine de cette épreuve.



INGWAZ (Lune): rune de l'énergie fécondatrice, à l'état latent, de l'acte créateur. C'est la rune qui permet la création d'artefacts. Cette rune permet d'insuffler l'énergie, le Ka, en opérant une transfusion: en dépensant une puce de Ka, le runiste peut créer un artefact runique.



DAGAZ (Terre): rune de la lumière de l'aube, de l'union des contraires, de la plénitude mystique. Cette rune permet au runiste de "renaître" à lui-même, en enlevant une puce de contamination, de Khaïba ou de Narcose, au prix d'un sacrifice d'une puce de Ka.



OTHALAZ (Air): rune de l'accomplissement, de l'entretien de la flamme sacrée, de l'union avec l'univers. Lorsque le runiste est face à un adversaire, il lui est possible de découvrir son plus gros point faible.

CRÉATION DE PERSONNAGE

La Magie runique est forcément une voie occulte secondaire (Les seuls Nephilim à avoir découvert les mystères du second cercle ont disparu... Semble-t-il...). Elle s'achète selon le procédé décrit dans le LdJ. Selon qu'il est Apprenti, Compagnon ou Maître en premier cercle de Magie unique, il connaît les premier, deuxième et troisième Oettirs. Au sein d'un Oett, l'Apprenti connaît les trois premières runes; le Compagnon connaît les six premières, tandis que le Maître les connaît toutes.

Pour avoir eu l'occasion d'apprendre la Magie runique, le Nephilim doit avoir connu le Compact d'Asgard (les Guerres Secrètes, 700 à 900) ou bien la Révélation (les Années Noires), époque où la Magie runique a été redécouverte.

Alors que les révélations se multiplient, Les Héritiers de Babel organisent un

GRAND CONCOURS D'EFFET-DRAGON



Que serait notre monde sans la nature erratique des Champs magiques ?

Qu'il serait terne sans la surprise sans cesse renouvelée de croiser une créature inconnue émergeant de l'un de leurs soubresauts.

Silénus est l'un de nos Frères ayant œuvré, sans relâche, afin d'identifier et de caractériser un nombre considérable de ce que nous appelons communément des effets-Dragon.

En ces temps troublés où l'essence même des Champs se trouve bouleversée nombre d'entre nous ont déjà croisé ou tout simplement ressenti la présence parfois fugitive d'effets-Dragon leur étant totalement inconnus.

La Fraternité des Héritiers de Babel se propose de poursuivre les travaux de Silénus et demande votre contribution afin d'aider ses membres à compiler toutes les informations dont vous disposez concernant ces nouvelles créatures : illustration et/ou description d'un effet-Dragon encore non répertorié seront les bienvenues.

Afin d'harmoniser vos contributions vous pouvez vous baser sur le modèle de Silénus lui-même : une page A4 recto-verso pour la description et/ou une page A4 recto pour l'illustration de l'un de ces êtres élémentaires.

Outre une description physique (ainsi que celle des circonstances de son apparition et de son comportement), votre contribution devra comprendre une fiche signalétique mentionnant : la Fréquence d'apparition de la créature, le Ka élément concerné

ainsi que sa puissance, mais aussi son caractère Visible ou non, ses Protections, Ligne de Vie, Attaque(s) éventuelle(s) et Dommage(s) occasionnés. Tous les Champs magiques nous intéressent, y compris celui utilisé par nos cousins Maudits.

Afin de motiver votre participation, les deux contributions les plus intéressantes pour chacune des catégories (description et illustration) se verront récompenser par un ouvrage de notre Herméthèque, tandis que les auteurs des travaux jugés dignes de prendre la troisième place de ces classements recevront un tatouage pentaclique. Enfin, les vainqueurs verront leurs travaux publiés dans Vision-Ka 5.

In Agarthā Credo

D'UN POINT DE VUE PRATIQUE

- Vos contributions devront être envoyées par courrier électronique comme fichier joint au format RTF avant le **31 OCTOBRE 2003** minuit, exclusivement à l'adresse suivante concours@heritiersbabel.org (pas d'envoi sur une ML, post ou site web). Pour ce qui est des illustrations il faut qu'elles aient une résolution de 300dpi, et pour des raisons de place lors de la mise en page de Vision-Ka une taille de 21 cm x15 cm devra être respectée. Le fichier devra être au format jpg avec un taux de compression de 8 ou 10. Toute contribution implique l'acceptation de sa publications sur le site des Portes d'Aggartha.
- Le jury chargé de vous départager sera composé de Florent Cautela, Xavier Fohrer, Grégoire Laakmann, Frédéric Ralière et Romain Rebeix (tous membres de la Fraternité des Héritiers de Babel).
- La meilleure description sera récompensée par Le Souffle du Dragon et la meilleure illustration par Le Codex Nephilim. Les secondes places de chacune des catégories se verront attribuer Les Dracomaques, tandis que ceux qui prendront les troisièmes places de ces classements recevront un Tee-Shirt de l'Association des Héritiers de Babel.

ENTRETIEN AVEC UN MAUDIT



Je n'ai décidé d'écrire mes mémoires que sur le tard, après quelques milliers d'années d'existence. Pourquoi si tard ? Je ne sais pas. Je peux seulement dire ce qui a déclenché cette écriture. C'était à Paris, en 2002, à la fin de l'hiver, ou au début du printemps.

Azarian, Mémoires lunatiques

Shannon refit mentalement le compte de ses affaires. Liquide antiseptique, gaze stérile, pansements divers, cicatrisant : tout était là. Elle entendait la rumeur de la foule, de plus en plus forte, de plus en plus agressive. Ses mains tremblèrent un peu en attendant la suite. Les hurlements se firent plus précis, plus lourds. Il lui sembla même reconnaître quelques mots en français. Elle déglutit avec difficulté et prit une grande bolée d'air pour calmer les battements de son cœur. Comme à chaque fois, le temps lui paraissait étrangement long.

Enfin de nouveaux cris la prévinrent que l'issue était proche. Elle rajusta machinalement le col de sa robe et se prépara à accueillir le guerrier blessé. Encore des hurlements de bêtes féroces. Ses mains se crispèrent sur la bouteille d'alcool à quatre-vingt-dix degrés.

Azarian apparut soudain dans un déluge de lumières et de gouttes de sueur. Shannon vit immédiatement qu'il avait son regard des mauvais jours. Pourtant son costume de scène, une robe de bure munie d'un capuchon¹, était complètement déchirée et on pouvait distinguer au travers des zébrures écarlates.

— Tu es blessé, déplora Shannon.

Azarian ne fit pas attention à elle. Il se tenait droit, frémissant, dans un état d'énervement inquiétant.

— Qu'y a-t-il ? s'enquit Shannon, voyant qu'il gardait le silence.

— Il y a que le public français est nul ! éclata-t-il. Même pas capable de déchirer une pauvre robe de bure ! Et regarde ces écorchures ! Des ongles de manchot manucuré auraient fait plus de dégâts ! Je n'ai même pas reçu un coup de pied en traître, tu te rends compte ? Qu'est-ce qu'on leur apprend à l'école ? C'est honteux, scandaleux, misérable !

Il baissa les bras avec découragement.

— Je suis déçu, déçu, déçu...

— Ce n'est rien, le consola Shannon par habitude. Je suis sûre qu'il y en aura bien un, un jour, pour te planter un couteau dans le dos quand tu te jetteras dans la foule.

— Tu crois ? demanda-t-il avec espoir.

Elle lui grimaça un mauvais sourire et continua à lui badigeonner le visage avec de l'antiseptique.

— Ça pique, se plaignit-il avec un mouvement de recul.

— Ne fais pas le douillet, rétorqua Shannon en écartant tendrement ses mèches de cheveux noirs.

Elle avait des gestes doux et prévenants. Azarian se laissa caresser le visage. Il se calmait peu à peu. Il finit par se pencher vers elle pour effleurer ses lèvres, mais elle se déroba.

— J'ai besoin de réconfort, protesta-t-il.

— Pas maintenant. Il y a du monde qui veut vous voir.

— Qui ça ?

— Des journalistes qui avaient pris rendez-vous avec vous.

L'œil d'Azarian s'alluma d'une lueur carnassière.

— Les deux femmes ?

Shannon hocha la tête avec mauvaise humeur. Quant à Azarian, il semblait tout à fait remis de sa déception. Il se leva sans attendre les derniers soins de sa secrétaire et se dirigea d'un pas conquérant vers les loges.

Il se rappelait effectivement avoir reçu des coups de téléphone à l'occasion de sa tournée mondiale, *The X-Rated Tour*, qui passait par la capitale française après un séjour à Budapest. Il ne savait pas grand-chose des deux femmes qui l'avaient appelé, si ce n'est qu'elles désiraient l'interviewer sur son passé. Il avait compris assez tard qu'elles étaient deux, lorsqu'il avait réussi à distinguer leurs voix au téléphone.

Il poussa la porte de sa loge personnelle. Ses musiciens devaient se contenter d'une loge pour cinq, ce qui commençait à les rendre nerveux. Heureusement, la tournée touchait à sa fin et la prochaine se ferait avec d'autres musiciens.

Azarian fut frappé immédiatement par la douce odeur d'humus humide qui flottait dans sa loge. Il se tint sur ses gardes.

Il y avait deux femmes dans la pièce qui se levèrent à son arrivée. À la lumière d'un néon malade, il remarqua celle qui s'approcha de lui en premier avec une démarche timide.

1 - Cf. *Anonymus*, éditions Mnemos, 2002

— Monsieur Worthwhile ? demanda-t-elle d'une voix qui ressemblait à un bruissement de feuilles. Je suis Azalée Cliche.

Elle avait parlé en anglais avec un délicieux accent français. Tout en lui serrant la main à la française, Azarian la dévisagea tranquillement, à la recherche de signes particuliers. C'était une jeune femme avenante, au corps frêle, aux cheveux courts, très bruns et ébouriffés. Il eut la confirmation de son intuition lorsqu'il vit que ses oreilles étaient fines et pointues, avec une absence presque totale de lobe. Il ne pouvait plus douter du fait que la jeune femme était un Nephilim. Il avait pu reconnaître tous les signes d'un Faërim.

— Et voici ma collègue, Odette Pyri, ajouta-t-elle en se tournant vers la seconde jeune femme.

Azarian poursuivit son examen avec elle. Elle avait de longs cheveux noirs qui ondulaient en cascades jusqu'à ses reins, un visage carré, sans pour autant être dur, des yeux sombres et mystérieux, une peau blanche sans être pâle. Elle lui adressa un salut plus réservé. Azarian était prêt à parier qu'il s'agissait d'une Hydrim à en juger par la finesse de sa main et le parfum frais et subtil qu'elle dégagait. Il s'aperçut avec amusement qu'elles étaient toutes les deux habillées de blousons de cuir et qu'elles se ressemblaient vaguement.

— Enchanté, répondit Azarian. Je vous en prie, asseyez-vous.

La loge minuscule ne comprenait que deux chaises et les deux jeunes femmes hésitèrent un instant. Azarian rompit le malaise en s'asseyant en tailleur à même la moquette.

— Je vous écoute, dit-il sans tenir compte des regards interrogateurs qu'elles lançaient en direction de Shannon.

Il avait envie de les laisser s'expliquer sans les mettre à l'aise. Finalement, celle qui avait les cheveux ébouriffés se décida.

— Nous représentons les éditions Amnésia qui défendent une littérature de l'imaginaire vivante et populaire.

— Axée sur la découverte de nouveaux talents, précisa la seconde avec le même accent français, tout aussi plaisant aux oreilles du Selenim.

Azarian ne tarda pas à comprendre qu'elles formaient un duo parfaitement rôdé.

— Nous pensons que les territoires de l'imaginaire sont de formidables espaces de liberté offerts à la réflexion et à la création littéraire, reprit la Faërim.

— Notamment par la magie du rêve et du voyage, qui sont des invitations à l'évasion, ajouta l'Hydrim.

— À ce jour, soixante-quinze titres et une vingtaine d'auteurs ont été publiés, explorant les mondes de la fantasy, de la science-fiction, et de l'uchronie.

— Sous une présentation moderne qui fait la part belle à l'image. Il y eut un léger silence et Azarian vit qu'elles hésitaient à poursuivre en présence d'une profane. Il se délectait de leur malaise.

— Et quels titres avez-vous publiés ?

La Faërim s'engouffra dans la brèche qu'il lui ouvrait.

— Nous avons récemment sorti *Rêves de gare*, un drame onirique qui se tient sur des voies ferrées. *L'Arène de Van Damme*, une histoire brutale dans un monde de haine et de violence. *Pétoire vagabonde*, un western romantique et libertin. *La Dune seule le tait*, un roman libertaire dans le désert. *Reconcurrents*, où des colons redécouvrent une Amérique hantée par l'ultralibéralisme. *Le pion demain se donne*, un roman qui nous plonge dans la Grèce du futur. *Azime*, une ville baroque placée sous le signe de la boulangerie. *Les Confusions d'un autocrate vengeur d'opprobre*, un roman steampunk. Et puis nous achevons la publication de deux cycles de fantasy, avec les titres *Celle-qui-mord* et *La Mère des singes*.

— Nous avons publié également une anthologie de nouvelles sous le titre *Les Gens d'Air*.

— Vous voulez parler des Éolim ? s'enquit poliment Azarian.

Les deux jeunes femmes sursautèrent à ce nom, mais elles ne dirent rien.

— Shannon, tu peux aller voir plus loin si j'y suis ?

La secrétaire fusilla du regard les éditrices et partit avec un air outré. Une fois que la porte eut claqué brutalement, les deux jeunes femmes parurent plus détendues. La Faërim se massa le cuir chevelu, hérissant ses cheveux encore davantage.

— Je parie que vous êtes un Elfe, lui dit Azarian à brûle-pourpoint. Elle acquiesça. Il se tourna vers l'Hydrim aux longs cheveux noirs qui semblaient animés de mouvements fluides et apaisants.

— Et vous vous êtes une Naïade.

— C'est exact. Je m'appelle Odrey. Ma collègue s'appelle Cœlia.

Elles ne paraissaient pas très étonnées d'avoir été reconnues. De plus, le fait de donner leurs noms de Nephilim constituait une marque de confiance puisque cela les exposait à certains Sorts qui nécessitaient cette information. Azarian se garda bien de donner le sien, ce qui ne sembla pas les offenser outre mesure.

L'Elfe Cœlia lui adressa un sourire.

— Nous voudrions vous faire part de notre projet et de la raison pour laquelle nous souhaitions vous voir. Êtes-vous prêt à nous entendre ?

— Je le suis.

— Voilà. Cette maison d'édition n'est qu'un aspect de notre activité. En fait, nous collectons les souvenirs des Immortels que nous rencontrons afin de leur faire écrire un livre grand public où sont révélés des vérités sur l'Histoire invisible. Notre but consiste à rassembler le plus grand nombre de témoignages pour édifier un monument le plus véridique possible. Vous n'êtes pas sans savoir que les rêves de humains créent des Akasha, des mondes parallèles qui prennent la forme de ces rêves. En livrant ces vérités sous forme plus ou moins déguisée au grand public, nous pensons créer des Akasha des grands moments de l'Histoire invisible. Une sorte de musée, en somme.

— Et qu'est-ce que je viens faire là-dedans ?

— D'après nos informations, vous êtes un Selenim, mais vous avez été également Nephilim avant 1666.

— Vous êtes bien renseignées...

— Vous présentez donc la double particularité de vous souvenir totalement de ces derniers siècles et de vous rappeler en partie les siècles précédents. Votre collaboration nous serait très précieuse.

Azarian fit mine de réfléchir.

— Pour qui travaillez-vous exactement ?

— Pour être tout à fait franches, intervint Odrey de sa voix coulante, nous avons des liens privilégiés avec la fraternité des Argyrope.

— Je ne les connais pas.

— Cette fraternité a pour but d'écrire une encyclopédie exhaustive de l'Histoire invisible et de la diffuser au plus grand nombre. Notre maison d'édition est l'un des lieux grâce auquel on peut communiquer avec eux. Nous-mêmes n'avons jamais rencontré aucun de leurs membres.

Azarian laissa encore passer un instant pour réfléchir.

— Que proposez-vous en échange ? demanda-t-il finalement.

— Nous n'avons pas beaucoup d'argent...

— Je m'en doutais, ricana le Selenim. Vous payez en nature ?

— C'est à peu près cela, répondit sérieusement Cœlia. Mais pas au sens où vous l'entendez. Nous avons pour coutume de récompenser nos aimables collaborateurs par des artefacts.

— C'est parfait ! s'exclama Azarian. Qu'est-ce que vous me proposez ?

— Avant tout je dois vous préciser que ces artefacts nous sont fournis gracieusement par les Argyrope pour nous aider dans notre démarche. De ce fait, ce ne sont pas des artefacts offensifs, mais plutôt des artefacts qui permettent de développer votre Sapience, d'élargir vos connaissances, d'approfondir votre savoir.

— C'est un plaisir de travailler avec vous, maugréa Azarian.

Cœlia poursuivit sans temps d'arrêt.

— Nous pouvons ainsi vous proposer une boussole élémentaire...

— Non merci.

— ... la dague qui sépare la vérité du mensonge. Elle sert à...

— Je sais à quoi elle sert. Je n'en ai pas besoin.

— Nous avons également la crécelle qui ouvre les chemins de traverse...

— C'est nul ! On ne propose pas une Entité à un Conjurateur !

— Il nous reste alors les filles-stellaires.

— Ça sert à quoi ?

— Il s'agit de pierres en forme d'étoile. La matière est indéterminée. Grâce à elles, vous pouvez repérer la présence d'un Adopté dans un rayon d'un kilomètre à peu près. Si un quelconque Adopté est présent, les filles-stellaires se mettront à chauffer doucement.

— Mouais... Vous avez quoi d'autre ?

Cœlia soupira.

— Pour l'heure, il ne nous en reste plus qu'un ; j'espère que nous pourrions nous entendre. C'est un fragment des myriades de langages. Il se présente comme un morceau de bois ayant appartenu à l'enceinte physique de la tour de Babel. Son utilisation permet de comprendre spontanément tous les langages parlés. Cependant, je dois vous préciser qu'il ne permet ni de parler, ni d'écrire, ni de lire les langues en question. Êtes-vous intéressé ?

— Peut-être... Oui, c'est d'accord ! Je prends votre artefact de la tour de Babel. Mais je veux l'artefact avant toute chose.

— Nous sommes ravies de voir à quel point votre collaboration est désintéressée, glissa Odrey.

— Je sais, ma bonté me perdra, soupira Azarian.

Cœlia reprit le cours de la conversation.

— Si vous êtes d'accord, Odrey va téléphoner à un contact qui va nous livrer l'artefact dans un endroit neutre. Le Père-Lachaise, cela vous irait ?

— C'est parfait, fit Azarian. J'ai justement promis à ma secrétaire de l'y emmener.

— Pensez-vous que ce soit une bonne idée d'emmener une profane avec vous ? s'enquit Odrey.

— Je suis le mieux à même d'en juger, répliqua le Selenim.

Odrey allait répondre, mais Cœlia la devança.

— Cela ne devrait pas poser de problème.

— Bien. Je vais prendre une douche et je suis à vous.

Azarian se leva et ôta sa robe de bure. Il était presque nu en dessous, mais il eut la déception de voir que les deux Nephilim ne faisaient aucunement attention à lui. Elles menaient une âpre discussion à voix basse. Odrey lui lança un regard courroucé lorsqu'il tenta de surprendre leurs paroles. Il haussa les épaules et se dirigea vers la douche.

* * *

L'eau lui fit beaucoup de bien. L'entretien l'avait tendu. Ces deux Nephilim étaient plus redoutables qu'elles n'y paraissaient au premier abord. Pourtant, il aimait fixer des rendez-vous après ses concerts, lorsqu'il était comblé de Lune Noire et qu'il se sentait invincible.

Il était troublé pour d'autres raisons. Il ne pouvait s'empêcher de ressentir une certaine excitation à l'idée de publier ses mémoires et d'y gagner un artefact de grande valeur, qu'il avait rabaisé pour le bon déroulement de la négociation.

Mais surtout, il ne comprenait pas comment il avait pu proposer et imposer que Shannon vînt avec eux. Les mots avaient précédé sa pensée. Il s'étonnait lui-même.

L'eau coulait le long de ses cheveux bruns, le dégrisant de son ivresse de Lune Noire. Paradoxalement, il sentait que les sensations de son corps avaient une certaine incidence sur sa magie et ses relations avec la Lune Noire.

Il pensa encore avec énervement aux deux Nephilim qui paraissaient insensibles à son charme naturel. Il se sécha et s'habilla en *hard rocker* : jean noir et troué, baskets, T-shirt à l'effigie de son groupe *Nekrosis*, un blouson de cuir noir.

En sortant de la douche, les cheveux encore emperlés de gouttes d'eau, il surprit les dernières paroles de ses deux visiteuses. Odrey venait de couper la communication sur son téléphone portable et s'entretenait avec sa collègue. Aux bribes qu'il capta, il comprit qu'elle était très remontée contre lui :

— ... se comporte comme un véritable Ar-Kaim... plein d'arrogance... peut-être fait une erreur...

Son retour dans la loge marqua l'arrêt immédiat de la conversation et Odrey lui adressa un regard fuyant et désapprobateur, tandis que Cœlia lui souriait poliment. Les fortes senteurs de frais et d'humus mêlés, qui faisaient penser à un sous-bois au bord d'un lac, vainquirent sans mal celle de son gel douche.

— Le rendez-vous est pris, lui dit cette dernière. Dans une demi-heure au Père-Lachaise.

— C'est parfait, approuva Azarian. Vous nous emmenez ?

Cœlia marqua un instant d'hésitation et prit un air gêné.

— Nos moyens sont très limités, expliqua-t-elle doucement. Nous sommes venues en métro. Et à cette heure, il ne circule plus.

Azarian regarda sa montre ; il était près de deux heures du matin. Il se sentit fatigué tout à coup, une vague de découragement s'abattit sur lui, alourdie par le remords d'avoir demandé à emmener Shannon avec eux. Il avait un mauvais pressentiment. Mais sa fierté l'empêcha de se rétracter.

— Nous avons une voiture, déclara-t-il tout haut.

Les deux Nephilim acquiescèrent en silence. Azarian se retint pour ne pas leur hurler des grossièretés ; il avait le sentiment qu'elles savaient parfaitement où elles allaient et qu'elles le manœuvraient à vue. L'impression était éminemment désagréable, d'autant plus que la Naïade et l'Elfe semblaient incapables de lui faire le moindre mal.

— Shannon ! appela-t-il sans quitter les deux Nephilim des yeux. La secrétaire se fit attendre un long moment, comme pour marquer son désaveu. Ce retard exaspéra Azarian. Toutes ces femmes étaient en train de l'étourdir.

Contrairement à beaucoup d'Immortels qui considéraient que la partition de l'espèce humaine en deux sexes n'était qu'un détail sans importance à côté des différences élémentaires qui séparaient les êtres magiques, Azarian faisait très grand cas du sexe de ses interlocuteurs. Cela faisait plus de trois siècles qu'il habitait ce corps masculin et cet état de fait avait grandement influencé sa manière de voir. La façon qu'avaient les femmes, êtres opprimés depuis des millénaires, d'arracher un peu de pouvoir aux hommes, le fascinait. Pour l'heure, cependant, il en était victime et cela l'irritait, preuve qu'il commençait à trop s'identifier à son simulacre.

Sur ces pensées, ponctuées d'appels répétés, sous le regard manifestement goguenard des visiteuses, la secrétaire finit par arriver dans la loge.

Elle interrogea son patron du regard. Un regard hautain.

— Nous allons au Père-Lachaise.

La déclaration eut raison du masque revêché de Shannon qui s'épanouit en un irrépressible sourire radieux.

— On va y aller en voiture, ajouta Azarian. Je vais conduire.

Une lueur inquiète traversa le regard de Shannon. Elle savait à quoi s'attendre. Il utilisait souvent la voiture pour lui faire peur en conduisant trop vite. Lorsqu'elle était tremblante et vulnérable, il s'arrêtait sur le bas-côté de la route pour lui faire l'amour en travers de la banquette arrière. Elle conservait de ces moments une ivresse ambiguë, faite de peur nauséuse et de plaisir éperdu.

Ses yeux se posèrent sur les deux femmes qui ne semblaient pas appréhender le voyage outre mesure ; il émanait d'elles une sorte de sérénité inébranlable. Shannon se rassura en constatant que, de sa taille sculpturale, elle les dépassait presque d'une tête. Machinalement, elle alla ranger la guitare électroacoustique d'Azarian dans son étui de voyage ; il demandait toujours à la prendre avec lui partout où il allait, sans doute pour composer au fil de l'inspiration. Elle renifla doucement pour humer les étranges parfums qui flottaient dans la pièce. Assurément, les deux femmes avaient des goûts particuliers concernant leur eau de toilette.



MH

Un silence oppressant régnait. Elle acheva sa tâche rapidement et attendit les ordres d'Azarian. Elle avait vu qu'il était énervé et qu'il valait mieux ne pas le contrarier. D'un signe de tête, le Selenim indiqua la sortie des artistes. Il s'y dirigea d'un pas majestueux et insolent.

* * *

La voiture était garée sur un parking tout proche de la petite salle de concert. La notoriété de *Nekrosis* n'était pas assez importante pour se permettre des salles immenses et des stades de *football*.

Azarian déclencha l'ouverture centralisée des portières et se plaça au volant du coupé bleu nuit avec un air important ; l'effet fut diminué par l'étiquette collée sur le pare-brise qui indiquait le nom de la compagnie de location, ainsi que la contravention coincée sous l'essuie-glace.

Il mit le contact et fit rugir rageusement le moteur, avant de partir en trombe, dans un bruit de dérapages et des fragrances de caoutchouc brûlé. Accélérant au maximum, Azarian s'engagea à contre-sens dans une petite ruelle obscure. Il observa dans le rétroviseur la réaction de ses passagères qui étaient montées à l'arrière. Odrey semblait éprouver non pas de la peur mais de la colère, et un sourire bienveillant flottait sur le visage de Coelia.

— Si vous pouviez éviter de nous faire prendre par la police, gronda Odrey.

Azarian ne répondit pas et se contenta d'accélérer de nouveau. Il bifurqua sur un grand boulevard à grand renfort de crissements de pneus. La large avenue baignait dans la lumière orangée des lampadaires et l'on voyait les façades éteintes des immeubles faire défiler leurs fenêtres de nuit. Il se préparait à accélérer dans la ligne droite et dégagée, quand un détail attira son attention dans le rétroviseur : deux grosses formes poilues s'étaient engagées sur la route et couraient à une allure phénoménale. Azarian jeta un coup

d'œil au compteur de vitesse : il roulait déjà à plus de cent kilomètres à l'heure et les bestioles gagnaient de terrain.

Shannon repéra ses regards répétés dans le rétroviseur.

— Qu'est-ce qu'il y a ? s'inquiéta-t-elle, cramponnée à la poignée de la portière.

— On est suivi.

Trois visages féminins se tournèrent de concert vers l'arrière.

— *What's that ?* interrogea Shannon. *Big dogs ?*

— *Big problems*, rectifia Azarian.

À la lumière des réverbères, il commençait à reconnaître confusément les créatures qui s'étaient lancées à leur poursuite. Elles possédaient une forte gueule dont les dents brillaient d'un éclat morbide ; leurs lourdes pattes antérieures étaient rattachées à un poitrail musculeux et des reflets argentés parsemaient leur fourrure noire.

— Des Hyènes de ténèbres, annonça Coelia qui avait suivi le même cheminement qu'Azarian. Ce sont des créatures de Lune Noire. Elles sont absolument invulnérables et elles ne disparaîtront que lorsque l'Entropie aura fait son œuvre...

Elle avait énoncé cela d'un ton docte et calme qui exaspéra Azarian.

— Je sais ! cracha-t-il.

— Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce que c'est ? répétait Shannon, anxieuse.

Les Hyènes n'étaient plus qu'à une dizaine de mètres de la voiture. Azarian enfonça la pédale d'accélération et la voiture fit un bond en avant qui leur refit gagner quelques mètres.

— Vous avez une idée de leur provenance ? interrogea Coelia.

— C'est une longue histoire.

— Ça tombe bien : nous sommes là pour vous écouter, laissa tomber Odrey sarcastique.

Azarian lui adressa un regard mauvais via le rétroviseur.

— Je pense que c'est un Selenim du Culte de Lilith dont j'ai détruit l'Imago et le Royaume.

Les deux Nephilim semblèrent accuser le coup.

— Selon moi, poursuivit-il, il doit s'agir d'un de leurs adeptes qui veut se faire bien voir de la hiérarchie en me pourrissant la vie.

— Mais de quoi parles-tu ? geignit Shannon d'une voix blanche. Elle parut se raidir tout à coup et sa tête retomba doucement sur le côté.

— Shannon !

— Ne vous inquiétez pas, dit doucement Coelia. Elle n'est qu'évanouie. Ma Magie devrait faire effet une bonne heure. D'ici là, nous serons soit morts, soit tirés d'affaire.

Azarian serra les dents et ouvrit la vitre électrique de son côté. Il avait besoin d'air et ce n'était pas du verre qui allait arrêter une Hyène de ténèbres. Aussitôt les bruits de la route se firent plus présents et les masses sombres de arbres du trottoirs se signalaient par des sons réguliers qui battaient au rythme de la vitesse. Au loin, les feux passèrent au rouge, comme autant de sinistres présages.

Les souffles se coupèrent. La voiture traversa le carrefour comme un bolide, sans rencontrer d'obstacle. Les respirations reprirent.

— J'espère que vous allez pouvoir utiliser votre Magie pour nous tirer de là, grinça Azarian.

— Nous ne connaissons que des Sorts de savoir, dit tranquillement Coelia. Nous refusons toute forme d'affrontement, d'autant plus que nous sommes absolument pas impliquées dans ce conflit.

— Vous êtes quand même dans ma bagnole !

— On vous fait confiance, lança Odrey.

— Eh bien, accrochez-vous, parce qu'on arrive à la fin du boulevard !

L'avenue arrivait en effet directement sur la Seine qui roulait ses eaux noires et opaques. Azarian bloqua les freins et partit en tête-à-queue avec des cris aigus. Il se retrouva ainsi face à face avec les deux monstres.

— Vous êtes sûrs que c'est le meilleur moyen ? demanda Coelia avec, pour la première fois, un léger tremblement dans la voix.

— On n'aura jamais assez d'essence pour se maintenir à cette vitesse. Le seul moyen, c'est de les faire tourner en rond en espérant qu'elles seront vidées par l'Entropie avant qu'on soit en panne sèche. Elles ont dû nous suivre depuis la salle de concert, ce qui nous fait déjà un quart d'heure de gagné. Invoquer deux Hyènes en même temps demande une très forte dépense de Lune Noire. Elle ne pourront pas tenir très longtemps.

À cet instant, l'une des deux créatures se précipita vers eux. Azarian partit sur les chapeaux de roue et fonda sur elle. Le moteur vibra, changeant de régime à chaque passage de vitesse. De face, la créature était monstrueuse de puissance avec le crâne enfoncé dans son large torse. Ses crocs dégoulaient d'une bave acide et écumante. On pouvait presque entendre son halètement terrible couvrir les hurlements du moteur.

Au moment où l'impact allait avoir lieu, Azarian donna un léger coup de volant qui prit la créature de court. Elle n'eut le temps que de lancer une patte sur le côté pour tenter d'attraper la voiture. Ses griffes s'imprimèrent profondément dans le pare-brise et dans la portière du conducteur, laissant de sinistres sillons sur le métal et le verre, tandis qu'un bruit atroce vrillait les tympans des passagers.

La voiture fit une embardée, qu'Azarian parvint à contenir en effectuant un nouveau tête-à-queue. Déjà, la seconde créature était sur eux et sauta sur le toit qui gémit sous son poids. Elle entreprit de labourer la carrosserie de coups de griffes et de crocs pour percer la tôle.

D'un commun accord, les deux Nephilim se mirent à refermer par Magie tous les trous créés par la Hyène, tandis qu'Azarian dirigeait la voiture à vive allure vers la Seine.

— Dépêchez-vous ! cria Odrey en voyant que leurs efforts ne suffisaient pas à arrêter la progression du monstre.

— Je suis à fond !

Le toit céda finalement et une patte griffue s'engouffra dans la

brèche, lançant quelques coups au hasard. Odrey poussa un cri de douleur et porta la main à son cou d'où jaillissaient des rigoles de sang tiède.

La voiture était presque au bout de la route. Azarian donna un brusque coup de volant pour mettre la voiture en travers. Ils heurtèrent violemment le trottoir qui fit plier la suspension. Avec le choc, la patte de l'animal disparut hors de l'habitacle. Les passagers sentirent le tranchant de la ceinture de sécurité leur cisiller le ventre et l'épaule. Puis ils rentrèrent de plein fouet dans le muret de sécurité. L'impact fut si brutal que la Hyène fut éjectée à plusieurs mètres de distance et retomba lourdement dans la Seine. Azarian avait compté là-dessus. Il lui faudrait de longues minutes pour se sortir du courant.

Il jeta un coup d'œil à ses passagères pour vérifier qu'elles allaient bien. Shannon et Coelia avaient cogné leur tête contre la vitre et saignaient abondamment. Odrey se tenait toujours le cou et semblait au bord de l'évanouissement.

Le moteur avait calé dans l'accident. Azarian le fit redémarrer avec difficulté et la voiture repartit sur ses roues complètement voilées qui faisaient osciller les sièges en tous sens. Le moteur rugissant tournait à plein régime mais la progression se faisait à une allure ridicule.

Ils s'engagèrent sur la voie sur berge. Une pente opportune aida la voiture bringuebalante à prendre un peu de vitesse.

— Il y en a une qui vient, souffla Odrey d'une voix éteinte.



Malgré sa blessure, elle avait pu se tourner pour surveiller leurs arrières à travers le pare-brise étoilé. Le moteur montrait des signes de plus en plus évidents de faiblesse. Il s'épuisait à faire rouler un châssis complètement tordu et des vapeurs noirâtres s'élevaient du capot cabossé.

— Elle s'approche...

La voiture fut secouée d'à-coups désagréables, tandis qu'une envahissante odeur de brûlé les prenait à la gorge. Azarian surveilla l'arrivée de la Hyène dans le rétroviseur extérieur gauche qui avait été épargné par les chocs successifs. Il reprit l'espoir lorsqu'il eut l'impression qu'elle avait des mouvements de plus en plus désordonnés, signe que l'Entropie commençait à avoir raison d'elle.

— Tu vas crever, putain de bestiole ! hurla-t-il.

Il se balançait en avant, comme pour donner un nouvel élan à la voiture qui avançait avec une lenteur plus effrayante encore que la vitesse vertigineuse de tout à l'heure.

— Elle arrive, murmura encore Odrey.

La voiture connut une nouvelle accélération brutale, au point qu'Azarian crut un instant que le moteur venait de repartir ; mais il comprit rapidement que ce n'était que la Hyène les avait percutés par l'arrière. Ils firent un bond en avant qui fut fatal au moteur ; il s'éteignit définitivement dans un hoquet métallique.

Azarian était paralysé par un sentiment voisin de la terreur. Il se sentait pourtant parfaitement serein. Il guetta la bête qui approchait de son côté. C'était lui qu'elle voulait, il n'y avait aucun doute à avoir. La Hyène tituba légèrement mais poursuivit sa progression vers le Selenim. Elle lança ses griffures argentées et arracha des étincelles à la carrosserie. Ses gestes ralentissaient et Azarian pouvait presque sentir le Ka-Lune Noire s'envoler du corps monstrueux.

Le second coup fut le bon. La portière fut arrachée dans un bruissement de tôle froissée. Le Selenim plongea ses yeux dans ceux du prédateur. Les crocs luisaient d'une écume argentée et un souffle fétide s'exhalait de sa gueule noire. La Hyène parut avoir un instant d'hésitation, comme si elle avait été arrêtée par le regard d'Azarian. Ce dernier savait qu'il n'y avait aucun rapport. La Hyène était en train de retourner à son état originel. Le pelage noir parut se dégonfler tout à coup, agité de soubresauts atroces, et la bête s'effondra en un tas informe dont les composants se diluèrent peu à peu entre les reliefs du macadam.

Azarian ressentit une douleur dans la poitrine et il se rendit compte qu'il avait cessé de respirer. Il reprit son souffle et une souffrance nouvelle lui déchira l'épaule. L'articulation s'était déboîtée sans qu'il s'en fût aperçu.

Il se tourna vers ses passagères dont les yeux ressortaient dans l'obscurité comme des reproches muets.

— Je crois qu'on peut sortir, dit-il. La deuxième a dû disparaître dans la Seine.

Joignant le geste à la parole, il s'extirpa de la carcasse mutilée et fit quelques pas sur la route. Il alla aider Odrey dont la portière était coincée. Les deux Nephilim descendirent à leur tour de l'engin.

— Ce n'est rien, plaisanta Azarian. Ce n'est qu'une voiture de location.

— Il faut tout faire disparaître, dit sourdement Cœlia. Sortez votre amie de la voiture, nous allons tout mettre à l'eau.

Azarian fut surpris de se voir obéir sans rechigner. Il savait qu'elle avait raison ; les traces sur la voiture étaient trop suspectes pour ne pas attirer l'attention de tout un tas de curieux, voire d'initiés des Arcanes mineurs. Il porta Shannon hors de la voiture et l'allongea sur la chaussée. Heureusement pour eux, les quais étaient déserts à cette heure tardive.

Il vit les deux Nephilim joindre leur Magie pour faire léviter doucement la carcasse. Cette dernière passa au-dessus du rail de sécurité et alla s'enfoncer dans les eaux noires du fleuve avec des remous aqueux. Il ne leur proposa pas son aide car il devinait

qu'elles n'avaient pas envie de voir de nouvelles créatures de Lune Noire ce soir, fussent-elles bénéfiques. Il se contenta de balancer la portière arrachée qui alla rejoindre la carcasse. Puis il revint vers Shannon. Elle ne semblait pas avoir été sérieusement touchée.

Cœlia se pencha vers sa collègue ; une vague d'énergie magique se déplaça vers la blessure au cou. Les lambeaux de peau se reformèrent et les plaies se refermèrent, ne laissant plus que quelques traces de sang séché. Elle fit de même sur sa propre blessure. Puis elle examina Shannon. Elle la soigna rapidement les légères contusions dont elle avait été victime.

Lorsque tout fut terminé, elle s'ébouriffa un peu plus les cheveux. Sa main tremblait légèrement.

— Charmante soirée...

Une fois débarbouillés de leurs taches de sang brun et de fumée noire, ils finirent par dénicher un taxi qui errait comme un malheureux sur les berges désertes. Il accepta de les emmener au Père-Lachaise.

— Vous êtes sûr de vouloir maintenir le rendez-vous ? s'enquit Cœlia.

— Je ne vais pas m'arrêter en cours de route ; ça m'a déjà coûté une baignoire.

Après cela, ils ne dirent plus un mot. Malheureusement, le chauffeur se sentait d'humeur bavarde, étonné sans doute par l'étrange équipage qu'il avait embarqué ; Shannon était toujours somnolente et Azarian avait emporté sa guitare sur ses genoux. Les ayant entendu parler en anglais, il embrayait dans cette langue qu'il baragouinait à peu près.

— Vous faites de la musique ? engagea le chauffeur.

— Oui, répondit Azarian. Je suis le chanteur-guitariste d'un groupe évangéliste.

— Ah ? Et la fille, elle a l'air fatiguée, non ?

— Elle prend des coupes-faim pour garder la ligne. Notre sœur était mannequin avant de rejoindre notre confrérie et elle n'a pas encore réussi à se défaire des entraves de la chair. Parfois, elle fait des crises d'hypoglycémie. D'où vertiges, évanouissements, et tout le tralala.

— Et les petites demoiselles ?

— Elles ? fit Azarian en désignant les deux éditrices. Ce sont les choristes. Nous entonnons souvent des chants sacrés en clôture de nos concerts.

— Et c'est quoi le nom de votre groupe ?

— Les Doux Apôtres des Sœurs de la Charité, fit Azarian avec un air de pitié feinte. Vous nous avez peut-être vus dans les émissions de télévangélistes américains ?

— Je n'ai ni le câble ni le satellite. Désolé.

La conversation s'arrêta là, car ils étaient arrivés devant les murs du cimetière de l'Est parisien. Azarian paya en rechignant.

— Je vais être obligé d'aller faire la manche en chantant avec ma guitare si ça continue, pesta-t-il.

Odrey secoua la tête avec irritation. Dans la nuit, sa peau blanche avait des reflets irisés.

— Qu'est-ce qu'il y a ? s'emporta Azarian. Je ne suis pas votre genre, c'est ça ?

— Je préfère les grands nordiques athlétiques, rétorqua-t-elle froidement. Et silencieux.

Azarian paya et laissa partir le taxi après lui avoir adressé un signe de bénédiction.

— Allez en paix, mon fils, dit-il en voyant le taxi disparaître à l'horizon. (Il se tourna vers les deux Nephilim) Alors, il est où ce rendez-vous ?

— Nous devons entrer dans le cimetière.

— Aucun problème, ce n'est pas un Nécromant comme moi que cela va gêner.

— Le mieux serait que votre secrétaire reste en dehors de tout cela, conseilla Cœlia. C'est une profane, n'est-ce pas ?

— Elle va venir avec moi, décréta le Selenim, péremptoire. Laissez-moi lui parler un instant.

Shannon reprenait peu à peu ses esprits. Elle titubait vaguement et avait les yeux hagards.

— Comment sommes-nous arrivés ici ? demanda-t-elle d'une voix indistincte.

Azarian la prit à part et lui leva le menton avec une douceur étonnante.

— Shannon, *darling*, tu vas voir des choses étranges, tu vas entendre des choses bizarres. Toi, tu ne diras rien, tu ne t'étonneras de rien. Ensuite, je t'expliquerai tout. Je compte sur toi. Tu m'as compris ?

Elle hocha la tête sans avoir l'air de bien saisir tout ce qu'on lui demandait. Il lui prit la main et la ramena vers les deux Nephilim. Elles semblaient soucieuses sous leur apparente décontraction.

Tous se dirigèrent vers une porte noire. Odrey la poussa et elle s'ouvrit sans bruit. Elle décrocha son portable et passa un bref coup de fil muet.

Ils montèrent un court escalier et se retrouvèrent dans les alignements de tombes. Le temps était dégagé et la nuit fraîche et humide. Déjà les arbres s'étaient remplumés de leur feuillage vert sombre.

Ils marchèrent un moment, empruntant des allées, obliquant parfois, dépassant des tombeaux célèbres et imposants. Dans sa main, Azarian sentait la main de la sculpturale jeune femme dont les doigts se crispaient avec la fragilité d'une petite fille. Il n'osait pas vraiment la regarder, mais il devinait qu'elle se mordait anxieusement les lèvres.

Son propre comportement lui demeurait mystérieux. Pourquoi insistait-il pour que Shannon apprit des secrets qu'il avait pris tant de soin de lui dissimuler pendant plusieurs années ? Il tenta de calmer les remous inconnus qui agitaient son esprit, repoussant les questions à une date ultérieure.

Enfin, au détour d'une statue mortuaire affligée d'une couronne éponyme, ronde et grosse, il aperçut, assis sur le rebord d'une pierre tombale, une sorte de spectre blanchâtre.

En s'approchant, il comprit qu'il ne s'agissait que d'un jeune homme habillé d'un pullover immaculé qui ressortait fortement dans l'obscurité. Sa première idée fut qu'un tel costume était étrange dans ces circonstances qui demandaient une certaine discrétion.

Le jeune homme lisait à une allure anormale, donnant l'impression de photographier chaque page avant de passer à la suivante. Au bout de quelques secondes, il referma le livre et releva la tête. Un sourire sympathique éclaira son visage orné d'une courte barbe noire.

— Vous voilà, dit-il joyeusement.

— Nous avons été retardés par des Hyènes de ténèbres, expliqua Odrey.

— Oh, oh ! J'aurais voulu être là pour voir ça ! s'exclama l'homme. Ça devait être bigrement intéressant. En tout cas, vous avez bien choisi votre nouveau collaborateur ; il doit avoir des tas de choses à raconter.

Il se leva et s'étira comme un chat, avant de tendre la main à Azarian.

— On m'appelle Excess, se présenta-t-il. Vous devez être le Selenim que nous attendions.

Comme il le faisait avec chaque nouvel interlocuteur, Azarian observa le dénommé Excess à la dérobée, afin de capter tous les signes et indices lui permettant de situer l'être à qui il avait affaire. Outre son pull blanc, l'homme avait un pantalon de velours. Il remarqua qu'il avait les yeux un peu rouges, mais cela pouvait être attribué à la lecture. En revanche, il ressentit un courant d'air froid qui paraissait souffler en permanence autour de l'homme. Excess le perça à jour car il déclara aimablement :

— Je suis un Ar-Kaïm, si c'est cela que vous cherchez. Excusez-moi, mais je n'ai pu m'empêcher de remarquer vos regards. Je suis sous l'effet d'un sort qui me permet de lire à toute vitesse les livres anglais que Cœlia et Odrey me donnent à traduire.

Azarian leur jeta un coup d'œil. Il avait lâché la main de Shannon qui demeurerait muette comme une tombe. Cœlia s'était déjà approchée d'un arbre avec lequel elle semblait faire corps. Quant à Odrey, elle se tenait au bord d'un bassin qu'elle contemplait avec un air nostalgique.

— C'est moi qui ai apporté l'artefact, reprit Excess. Quelles langues parlez-vous ?

Azarian inspira profondément.

— Le polonais de la fin du XVII^e siècle, l'allemand, l'anglais, l'hébreu, un peu de yiddish, quelques mots d'espagnol. J'ai parlé jadis le grec et l'assyrien, mais je n'en ai plus que des restes lamentables. Et je lisais couramment le latin médiéval ; ça devrait revenir très vite.

— *Mluwite francouzsky* ? lui demanda l'Ar-Kaïm à brûle-pourpoint.

— Je ne comprends rien.

Excess leva un doigt théâtral. Il fouilla dans sa poche et en sortit un petit morceau de bois. L'artefact semblait bien anodin. Comme on le lui tendait, Azarian s'en saisit et l'examina attentivement. Au toucher, il sentit de multiples gravures subtiles dont il ne put rien saisir.

— Nul ne comprend rien à ce qui est gravé sur les fragments des myriades de langages, le renseigna Excess avec assurance. Les langues et les alphabets sont perdus pour nous. Déclenchez donc la magie de l'artefact.

Azarian se concentra et serra le fragment dans sa main. Il sentit des champs d'Air tourner autour de lui.

— *Mluwite francouzsky* ? lui répéta l'Ar-Kaïm.

Azarian haussa les épaules. Cependant, il avait parfaitement compris la question : on lui demandait s'il parlait français. Or ce n'était pas le cas. Excess passa alors à cette langue en lui expliquant qu'il s'était d'abord adressé à lui en tchèque. Il glissa ensuite vers le finnois, le russe, le chinois, sans que le Selenim en perdît une syllabe. Il voyait même quelles étaient les maigres lacunes grammaticales de son interlocuteur dans chaque langue. Par exemple, le finnois lui posait quelques problèmes avec son système agglutinant. Excess lui expliqua, sans paraître s'enorgueillir de son plurilinguisme, qu'il ne devait pas oublier de régénérer l'artefact dans un Plexus d'Air lorsque celui-ci aurait épuisé sa magie.

Puis il se tut. La magie de l'artefact cessa et Azarian se sentit tout à coup stupide et ignare.

— Êtes-vous satisfait par cette démonstration ?

Azarian acquiesça pour toute réponse.

— Bien, je vous laisse faire affaire.

Il salua tout le monde et demeura droit. Azarian commençait à trouver le temps long, lorsque l'image de l'Ar-Kaïm se mit à trembloter. Ses traits s'effacèrent petit à petit, il devint progressivement translucide, puis tout à fait transparent, finalement invisible. On ne voyait plus que la tombe sur laquelle il s'était assis et le livre qu'il avait laissé derrière lui. Odrey alla le ramasser.

— Il est parti à présent, dit-elle. Nous prenons toutes les précautions nécessaires. Vous êtes disposé à signer le contrat ?

— Ça ressemble un peu à un pacte avec le diable, votre truc, ricana Azarian. Mais j'accepte.

Il jeta un coup d'œil à Shannon qui paraissait sous le choc. Il lui prit le bras avec une douceur qui étonna les deux Nephilim.

— Où on va maintenant ? demanda-t-il.

— Nos bureaux sont tout proches, répondit Cœlia sans plus de précision.

En fait, ils n'eurent qu'à quitter le cimetière, à longer le boulevard de Ménilmontant sur quelques mètres, avant d'entrer dans une cour

pavée. Une porte blanche se dressa devant eux, arborant une plaque au nom des éditions Amnesia.

Ils montèrent un escalier étroit qui conduisait à un appartement sous les toits. La clarté de la lune entra par les larges lucarnes, mais Odrey alluma la lumière et plongea la pièce dans une blancheur éblouissante. Elle fit asseoir Shannon sur un divan pelé qui avait été jeté là et conduisit Azarian vers une petite salle parallèle.

Il y avait là un mur entièrement occupé par des étagères pleines des livres de la maison. De l'autre côté, une autre étagère lui répondait en présentant les tranches de manuscrits reliés par des spirales noires ; les montants en étaient bizarrement torves, comme s'ils avaient été tordus par une force phénoménale.

— Qu'est-ce que c'est ? s'enquit Azarian.

— Une manipulation des Champs magiques qui a mal tourné, répondit sèchement Odrey.

Cœlia, qui entra à ce moment précis, eut l'air gênée. Azarian poursuivit son examen des lieux. Deux bureaux se faisaient face d'un bout à l'autre de la pièce ; le bureau proche de l'entrée était presque vide. Seul un tas de feuilles parfaitement alignées venait rompre l'ordre et la symétrie. L'autre en revanche dégorgeait littéralement de papiers divers, de *post-it*, de gobelets vides, de disques lasers, de fils électriques, de stylos débouchés, de trombones écartelés, d'agrafes arrachées, et d'autres objets que le Selenim ne parvint pas à reconnaître dans ce fratrias hétéroclite. Il commençait à faire des pronostics sur l'appartenance de chaque bureau, lorsque Odrey s'assit à celui qui était impeccablement rangé, confirmant ses soupçons. Elle profita de sa station assise pour rectifier la position de son téléphone qui n'était pas tout à fait dans l'alignement du clavier d'ordinateur. Quant à Cœlia, elle alla s'asseoir sur son siège en enjambant une colonne de manuscrits empilés en équilibre instable.

Azarian se détendit. Voir ces deux Nephilim dans leur intimité professionnelle les rendait plus humaines à ses yeux.

Odrey fouilla dans un tiroir et en sortit un imprimé d'aspect rébarbatif qu'elle plaqua contre la table avec un air de défi. Cœlia, pressentant l'affrontement à venir, s'éclipsa prestement en disant qu'elle allait s'occuper de Shannon.

Le Selenim et l'Hydrim demeurèrent en tête-à-tête. Les yeux d'Odrey affrontèrent ceux du Selenim.

— Voici le contrat en version anglaise, commença-t-elle de sa voix coulante. Il stipule tous vos droits et devoirs. Vous pouvez prendre un siège pour le lire.

— Je vous remercie, fit Azarian en tirant une chaise.

La lecture d'Azarian fut longue et laborieuse, d'autant plus qu'il sentait le regard de l'Hydrim fixé sur lui avec un air réprobateur. Il relut plusieurs fois les paragraphes ayant trait à la rémunération, avant de reposer finalement le contrat.

— Je suis disposé à signer. Mais j'aimerais savoir ce que vous attendez exactement de moi.

— En fait nous allons mettre en place des séances de travail où vous viendrez nous dicter votre histoire. Ensuite, cela dépend de vous. Soit vous nous donnez une forme aboutie et publiable, soit vous nous donnez une esquisse et nous nous chargeons nous-mêmes de rendre la chose lisible pour un public du début du XXI^e siècle. Vous n' imaginez pas le nombre de Nephilim qui charrient des archaïsmes et des obscurités à profusion.

— Je veux bien vous croire. Les Nephilim se complaisent dans la naphthaline.

— Tandis que les Selenim sont de plein pied dans la modernité ?

— Vous m'ôtez les mots de la bouche.

Odrey eut une moue d'exaspération.

— Vous avez encore d'autres questions qui justifient le retard de la signature du contrat ?

— Pas du tout, sourit Azarian.

Il s'empara d'un stylo et signa de son nom humain : Jonathan Worthwhile. Odrey jeta un coup d'œil incrédule sur la signature et reprit le contrat qu'il lui tendait.

— Vos magnétophones sont prêts ? questionna Azarian. Parce que je me sens chaud pour une première séance.

— À cette heure ?

— C'est après minuit que je me sens en forme.

Odrey soupira en préparant le micro et le logiciel de reconnaissance vocale qui allait mettre en mots écrits les phrases parlées du Selenim. Elle lui tendit un minuscule fil qu'il dut placer au col de son T-shirt.

— Vous pouvez y aller, dit-elle après quelques essais satisfaisants. Qu'est-ce que vous comptez raconter ?

— Je vais vous raconter comment je suis devenu un Selenim. Mais d'abord, j'ai une préface à vous dicter. Vous êtes prête ? Je commence.

Il se mit à parler d'une voix monocorde et automatique, comme s'il récitait un texte appris par cœur :

— Je n'ai décidé d'écrire mes mémoires que sur le tard, après quelques milliers d'années d'existence. Pourquoi si tard ? Je ne sais pas. Je peux seulement dire ce qui a déclenché cette écriture...

La dictée ne s'acheva qu'au petit matin, alors qu'un timide rayon de soleil pâle hasardait ses reflets rosés sur la lucarne.

Odrey avait les yeux rougis par cette nuit sans sommeil, perturbée, il est vrai, par une attaque de hyènes de Lune Noire. Elle reposa son gobelet à demi rempli d'un thé froid et se frotta les paupières. Azarian avait la voix cassée en prononçant le dernier mot.

— Je crois qu'il y en a assez pour faire un petit volume, dit Odrey. Bien sûr, il faudra changer des noms et des lieux...

— Je l'ai déjà fait, trancha le Selenim avec un petit sourire. Ne vous donnez pas cette peine.

Il se leva et s'étira pour faire craquer ses articulations.

— Si vous voulez me joindre pour d'autres détails, vous pouvez toujours me joindre par mon site internet. Vous m'enverrez un exemplaire quand ce sera fait.

— Pas avant six mois.

— Je ne suis pas pressé.

Il salua d'un coup de tête et sortit de la pièce.

Dans l'entrée, il trouva Cœlia et Shannon affalées sur le canapé, en train de dormir tout leur saoul. Il caressa la joue de Shannon pour la réveiller et il eut le plaisir de la voir ouvrir ses yeux embués de sommeil.

— Viens, chuchota-t-il. On s'en va.

Elle le suivit jusqu'à la cour que n'avait pas encore atteinte le soleil levant. Ils marchèrent vers le cimetière. La porte en était toujours entrouverte. Ils se placèrent sur une pierre en attendant de voir l'astre s'élever au-dessus des tombeaux de marbre et des arbres. L'air frais lui donnait mal à la tête. Il laissa Shannon s'appuyer contre lui, même s'il aurait préféré qu'elle restât un peu à l'écart. Elle ouvrit la bouche pour parler, mais il posa un doigt sur ses lèvres avant qu'elle ait pu dire un mot.

— Chut, on parlera de tout ça plus tard. Profitons juste de cette aube sur le Père-Lachaise.

Shannon acquiesça et se blottit plus étroitement contre lui. Les rayons du soleil finirent par percer le feuillage. C'était une lumière blanche et aveuglante qui les obligea à mettre leur main en visière. Le Selenim se dit qu'il avait froid aux fesses et qu'il avait hâte de partir d'ici. Pourtant il n'en fit rien. Il resta avec Shannon à regarder le soleil se lever, comme un banal couple humain au romantisme trivial et stéréotypé.

— Tu vois, dit-il. Je tiens toujours mes promesses.

Fabien Clavel

Dessins : Matthias Haddad



A I D E S D E J E U

ÉDITIONS AMNÉSIA

Nouveaux alliés



Cette petite maison d'édition située près du Père-Lachaise est la seule manière de contacter la fraternité des Argyrope (cf. *Codex des Nephilim*, p. 68). En fait, il s'agit d'un petit groupe d'Immortels qui éditent des livres écrits par d'autres Immortels racontant leur expérience. Ce projet a pour but de diffuser à grande échelle des vérités sur l'Histoire occulte, bien entendues accessibles aux seuls initiés. Cependant, un lectorat important permet la création d'Akasha mettant en scène certaines époques de l'Histoire invisible, sous couvert de titres fantaisistes.

Ainsi, Pétoire vagabonde concerne la Conquête de l'Ouest et la défaite des Wowakan (cf. *Livre des joueurs*, p. 102), tandis que L'Arène de Van Damme concerne le monde romain et les affrontements entre Templiers, Mystes et Immortels (cf. *Livre des joueurs*, p. 99). Les exemples pourraient être s'étendre à tous le catalogue de cette maison. À terme, Amnésia espère bien créer un musée vivant de l'Histoire invisible, en partenariat avec les Argyrope.

Pour mener ce projet à bien, Amnésia a besoin de témoignages toujours plus nombreux. Elle doit démarcher des Immortels et leur proposer d'écrire un livre. En général, les modalités de la rencontre sont toujours les mêmes. L'intéressé reçoit un coup de téléphone et une voix féminine lui explique qu'un de ses amis a suggéré son nom aux éditions Amnésia et qu'on aimerait le rencontrer. Le jour du rendez-vous, l'Immortel sollicité voit arriver de jeunes femmes, qui ne sont autres que deux Nephilim, Cœlia et Odrey. Elles proposent de prendre son témoignage et de le mettre par écrit en échange d'un artefact. Si l'Immortel accepte, ils décident d'un second rendez-vous, souvent au Père-Lachaise, pour se faire livrer l'artefact en question. Là, arrive un Ar-Kaïm, Excess qui leur fait la démonstration et disparaît aussitôt après. C'est ce dernier qui est le véritable lien entre les Argyrope et Amnésia. Quelques mois plus tard, le livre paraît, après un délai d'un semestre au moins. Environ un an après la publication, l'Immortel est recontacté pour visiter l'Akasha ainsi constitué - c'est Excess qui se charge de faire le guide - et pour écrire un autre livre afin de rendre son Akasha plus prégnant.

Les ambitions d'Amnésia sont immenses, mais leurs moyens sont très limités. La maison ne parvient à éditer qu'une dizaine d'ouvrages par an, ce qui constitue déjà un travail énorme. La maison est aussi soumise aux "lois" de l'économie libéraliste qui veut que ce qui ne se vend pas assez disparaisse. C'est pourquoi de nombreux ouvrages, aujourd'hui épuisés, ne sont pas réédités, malgré un certain succès à leur publication. Amnésia est obligé d'aller toujours de l'avant. Ces éditions possèdent néanmoins un lectorat suffisant pour éviter que les Akasha créés ne se délitent trop vite.



COELIA - NEPHILIM DE LA TERRE

Cœlia se présente sous la forme d'une jeune femme de taille moyenne, et très menue. Ses cheveux bruns et courts sont éternellement ébouriffés et son air vaguement ensommeillé. Elle écoute les gens avec un sourire bienveillant aux lèvres. Elle aime travailler dans le désordre. C'est elle qui dirige les éditions Amnésia, mais sans l'aide d'Odrey, elle serait perdue.

Elle connaît, avec la Révélation, sa première incarnation depuis les Compacts secrets. Elle est donc obsédée par l'idée de retrouver le passé et de se documenter sur les autres époques.

Citation typique : " Ah bon ? J'avais oublié... "

Ce qu'elle pense de :

Éditions Amnésia : " le projet est en bonne voie "

Odrey : " elle devrait se détendre un peu "

Excess : " il a toujours de bonnes histoires à raconter "

SAPIENCE

Initiation : Terre (Assez Initiée)

Pentacle : Terre (Assez Initiée), Feu (Assez Initiée),

Lune (Peu Initiée), Air (Peu Initiée), Eau (Pas Initiée)

Voie occulte : Compagnon Magicien

Passé : Guerres élémentaires, Compacts secrets, Révélation

ASPECT

Métamorphe : Elfe (Occultées)

Oreilles pointues : Occultée

Ongles en bois : Occultée

Peau verte : Très Occultée

Odeur d'humus : Occultée

Voix bruisante : Assez Occultée

SCIENCES OCCULTES

Basse Magie : Percevoir M, Modifier M, Sentir M

Haute Magie : Communiquer M, Déplacer A, Transformer C

SIMULACRE

Nom : Azalée Cliche

Age : 25 ans

Profession : éditrice

Ka-Soleil : Assez Initié

Peu Fortunée, Assez Savante, Sociable

CARACTÉRISTIQUES : Peu Forte, Peu Endurante, Peu Agile, Assez Intelligente, Assez Séduisante

COMPÉTENCES : Art (Comédie et Littérature) C, Connaissance (Psychologie) M, Esquive A, Vigilance M, Usages (milieu de l'édition) M

TRADITIONS : Arcane Majeur (Papasse) A, Ésotérisme A, Histoire invisible (Révélation) M, Histoire invisible (Guerres secrètes et Nouveaux Mondes) C, Histoire invisible (Compacts secrets et Hermétisme) A, Langue (Français) M, Langue (Anglais) C, Plans subtils (Akasha) C



ODREY - NEPHILIM DE L'EAU

Cette Hydrim est une jeune femme mince à l'air sérieux, de la même taille qu'Azalée. Toujours bougonne, elle passe son temps à ranger le désordre créé par sa collègue. Toutes deux aiment à s'habiller avec des vêtements sobres mais élégants. Elle s'occupe de tous les aspects techniques de l'édition, ce qu'elle appelle en grommelant " le sale boulot ".

Comme Cœlia, elle a perdu beaucoup de ses souvenirs lors de son dernier séjour en stase. Pourtant, elle considère l'Histoire invisible comme un produit des forces structurantes du monde occulte et son attention se porte essentiellement sur les Arcanes Majeurs qu'elle connaît dans les moindres détails. De son incarnation pendant les Guerres secrètes, elle a conservé la pratique de l'Alchimie qu'elle préfère à tous les autres Sciences occultes en raison de son caractère scientifique et rigoureux.

Citation typique : " J'en ai marre de tout ça "

Ce qu'elle pense de :

Éditions Amnésia : " C'est bien mais... "

Cœlia : " Elle ne range jamais rien "

Excess : " Jamais là quand on a besoin de lui "

SAPIENCE

Initiation : Eau (Assez Initiée)

Pentacle : Eau (Assez Initiée), Air (Assez Initiée), Lune (Peu Initiée),

Terre (Peu Initiée), Feu (Pas Initiée)

Voie occulte : Apprenti Leukossi, Compagnon Disciple

Passé : Guerres élémentaires, Guerres Secrètes, Révélation

ASPECT

Métamorphe : Naïade (Peu Occultées)

Cheveux longs et ondulants : Pas Occultée

Mains longues et fines : Assez Occultée

Peau blanche et irisée : Peu Occultée

Odeur fraîche : Peu Occultée

Voix coulante : Peu Occultée

SCIENCES OCCULTES

Basse magie : Percevoir M, Sentir C, Modifier A

Laboratoire : soufflet, athanor, alambic

Formules principales :

Œuvre au Noir : la traversée suspendue, le philtre de guérison, le fluide équilibre, la communication vaporeuse, l'infaillible signet, le réconfort de l'esprit vaporeux, l'élimination du mal, la poussière de rêves.

Œuvre au Blanc : la liqueur de maladresse, la dissipation de la liqueur, le philtre de transparence, la fusion topique, l'effacement vaporeux, l'ouvrage de l'envoûtement vaporeux, la poussière d'hypnose.

SIMULACRE

Nom : Odette Pyri

Age : 26 ans

Profession : éditrice

Ka-Soleil : Assez Initié

Peu Fortunée, Assez Savante, Sociable

CARACTÉRISTIQUES : Peu Forte, Peu Endurante, Assez Agile, Assez Intelligente, Peu Séduisante

COMPÉTENCES : Armes (De poing) A, Art (Littérature) C, Connaissance (Administration) C, Discrétion C, Recherche d'information C, Usages (milieu de l'édition) C

TRADITIONS : Arcanes Majeurs (Tous) C, Plans subtils (Akasha) A, Langue (Français) M, Langues (Anglais et Allemand) C, Sciences occultes (Magie) C



EXCESS - AR-KAÏM DE L'AIR

Patrice est un jeune homme brun aux cheveux et à la barbe courts. Il porte un éternel pull blanc qui demeure inexplicablement propre et se caractérise par des gestes languissants qui cachent un esprit toujours en éveil.

Il mène une vie retirée et secrète. Odrey et Cœlia ignorent même le nom de son simulacre. Il aime souvent se retirer dans des Akasha et vérifier ainsi la bonne marche du projet développé par Amnésia. Il est le seul à être en relation avec les Argyrope et affirme qu'il préférerait mourir plutôt que de révéler le nom de son contact. Pourtant, certains le soupçonnent d'être membre à part entière des Argyrope.

Citation typique : " Il faut que j'y aille "

Ce qu'il pense de :

Éditions Amnésia : " Très important pour les Argyrope "

Cœlia : " Gentiment ébouriffée "

Odrey : " Gentiment bougonne "

SAPIENCE

Initiation : Air (Initié)

Cœur : Air (Initié), Soleil (Assez Initié), Orichalque (Assez Initié),

Feu (Assez Initié), Lune Noire (Peu Initié)

Passé : Compagnon

ASPECT

Air, Soleil, Orichalque, Feu, Lune Noire

SCIENCES OCCULTES

Maison des Poissons (Troisième Décane)

Talents : Intelligence foudroyante M, Troublant effacement M,

Substitution du Ka A, Perception astrale M, Éclair foudroyant C

SIMULACRE

Nom : Patrice Vixan

Age : 28 ans

Profession : informaticien

Ka-Soleil : Assez Initié

Peu Fortuné, Savant, Peu Sociable

CARACTÉRISTIQUES : Peu Fort, Peu Endurant, Assez Agile, Intelligent, Assez Séduisant

COMPÉTENCES : Connaissance (Histoire) C, Recherche d'information M, Sciences (Mathématiques et Électronique) C, Vigilance M

TRADITIONS : Arcane Majeur (Papesse) C, Arcane Mineur (Épée) A, Histoire invisible (Révélation) C, Langues (Français, Anglais, Allemand, Italien, Espagnol) M, Langues (Grec, Tchèque, Russe, Portugais) C, Langues (Chinois, Japonais, Latin, Hébreux, Finnois) A, Plans subtils (Akasha et Anti-Terres) M, Sciences occultes (Talents) A

*Textes : Fabien Clavel
Dessins : Matthias Haddad*

*Les Portes
d'Aggartha*

<http://www.heritiersbabel.org>



<http://index.heritiersbabel.org>

Venez visiter *Aggartha, la cité des Vertiges*. Vous y trouverez la Sapience des Immortels.

Sur les tables de Saphir sont gravées chaque sites visités par les Héritiers de Babel.

L'Index est également conservé en ce lieu, vous y découvrirez les différentes parutions du monde occulte contemporain.

Mais la révélation n'est rien sans la quête. Venez nous rejoindre !



CONCOURS SYNOPSIS

LES CODEX DES MONDES CYBERGNOSTIQUES



Vision-Ka est heureux de vous présenter le synopsis gagnant du grand concours proposé dans le précédent numéro. La prose de tous les participants est disponible sur Internet à l'adresse suivante : <http://www.heritiersbabel.org/synopsis/concourssynopsis.html>

Si comme eux vous souhaitez vous lancer, un concours d'effets-Dragon est présenté dans ce numéro page 39.

*De Vinci a montré le chemin.
Qui tentera de le suivre ?*

Synopsis

PRÉLUDE. Les joueurs vont trouver la stase de Galelis, un Nephilim très proche de De Vinci. Libéré, il leur apprendra que le Chariot et De Vinci courent un grand danger : les Templiers veulent se lancer dans la réalisation d'un monde Cybergnostique.

ACTE I. Galelis reprend contact avec les joueurs pour les inviter à une rencontre avec De Vinci qui a besoin de leur aide. Son influence au sein de l'Ancane du Chariot est au plus bas et il préfère garder cette affaire secrète auprès de son Ancane. De Vinci ayant déjà des difficultés dans la lutte contre les Synarques sur le contrôle des Mondes Cybergnostiques, l'arrivée des Templiers sur ce domaine pourrait affaiblir considérablement sa présence dans ces mondes, voir même provoquer sa destruction. Il demande alors aux joueurs de récupérer avant les Templiers, les Codex qui gardent la Sapience qui mène à ces mondes. A la sortie de cet entretien, les templiers vont attaquer et capturer Galelis qui sera transformé en Homoncule.

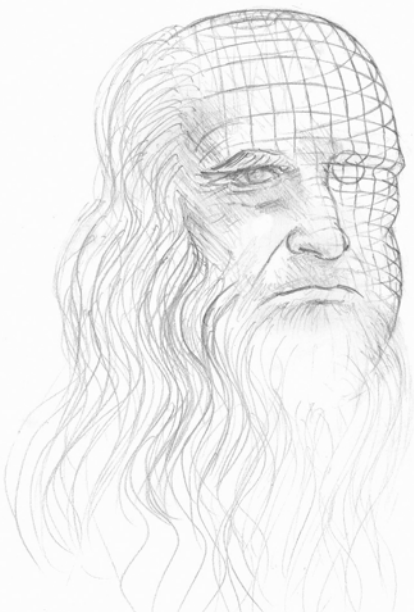
ACTE II. Les joueurs vont parcourir l'Europe entière à la recherche des Codex et tenter de les trouver avant le Temple de Vie, aidé du pauvre Galelis. Ce combat occulte va attirer l'œil de deux autres acteurs occultes : La Synarchie et Therark (voir description des antagonistes). Il est conseillé d'utiliser la création et la gestion des factions présentes dans le livre des Arcanes mineures, pour gérer le mouvement des Templiers, des Synarques voir même de Therark.

ACTE III. Les joueurs, alertés par De Vinci, devront directement se rendre dans la base des Templiers pour récupérer les derniers Codex et Galelis. Cette base se trouve sous les locaux de Microserf à Redmond, Seattle USA. La sécurité physique et magique est optimale. Les joueurs ont toute latitude pour réaliser cet exploit et s'ils choisissent la confrontation directe, ils ont intérêt à trouver de puissants alliés. La meilleure solution reste quand même la discrétion - et n'oublions pas qu'aux USA, tout le monde peut circuler librement dans les tuyaux d'aération. La présence de Gill Bates est laissée à la discrétion du MJ, mais c'est un adversaire très puissant. Une simple confrontation avec l'Obédience chargée de l'affaire est suffisante.

CONCLUSION. Il ne restera plus qu'aux joueurs à rendre les Codex à De Vinci, confier Galelis au bon soin de la Tempérance, et si des Nephilim sont intéressés, ils pourront devenir Apprenti dans la Quête des Mondes Cybergnostiques. Quant à Gill Bates, même s'il n'a pas mis la main sur les Codex, il aura peut être découvert le but de VRL; et de nos jours une OPA est si facile. Une suite possible et intéressante serait le prolongement de cet affrontement directement dans les mondes Cybergnostiques.

Les intervenants

De Vinci. Quand Ar'Vek l'Ange se réveilla au 15ème siècle, ce fut dans le simulacre de Léonard de Vinci. Or Léonard étant un humain exceptionnel, Ar'Vek perdit la lutte du contrôle du Simulacre et rentra en Ombre. Léonard, fort des connaissances d'Ar'Vek, va alors se lancer dans la conception d'Akasha Virtuel. Il va documenter toutes ces recherches dans de nombreux ouvrages, les Codex. A la mort de Léonard, Ar'Vek repris enfin contrôle. Mais il n'était plus vraiment lui-même. Il devint donc De Vinci. Le reste est décrit dans le livre du meneur. De Vinci essaiera d'aider le plus possible les joueurs et les mettra sur la piste de Therark.



La Synarchie. Le premier disciple de Léonard était un Synarque envoyé par un Degré pour l'espionner. Sa mission fut couronnée de succès quand Léonard lui légua sa connaissance. Le Degré a évolué au cours des siècles pour devenir VRL (Virtual Research Lab) situé dans la Silicon Valley. L'utilisation des Codex et du piratage de De Vinci leur permirent de lancer leurs premiers Espaces Cybergnostiques en 1982. L'arrivée des Templiers ne leur plait pas du tout et ils feront tout pour les gêner dans leurs Quêtes. Si les joueurs n'ont pas volé les Codex qu'ils gardent, ils leurs proposeront de les aider. Ce qui ne les empêchera pas de les surveiller et tenter de récupérer tous les Codex que les joueurs auront trouvés, surtout les feuilles de l'Innomé.

Therark. Ce Djinn du Chariot, a réussi à retrouver un Codex, mais il y appris que De Vinci est un imposteur, que le véritable " forgeron " est l'humain Léonard de Vinci. Cela le rend fou de rage et décide de tous les retrouver pour les découper et faire disparaître ces informations compromettantes sur son Arcane. Son Simulacre Guglielmo Libri restera célèbre pour avoir soit disant séparé les

informations techniques de celles artistiques. Aujourd'hui il cherche les Codex qu'il n'a toujours pas trouvés et à créer un mouvement au sein du Chariot pour remplacer le Prince. Il est devenu l'un des conseillers de l'Automédon. Quand il va se rendre compte que les Codex disparaissent dans le monde, il va tout faire pour dissimuler les siens, et tenter de protéger l'Arcane de ces fouineurs, qu'ils soient Nephilim ou Arcanes mineurs...

Les Templiers. Gill Bates cherche de nouvelles directions pour asseoir la puissance du Temple. C'est par hasard qu'un Manteau Blanc, Esteban Morientes, à son service a rencontré Galelis. La fin de la rencontre se termina par un retour en stase de Galelis et la découverte des Espaces Cybergnostiques par le Templier. Gill a donc décidé d'explorer cette voie. Il cherche à récupérer les Codex pour refaire ce qu'on fait les Synarques, mais avec les méthodes du Temple. C'est ainsi qu'il acheta à grand bruit l'un des Codex : tremble monde Occulte, les Templiers arrivent! La Quête des Codex a été confié à l'obédience d'Esteban. Pour les Codex connus, ils commencent par proposer le rachat des Codex, et si les possesseurs ne veulent pas, ils tentent de les voler. Pour les Codex inconnus, ils utilisent Galelis pour les localiser. Ils tenteront aussi, bien évidemment, d'éliminer les joueurs.

Les Codex

Voici les Codex existants. Chacun est décrit en donnant sa localisation, le savoir qu'il contient, s'il est connu du monde profane (Connu) et si Therark l'a démembré (incomplet).

Codex Atlantique. Connu.

Conservé à Milan dans la Bibliothèque Ambrosiana, ce Codex contient la description d'Algorithmes à mettre en place. C'est un faux qui est exposé à Milan. Le vrai est à VRL dans la Silicon Valley. De plus il est crypté et il faut le Codex de Wilhem pour le décoder... A moins d'avoir recourt à des ordinateurs puissants. C'est ainsi que les Synarques l'ont décrypté.

Codex Arundel. Connu.

Il se trouve à Londres au British Museum exposé sous le regard d'un Degré. Ce codex traite aussi d'algorithme. Mais il est incomplet. Les Synarques avait fait une copie de ses parties manquantes, copies qui se trouvent dans les locaux de VRL.

Codex Forster. Connu.

Conservé à Londres, au Victoria and Albert Museum. Le vrai est exposé mais incomplet. Il traite d'Algorithme. Les Synarques avaient aussi fait des copies.

Codex Trivulziano. Connu.

Ce codex est conservé dans la Bibliothèque Trivulziana à Milan. C'est le vrai, et n'a aucun message ésotérique associé.

Codex sur le vol des oiseaux / Codex sur le vol des oiseaux bis. Connu/Inconnu.

Ce codex se trouve à la Bibliothèque Royale de Turin. Il contient beaucoup d'erratum. C'est le vrai qui est exposé, mais il est composé de 20 pages, et ce sont les 3 dernières qui contiennent la Sapience. On appelle ces trois pages le codex sur le vol des oiseaux bis, il traite des Algorithmes annexes à mettre en place. Ce sont les descendants du disciple Synarque qui les possèdent.

Codex Ashburnham. Connu.

Ils sont conservés à Paris, à l'Institut de France. Incomplets, ce sont les restes qui sont exposés. Ce Codex ne traitait pas des espaces Virtuels mais de l'histoire invisible tel que Léonard la percevait. Quiconque les lit, en apprend beaucoup sur la Renaissance Occulte.

Codex de l'Institut de France. Connu.

Il est conservé à l'Institut de France et est constitué de douze manuscrits papiers. C'est ce codex qui décrit "l'environnement" du projet: Pourquoi Léonard s'est penché sur ces études d'Akasha artificiels et décrit aussi d'autres projets qu'il n'aura pas eu l'occasion de mettre en place ? Les faux sont exposés, les vrais étant cachés dans une autre salle, sous la surveillance d'un Degré Synarque dont l'histoire remonte aussi au Degré du disciple.

Codex Leicester (ex Codex Hammer). Connu.

Acheté en 1994 par Gill Bates. Le codex traite des Akasha normaux. Toutes personnes qui le lit en apprend donc assez pour représenter un niveau Compagnon en Tradition Akasha (Plan Subtil). Gill a effectivement le vrai. Pour des raisons financières il en a fait des copies et des CD-ROM, mais tout le caractère occulte à été supprimé.

Feuilles de Windsor. Connues.

Elles sont conservées au château Royal de Windsor (Royal Collection). Ces feuilles représentent tous les dessins, graphes, ébauches d'autres codex. C'est un faux qui est dans le château royal. Le vrai est arrivé dans la Nouvelle Camelot amené par Uriel qui l'avait subtilisé au Synarque.

Codex de Madrid. Connu.

Conservés à la Bibliothèque Nationale de Madrid, où ils furent redécouverts uniquement en 1966. Les Templiers ont réussi à récupérer ce premier Codex et à le remplacer par un faux. Ce Codex parle de la construction de ce qui pourrait contenir et générer les espaces virtuels: les ordinateurs. Mais ce savoir est complètement désuet aujourd'hui.

Codex de Wilhem. Inconnu.

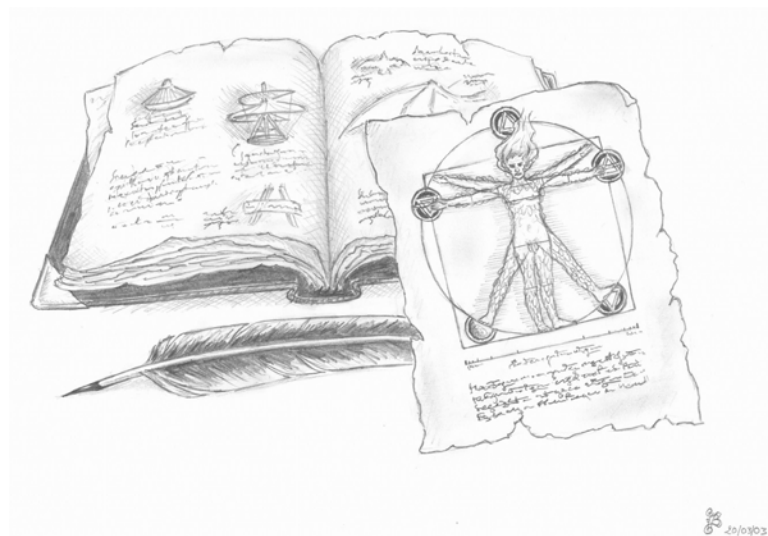
Ce Codex a été acheté à l'époque par un R+C de la Branche de l'Espace. Mais la fraternité qui avait récupéré ce Codex est tombée sous les coups de la Maison-Dieu qui a confié tout les documents trouvés à la Papesse. Ils se trouvent dans l'Herméthèque de Paris.

Codex de la Pierre Angulaire. Inconnu.

C'est dans ce codex que Léonard relate ce qu'il pense être l'Eïdos et la notion de la Pierre Angulaire. C'est un codex très important et il est extrêmement bien gardé dans les bureaux de VCL.

L'Index et les Feuilles de l'Innomé. Inconnu.

L'index est un Codex qui contient un Sort qui permet de recenser les Codex existants ainsi que les feuilles indépendantes. Les feuilles de l'Innomé sont toutes les feuilles que Therark a récupérées et dont des passages font allusions au fait que Léonard était possédé par un Déchu. Therark hésite à les détruire, mais ... on ne sait jamais. Elles sont dans la maison de son simulacre à Milan.



Textes : Fabien Fleurier

Dessins : Benjamin Becquet
<http://benjamin.becquet.free.fr>



CONCOURS FOCUS DETLENE



Après les synopsis, les Héritiers de Babel vous ont proposé un concours de Focus. Voici le focus gagnant, Detlene, un tapis vieux de plusieurs siècles qui a traversé les âges pour le plus grand intérêt des Bohémiens.

Vous trouverez les autres participations sur Internet à l'adresse suivante :

<http://www.heritiersbabel.org/focus/concoursfocus.html>

Si les effets-Dragon vous inspirent, rendez-vous page 39 pour un nouveau concours.

Description

La Detlene est un focus lové dans un tapis turque, méthodiquement tracé et réalisé au Henné des collines d'Anatolie.

On peut y voir le visage de la petite-fille de Sara, la mannush Lyanalia. Lorsque la clef est décryptée, dans le fin tissage, une partition de musique apparaît.

Dans le coin en bas à droite se trouve un symbole d'une faction Templière : les loups gris

Créateurs d'origine : Lyanalia.

Propriétaire : Tanzagan

Niveau de rareté : "..."

Niveau de Déchiffrement : Très Difficile ou règles spéciales voir plus loin.

Histoire

Il y a plus de 2000 ans, Sara eut une fille qui céda à un Gadje, de leur fulgurance naquit une enfant qu'on appela Lyanalia. Sara disait que Phu Amari Dè était la mère des Gadje aussi, et que c'est pour cela que sa fille aime l'espace d'un instant un homme. Les chants Bohémiens ont depuis longtemps raconté l'histoire de Lyanalia afin de garder les petits mannush à l'écart des Gadje, bien que ceux-ci ont eux aussi le Boheïm.

Lyanalia, perdit très vite ses parents terrassés par une mystérieuse maladie. En excellente géomancienne, elle vit aussi le destin fabuleux

de Sara, elle vit même l'avènement aujourd'hui d'Emmanuel et sa propre malédiction. Ainsi, elle décida de quitter sa kumpania, afin de ne pas jeter l'opprobre sur sa famille. Mais ce ne fut pas suffisant. Elle erra dans les collines anatoliennes, jusqu'à trouver une ville qui deviendra bien des siècles plus tard Gaziantep. Pour survivre elle chanta, et sa voix fut telle que très vite elle se retrouva dans la cour du roi Tigran le grand. Chaque soir elle envoûtait l'assistance de son chant. La qualité de sa voix fut telle qu'elle parut surnaturelle à certains conseiller du roi, dont un particulièrement, qu'on appelait Loup Gris ou Bozkurt. Ce dernier avait créé dans l'ombre du roi, une faction faisant partie du Temple. Bientôt à la mort du conseiller, cette faction templière, particulièrement sauvage et extrémiste, prit le nom de Loups Gris et pour se reconnaître, ils utilisèrent 4 croissant de lune se faisant dos.

Dans la crasse de la cour du roi, Lyanalia pris l'habitude d'utiliser un tapis pour danser. Elle le confectionna elle-même. Et soir après soir le tapis résonna des chants de la bohémienne. La Brume de la mannush sentit une ombre malfaisante. Terrifiée, elle décida d'utiliser le Henné, produit magique depuis des siècles issu de petits arbustes. Elle pria Phu Amari Dè de ne pas l'oublier. Alors elle fit tomber sur son tapis du henné réduit en poudre, un produit magique séculaire. Elle fut donc protégée les soirs qui suivirent, le tapis éloignant les soupçons. Mais le roi tomba amoureux d'elle, et elle de lui. De cet amour naquit un enfant : Mayun. Ce fut insupportable pour Bozkurt qui découvrit l'origine mannush de Lyanalia, le grand peuple turc ne pouvait avoir une descendance souillée par les bohémiens, le Temple devait à jamais régner en secret en Turquie — encore aujourd'hui d'ailleurs elle est l'ombre derrière le trône —, il assassina le roi. Lyanalia, une fois de plus, s'enfuit. Elle fut rattrapée par les Loups Gris qui brûlèrent son enfant devant elle. Traumatisée elle courut, le plus loin qu'elle put.

Dans la plaine au nord de l'Anatolie, elle déroula son tapis, y versa en pleurant les cendres de son fils, s'agenouilla et chanta les louanges de Sara et Phu Amari Dè pour qu'aucune mère ne dût subir la peine de ne pas élever un enfant contre son sein. Et Phu Amari Dè accéda à sa requête. Le tapis fut nimbé de la puissance de la terre qui s'enferma dans le Henné. Mais les Loups Gris ne l'avaient pas lâchée.

A la fin du chant, un Vendredi soir, ils surgirent et lui firent endurer les pires tourments physique et de l'orichalque avant de la laisser mourir, son sang se répandant sur le tapis, la Detlene, formant ainsi un visage. Puis les Loups Gris partir et comme pour marquer la bohémienne du sceau de l'armaya (la malédiction), ils laissèrent leur symbole, afin que les bohémiens n'oublient jamais que la Turquie leur appartient, mais bien plus tard ils regretteront de n'avoir pas détruit le tapis. Une caravane de l'hiver, tel un sinistre présage trouva la Detlene, qui signifie « les âmes d'enfants morts-nés réclamant l'amour d'une mère », et l'emmena avec elle en Europe, aujourd'hui elle est dans les mains de leur gardien des neiges de la sagesse éternelle, le patriarche Tanzagan.

De nos jours les Loups Gris, fanatiques, de redoutables tueurs, entraînés depuis leur plus tendre enfance et à côté desquels les hommes du GIGN sont des scouts armés d'opinel, recherchent le tapis qui contient le Ka résiduel de Mayun, l'enfant de Lyanalia, car ils ont peur que les turques apprennent d'une quelconque manière que l'origine de leur peuple serait, selon leur dire, impur. Alors qu'en ce moment même les Loups Gris projettent de prendre la tête du pays et de constituer avec les templiers d'Amérique une force sans précédent dans l'histoire turque depuis l'empire Ottoman. Mais ce simple tapis pourraient convaincre la population que leur origine est autant bohémienne que turque, et ça ils ne peuvent l'accepter.... Il n'y a plus qu'à espérer pour eux que la Detlene soit utilisé un Vendredi, et alors le descendant direct des bozkurt en sera avertit.

Les Sorts

Ce sont des Chants

Il faut retirer un niveau de difficulté s'il s'agit d'un Mannush qui lance le sort.

Dénomination : Car nos enfants sont notre avenir et c'est votre destin

Difficulté : Difficile

Durée : Spéciale

Portée : A vue ou soi-même

Précision : Le sort se lance pour assurer une fécondité à 100 % ou vers une cible qui n'aura qu'une envie : se reproduire, ce désir le hantera jusqu'à ce que l'acte soit accompli et dans ce cas soit la cible tombe enceinte soit sa partenaire (si la cible est un homme). La cible ne peut se donner d'autre priorité.

Maladresse : Le lanceur devient la cible

Dénomination : Nos ennemis sont là et leurs regards se détournent

Difficulté : Peu difficile pour 1 initié

Assez difficile pour 5 initiés

Difficile pour 10 initiés

Très Difficile pour 30 initiés

Durée : Une heure

Portée : Sur 50m

Précision : Le sort lancé, les ennemis détournent leur regard du lanceur. Quelque chose dans l'entourage attire leur regard, au MJ de décider de cette chose

Maladresse : Effet Vendredi



Dénomination : Car les loups sont nos amis

Difficulté : Peu difficile : 1 loup

Assez difficile : 2 loups

Difficile : 3 loups

Très Difficile : meute

Durée : Une journée

Portée : Aucune

Précision : Le sort lancé, apparaît à côté du lanceur un/des loups gris qui obéiront à des ordres simple.

Maladresse : Effet Vendredi

LOUP GRIS

Assez Agile, Assez Fort, Assez Instinctif, Peu Résistant, Assez Séduisant,
Attaque M, Discrétion C, Vigilance M, Athlétisme M,
Griffes Pas Meurtriers, Crocs Meurtriers.

L'Effet Vendredi

Si un des sorts est incanté le Vendredi, le Descendant du premier Loup Gris, Bozkurt pourra localiser le lanceur où qu'il se trouve avec une précision de 500 m. Dans ce cas sous 48 heures, les Loups Gris seront envoyés pour effacer le possesseur et récupérer la Detlene.

Règle optionnelle pour le déchiffrement

Dans le focus il y'a un double codage : la partition de musique puis le Chant proprement dit.

Pour déchiffrer uniquement par le jet de dé : Très difficile.

Pour déchiffrer manuellement : révéler la partition de musique : peu difficile et résoudre les énigmes suivantes pour apprendre le(s) sort(s):

lseqq nldsm impeu nbmep njmer pnsjn jbmjr nrhnl pkrnc np
puisse phu amari de faire naître un enfant et le protéger

lseqq nldsm impeu njksq lpkrn cnpun hnspp ncmpu
puisse phu amari de nous protéger de leur regard

lseqq nhnqh kslqu nldsm impeu njksq lpkrn cnp
puisse les loups de phu amari de nous protéger

Medhi Serdidi

MJ ONLY

A I D E S D E J E U

HÉLIOS³



L'orientation

Conçue au début des années 90 dans la ville de Lyon, le Degré Hélios³ a été créée sous l'impulsion de Otomo Takashi, qui souhaitait prolonger l'action d'@ (Voir Hermès Trimégiste n°6). Hélios³ recherche activement à contrôler les attitudes et modes de pensée des individus au sein de la société moderne. Les Axes pour ce Degré de la Synarchie sont le Roi et le Guide.

L'histoire

Hélios³ est né des rêves de Takashi alors qu'@ était en pleine ascension. Il a imaginé un outil capable d'anticiper l'avenir des populations selon les événements qu'elles traversent. Trois individus furent choisis par Takashi pour diriger et orienter le Degré. Ces derniers furent en mesure de réaliser sous les conseils de leur maître un ordinateur suffisamment puissant pour qu'il soit capable de générer un monde totalement virtuel, réplique exacte du monde contemporain. Ces trois génies sont arrivés à créer le premier ordinateur quantique de l'histoire, car capable d'analyser plusieurs millions de données à la seconde.

Actuellement, Hélios³ est dans une phase toute récente d'Élévation.

L'organisation interne

Les trois dirigeants d'Hélios³ sont les liens entre l'ordinateur et le monde extérieur. Le Degré infiltre des filiales gouvernementales chargées d'analyser les évolutions nationales et mondiales. Au plus bas de l'échelle, il a des contacts avec des professeurs et autres scientifiques de talent et de renom qui étudient tous les aspects liés à la démographie ou à la psychologie de groupe. Les instituts statistiques sont d'un grand secours pour Hélios³ qui ingère ainsi les données nécessaires à l'actualisation d'un monde virtuel le plus exact possible avec la réalité.

Le siège du Degré est à Lyon. Les réunions se font au rythme d'une par semaine. L'ordinateur est lui-même situé au cœur du bâtiment. Seuls les trois dirigeants d'Hélios³ participent à ces réunions, mais il peut arriver que Takashi soit présent par vidéoconférence.

En plus de cela, le Degré est composé d'une quarantaine d'Apprentis qui sont coordonnés par une dizaine de Compagnons. Ils sont les limiers de l'information statistique.

• Karl Schlagenberg - Allemand - 42 ans

Son parcours universitaire le fit passer par les plus hautes écoles de sciences sociales d'Europe. Il est diplômé de philosophie, de sociologie et de sciences humaines. Ses compétences sont directement liées à Hélios³. Il est le lien entre la Matrice virtuelle et le monde réel. Karl analyse une quantité non négligeable de données et effectue, si besoin, les modifications nécessaires avant que l'ordinateur n'en prenne compte. Raisonné et pragmatique, les décisions qu'il prend sont toujours orientées vers le long terme. Ainsi il a acquis une faculté de raisonnement qui lui permet d'évoluer en faveur de la société ; en adaptant ses agissements personnels, il se met au rythme de l'évolution humaine. En dehors de ses obligations liées au Degré, il occupe un poste de consultant au sein des Nations Unies.

Schlagenberg a réussi à infiltrer par le biais de ses agents toute une flopée de sociétés d'études statistiques d'importance diverse allant du cabinet d'étude privé jusqu'à l'agence gouvernementale.

• Franck Devallois - Français - 46 ans

Informaticien confirmé, Devallois a gravi les échelons universitaires pour occuper un poste au sein du "commissariat à l'énergie atomique française". Il est de ceux qui ont travaillé sur les explosions atomiques à Mururoa. Les dernières connaissances informatiques qu'il a acquises grâce aux super-calculateurs destinés à reproduire virtuellement les effets d'une explosion atomique lui ont servi à concevoir Hélios³, l'ordinateur du Degré. D'une conception révolutionnaire, Devallois a réussi à créer le premier calculateur quantique de l'ère moderne.

Devallois ne travaille que pour le compte du Degré, au siège, d'où il ne sort qu'en de très rares occasions. Il a réussi à créer ces derniers mois une interface similaire aux implants cybernostiques. Ces derniers lui permettent de parcourir Hélios³ virtuellement. Bien que le système reste limité, les données acquises par ce biais sont autrement

LES IMPLANTS CYBERGNOSTIQUES D'HÉLIOS³

Ces connexions technologiques ressemblent à de petits diadèmes qui peuvent se fixer sur le front ou se poser sur le sommet du crâne. Ils sont reliés à la matrice via un câble unique. L'ensemble ne pèse pas plus de quelques grammes. Son principe de fonctionnement envoie des impulsions électriques directement au cœur du cerveau que les neurones décodent et analysent instantanément. L'individu connecté voit par l'intermédiaire d'une " projection cérébrale " l'obligant à fermer ses yeux pour ne pas avoir de double vue.

plus précises que le bilan statistique complet qu'Hélios³ affiche à l'écran. Devallois arpente inlassablement " son " monde virtuel. Cette autre réalité a toutefois fini par le couper du monde extérieur et son isolement ne peut qu'empirer au cours des mois à venir.

• Eva Horge - Américaine - 38 ans.

Elle est la coordinatrice des actions du Degré sur le monde profane. Elle recentre et oriente les nombreuses filiales qui dépendent d'Hélios³. Elle était psychologue, parmi les plus renommés de tous les États-Unis d'Amérique, avant son entrée dans le Degré. C'est pour ses compétences en matière de comportement humain, individuel comme de masse, qu'elle fut initiée aux secrets du Denier. Eva s'occupe de l'aspect statistique humaine et travaille de concert avec Karl afin de traiter les informations de manière objectives pour que Devallois les insère dans la base de données d'Hélios³. Elle a aussi la lourde responsabilité d'analyser les résultats découverts. De ses conclusions dépendent les orientations du Degré à court terme. Elle est la seule à avoir bénéficié de l'apprentissage de Rituels synarques par Takashi.

Organisation externe

Takashi Otomo

Il est le seul Illuminé à rendre visite aux 3 Maîtres du Degré. Chacun le connaît comme le "directeur officiel", celui qui accorde financement mais tous ignorent son appartenance au Sommet. Laisant le soin à ses trois protégés de diriger le Degré comme ils l'entendent, ses apparitions se font rares. Il pourrait toutefois faire usage de sa position en cas de dérapage pour recentrer les objectifs mais tout se passant convenablement pour l'instant, il n'a pas jugé nécessaire d'utiliser ce droit.

Rites

Le Roi : Hélios³

Mis en service au cours de l'année 1996, il est la première tentative de réalisation d'un ordinateur quantique. Ces lignes de programme et de codes défient toute logique cartésienne. Il est capable de décupler les probabilités non pas sur une constante mais sur plusieurs à la fois pour une seule et même variable donnée. Toutefois, ses domaines sont limités. Hélios³ est programmé uniquement dans le but d'analyser les statistiques économiques et sociales afin de les anticiper et rien d'autre. Son évolution récente l'a doté de liaisons neurales qui permettent à toute personne de s'y greffer et d'évoluer ainsi au cœur de sa matrice. Car il faut noter qu'Hélios³ n'est pas relié au monde externe et de ce fait le pirater, encore faudrait-il le faire avec des bases de données quantiques, est impossible pour qui n'est pas devant sa console. Les données obtenues sont une anticipation de ce que les événements actuels du monde peuvent apporter à plus ou moins longue échéance. On peut les consulter par le biais d'un écran interposé, mais la manière la plus simple est encore de se connecter à Hélios³ pour le "parcourir" virtuellement. A l'intérieur, un monde virtuel attend le voyageur mais il n'est que l'exacte réplique du monde réel. Chaque personne parcourant Hélios³ peut à tout moment influencer sur les événements, à l'instar d'un jeu vidéo de gestion, en insérant des données personnelles. Chaque personne virtuelle du monde peut ainsi être remplacée par un membre actif du Degré, pour une durée plus ou

moins longue, afin d'en tirer les conséquences adéquates. Le temps s'écoulant dix fois plus vite dans la matrice que dans le monde réel, les trois Maîtres ont une grande marge de manœuvre.

Il est toutefois important de noter que Hélios³ n'est encore qu'à un stade de développement expérimental. La technologie quantique n'étant en effet qu'à ses débuts, il lui est déjà arrivé de se bloquer durant de longues heures. Bien qu'étant un atout en matière de compréhension et d'anticipation du monde pour la Synarchie, Hélios³ possède ses limites.

Le Guide : La musique spirituelle

Eva Horge, lorsqu'elle s'occupait encore de son cabinet de psychologue, aimait diffuser de la musique lors de ses séances. Elle prétendait pouvoir ouvrir les barrières de la psyché et ainsi vaincre toutes les appréhensions du "malade". Cette manie lui a apporté de nombreuses victoires sur les affections de ses patients. A présent, il n'y a pas de réunions de travail au sein du Degré qui ne soient effectuées sans musique. Des chants religieux tibétains jusqu'aux musiques transcendantes de l'époque moderne, chacune à sa place et entretient les rapports des trois Maîtres du Degré. En effet, en plus d'aider à la réflexion, il semblerait que l'harmonie de ces rythmes musicaux ouvre un pont entre les sphères de l'Eïdos et les pratiquants, permettant des trances méditatives propices à la réalisation des Rituels du Denier.

Objectifs et activités

Hélios³ voit et cherche à dominer le futur de la société moderne. Grâce aux liens qu'il a tissés avec l'extérieur, le Degré possède un très fort potentiel de renseignement. Chacune des implications du Degré sont autant d'armes pour le Sommet qui les utilisera pour anticiper tous les événements à venir.

Hélios³ est donc une pièce maîtresse du Denier, une pièce incontournable pour son évolution. Le plus grand atout du Degré est de ne pas avoir d'attaches personnelles avec le monde profane, ce qui le rend difficile à repérer. Seules les sociétés-écrans permettent, au terme de longues recherches, de remonter la piste vers le Degré. Aucun Arcane, Majeur ou mineur, ne connaît encore son existence.

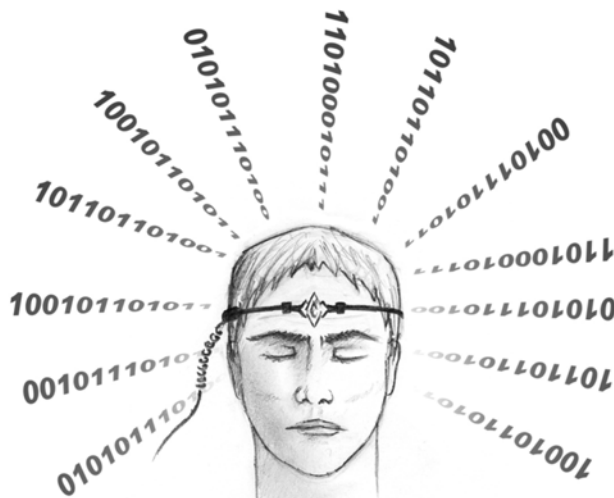
• Projet "Harmonia"

Hélios³ s'est implanté sur le territoire des États-Unis d'Amérique sous le couvert de " New Line Development " (N.L.D.), une société d'urbanisation moderne. Son projet a pour nom " Harmonia ". Il vise à court terme à créer de toutes pièces une ville et toutes ses infrastructures. Un plan d'étude a été mené pour sélectionner les terrains adéquats à sa construction et sa population future est déjà sélectionnée selon des critères stricts. Le but inavoué de ce projet pharaonique est de créer un modèle unique au monde de ce que pourrait être une société organisée. Servant d'exemple et de guide, elle pourrait ainsi être à l'origine de bouleversements mondiaux en matière d'urbanisme et de développement. Le Denier espère également infliger une défaite aux Templiers sur leur propre terrain en s'implantant d'une manière différente et durable sur le sol américain. La base de données de ce projet est l'une des priorités du Degré et 40% du système d'Hélios³ travaille dessus en permanence. A terme, lorsqu'il aura achevé son étude, indiquant tous les paramètres impératifs à la réalisation de cette " œuvre ", le Sommet prendra les commandes en finalisant lui-même la construction de la ville. Jouant de ces moyens financiers et politiques, l'Arcane du Bâton ne pourra que faiblement s'interposer, reculant devant l'envahisseur.

Une mécanique si bien huilée ne peut pourtant échapper au moindre grain de sable. En cela les Discordiens (Cf. Le Livre du Meneur de Jeu p. 227) résolument opposés à tout effort en faveur de l'agencement des champs magiques voient face au projet " Harmonia ", une tentative de régulation et de capture des Éthers - à une échelle locale - par le Denier. Les Discordiens ignorent encore tout du Degré qui se cache derrière ce projet mais ils comptent bien élargir leurs recherches afin d'en savoir plus sur ce mystérieux adversaire.

Par ailleurs, le projet tente de comprendre les interactions immortelles sur la société, les prolongements de l'histoire invisible sur les comportements humains. En cela, Hélios³ a mené une campagne d'investigation afin de trouver des Immortels et d'autres acteurs occultes. Ils comptent non pas les traquer, mais les observer un peu comme le ferait une société d'étude commerciale - vos joueurs peuvent être surveillés à leur insu par leurs Agents. Actuellement, quatre groupes d'Immortels, deux Factions du Temple Apprenties et une Faction Myste Compagnon font l'objet de leur expérience.

Malheureusement pour Hélios³, le Temple à réussi à se rendre compte de la supercherie et est en train de remonter dans la plus grande discrétion les agents chargés de leur surveillance... Ceci à mené la Faction templière au seuil de l'appartement de l'une des fraternités d'Immortels surveillés par Hélios³ - celle de votre groupe de joueurs. La Faction compte mettre tout en œuvre pour rester dans l'ombre le plus longtemps possible afin d'identifier tous les intervenants. Dans cette histoire, les protagonistes auront toutes les peines du monde à trouver leur vraie place à savoir surveillants ou surveillés. Le Temple pourrait mettre à jour tous les groupes surveillés par Hélios³



B 26/06/03

et en tirer de conséquents avantages occultes si personne ne venait à les stopper... Ceci est bien sur sans compter sur l'attention et la capacité de vos intrépides Immortels à déceler et interpréter les manigances des acteurs occultes.

HÉLIOS³

FACTION COMPAGNON

Ressources

Troupes : 3 Maîtres, 10 Compagnons et 41 Apprentis.

Prototypes arkhémiques : implants cybergnostiques.

Hélios³ : ordinateur quantique spécialisé dans l'analyse d'informations statistiques sociales. Toutes les missions de Savant menées sur ce sujet bénéficient d'une réduction de deux niveaux de Difficulté.

Caractéristiques

Assez Savant, Peu Fortuné, Sociable.

- **Contacts** : Entreprise régionale, Groupe médiatique (Cf. Les Arcanes mineurs p.155), Commissaire aux comptes (Cf. Les Arcanes mineurs p.107), Fondation caritative (Cf. Les Arcanes mineurs p.55).
- **Alliés** : Fonctionnaire au sein d'une organisation mondiale, Groupe indépendant de recherches (Cf. Les Arcanes mineurs p.156).

MISSIONS

- **Compiler les statistiques du monde**

Pré-requis : Assez Savant.

Coût : une puce de fortuné.

Difficulté : Difficile.

Durée : 6 mois (reconductible).

Chef de mission : Karl Shlagenberg.

Ressources humaines utilisées : toutes. Recherche des données dans les divers organismes de compilations statistiques.

Compétence : recherche d'information

Bénéfices : au bout de six mois, le Degré est en mesure de fournir à Takashi une synthèse des événements du monde et ce qui en découlera pour les six mois à venir. Le Denier dans son ensemble peut anticiper les marges de ses autres missions importantes et bénéficier au choix, soit d'une réduction d'une puce sur le coût de missions, soit d'une réduction de deux points à la Difficulté de toute mission de recherche. Seuls les Degrés ciblés par les Illuminés bénéficient de ces avantages. ils ne sont effectifs que pour une durée maximale d'un mois.

Karl Shlagenberg

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

Ka soleil : Peu Initié.

Compétences remarquables :

Connaissances Psychologie, Sociologie, Géographie et Histoire à Maître. Science Analogie, Art littérature à Maître.

Recherche d'information à Maître.

Franck Devallois

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

Ka soleil : Peu Initié.

Compétences remarquables :

Science Electronique, Informatique, Math, Physique/Chimie à Maître.

Eva Horge

Caractéristiques : Assez Agile, Assez Endurante, Peu Forte, Très Intelligente, Séduisante.

Ka soleil : Assez Initié.

Compétences remarquables :

Connaissance Psychologie, Parapsychologie, Sociologie à Maître. Arcane mineur Denier à Apprenti.

Pouvoirs : Rituels du Guide et du Roi.

Textes : Suidhel
Dessins : Benjamin Becquet



S C E N A R I O

VAPEUR DE LUNE NOIRE



Ce scénario sort un peu des quêtes habituelles que peuvent avoir les PJ. Il peut facilement être adapté au niveau des joueurs. Il introduit un nouvel ennemi pour les Nephilim qui est beaucoup plus subversif et fourbe, leur propre tentation. Ceci est la première partie de ce qui pourrait amener vers une longue quête où plane l'ombre de l'arcane du Diable et du 666.

Acte I : La boîte

L'appel d'un ami

Tout commence le vendredi 8 février 2002, par un coup de fil d'un ami des PJ. Un certain Eolim qui a pour nom Venduslen. Il semble mal en point, ces paroles sont plus ou moins cohérentes et il a du mal à articuler. Il demande un grand service aux PJ qui lui permettra de sauver sa vie : se rendre le soir même au sud de Paris près de la place d'Italie pour rencontrer une personne dans le quartier chinois. Le rendez vous est fixé entre 21h et 22h chez "Wang" un restaurant. Là, ils devront remettre à un certain Tchen Tsiu Min 2000 Euros contre une boîte. Ils stipulent qu'ils devront être diplomate et surtout ne pas le vexer.

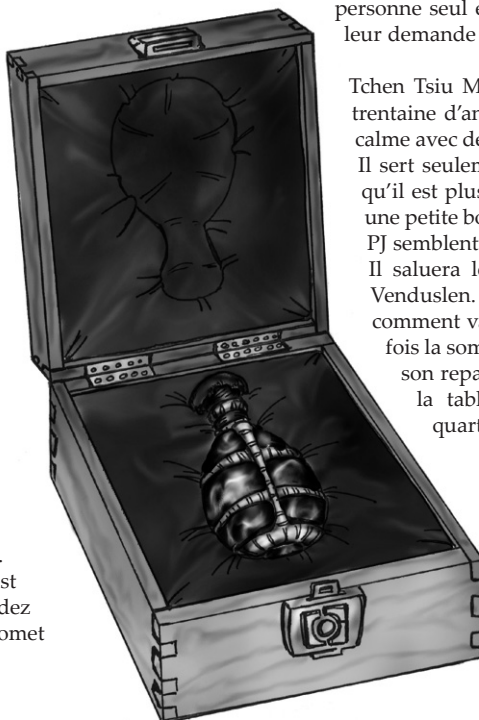
Ensuite, il faudra qu'ils amènent cette boîte au sud de Paris dans la vallée de Chevreuse où il possède une vieille maison isolée.

Venduslen leur demande de faire vite et ne veut pas s'étendre sur ce que contient la boîte. C'est une question de vie ou de mort et il est dans l'impossibilité de se rendre à ce rendez vous. Il fait donc confiance aux PJ. Il leur promet de les rembourser dès leur arrivée chez lui.

Un restaurant chinois

Le Wang " Restaurant - Traiteur " ressemble à beaucoup d'autre restaurant du quartier chinois de Paris. Il est encadré par deux boutiques. A leur arrivée, les PJ remarque quelques personnes en train de manger : une famille avec 2 enfants (2 garçons de 8 et 9 ans), deux couples européens et un couple asiatique. Dans un coin un individu d'origine asiatique mange seul à une table.

Un test d'Endurant (Vigilance) Peu Difficile permet de voir qu'il a avec lui, poser sur une chaise, un sac en plastique plein. Les propriétaires du restaurant sont très accueillant et s'approchent des PJ dès qu'ils passent la porte. Si les PJ sont nombreux, l'homme seul semblera un peu nerveux mais arrivera à garder son calme. S'ils demandent Tchen Tsiu Min le propriétaire leur indique la personne seul et prépare la table qui est juste à côté. Puis il leur demande ce qu'ils veulent commander.



Tchen Tsiu Min est d'origine asiatique. Cet homme d'une trentaine d'année mesure 1m70 pour 70 kg. Il a un visage calme avec deux yeux noirs perçants et une fine moustache. Il sert seulement d'intermédiaire mais il aime faire croire qu'il est plus que ça. Il a un sac à côté de lui qui contient une petite boîte. Il y fait très attention et le récupérera si les PJ semblent s'y intéresser de trop près.

Il saluera les PJ qu'il identifie comme des envoyés de Venduslen. Il leur demandera avec un sourire narquois comment va son cher ami et s'ils ont les 2000 Euros. Une fois la somme vérifiée, il se lèvera, payera le patron pour son repas, et sortira en laissant le sac avec la boîte sur la table. Puis il se fauillera dans les ruelles du quartier chinois, pour perdre d'éventuel curieux.

LA BOÎTE

La boîte : Elle fait 20 x 20 x 15 cm et est en bois. Elle n'a aucune décoration ni indication particulière. Elle est fermée par un petit loquet en fer. A l'intérieure se trouve, bien calé par du velours, une fiole de cristal et d'argent de d'une dizaine de centimètres, fermée hermétiquement avec de la cire. Le contenu de la fiole ressemble à du gaz sombre parcouru de rayon d'or et d'émeraude. Les PJ sont fascinés pas les arabesques que décrivent les traits de couleurs. En Vision-Ka, le contenu semble encore plus fascinant, plusieurs Ka-éléments semblent danser à l'unisson. Un Selenim peu même détecter la présence de lune noir mais qui semble étrangement inactive.



Un ami retrouvé

La demeure de Venduslen : C'est une maison du début du siècle avec un étage. Les volets sont fermés, une voiture est garée devant (celle de Venduslen). La boîte aux lettres est pleine de prospectus et d'extraits de compte. Sur ces extraits, les joueurs curieux peuvent voir un grand nombre de retrait de 2000 Euros depuis un certain temps. Si les personnages sonnent, personne ne vient leur ouvrir la porte. Celle-ci n'est pas fermée. A l'intérieur c'est un vrai capharnaüm. Des restes de nourriture traînent éparpillés dans la cuisine.

Venduslen se trouve au premier dans la chambre. Il est en piteuse état. Son simulacre est très faible, seuls quelques millimètres de graisse et de muscle recouvrent ces os. La respiration du pauvre corps semble lourde et difficile. Mais le plus terrible, ce sont les excroissances visible par-ci par-là, des difformités qui surprennent les Immortels. La marque visible du Khaïba. En Vision-Ka c'est un spectacle encore plus incroyable et terrifiant, le pentacle du Nephilim est complètement disloqué, le Khaïba l'a complètement désagrégé. Horreur ultime sa branche de Lune est quasiment inexistant et la Lune Noire l'a presque remplacée.

La chambre est plongée dans le noir, des vêtements recouvrent tout le sol. Si les joueurs allument la lumière un cri de terreur sort de la bouche de Venduslen et il se protégera les yeux. Avec un test d'Endurance (Vigilance) Peu Difficile, les joueurs peuvent trouver un certain nombre de fiole, identique à celle qui se trouve dans la boîte, jonchant le sol sous les vêtements. Venduslen leur demande de lui remettre la fiole au plus vite. Il leur arrache quasiment des mains, déchire le bouchon de cire puis aspire tout le gaz contenu dedans. Si un PJ veut l'en empêcher il fera tout ce qu'il faut pour avoir la fiole allant jusqu'à blesser ces amis. Une fois le gaz aspiré il tombera dans une béatitude extrême, puis dans l'inconscience. Les dernières traces de Lune s'effaceront au profit de la Lune Noire. Sans intervention imminente son simulacre meurt sans doute suivi par le Nephilim, trop faible pour pouvoir retourner dans sa stase.

Un certain nombre de solution s'offrent au PJ :

- Soit ils le conduisent immédiatement à l'hôpital pour soigner le simulacre.
- Soit ils contactent des connaissances pour le soigner ici.
- Soit ils font appel à la Tempérance qui viendront le chercher immédiatement.
- S'ils soignent uniquement le simulacre, cela n'empêchera pas le Nephilim de continuer de se désagréger. Seul un Sacrifice d'une puce de Lune peut stabiliser temporairement le Nephilim.

Une étrange dépendance

Cet Eolim passionné de littérature et de Kabbale était toujours ouvert aux autres. Il y a de cela deux mois, il fut contacté par Tchen Tsiu Min qui avait découvert une chose étrange et il demanda l'aide de Venduslen pour l'examiner. Tchen affirma que c'est un autre Nephilim qui lui avait indiqué son adresse et que lui seul pouvait l'aider. Après de nombreuses précautions les deux hommes se rencontrèrent. Tchen Tsiu Min lui remit trois fioles, Venduslen les étudia. Malheureusement pour lui il respira le contenu de l'une d'entre elles. Et pendant un court instant il se revint parcourir les steppes d'Asie centrale libre, il sentait l'énergie de la nature traverser son corps. Il avait atteint l'Agartha. Il se réveilla deux jours plus tard allongé à sa table de travail, son simulacre en piteuse état avec un mal de crâne incroyable. Son premier geste fut de regarder s'il restait du gaz dans la fiole. Puis effrayé par sa réaction, il resta pétrifié devant les deux autres intactes. Il vivait ainsi quelques jours ayant du mal à se nourrir et incapable de réfléchir deux minutes sans penser à ces fioles. Au bout d'une semaine il craqua et utilisa la deuxième, puis la troisième deux jours plus tard. Son pentacle commença à changer mais il n'avait plus conscience de cela, seul ces fioles comptaient pour lui maintenant. Quelques jours après avoir pris la dernière, alors qu'il vivait comme un zombi reclus dans sa maison, Tchen Tsiu Min le recontacta et lui demanda 2000 Euros contre une nouvelle fiole. Depuis il ne peut se passer de cette substance et demande régulièrement des fioles grâce à une messagerie vocale. Il est actuellement en phase critique, il n'a déjà plus de Lune mais en plus il est consumé par le Khaïba. Même s'il s'en sort vivant il restera à jamais marqué par la Lune Noire.

La maison est sous surveillance depuis plusieurs semaines. Deux hommes avec des jumelles scrutent les allés et venus. Ils sont cachés dans les bois en face et dorment dans des tentes à tour de rôles. Ils ont un vieux break caché un peu plus loin.

Dès que les PJ arrivent à la demeure de Venduslen les deux humains préviennent leur commanditaire et reçoivent 2 ordres :

- L'un d'eux doit profiter du départ des PJ pour tout incendier et ainsi effacer toutes traces.
- L'autre doit découvrir où les PJ conduisent Venduslen pour le récupérer et le faire disparaître. S'il ne peut pas le faire seul, il doit recontacter son commanditaire qui s'occupera de l'extraction.

Sans aide, Venduslen disparaîtra dans les jours qui suivent après une crise de démence lui ayant causé de grave dommage. Si les hommes de mains l'ont récupéré, ils le conduisent dans un lieu sûr nommé "Le Purgatoire" (voir plus loin). La Tempérance ne sait pas de quoi il souffre mais certaines rumeurs racontent que d'autres Nephilim ont eu les mêmes symptômes, mais personne ne sait où ils sont actuellement.



Acte II : Tchen Tsiu Min

Recherche

En recherchant dans les affaires de Venduslen, les joueurs peuvent trouver un calepin qu'il garde jalousement sur lui avec le numéro de Tchen Tsiu Min. C'est en fait une messagerie automatique sans aucun message et pour seul réponse un bip. Si on se renseigne sur ce numéro par des appuis dans la police ou autre, il appartient à une agence de messagerie dans le 18^{ème} arrondissement de Paris. Ce numéro est utilisé par une entreprise de vente par correspondance au nom d'un certain Patrick Durand. Cette entreprise n'existe pas et les informations données sont fausses. Peu de temps après cette enquête le numéro sera retiré. Il existe évidemment aucun Tchen Tsiu Min dans l'annuaire ni dans aucun fichier de la police. C'est l'un de ses multiples noms d'emprunt et il se nomme en réalité Shin Quen. C'est un arnaqueur engagé pour cette affaire par notre commanditaire.

Il y a deux moyens pour retrouver Tchen Tsiu Min ou plutôt Shin Quen :

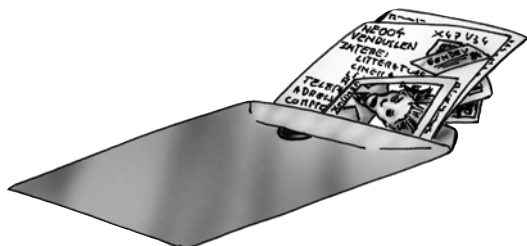
- Laisser un message en se faisant passer pour Venduslen afin d'obtenir une nouvelle fiole. Mais cette solution doit se faire immédiatement, avant que le commanditaire prenne ces dispositions pour le liquider. Si les personnages lui tendent un piège il essaiera de fuir et utilisera un petit calibre qu'il a sous son veston. Puis il les sèmera dans les ruelles du quartier. Il demandera de l'aide à un gang du coin pour calmer les joueurs. S'ils le rattrapent il se mettra assez vite à tout raconter surtout si les PJ utilisent certains dons magiques visibles.

- Se rendre au restaurant et demander au patron qui visiblement connaît cette personne. En fait il ne le connaît que de vue et sait qu'il vit dans un immeuble situé deux rues plus loin mais pour lui il se nomme bien Tchen Tsiu Min. Si les PJ utilisent la diplomatie, ils pourront obtenir ces informations sinon le patron ne souhaitera plus leur parler et leur demandera de sortir tout de suite du restaurant. Suivant le temps que mettent les PJ, ils retrouveront Tchen mort dans son appartement ou encore vivant. Ils peuvent même surprendre l'assassin, un homme de main du quartier, payé par une personne qu'il ne connaît pas.

L'appartement de Tchen Tsiu Min.

C'est un deux pièces de 60 m², encombré de plusieurs caisses de recèles (DVD, autoradio...). Les choses remarquables sont un carton presque vide qui contient, bien rangée au fond, une caisse de bois identique à celle donnée aux joueurs (Le carton est vide si les PJ arrivent après sa mort). Une enveloppe est très bien cachée sous un tiroir et contient les coordonnées de Venduslen avec quelques informations le concernant (photo, n° de compte en banque), une carte de visite d'un laboratoire "GenDev" se trouvant en Suisse et l'indication Cobaye n° NE04 sur une fiche. Il y a aussi un petit coffre contenant les derniers versement de Venduslen (vide s'ils arrivent après sa mort).

Si les PJ ne sont pas très discrets ou si le tueur se fait prendre, le commanditaire s'intéressera aux PJ et essaiera de les faire disparaître en mettant le Temple ou l'un de leur ennemie sur leur trace.



Le produit contenu dans la fiole n'est pas encore très stable. Il s'inactive deux semaines après sa fabrication. Au cas où les PJ trouvent une fiole pleine, le dernier envoi date de 11 jours avant le début du scénario. Ils n'ont que 2 jours, ce qui est suffisant, pour se faire une idée de ses effets. De toutes façons aucune solution existe actuellement contre ce produit. Seul le sevrage semble efficace comme pour une drogue dure (Voir l'aide de jeu : Vapeur de Lune Noire).



Acte III : GenDev

Après plusieurs coups de fils à divers organismes les PJ peuvent avoir les informations suivantes sur GenDev :

- Laboratoire de recherche indépendant créé en 1982, employant une dizaine de personnes donc cinq chercheurs.
- Centre d'intérêt : "Les effets de certaines substances sur le cerveau humain".
- Participation à divers programmes internationaux.
- Plusieurs félicitations officiels de l'état.
- L'adresse, dans la banlieue genevoise.

Le voyage en Suisse se passe bien sauf petite anicroche avec les templiers ou un ennemi des PJ si le commanditaire a été mis au courant.

La société GenDev travaille pour un projet international de toxine permettant de limiter le manque de certain produit (entre autres les drogues dures). Il n'y a pas grand monde dans ce laboratoire mais il reste tout de même assez surveillé (camera, salle protégée...). Seul le patron "Ludvig Kleen" est au courant de ce qui se trame derrière tout cela, mais il a eu un accident de voiture il y a cinq jours. Les autres employées peuvent expliquer aux PJ (s'ils s'y prennent correctement), avoir vu des équipes étrangères travaillant dans l'un des laboratoires du 3^{ème} sous-sol. Personne n'est au courant de ce qu'ils faisaient sauf le directeur. Ils sont partis deux jours avant sa mort. La police pense à une coïncidence, mais a placée le laboratoire sous scellé.

Derrière ce laboratoire se cache l'une des multiples façades du 666. Ils utilisent ces recherches pour mettre au point une drogue foudroyante qui n'affectera que les Nephilim en changeant progressivement leur Ka-lune en Ka-Lune Noire. Ils sont au stade final du projet et sont prêts à produire cette drogue malgré certains effets secondaires tel que le Khaïba. Ce laboratoire est l'un des multiples centres d'essai. Les salles d'expérimentation ont été vidées lors de leur départ après les derniers tests concluants mais il reste encore quelques informations : Un test réussi d'Endurant (Vigilance) Assez Difficile permet de découvrir sous le meuble du fax, deux feuilles ayant glissées lors de l'impression.

- la liste de 8 cobayes : l'un est décédé, un autre est devenu un monstre sous l'effet du Khaïba, 4 sont en phases terminales et mis à l'abris au "Purgatoire" et 2 sont annulés (donc l'un des PJ) pour cause de résultat suffisant pour le moment.

- une lettre d'un certain Kröönth demandant de lui transmettre les derniers résultats des tests puis de préparer le départ vers le "Purgatoire".

Lors de leur départ, les PJ se feront attaquer par un Nephilim (un Pyrim marqué fortement par le Khaïba) accompagné de quatre hommes de mains. Si les PJ s'enfuient, une longue traque commence. S'ils combattent, après une lutte difficile, le Pyrim devrait pouvoir s'enfuir en invoquant une créature le ramenant vers son maître : Shaïtan.

Conclusion

Les PJ ont récolté un certain nombre d'informations qu'ils doivent maintenant comprendre et analyser. La communauté Nephilim sera très intéressée par leur découverte surtout la Tempérance. Ils peuvent essayer de remonter vers la source du mal et retrouver et le mystérieux "Purgatoire". Ceci n'est que le premier pas d'un chemin qui mènera vers Shaïtan et le Dévoreur. Quelque mois plus tard, cette drogue destructrice se répandra dans la communauté Nephilim. Et là où nul n'avait pu soumettre la volonté des Fils des Éthers, la vapeur de Lune Noire deviendra l'une des plus grande menace.

CHRONOLOGIE

- J - 2 mois : Première rencontre entre Venduslen et Tchen Tsiu Min.
- J - 11 jours : Dernier colis reçu par Tchen Tsiu Min de GenDev.
- J - 7 jours : Départ de l'équipe de chercheur du 666 de GenDev.
- J - 5 jours : Mort dans un accident suspect de Ludwig Kleen.
- J Début du scénario et coup de fils de Venduslen aux PJ.
- 21h-22h Rendez vous avec Tchen Tsiu Min.
- 23h Prise de la fiole par Venduslen et début de son coma.
- 00h Le commanditaire est prévenu de la présence des PJ.
- J + 2 jours : Mort de Tchen Tsiu Min.
Le soir Venduslen sort du coma en crise et fait beaucoup de dégât.
- J + 3 jours : Vers 1h du matin extraction et kidnapping de Venduslen.
Le produit de la fiole n'est plus actif.
- J + 2 mois : Début de la fabrication industriel de la vapeur de Lune Noire.

LA VAPEUR DE LUNE NOIRE



Le scénario présente les premiers essais de cette substance. Si les joueurs n'entravent pas le déroulement du plan des 666, la Vapeur de Lune Noire est mise en vente deux mois plus tard, directement auprès de la communauté Nephilim comme les drogues couramment utilisés par les humains. Elle transporte l'esprit dans un nirvana imaginaire où le Nephilim croira avoir atteint la fin de sa quête. Cette substance ne touche que les Nephilim. Les humains, les Ar-kaim et les Selenim semblent immunisés contre ces effets. C'est une substance très nocive avec un potentiel de dépendance très fort. Une seule dose peu rendre un Nephilim dépendant. A partir de ce moment, toutes ces actions et ces projets tournent autour de cette drogue. La seule solution connue pour en décrocher semble le sevrage forcé mais elle cause de nombreuses douleurs, physiques et mentales. De plus cette substance a d'autre effet que la dépendance. Elle permet de transformer insidieusement la Lune en Lune Noire et a pour effet secondaire d'augmenter le Khaïba du Nephilim.

En terme de jeu, après chaque contact avec la vapeur de Lune Noire, le Nephilim gagne 5 puces de Contaminé et 5 puces d'Enkhaïbaté. Pour empêcher cet effet, il est nécessaire de réussir un test d'Initié Très Difficile.

PERSONNAGES NON JOUEUR



Tchen Tsiu Min / Shin Quen :

Age : 35 ans
Caractéristiques : Agile,
Peu Fort, Intelligent, Endurant,
Assez Séduisant.

Ka-soleil : Pas Initié

Compétences : Armes de poing C,
Arts martiaux M, Baratin M,
Discretion C, Esquive M,
Sport A, Vigilance C,
Semer des poursuivants dans les
ruelles du quartier chinois M.

Le meurtrier de Tchen Tsiu Min :

Age : 30 ans
Caractéristiques : Agile, Fort, Intelligent, Très Endurant,
Peu Séduisant.

Ka-soleil : Pas Initié

Compétences : Armes de poing C, Arts martiaux M, Discretion M,
Esquive M, Sport C, Vigilance C.

Pyrim de l'arcane du diable : Phénix

Ka : Initié.: Très Enkhaïbaté.
Sc. Occultes : Magie et Kabbale, essentiellement des sorts d'attaque.

Age : 46 ans.
Caractéristiques : Assez Agile, Très Fort, Intelligent, Très Endurant,
Peu Séduisant.

Compétences : Arme M, Art martiaux M, Connaissance de la guerre
M, Discretion C, Esquive C, Sport M, Vigilance C.

Hommes de mains du Pyrim :

Age : 30 ans
Caractéristiques : Très Agile, Très fort, Peu Intelligent, Très Endurant,
Peu Séduisant.

Ka-soleil : Peu Initié

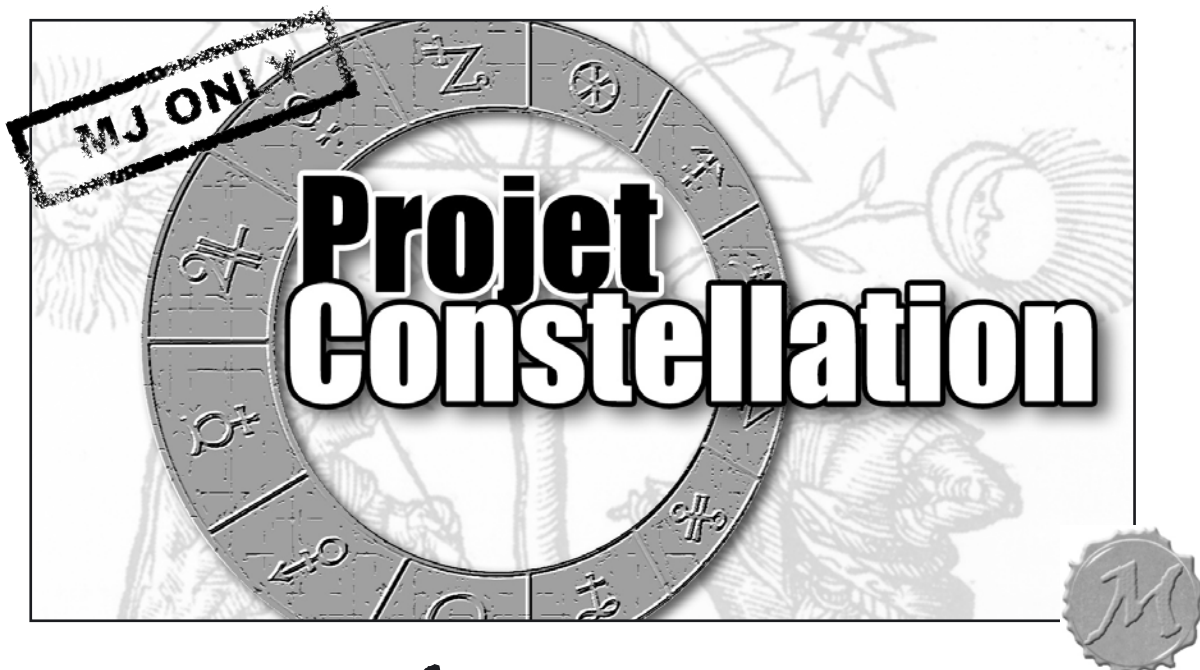
Compétences : Armes de poing M, Arts martiaux C, discrétion C,
Esquive C, Sport M, Vigilance C.

Les deux hommes de main chargé de la surveillance :

Age : 40 ans
Caractéristiques : Agile, Fort, Assez Intelligent, Endurant, Séduisant.

Ka-soleil : Pas Initié

Compétences : Armes de poing M, Arts martiaux C,
Conduire (Voiture) C, Discretion M, Esquive C, Sport C,
Vigilance M, Prévenir son supérieur au moindre problème M.



- L'ombilic sacré -

Les Omphalos

" Ils sont aux Plexus ce que les lignes Ley sont aux champs. Un Omphalos est un lieu où s'est formé un Plexus permanent et où se croisent les lignes Ley. Mais il est aussi au centre de nombreuses légendes humaines et a une grande valeur symbolique. Il en a acquis ainsi un poids dans la trame magique et est une source de puissance prodigieuse pour les Nephilim. Dédié à un champ en particulier, il est le théâtre de nombreuses manifestations élémentaires. " (cf. Le Ka, p.10).

L'Ombilic Sacré est un Omphalos particulier, puisqu'il s'agit non pas d'un Plexus mais d'un Nexus. Pour les Gaulois, cet Omphalos représentait à la fois un Nemeton et un haut lieu culturel, politique et magique.

Histoire profane

En dépit de nombreuses différences régionales, les Gaulois partageaient la même culture et la même langue. Pour la plupart, ils reconnaissaient les mêmes Dieux. Sur cette civilisation, nous disposons de peu d'informations, puisque elle a été très tôt et très rapidement romanisée. Un ouvrage, écrit par Jules César, parle longuement des Gaulois et de leur pays : " La Guerre des Gaules ".

On y trouve une description de l'Ombilic Sacré. Par la suite, de très nombreux auteurs, historiens et archéologues se sont penchés sur ce sujet. Ainsi, d'après Jules César, l'ensemble des Druides de Gaule, se réunissait une fois par an à date fixe en un lieu appelé l'Ombilic Sacré. Il est admis que cette assemblée annuelle permettait aux druides des différentes régions d'échanger nouvelles, connaissances et savoirs. Cette assemblée avait aussi un grand pouvoir politique, puisque un

LA GUERRE DES GAULES
LIVRE SIXIÈME, CHAPITRE XIII.

Tous ces druides obéissent à un chef unique, qui jouit parmi eux d'une très grande autorité. A sa mort, si l'un d'entre eux se distingue par un mérite hors ligne, il lui succède : si plusieurs ont des titres égaux, le suffrage des druides, quelquefois même les armes en décident. Chaque année à date fixe, ils tiennent leurs assises en un lieu sacré, dans le pays des Carnutes, qui passe pour occuper le centre de la Gaule. Là, de toutes parts affluent tous ceux qui ont des différends, et ils se soumettent à leurs décisions et à leurs arrêts. On croit que leur doctrine est née en Bretagne et a été apportée de cette île dans la Gaule ; de nos jours, ceux qui veulent en faire une étude approfondie vont le plus souvent s'instruire là-bas.

grand nombre de différends y étaient réglés et de grandes décisions politiques prises. C'est dans les Carnutes, certainement lors de cette assemblée, que débuta la révolte en l'an -52, qui conduisit Jules César à la conquête de la Gaule.

Jules César traite aussi des croyances des Gaulois et de la façon dont elles sont transmises aux différentes générations. Ils présentent les Druides comme des Sages, voir des scientifiques. Quoi qu'il en soit, les Druides étaient le fondement et le ciment de la société gauloise.

LA GUERRE DES GAULES
LIVRE SIXIÈME, CHAPITRE XIV

Le point essentiel de l'enseignement des druides, c'est que les âmes ne périssent pas, mais qu'après la mort elles passent d'un corps dans un autre ; ils pensent que cette croyance est le meilleur stimulant du courage, parce que l'on n'a plus peur de la mort. En outre, ils se livrent à de nombreuses spéculations sur les astres et leurs mouvements, sur les dimensions du monde et celles de la terre, sur la nature des choses, sur la puissance des dieux et leurs attributions, et ils transmettent ces doctrines à la jeunesse.

Le lieu de l'assemblée annuelle se trouverait dans la forêt des Carnutes, quelque part entre Orléans et Chartres. Selon certains historiens, il s'agirait d'un lieu itinérant. Pour d'autres, il s'agirait d'un lieu fixe. L'hypothèse la plus probable place l'Ombilic Sacré près d'Orléans, sur la commune actuelle de Saint-Benoît-Sur-Loire. Il s'y trouve aujourd'hui un important monastère. La plupart sont d'accord pour admettre que l'Ombilic Sacré était un Nemeton, c'est-à-dire un sanctuaire sous la voûte du ciel, un temple naturel.

Histoire Invisible

HAUT LIEU RELIGIEUX ET POLITIQUE

Avant toute chose, l'Ombilic Sacré est un lieu de culte ayant une grande importance religieuse. Chaque année, les druides venus de toute la Gaule s'y retrouvaient. Cela leur permettait d'échanger leurs connaissances et leur savoir qu'ils pouvaient transmettre à leurs tribus ou disciples. En ce lieu, ils pouvaient en toute sérénité pratiquer la cueillette du Gui Sacré.

De par leur place au sein de la société gauloise, les druides étaient également les guides et les juges des Gaulois. Lors de cette assemblée, ils pouvaient prendre de grandes décisions ayant une influence sur toute la Gaule. Mais c'était aussi l'occasion de jugements entre tribus, clans ou familles. Tous pouvaient apporter leurs griefs et nul ne remettait en cause les jugements pris.

HAUT LIEU ÉSOTÉRIQUE

Au delà de l'aspect politique de l'assemblée, c'est en ce lieu, que chaque année était renouvelés les anciens rites, permettant d'assurer la pérennité du Compact du Sanctuaire du Couchant. Venu des Iles Bretonnes, le Compact s'était étendu sur une grande partie de la Gaule, liant Humains et Nephilim.

De nombreux Nephilim purent s'incarner parmi les druides. Ils s'engageaient à partager leur Sapience avec les humains et à les guider.

HAUT LIEU DE MAGIE

L'assemblée se déroulait chaque année sur le site d'un puissant Nexus. Telle une marée au sein des Champs magiques, celui-ci connaissait d'importants cycles. L'assemblée correspondait à la phase ascendante. L'Ombilic Sacré est à la fois le nom donné au Nemeton où le Nexus se forme, mais aussi au Nexus proprement dit. Cet Omphalos possède de nombreuses particularités, ce qui explique pourquoi il a été choisi comme symbole du renouvellement du Pacte. Lors de l'assemblée, les druides pratiquaient de nombreux rites permettant de renforcer et stabiliser l'Ombilic Sacré. Il s'agissait aussi de lier et sceller chaque année le Compact unissant Humains et Nephilim de Gaule. En certaines occasions, une partie de la puissance de l'Ombilic Sacré a été canalisée sur des Nephilim, renforçant leur Pentacle.

Avant toute chose, cet Omphalos est un Nexus et non pas un Plexus. Il fait partie d'un important maillage de Lignes Ley couvrant un immense territoire. Il était ainsi possible de maîtriser les flux et reflux des Lignes Ley à partir de l'Ombilic Sacré. Néanmoins, l'Ombilic Sacré étant lui même sujet à d'importants cycles, ce contrôle ne pouvait être réalisé que lors de certaines périodes. Seuls quelques druides et Nephilim avaient les connaissances suffisantes et la puissance nécessaire pour utiliser le Nexus de cette façon.

Au sein de ce réseau, les éclats du Pentacle d'Astrée ont pu trouver un refuge et se sont engourdis dans une sorte de Narcose. Ses éclats ont été dispersés et se trouvent maintenant au cœur de plusieurs Plexus, des Omphalos, de ce vaste réseau. Au sein même du maillage couvrant la Gaule, ils forment des liens entre eux, figurant le dessin de la Constellation de la Vierge. Entre ces Omphalos, les lignes Ley, sont plus fortes, plus stables, plus pérnantes.

Un certain nombre d'Akasha étaient associés à chaque nœud du maillage. L'ensemble de ces Akasha formaient un Archipel particulièrement stable, dont ceux associés à l'Ombilic Sacré formaient le cœur. Ces Akasha étaient tous appariés, le passage de l'un vers l'autre était beaucoup plus facile et l'un des deux était toujours lié au Temps Sacré. Plus d'une dizaine d'Akasha étaient liés à l'Ombilic Sacré. Sauf rares exceptions, ceux-ci n'étaient accessibles qu'à certaines conditions. Il fallait notamment que l'Ombilic Sacré soit en phase ascendante. Plusieurs de ces Akasha semblaient être les reflets de la Forêt Primordiale ou de l'Eden.

HAUT LIEU D'ÉTUDES

Deux groupes principaux constitués de Nephilim et d'initiés étudiaient l'Ombilic Sacré et son influence sur les Champs environnants. Plusieurs Arcanes Majeurs, ainsi que de nombreux Orphelins et humains initiés ont participé à ces recherches. Ces deux groupes demeuraient dans la forêt des Carnutes toute l'année. Lors de l'assemblée annuelle, ils partageaient leurs découvertes avec l'ensemble de la communauté présente.

Le premier groupe était composé de Nephilim membres de la Fortune et du Mat. Ils étudiaient l'Ombilic Sacré proprement dit, tentant de percer les secrets de cet Omphalos et des Lignes Ley. Les plus puissants d'entre eux étaient à même de contrôler certains aspects de l'Omphalos. C'est parmi ce groupe qu'étaient choisis les Vertueux Gardiens du Pacte. Ces Nephilim étaient les garants du Pacte et assuraient chaque année son renouvellement en pratiquant les

Anciens Rites. Plusieurs théories furent proposées concernant l'Ombilic Sacré par des membres de ce groupe. Un Déchu, Virgo, pensait qu'au sein du maillage se trouvait l'essence en Narcose d'un être-Ka. Bien avant lui, un autre Nephilim, Nhât-Halix, soutenait que l'Omphalos avait une origine artificielle et qu'il avait été créé par des Kaïm membres du Custode de Ka-ia.

Un second groupe, constitué majoritairement de membres de l'Amoureux, étudiait les Akasha liés à l'Omphalos. Seule la phase ascendante de l'Ombilic sacré permettait l'ouverture de ces Akasha dont les Portes étaient inaccessibles le reste de l'année. C'est ainsi que plusieurs de ces Déchus s'engageaient dans un voyage à travers les Plans subtils d'au moins un an. A leur retour, lors d'une assemblée suivante, ils partageaient leurs découvertes avec leurs frères restés en arrière. C'est parmi eux qu'étaient généralement nommés les Vénérables Arpenteurs de l'Autre Monde. Ces Nephilim devaient traverser les Akasha afin de pouvoir cueillir le Gui Sacré.

La fin d'un mythe

Avec la romanisation de la Gaule, la chasse menée contre les druides, puis la fuite des Nephilim vers l'Occident, le Pacte liant humains et Nephilim tomba peu à peu dans l'oubli. N'étant plus entretenu, l'Ombilic s'assoupit progressivement. Les cycles se firent de plus en plus longs.

Les Akasha sont aujourd'hui désertés, les Lignes Ley asséchées et le maillage plus ténu que jamais. Pourtant, une conscience semble s'être éveillée au sein de ces Champs depuis le début du siècle avec le Grand Bouleversement des Champs. Si d'aucun parvenait à renouer avec les Anciennes Traditions, peut-être serait-il possible de réactiver ce puissant Omphalos et communiquer avec cette conscience.



- Orléans - Ville occulte

Introduction

Orléans est le chef-lieu de la Région Centre et du département du Loiret. Elle se trouve à 120 Km de Paris et est entourée de riches terres agricoles : La Beauce et la forêt d'Orléans au Nord et la Sologne et ses étangs au Sud. De par sa position, la ville contrôle la Loire. L'agglomération orléanaise comprend 20 communes et compte plus de 250 000 habitants dont 110 000 pour Orléans même, ce qui en fait la vingtième ville de France.

La ville a eu un passé prestigieux. Elle fut la capitale d'un royaume à l'époque Mérovingienne, mais aussi celle des premiers Rois de France Capétiens. Elle a joué un rôle important durant la Guerre de Cent Ans. Elle a connu depuis un lent déclin, notamment au XXe siècle à cause du développement du chemin de fer et de l'automobile au détriment de la navigation fluviale. La ville connaît aujourd'hui un nouveau dynamisme.

Histoire invisible

LE SANCTUAIRE DU COUCHANT

Le village qui deviendra Genabum, puis Orléans, fut fondé par une tribu celte aux alentours du VIe siècle avant JC. Grâce à l'Ombilic Sacré (cf. *L'Ombilic sacré*), la forêt des Carnutes devint un important lieu de culte ésotérique pour l'ensemble des Celtes. Virgo (cf. *Vision Ka n°2*, pp.69-73) fut un membre actif de la communauté demeurant dans la Forêt des Carnutes avant d'être remis en Stase durant la Guerre des Gaules. L'Ombilic Sacré fut un important Omphalos, mais soumis à un cycle annuel de variation. Ce cycle est directement influé par l'éclat de Ka-Lune Noire d'Astrée se trouvant proche de l'Omphalos. Cette information était inconnue des druides.

Plusieurs Nephilim ont marqué cette période et cette communauté. Virgo conduisit des expériences magiques qui permirent aux

Nephilim de mieux appréhender la nature de l'Ombilic Sacré. De par ses activités, il en vint à s'opposer de plus en plus régulièrement à Nhât-Halix, dirigeant des Vertueux Gardiens du Pacte. Puis Virgo finit par rejoindre les Vénérables Arpenteurs de l'Autre Monde et voyager au sein des Akasha en espérant y trouver la trace d'Astrée. A de nombreuses reprises, la communauté eut aussi à faire à un puissant Selenim qui semblait vouloir conduire ses propres expériences sur l'Omphalos. Ce fut lui qui mit Virgo en Stase.

LA GUERRE DES GAULES

Les Mystes romains apprenant l'importance de l'Ombilic Sacré tentèrent d'en prendre le contrôle en plaçant la ville d'Orléans sous la "protection" de Rome. Protection difficilement acceptée par les Gaulois... Sous l'influence de nombreux Nephilim, les Carnutes se révoltèrent mais cela ne suffit pas. La Guerre des Gaules, la romanisation et la Christianisation de la Gaule amenèrent progressivement la disparition de la culture celte, des druides et l'oubli du Pacte liant Nephilim et humains. Les initiés de l'Ombilic Sacré vécurent cachés pendant plusieurs siècles, tentant de sauvegarder les anciens savoirs. Au Ve siècle, l'Évêque connu sous le nom de Saint Aignan fut le dernier Nephilim à être le Druide en charge de la communauté de l'Ombilic Sacré. Lorsqu'il fut remis en Stase suite à l'action d'un Ruisseau Myste, la communauté finit par se dissoudre. La Stase se trouve aujourd'hui dans la crypte de l'église Saint-Aignan.

Mais deux groupes d'initiés entretenaient leurs prestigieuses connaissances de l'Ombilic Sacré. Malheureusement, la mésentente entre les différents leaders entraîna une lutte d'influence à travers les siècles.

Les Vertueux Gardiens du Pacte (cf. *L'Ombilic Sacré*) étaient sous la direction de deux Faerim, Tuharnus et Aplixion. Ils survécurent aux chasses romaines et rassemblèrent autour d'eux un important groupe d'initiés. Sous l'apparence d'une confrérie d'artisans, ils transmièrent quelques secrets avant de disparaître lors de l'incendie de 989. Ils marquèrent de leur empreinte un certain nombre de bâtiments, notamment des lieux de culte afin de donner un moyen de les contacter. Ils laissèrent également quelques clefs ésotériques pour retrouver une partie de leur Sapience. Au cours des siècles, ils ne se consacèrent plus qu'à l'étude des Lignes Ley. Ils découvrirent qu'une importante concentration de Lune Noire était responsable de la fluctuation des Champs magiques et cherchèrent à en déterminer l'origine.

Un second groupe rassemblait plusieurs membres des **Vénérables Arpenteurs de l'Autre Monde** dont certains étaient aussi Adoptés de l'Amoureux. Ils étaient menés par Yssolass, un Onirim, et Neavril, un Phénix. Ils continuèrent leurs quêtes au sein des Akasha et s'étaient installés dans un reflet de la Forêt Primordiale, où était cueilli le Gui Sacré. Leur refuge se trouvait à Cléry, un petit village à une vingtaine de kilomètres d'Orléans. La chapelle consacrée à Notre-Dame abrite encore aujourd'hui les entrées de plusieurs Akasha. Certains voyageurs, parmi les plus éminents, furent piégés dans les Akasha suite à l'incendie de 989 et à la trahison de l'un d'entre eux.

Pour de nombreux Nephilim ou initiés, l'Ombilic Sacré représentait le souvenir d'importants secrets et de grands pouvoirs comme le contrôle des Lignes Ley. Ils vinrent à Orléans pour tenter d'en percer les mystères. Artineos fut de ceux-là, sous le nom de Théodulf, un proche de Charlemagne. Il agissait pour le compte de la Pierre Angulaire. Elle cherchait à connaître l'Ombilic Sacré, se l'approprier et découvrir les pouvoirs qui en découlaient. Artineos prit contact avec les Déchus de Cléry. Patiemment il tenta de décrypter les messages laissés par les Vertueux Gardiens du Pacte et parvint ainsi à les retrouver. Prenant conscience de l'héritage laissé par les druides des Carnutes, il tenta de le reconstituer. Mais n'arrivant pas à réconcilier les descendants des Carnutes, il manipula les deux groupes au profit de la Pierre Angulaire.

Artineos fit de l'abbaye de Saint-Benoît-sur-Loire un grand lieu de culture et d'étude rayonnant sur tout l'empire de Charlemagne. Il ouvrit de nombreux chantiers aux compagnons artisans qui purent mettre en œuvre leurs talents et ainsi étudier les Champs magiques. Il se fit construire un oratoire non loin de Saint-Benoît-sur-Loire, à Germigny où il laissa de nombreux indices permettant de retrouver son Refuge où sont consignés ses découvertes. On peut y trouver en particulier une carte des Akasha permettant de rejoindre celui de la Forêt Primordiale, ainsi que les rituels permettant d'y cueillir le Gui Sacré et de renouveler l'ancien Pacte du Couchant. Toujours sur le devant de la scène, il fut démasqué par des Templiers de l'Ordre des Chevaliers de la Toison d'Or infiltrés dans l'entourage de Charlemagne. Ceux-ci n'eurent de cesse de le faire disparaître. C'est à ce moment que le Temple a commencé à s'intéresser à la forêt des Carnutes et son histoire.

INVASIONS DES VIKINGS

Après la disparition de Théodulf, et pour ne pas se faire remarquer par l'OCTO, les deux factions se firent plus discrètes et ne se consacèrent qu'à leurs recherches. Seul Aplixion continua à agir et à lutter contre le Temple. Comme de nombreuses villes de France, Orléans subit aussi les invasions et destructions Vikings au IXe siècle. C'est lors d'un combat avec des Berserkers, ancêtres des templiers nordiques, que Virgo fut remis en Stase.

RAPIDE CHRONOLOGIE

VIe siècle av JC	Fondation de la ville d'Orléans
58 à 53 av. JC	Protectorat romain.
13 février 52 av. JC	Révolte des Carnutes qui entraînera des représailles de la part de Jules César. La ville sera incendiée et pillée.
275	Invasion des Francs et des Alamans.
451	Atila est arrêté devant les remparts par l'Évêque Saint Aignan.
IXe siècle	Première cathédrale d'Orléans sur le site d'une église.
856 à 868	Invasions normandes
989	Terrible incendie qui ravage une grande partie de la ville.
27 janvier 1305	Création de l'université d'Orléans
1428	Les Anglais assiègent Orléans
8 mai 1429	Jeanne d'Arc délivre Orléans
1562	Insurrection protestante
1567	Deuxième occupation d'Orléans par les protestants
24 février 1568	Les réformés font sauter la cathédrale.
26 et 27 août 1572	Le massacre des protestants à Orléans fait 800 victimes
2 mai 1843	Inauguration de la ligne de chemin de fer Paris - Orléans
1855	Mise en place de la nouvelle statue de Jeanne d'Arc, place du Martroi.



INCENDIE DE LA CATHÉDRALE EN 989

En 989, un terrible incendie ravagea la ville. Ce fut Neavril qui le déclencha pour détruire la cathédrale mais la situation échappa à son contrôle. Il avait découvert par hasard la source de Lune Noire à la sortie d'un Akasha. Celle-ci se trouvait dans une salle souterraine de la Cathédrale, vestige de la première église romaine. Contaminé et rendu fou par sa découverte, Neavril tenta de prévenir ses compagnons mais devant leur incompréhension, il prit la fuite. Il voulait les protéger tout en se laissant la possibilité d'agir librement. Dans son délire, il parvint à piéger Yssolass et ses compagnons dans un Akasha. Il tenta ensuite de détruire la source de Lune Noire en allumant l'incendie. Tuhrrus et ses compagnons périrent dans les flammes en voulant protéger la cathédrale.

LA GUERRE DE CENT ANS

Au XIII^e siècle, l'Ordre des Chevaliers de la Toison d'Or installa une commanderie à la chapelle Saint-Sauveur. Quelques années plus tard, l'Ordre Hospitalier et Militaire de Saint-Lazare de Jérusalem fit du château de Boigny-sur-Bionne, près d'Orléans, sa commanderie principale. Un troisième groupe de Templiers, sans liens avec les précédents, beaucoup plus discret, proche de Du Guesclin, s'installa à Orléans. Virgo, revenu dans la région sous une nouvelle incarnation, continua ses recherches avec quelques membres des Architectes du Pilier de l'Infini. Il participa à la construction de certains bâtiments pour tenter de percer le secret des Lignes Ley. Au même moment, soupçonnant les Templiers de l'OCTO de posséder des informations essentielles à sa quête il attaqua leur repère à plusieurs reprises. C'est après l'une de ces rencontres qu'il fut renvoyé en Stase. Depuis, cette Obédience ne cessa de se pencher sur les secrets d'Orléans et des Carnutes.

Durant la Guerre de Cent Ans, tout faillit être découvert, ou perdu... Grâce aux renseignements fournis par l'OCTO et l'OSLJ, les Templiers anglais tentèrent de piller la ville et d'en récupérer tous ses artefacts et secrets. Les derniers Artisans, tous humains, ayant conscience des risques encourus si la ville tombait, firent détruire tous les lieux ésotériques situés en-dehors des murailles d'Orléans, dont la majorité était des bâtiments religieux. Le prétexte était que ces églises pourraient servir de forteresses aux Anglais. Dans le même temps, les Templiers furent accusés d'avoir bouleversé les Champs magiques auprès de la Cathédrale. En réalité, il y eut un envahissement des Champs magiques par un déferlement de Lune Noire dont l'origine resta mystérieuse. Le responsable était Neavril, toujours vivant, entièrement corrompu, complètement fou et devenu Selenim. C'est dans ce contexte qu'apparut de nouveau Virgo sous l'incarnation de Jeanne d'Arc. Il parvint à sauver la ville des Anglais. Virgo passa un moment à reconstituer les énigmes de la ville et percer les secrets des bâtiments encore debout. C'est dans l'église Saint-Paul que Virgo eut enfin confirmation de sa Quête et parvint à prendre contact avec les Artisans. Dans la chapelle dédiée à Notre-Dame-Des-Miracles, il découvrit une importante concentration de Lune Noire, mais perçut distinctement au sein de ce Champ la présence d'Astrée. Épouvanté par sa découverte, croyant Astrée contaminée par la Lune Noire, il faillit abandonner sa quête. Virgo se rendit tout de même à l'abbaye de Saint-Benoît-sur-Loire pour retrouver l'Omphalos et le réactiver. Il n'y parvint pas, mais réussit néanmoins à renouer un contact fugitif avec la conscience d'Astrée. C'est à ce moment que Tammuz choisit de se révéler à Virgo (cf. *Vision Ka n°2*). Comparant leurs expériences, ils pensèrent avoir trouvé le moyen de sauver Astrée et leur nouvelle quête commença à Orléans.

LA RENAISSANCE

Au début du XVI^e siècle les Artisans participèrent à la construction d'une église, consacrée à Notre-Dame-De-Recouvrance, pour y placer l'essentiel de leur savoir et éviter qu'il soit perdu. A la même période, Odorios, un ancien compagnon de Virgo, vint à Orléans pour tenter de le retrouver. Son simulacre était Chambellan Royal et se nommait Lancelot du Lac. Il possédait des terres près d'Orléans, à Chamerolles où il fit aménager son château selon les préceptes des Architectes du Pilier de l'Infini. Il fut remis en Stase au début des Guerres de Religion.

LES GUERRES DE RELIGIONS

Durant les Guerres de Religions, percevant la présence d'Astrée au sein des Champs magiques, mais ne parvenant pas à saisir sa véritable nature, la Pierre Angulaire envoya des Agents à Orléans. Sous son impulsion, de nombreux lieux de culte, notamment la cathédrale, furent détruits.

A la fin du XVIII^e siècle, un Selenim vint à Orléans et affronta Neavril. Il réussit à le vaincre, mais ne put accéder à son Royaume avant que celui-ci ne sombre. Ce Selenim demeure toujours à Orléans sous le nom de Martensen (cf. *Les Archives secrètes du duc de St-Amand*, pp.17-23). A la même période un collège R+C vint s'installer près d'Orléans au château de la Source. Ils tentèrent de contacter différents acteurs occultes de la région et voulurent faire de leur domaine une zone franche. Quelques uns acceptèrent ce Mensonge dont Voltaire, un Illuminé de la Pierre Angulaire. Mais dans l'ensemble, ce projet fut un échec pour la R+C.

XIX^e SIÈCLE

Au cours du XIX^e siècle les R+C prirent le contrôle du château de Chamerolles. Ils y trouvèrent la Stase d'Odorios et en firent un Homoncule. A partir des informations à leur disposition, ils cherchèrent un accès à l'Akasha de la Forêt Primordiale.

Estienne de la Beaujeu, un Illuminé de la Pierre Angulaire parvint à prendre le contrôle des Artisans. Pour ce faire, il fit construire une chapelle dédiée à Notre-Dame près de l'église Saint-Paterne. Bien que dépourvue de tout intérêt ésotérique, les Artisans participèrent à sa construction.

Martensen s'impliqua lui aussi dans le jeu ésotérique de la ville. Au cours du siècle il construisit un artefact lui permettant de collecter du Ka-Soleil. Il s'agit de la statue de Jeanne d'Arc se trouvant sur la Place du Martroi, installée en 1855. Depuis que son œuvre est achevée, son but est de trouver un accès au Royaume de Neavril, pensant à tort que celui-ci est à l'origine de la concentration de Lune Noire qu'il perçoit.

XX^e SIÈCLE

A partir des années 60, les R+C, ayant échoué à trouver les accès des Akasha, mirent en place un nouveau Mensonge. Ils firent aménager le parc du Château de la Source qui devint le Parc Floral. Au sein de cet arboretum se trouve une énigme ésotérique, un véritable piège, menant celui qui y tombe au château de Chamerolles, domaine du Collège R+C.

A la découverte d'Orléans

Le centre de la ville d'Orléans suit le modèle des villes romaines et a la forme d'un rectangle. Il est délimité au Sud par la Loire et au Nord par des Boulevards qui ont été tracés selon l'emplacement de l'ancienne enceinte. Le centre est traversé par l'axe formé par la rue République et la rue Royale dans le sens Nord-Sud et la rue de Bourgogne dans le sens Est-Ouest. De l'autre côté de la Loire et du pont, au Sud, se trouve le Faubourg St Marceau et Orléans-la-Source.

PARC FLORAL D'ORLÉANS-LA-SOURCE (cf. SCÉNARIO)

Le Parc Floral est installé sur l'ancien domaine du château de la Source. Dès le XVIII^e siècle ce site avait déjà été aménagé avec des jardins à la française. C'est en ce lieu que Voltaire aurait écrit Candide à l'abri des arbres fruitiers.

Le Loiret, le plus court affluent de la Loire, prend ici sa source principale. Les eaux surgissent au milieu du parc et ont la particularité de rester tièdes même en hiver. Le Parc abrite en plus de ses collections de fleurs et de ses tableaux paysagers, une immense serre aux papillons ainsi qu'une volière.

L'université d'Orléans ainsi qu'une partie du pôle scientifique, sont installés sur ce domaine.

LA MAISON DE JEANNE D'ARC

Au numéro 35 de la rue Tabour se trouve la maison de Jeanne d'Arc où celle-ci a séjourné du 29 avril au 9 mai 1429. Elle appartenait à Jacques Boucher, Trésorier du Duc d'Orléans. Cette maison a été frappée par un arrêté municipal d'alignement en 1908 et aujourd'hui seule la façade subsiste, la chambre de Jeanne d'Arc n'existe plus. Il s'y trouve une entrée vers un important Akasha historique où reste figé une partie de la vie de Jeanne d'Arc.

LA CATHÉDRALE SAINTE CROIX

Le premier sanctuaire aurait été construit par Saint Euverte au I^{er} siècle. Il a été rapidement agrandi par Saint Aignan et à nouveau au VIII^e siècle. Un miracle lors de la consécration du bâtiment interrompit la célébration, une main est apparue dans le ciel. Sainte-Croix est donc la seule cathédrale à n'avoir jamais été consacrée par la main de l'homme. En 989, la cathédrale ainsi qu'une grande partie de la ville sont détruites par un incendie. Elle fut plusieurs fois détruite au cours des siècles et à chaque fois reconstruite.

L'église actuelle a été reconstruite par les Rois de France, sur une longue période, de Henri IV (1599) à Charles X (1829). En 1829, le grand orgue de l'Abbaye de Saint-Benoît-sur-Loire fut amené dans la cathédrale et en 1895 des vitraux représentant la vie de Jeanne d'Arc sont réalisés.



Dans la crypte de la cathédrale, se trouve un lieu d'une noirceur absolue: la source des Champs de Lune Noire qui envahit l'ensemble des sous-sols orléanais. Cette source puise son énergie de l'éclat de Lune Noire d'Astrée, prisonnier entre les Plans subtils et la Terre. Tammuz sait qu'il est impossible de libérer cet éclat depuis la crypte. Pour l'atteindre, il est nécessaire de pénétrer dans l'Akasha de la Guerre de Cent ans (cf. Scénario).

HÔTEL CABU

L'Hôtel Cabu est un hôtel particulier construit en 1548 pour Philippe Cabu, Seigneur des Muys et de Villermain, et important notable d'Orléans. Comme beaucoup d'autres bâtiments, il a été incendié en 1940. Il n'en reste que la façade. Acheté par la ville en 1862, il abrite maintenant le Musée Archéologique et Historique de l'Orléanais. L'une des collections les plus intéressantes est un ensemble impressionnant de bronzes gallo-romains découverts en 1861, dont les sujets sont essentiellement des représentations d'animaux. Certains objets de ces collections sont d'anciens artefacts ou focus qui étaient utilisés par les initiés de l'Ombilic Sacré.

SOUS-SOL

Il existe un important réseau de carrières dans le cœur historique de la ville. Des puits de mines et des galeries, dont certaines datent du Haut Moyen-Âge, traversent le sous-sol orléanais. Une grande partie des demeures possèdent ou possédaient des caves allant jusqu'à trois niveaux de profondeur et quelques églises ou chapelles possèdent des cryptes. Certains de ces endroits sont interconnectés entre eux par des passages secrets ou des trappes cachées. Pour quelques initiés, il est possible de se déplacer sous Orléans en toute quiétude. Néanmoins, une grande partie de ces lieux sont corrompus, la Lune Noire y est très présente alors que les autres Champs magiques sont quasi-inexistants. A la surface, il est difficile de deviner la prégnance des Champs de Lune Noire présents dans les sous-sols.

ÉGLISE NOTRE DAME DE LA RECOUVRANCE

Cette église a été construite de 1513 à 1519 sur l'emplacement d'une ancienne chapelle du XIII^e siècle et a été consacrée au souvenir de la délivrance (recouvrance) d'Orléans en 1429 par Jeanne d'Arc. Elle a été construite par les Artisans pour y placer l'essentiel de leur savoir et éviter qu'il ne soit perdu.

ÉGLISE SAINT PAUL

Elle a été construite aux XVe et XVIe siècles. Sur le coté se trouve une chapelle consacrée à Notre Dame des Miracles et qui est un lieu de pèlerinage depuis le IXe siècle. Jeanne d'Arc vint remercier Notre Dame des Miracles le 8 mai 1429. C'est en ce lieu que Virgo découvrit la nature d'Astrée et qu'ensuite Tammuz se révéla à lui.

ÉGLISE SAINT-AIGNAN

Au début du XIe siècle, Robert le Pieux fit élever, à proximité de la basilique protégeant les restes de Saint Aignan une église dotée d'une crypte de grande taille. L'église rasée pendant la Guerre de Cent Ans fut reconstruite puis partiellement détruite lors des Guerres de Religions. La crypte existe toujours et quelque part y est cachée la Stase d'Ahan, un Elfe.

LA STATUE DE JEANNE D'ARC

En février 1803, la commune d'Orléans commande une statue de Jeanne d'Arc pour remplacer le monument dédié à l'Héroïne qui avait été détruit pendant la Révolution. Elle fut déplacée au bout de quelques années sur le pont Royal avant d'orner une boutique de la ville. Plus tard, une nouvelle statue est inaugurée le 8 mai 1855 au cours des fêtes de la Délivrance. Elle est placée au centre de la place du Martroi. Cette statue a été fondue avec de vieux canons anglais récupérés au ministère de la Défense et est en réalité un artefact créé par Martensen. Sous son socle se trouve un souterrain rejoignant l'Église Sainte-Paterne.

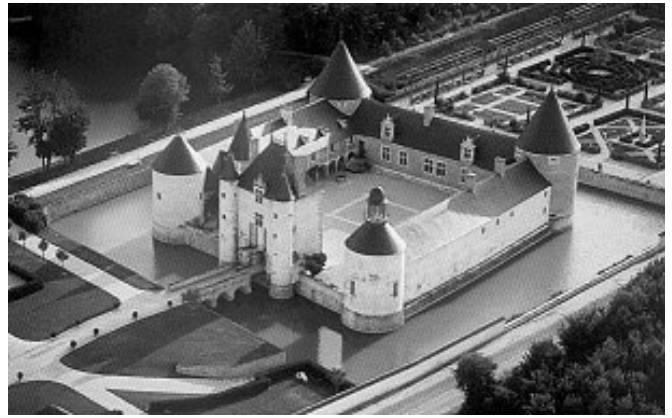
MAISON DES COMPAGNONS DU TOUR DE FRANCE

C'est dans une petite rue du vieil Orléans, rue de la Charpenterie, que se trouve le siège des Compagnons. Il s'agit d'une bâtisse à colombages du XVIIIe siècle entièrement restaurée. Le contraste est fort avec les maisons adjacentes, en ruines... Une grande vitrine se trouve au rez-de-chaussée dans laquelle sont présentées les réalisations des compagnons. Il y a notamment une magnifique reproduction de la cathédrale en bois précieux qui livrerait bien des secrets à qui saurait prendre le temps de l'étudier. Cette demeure est le refuge des derniers Artisans.

Les alentours d'Orléans

LA BASILIQUE NOTRE DAME DE CLÉRY

Ce sanctuaire trouve son origine dans la découverte par des paysans, d'une statue de la Vierge investie de pouvoirs miraculeux. Plus tard, l'église sera consacrée à Notre-Dame de Cléry comme protectrice privilégiée de Louis XI. L'église collégiale de Cléry devient Chapelle royale le 21 décembre 1467. Louis XI et sa femme y sont inhumés ainsi que Dunois, le Bâtard d'Orléans et Seigneur de Cléry qui fit construire la Chapelle Saint Jean. L'église est très utilisée par les Vénérables Arpenteurs de l'Autre Monde. De nombreux Akasha ont une entrée située sur ce site de cet église ou aux abords immédiats. Par le passé, un Nephilim était volontairement entré en Narcose à cet endroit pour renforcer la prégnance des champs et stabiliser les Akasha.



CHÂTEAU DE CHAMEROLLES

Le château datant du Moyen Âge a entièrement été rénové et habillé dans le style Renaissance au début du XVIe siècle par le maître des lieux, Lancelot du Lac, homonyme tardif du légendaire héros médiéval lié au Cycle breton. Il était en réalité le simulacre d'Odorios, un ancien compagnon de Virgo. Il fut chambellan de Louis XII, puis gouverneur et bailli d'Orléans. Par la suite, Odorios prit le simulacre de son petit-fils, Lancelot II du Lac. Le château devint alors une place huguenote, s'attirant les foudres du Roi. Odorios aménagea les jardins derrière son logis familial avec arbustes à fleurs, futaies, miroirs aquatiques et labyrinthes. Une chapelle est aménagée dans l'une des tours et est l'un des plus vieux lieux de culte protestant en France en état aujourd'hui. Le château est aujourd'hui le siège d'une fraternité R+C.

CONSERVATOIRE ILEX DE MEUNG-SUR-LOIRE

A Meung-sur-Loire, se trouve un jardin botanique dédié aux houx, l'Arboretum des Prés des Culands, encore appelé conservatoire Ilex. Ilex signifie " le houx " en latin. On peut y trouver 400 espèces différentes de cet arbuste. Originellement, le site était un ensemble de marécages de frênes et de peupliers avec des canaux et de nombreux moulins. Abandonnée le siècle dernier, la zone connaît un nouvel aménagement.

GERMIGNY

Théodulf, qui possédait près de l'abbaye de Saint-Benoît-sur-Loire le domaine de Germigny-des-Prés, y fit construire une magnifique villa - aujourd'hui détruite -, somptueusement décorée : sols de marbre, murs peints représentant la terre et le monde, ainsi qu'un oratoire, modèle d'architecture carolingienne, orné de magnifiques mosaïques byzantines. L'architecte fut celui qui dessina le château de Charlemagne à Aix la Chapelle. Cet oratoire a été consacré le 3 janvier 806 par Théodulf sous le nom de Saint Germain et Sainte Geneviève. Sur le linteau de la porte d'entrée, juste sous le porche, on peut lire une inscription latine que l'on peut la traduire ainsi : " *C'est moi, Théodulf, qui ai consacré ce temple en l'honneur de Dieu, qui que tu sois, qui le visite, daigne te souvenir de moi* ". A l'origine tracée en lettres d'argent à l'intérieur du clocher, elle a été retranscrite à l'entrée. Caché dans l'architecture (attention il y a eu plusieurs restaurations du bâtiment), dans les décors et dans une crypte, se trouve l'héritage laissé par Théodulf, à savoir une grande partie des connaissances qu'il a récupéré sur l'Ombilic Sacré.

Les factions et les personnages principaux

MARTENSEN

Ce Selenim semble très puissant et a installé son royaume sur Orléans. Il pratiquerait d'étranges expériences magiques (cf. *Les Archives secrètes du duc de St-Amand*, pp.17-23).

THÉODULF

D'origine wisigothique, Théodulf est né en Catalogne vers 750 et mourut à Angers en 821. Grand intellectuel et théologien, il fut l'un des conseillers de Charlemagne. Il fut nommé évêque d'Orléans en 775 puis abbé de Saint-Benoît-sur-Loire en 781 et également abbé de St-Aignan (Orléans), de Micy (St-Mesmin) et de St-Liphard (Meung-sur-Loire). Il fit de Saint-Benoît-sur-Loire un haut lieu de culture classique.

Un Ange d'une grande Sapience, Artineos, s'était incarné dans ce religieux. Membre actif de la Synarchie, il tenta de mener à bien deux missions d'égale importance. De par son poste de conseiller, il put favoriser le développement de la Synarchie et notamment de l'Église. Par ailleurs, il était le principal Agent de la Pierre Angulaire pour découvrir les secrets de l'Ombilic Sacré. Artineos n'eut de cesse de chercher à percer l'Histoire invisible d'Orléans. C'est ainsi qu'il devint l'un des derniers dépositaires des secrets des Vertueux Gardiens du Pacte.

SAINT AIGNAN

Vénéré de son vivant, sanctifié par la suite, il fut l'un des premiers évêques d'Orléans. Il fut honoré par ses concitoyens pour être parvenu à détourner Attila et sa horde d'éléphants, le temps que les renforts arrivent. Ahan de son vrai nom était un Elfe, mais aussi un druide. C'est en intégrant l'Église qu'il trouva le moyen de poursuivre ses œuvres. Il fut le dernier Grand Druides de la région. Il semble acquis que ce Nephilim n'a plus jamais connu d'incarnations depuis cette période. Sa Stase est toujours cachée quelque part dans la crypte de l'église Saint-Aignan.

LES VERTUEUX GARDIENS DU PACTE

Les Vertueux Gardiens du Pacte, garants du Pacte du Couchant, n'existent plus. Avant de disparaître, ils ont transmis une partie de leur savoir à un groupe d'initiés humains. Leurs connaissances sur les secrets de l'Omphalos et des Lignes ont été perdus. En revanche, quelques humains possèdent encore aujourd'hui une partie du rituel permettant de couper le Gui Sacré dans les Akasha et ainsi renouveler le Pacte du Couchant. Il s'agit de quatre Compagnons du Tour de France, ils se nomment les Artisans. Ce secret se transmet de Maître à Apprenti depuis plusieurs siècles. Les Artisans sont installés au Siège des Compagnons, rue de la Charpenterie. Ils n'ont aucune idée de l'importance de ce savoir et seraient vraiment très curieux de rencontrer des Nephilim qu'ils connaissent sous le terme " Esprits de la Forêt ". Au XIXe siècle un agent synarque avait réussi à prendre le contrôle de ce groupe et à récupérer une partie de leurs secrets.

VÉNÉRABLES ARPENTEURS DE L'AUTRE MONDE

Quelques Nephilim de l'Amoureux sont les héritiers des Vénérables Arpenteurs de l'Autre Monde. Ils continuent à cartographier les Akasha d'Orléans et de chercher la Forêt Primordiale. Mais depuis bientôt mille ans, leur principal objectif est de retrouver un groupe de Nephilim disparu lors de l'incendie de 989 à Orléans. De nombreux lieux furent alors détruits et de nombreuses portes liées à des Akasha disparurent. Mais ce fut surtout la trahison de l'un des leurs qui fit que plusieurs voyageurs disparurent dans les Akasha. Ils ont pour façade une association, Les Voyageurs perdus de Genabum, organisant des spectacles son et lumière à Cléry-Saint-André. Chaque été, plusieurs jours par semaine, ils donnent une représentation inspiré de l'histoire de la région et d'illustres personnages y ayant séjourné. Les précédents spectacles avaient pour thème Louis XI et Jean

Dunois, dit le Batard d'Orléans, cousin du Roi et qui fut compagnon de Jeanne d'Arc. Celui de l'année 2003 sera sur Jeanne d'Arc et le siège d'Orléans. Ils espèrent ainsi pouvoir pérenniser les Akasha liés à Jeanne d'Arc pour retrouver leurs compagnons disparus.

LES ROSE-CROIX

Une fraternité seulement est active : la fondation Clytia. Elle est installée dans le Château de Chamerolles, près d'Orléans. Sous couvert d'une fondation financée par plusieurs entreprises, ils gèrent le château et le musée du parfum qui s'y trouve. Cela leur permet de mener des recherches en toute quiétude. Ils réalisent actuellement des expériences sur les sens humains, notamment l'odorat.

Un groupe d'initiés s'occupe essentiellement de percer les secrets de l'Ombilic Sacré. Selon eux, il correspond simplement à un Akasha. Ils en ont découvert un ancré sur le château et ont compris qu'il était lié à d'autres. Il ne leur reste plus qu'à trouver le moyen d'accéder aux autres Akasha. A ce moment ils devraient se rendre compte de leur méprise, mais aussi de l'importance réelle et les enjeux de l'Ombilic Sacré.

LA SYNARCHIE

Il s'agirait d'un groupe plus ou moins autonome, héritiers des architectes et constructeurs du passé. Il est actif sur le Loiret et l'Eure et Loire. La vitrine est une association de restauration de monuments historiques. A travers cette activité, elle cherche à décrypter les signes du passé. Elle est liée à plusieurs personnages importants de l'Église, notamment l'évêque d'Orléans. Ils peuvent ainsi surveiller de nombreux lieux de cultes importants. L'Église commence ainsi à découvrir quelques secrets sur le passé d'Orléans et de Chartres. Elle possède aussi des liens très forts avec les Artisans qu'elle manipule. En effet, depuis le XIXe siècle, la Synarchie a infiltré ce groupe qui détient des connaissances sur les rituels liés à la coupe du Gui Sacré, permettant de renouveler le Pacte du Couchant et de réactiver les Lignes Ley de l'Ombilic Sacré.

LE TEMPLE

Il y a deux Obédience actives autour d'Orléans : Les Gardiens d'Ys installés au sud d'Orléans, en Sologne (cf. *Le Souffle du Dragon*) et une obédience très particulière de Manteaux Blancs du Temple : l'Ordre de Saint Lazare de Jérusalem.

A l'origine, L'OSLJ avait une vocation d'hôpital et de nombreux Templiers blessés des autres obédiences venaient s'y faire soigner. Par la suite, l'ordre a accueilli en son sein des Templiers blessés et n'ayant pu reprendre leur poste au sein de leur propre obédience. Tout du moins dans la mesure où le Templier témoigne de réelles capacités intellectuelles... Elle a aussi une vocation de recherche et d'archive. Une grande majorité de ces membres sont issus d'autres obédiences de Manteaux Blancs, voire quelques Manteaux Rouges et exceptionnellement des Manteaux Noirs très méritants. Elle comprend donc peu de combattants et un grand nombre " d'intellectuels " .. La maison mère de l'OSLJ, située à Boigny sur Bionne dans la banlieue d'Orléans, abrite l'une des plus importantes bibliothèque du Temple.

GITANS

Depuis 1987, il existe un rassemblement annuel de 20 000 tziganes protestants, près de Gien, qui dure quatre jours pendant le mois d'avril. C'est une étape entre les résidences d'hiver et le campement d'été. Ce rassemblement a été mis en œuvre après la découverte d'une importante activité ésotérique dans la région. Les Gitans ont fait le lien avec les anciens secrets de l'Ombilic Sacré et le Pacte du Couchant. Mais ils ne comprennent pas ce qui se passe. Par conséquent, une caravane a pour mission de mener discrètement des recherches sur ces activités. Elle voyage entre Bayeux, Amiens, Chartres et Bourges. Elle croit que l'épicentre se trouve sur Orléans. C'est pourquoi, une seconde caravane surveille quant à elle les principales factions d'Orléans. Le rassemblement est l'occasion de faire le point sur leur surveillance et leurs recherches, mais aussi de pouvoir mener quelques opérations.

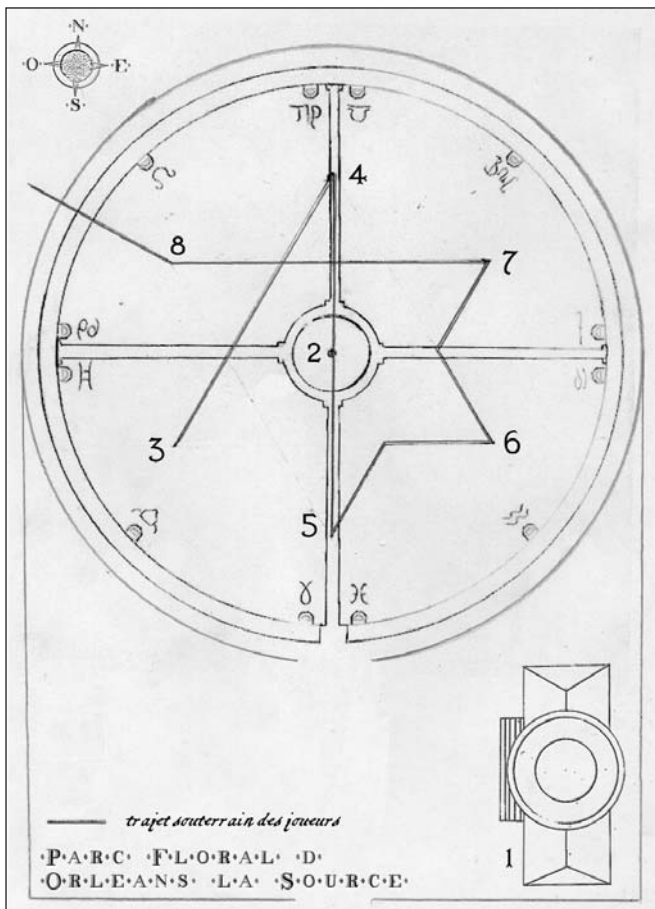
- L'arboretum d'Orléans-la-Source -

L'arboretum d'Orléans-la-Source peut être utilisé dans le cadre du scénario "Les Voyageurs perdus de Genabum" (voir plus bas), mais il peut également être joué dans un scénario indépendant se déroulant à Orléans (ou dans une autre ville avec un peu de travail) dans lequel vos joueurs seraient confrontés à un Mensonge R+C.

• **Dans le cadre du projet Constellation :** Suite à la vision lors du spectacle Son et Lumière, les joueurs peuvent décider de se suivre la piste de l'arboretum d'Orléans-la-Source, et ainsi tomber dans le piège créé par la Fondation Clytia.

• **Dans le cadre d'un scénario indépendant :** Les joueurs peuvent être amenés à s'intéresser à cet arboretum pour plusieurs raisons. Un Poursuivant de l'Atalante fugitive peut avoir entendu parlé d'un jardin dans la région d'Orléans, et peut décider de s'y rendre avec ses Frères. Croyant découvrir des secrets et progresser dans sa Quête de l'Harmonia Mundi, ils tombent dans un piège. Il peut être intéressant d'intercaler ce mini scénario entre ceux développés dans le supplément *L'Atalante fugitive*.

On peut également imaginer que les joueurs se soient intéressés au personnage de Voltaire et à son séjour dans le domaine de la Source. A eux de remonter la piste, de découvrir une partie de sa vie et de tomber dans les filets du Mensonge R+C.



Orléans-la-Source ou le Mensonge R+C

VOLTAIRE ET ATALANTE

Voltaire était un Illuminé de la Pierre Angulaire, chargé d'influencer par son travail la société pour la rendre favorable aux principes du Denier. La R+C voyait en son influence grandissante un danger. Ils chargèrent donc une jeune adoptée de la Branche de l'Esprit, Émilie du Châtelet, d'influencer le philosophe.

En 1748, Voltaire et Émilie furent invités à la cour du roi de Pologne, Stanislas Leszczyński, agent de la Synarchie, à Lunéville. Toutefois, la R+C put également envoyer un de leur Frater de la Branche du Corps, Nicolas Ferry, un acrobate nain d'une beauté et d'une grâce incroyable, chargé d'influencer l'Illuminé par des contorsions complexes et symboliques mêlées à des Tekhnès développées pour l'occasion.

Enfin, le Roi Stanislas chargea un des ses courtisans, le Marquis Jean-François de Saint-Lambert, de séduire Émilie. Le Denier marqua un grand coup, Émilie tombant enceinte du Marquis. La Synarchie s'arrangea pour qu'elle ne survive pas à l'accouchement.

Voltaire se mit à errer à travers l'Europe, en quête d'oubli. À Orléans, il entendit parler de la Quête d'Atalante et cette figure, en son esprit, se mêla à celle d'Émilie. Il bâtit donc, dans le Domaine de la Source, un jardin symbolique inspiré de ceux des Poursuivants, liés à des principes synarques auxquels venaient se mêler, dissimulés, ceux de la R+C. Toutefois, le Royaume de Neavril, un ancien Selenim, tout proche, empêcha Voltaire d'achever son œuvre. Le Jardin resta inachevé.

Après la mort de Voltaire en 1788 un collège R+C vint s'installer à Orléans et prit possession du domaine. Toutefois, ils ne purent aller au bout de leur plan à cause des troubles occultes dus à la Révolution qui les força à quitter le lieu. Ils n'y revinrent qu'au milieu du XIX^{ème} siècle, pour prendre possession du Château de Chamerolles. Ils achevèrent selon des principes rosicruciens le Jardin de Voltaire voué désormais à amener les visiteurs Immortels dans le cœur de leur piège : le Château de Chamerolles.

LE PARC FLORAL D'ORLÉANS-LA-SOURCE (VOIR PLAN)

Il s'agit d'un terrain de 35 hectares disposé autour de la Source du Loiret. Le Parc est parfaitement circulaire, bordé de 12 kiosques sur lesquels on peut distinguer les symboles des Maisons Zodiacales à l'exception de celle du Serpentaire. La Source est au centre du Jardin, associée symboliquement par Voltaire à l'Axis Mundi.

1. Un Nymphéa, bâti au XIX^{ème} siècle

Il est situé à l'entrée du Parc. Il contient une volière, une serre aux papillons et un petit musée présentant l'histoire du lieu et les caractéristiques botaniques et symboliques des principales plantes du parc. L'accent est mis sur le fait que Voltaire séjourna longtemps dans le parc. D'ailleurs, on peut voir son portrait sur le fronton au-dessus de la porte du Nymphéa accompagné de celui d'une belle femme qui, après recherches, se révèle être Émilie du Châtelet. Des symboles liés à Atalante sont mis en valeur. Les Immortels Apprentis en Quête de l'Harmonia Mundi ou Sciences occultes (Alchimie) peuvent voir une représentation d'un arbre aux pommes d'or derrière Émilie. Des inscriptions rendues illisibles par le temps ont été incisées sur les pommes. De plus, des symboles R+C ont également été ajoutés, ceux-là en revanche véritablement dissimulés. Un test Difficile d'Intelligent / Arcane mineur (Coupe) réussi permet de remarquer qu'Émilie porte en attache du bandeau qu'elle a autour du cou, un monolithe régulier, symbole R+C de la Vérité au cœur du Mensonge.

IRIS

Dans la Tradition, Iris est le pendant féminin d'Hermès. Messagère et voyageuse, elle est associée au principe de la Quête. Elle possède un voile se transformant en arc-en-ciel, celui-ci étant vu comme un pont entre le monde terrestre et le monde céleste. Évidemment, sa plante est la fleur qui porte son nom.

2. La Source du Loiret

Elle est mise en valeur par une vasque ronde sculptée de 20 m de diamètre, avec une statue d'Atlas portant la voûte céleste en son centre. Celle-ci est toutefois d'une taille très réduite et les traits du visage présentent des similarités avec ceux de Nicolas Ferry, que les joueurs auront l'occasion de revoir.

L'eau jaillit au centre de la vasque et forme un tourbillon qui vient s'écouler dans la bouche d'une gargouille jaillissant du rebord de la vasque. Sur la margelle surplombant le monstre, on peut voir gravé le globe céleste sur lequel court Émilie du Châtelet / Atalante, vêtue d'une robe multicolore et portant un caducée. Ces attributs sont ceux de la déesse Iris.

Si les Immortels étudient la carte de répartition des différentes plantes du parc se trouvant dans le Musée et réussissent un test Peu Difficile d'Intelligent / Vigilance, ils comprennent que l'implantation des iris forme un chemin continu partant de la vasque, formant un sceau de Salomon et quittant le parc.

LE RÊVE FLEURAL

A partir de l'Atelier de l'Ouvrier, une parfum devient entêtant; les joueurs réussissant un test d'Intelligent Assez Difficile modifié par Conn. (Botanique) reconnaissent l'odeur de l'Iris. Cette plante, une fois respirée, entraîne les Immortels dans un Akasha solaire. Seuls les Immortels possédant la Tradition Plans subtils (Akasha) à M peuvent affirmer qu'ils se trouvent dans un Akasha. Par conséquent, de l'Atelier de l'Ouvrier jusqu'au Sanctuaire du Mage, toutes les règles des Plans subtils s'appliquent. Attention ! le seul moyen de quitter cet étrange Akasha est de remonter toutes les étapes pour sortir dans le jardin du Château de Chamerolles.

3. L'Atelier de l'Ouvrier - La Chambre du Temps

Le premier lieu est un grand chaos rocheux plus ancien que le parc, dont certains blocs présentent une similitude frappante avec des outils de sculpture.

Au dessus du principal bouquet d'iris du lieu, on peut voir un sablier gravé dans lequel se trouve un personnage dont les traits ne sont pas distincts, montant une échelle dans le sens inverse du sable s'écoulant. Le principe est donc de remonter dans le temps. Les joueurs Compagnons en Arcane mineur (Coupe) peuvent se rendre compte que l'échelle est un symbole R+C.

En réussissant un test Peu Difficile d'Intelligent / Art (Sculpture) ou Science (Géologie), les Immortels s'aperçoivent que les outils représentés ici ont des formes datant toutes du XIII^{ème} siècle et que les roches visibles ont été érodées uniquement depuis le Moyen Âge. En outre, les blocs semblent dissimulés un passage plongeant dans la terre. Il est possible, au prix de quelques contorsions, de les suivre et de découvrir des blocs plus anciens. Ils sont éclairés par les reflets du

jour sur la pierre devenant de plus en plus humide. Ils n'ont pas de formes particulières à une exception près : un bloc en forme d'herminette, un outil de sculpture inventé dès le paléolithique. Ce bloc dissimule une trappe en fer forgée représentant Nicolas Ferry dans une révérence grotesque, regardant d'un air narquois entre deux piliers. Les joueurs Compagnons en Arcane mineur (Denier) reconnaissent le symbole des piliers du Temple de Jérusalem. Lorsqu'ils descendent, les Immortels se retrouvent sur les berges souterraines du Loiret où les iris poussent à foison. A partir de ce moment, pendant tout le voyage souterrain, ces fleurs seront omniprésentes, leur parfum devenant rapidement entêtant. Sur le mur est dessinée en bas-reliefs la rencontre de Voltaire et Émilie à l'Opéra de Paris.

4. Le Ventre de l'Architecte - La Chambre du Corps

Ce lieu est une cathédrale plongée dans les entrailles de la Terre. Tous les éléments sont formés par des concrétions rocheuses nacrées et dessinent des symboles ésotériques, avec une nette prédominance d'équerres. Le Loiret serpente paresseusement au milieu de la salle et disparaît derrière un mur. Aucune sortie n'est visible.

Les Immortels ont la désagréable impression d'être observés. Un test Difficile d'Intelligent / Vigilance permet de voir de minuscules éclats de miroir incrustés et dissimulés dans les murs. Ils font converger la lumière vers le centre de la pièce, totalement dégagé, le faisant ressembler ainsi à une scène.

A l'avant du maître-autel, un grand bas-relief décrivant la cour du Roi Stanislas est gravé. Les eaux qui ruissellent dessus semblent animer la scène. En regardant de plus près, on distingue les danses de Nicolas Ferry. Ils se rendent compte que celles-ci sont de nature magique, bien que les effets restent pour eux mystérieux.

Pour découvrir le passage qui mène à la Retraite du Sage, il est nécessaire de reproduire de manière convaincante (test Assez Difficile d'Agile / Sports (Acrobatie) ou Arts Martiaux) les gestes représentés sur le bas-relief. Ce procédé est permis par la présence des Immortels dans un Akasha solaire.

5. La Retraite du Sage - La Chambre de l'Esprit

Il s'agit d'une salle ronde, dépourvue de tout ornement, à l'exception de quelques incisions discrètes dans un mur esquissant deux hommes, Voltaire tenant un compas à la main et le Marquis de St-Lambert, qui se disputent les faveurs d'Émilie.

En dessous sont inscrites les valeurs numériques des noms des personnages représentés : pour Voltaire, 22 / 15 / 12 / 20 / 1 / 9 / 18 / 5 ; pour Émilie, 5 / 13 / 9 / 12 / 9 / 5 ; pour Marquis, 13 / 1 / 18 / 17 / 21 / 9 / 19.

Le dallage est fait d'un damier de dalles carrées, chacune numérotée de 1 à 196. La suite du chemin est dissimulée derrière la dalle 155 (il s'agit de la somme des lettres de Voltaire et Émilie).

6. Le Conseil du Guide - La Chambre de l'Espace

Les Immortels sont dans une grande salle ornée de tentures en lambeaux et peuplée d'automates de bronze aux regards fixes habillés de vêtements nobles. Un bas-relief gravé dans le mur raconte le décès d'Émilie, la Mort est représentée décochant une flèche vers la défunte.

Au centre de la salle se dresse un automate joueur d'échecs tel celui qui fut exhiber dans toutes les cours d'Europe à partir de 1770. Les pièces noires ont les uniformes des armées de la Prusse durant la Guerre de 7 Ans, les blanches ceux de la France.

Le siège du joueur blanc est vide. Dès que quelqu'un s'y assoit, tous les automates de la pièce tournent leurs regards vides vers l'échiquier et donnent des conseils contradictoires. Assez rapidement, trois camps se détachent parmi les automates : ceux qui veulent gagner à tout prix, ceux qui considèrent que l'adversaire est trop fort et qu'il vaut mieux essayer de limiter la casse en se laissant perdre - les

automates semblent considérer les pièces du jeu comme les généraux d'une armée considéreraient leurs soldats - et ceux qui pensent que la partie vaut la peine d'être jouée et que ce n'est pas déterminé d'avance. Ensuite, le centre des discussions n'est plus la partie d'échec mais la façon de traiter les gens que l'on dirige.

Le principe n'est pas de gagner la partie d'échecs, mais de convaincre tous les automates, par la discussion, de suivre une ligne de pensée, qui peut être l'une des trois proposées ou une autre que les joueurs développent eux-mêmes. Lorsque tous les automates sont en accord, un portail s'ouvre en grinçant.

7. La Cour du Roi - La Chambre Invisible

Il s'agit d'une très longue salle ornée de colonnes lisses. Sur chacune d'entre elle, Voltaire est représenté marchant, de plus en plus hagard. Au fond de la salle, un trône totalement baroque fait de métaux précieux et de brocarts élimés se dresse. Au dessus, on peut voir le visage d'Émilie / Atalante, comme endormie, occupant tout le mur. Il n'y a absolument aucun symbole dans ce lieu.

Si quelqu'un s'y assoit, la salle se peuple aussitôt de fantômes de courtisans, chacun demandant au " Roi ", c'est à dire celui qui s'est assis sur le trône, " quel doit être le principal souci du Roi ? ". La réponse est le fait d'assurer l'équilibre. Si c'est ce qui est dit ou quelque chose s'approchant, les courtisans disparaissent, le visage d'Atalante s'éveille et un passage apparaît derrière le trône vers la dernière salle.

8. Le Sanctuaire du Mage

Il s'agit d'une petite salle ronde de 13 m de diamètre. Un test Assez Difficile d'Intelligent / Art (Architecture) révèle que la pièce est plus récente que ce qui a été vu auparavant, mais avec la volonté d'y ressembler.

Sur le mur est gravé un relief représentant Voltaire dans un jardin, l'air apaisé, avec le Château de Chamerolles en arrière plan. Un test d'Intelligent / Art (Sculpture) Assez Difficile permet de se rendre compte que ceci fut gravé au XIX^{ème} siècle dans un style voulant ressembler à celui des autres bas-reliefs du parcours initiatique du parc.

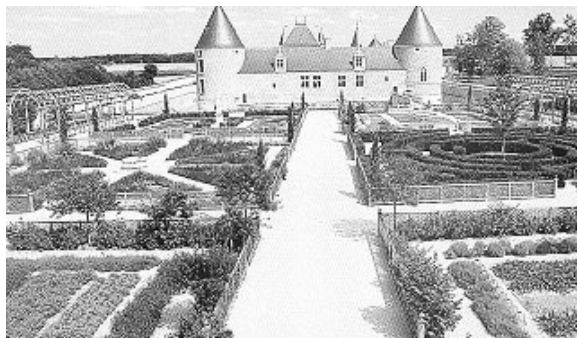
Une grande arche est creusée au centre de la sculpture dévoilant 6 marches basses qui conduisent à un immense boyau souterrain au milieu duquel coule le Loiret. Une barge de bois assez récente semble attendre sur le bord de la rivière. Lorsque les joueurs posent le pied dessus, un mécanisme s'enclenche et les entraîne sur les flots. Le voyage dure une demi-heure et les mène dans une petite caverne, avec des barreaux fichés dans le mur afin de servir d'échelle. Celle-ci conduit à un amoncellement de rochers d'où jaillit une fontaine artificielle, dans le jardin du château de Chamerolles. Ce passage est constamment surveillé, par une camera reliée à la base R+C.

LE CHÂTEAU DE CHAMEROLLES

Le château est le siège d'un Collège R+C de la Branche du Corps dédié à l'étude des sens humains, en particulier l'odorat. Ils sont possesseurs du Musée des Parfums logé au cœur du château.

Si les personnages décident de s'introduire nuitamment dans le château ou par l'accès de la fontaine, ils sont accueillis par Daniel Haas, le Majordome, qui les conduit dans une salle souterraine ornée de symboles franc-maçons. Il est possible de se rendre compte que certains de ces symboles ne sont pas utilisés comme à l'ordinaire, telle une horloge sans aiguilles, représentation d'un ennemi à maîtriser, n'ayant pas sa place dans une salle à but initiatique. Au centre de la salle se trouvent tous les membres dirigeants du Collège, à l'exception des frères Décamps, dissimulés pour agir en cas de problème. Ils se présentent comme des initiés chargés de leur faire passer la dernière épreuve et leur posent des questions censées vérifier la compréhension

que les Immortels ont eu des mystères de la région. En réalité, les R+C cherchent à leur faire révéler les points qui restent encore obscurs pour la Coupe, surtout des informations sur les Akasha et l'Ombilic Sacré.



Lorsqu'ils jugent avoir retiré le maximum de renseignements, ils leur présentent en " récompense " une fiole contenant un parfum d'iris. C'est en réalité un Construct chargé d'éveiller le Ka-Soleil de celui qui le sent afin qu'il se rebelle contre les autres Ka contenus dans l'être de la victime.

Pour un Nephilim, cela se traduit par une lutte entre le Ka-Soleil de son simulacre et son Ka dominant (test du Ka-Soleil du simulacre avec le niveau d'Initié du Nephilim en Difficulté). En cas de Réussite, le Nephilim entre en Ombre.

Pour un Ar-Kaïm, cela se traduit par un test d'Instabilité de son Cœur. Seuls les Selenim, bien qu'ils sentent que ce parfum a un effet étrange, ne sont pas affectés.

Ils profitent ensuite de la confusion pour capturer les Immortels et en faire des Homoncules.

Si les Immortels s'introduisent de jour parmi la foule des touristes pour explorer le lieu, le Construct sera placé comme parfum de l'iris dans le musée des parfums. Les R+C tentent ainsi de faire passer le trouble qui doit s'emparer des Immortels pour un malaise et les emmener dans un endroit calme pour les maîtriser.

La Fondation Clytia

FACTION COMPAGNON COLLÈGE DE LA BRANCHE DU CORPS

Assez Savant, Fortuné, Assez Sociable

Troupes : En plus des 6 personnages présentés avant, 34 Apprentis

Équipements Magiques : Homoncule d'Odorios lié à Daniel Haas (Odorios est Assez Initié, Second Cercle en Magie et Premier cercle en Kabbale) ; Constructs : Parfum d'Iris (Apprenti du Corps, voir description dans scénario).

HISTOIRE

Officiellement, cette association gère le musée des parfums du Château de Chamerolles.

A l'origine, ce Collège R+C fut envoyé dans le Château en 1830, pour y explorer les traces des Architectes du Pilier de l'Infini, dont les principes avaient été appliqués lors de la construction. Après quelques semaines, ils trouvèrent dans une salle secrète dissimulée au fond d'un puits, la stase d'Odorios, ancien propriétaire du lieu, dont ils s'empressèrent de faire un Homoncule.

Par des recherches, ils se rendirent compte que l'Astral possédait des caractéristiques fort étranges dans la région. Cela était dû à la présence de l'Ombilic Sacré, mais les R+C attribuèrent ceci à la présence d'un Akasha ancien et puissant, dont ils avaient eu vent : la Forêt des Carnutes. Ils tentèrent donc d'y accéder, mais échouèrent à trouver une entrée. Ils mirent sur pied un mensonge basé sur un arboretum à Nogent-sur-Vernisson qu'ils fondèrent en 1835, poussant d'autres initiés, plus à même d'explorer les Plans Subtils, à en découvrir un accès. Ce mensonge fonctionna et les R+C dévoilèrent un Akasha sur le site même de leur château. Ce Plan Subtil était lié à la personnalité des anciens seigneurs du Château, Lancelot du Lac I et II, simulacres d'Odorios.

Ainsi commença une longue série d'études sur les Akasha de la région, notamment sur les principes mêmes des Plans Subtils.

En 1913, un Magister nommé Émile Jacotey fut envoyé à Chamerolles. Il fut choisi parce qu'il avait mené des études relatif à l'influence des Plans Subtils sur les sens humains. Le Collège se referma de plus en plus sur lui-même, pratiquant une vie ascétique, coupée des réalités, vouée au développement et à l'étude des sens, en général, et de l'odorat, en particulier. La subsistance de la Fondation était assurée difficilement par le soutien de divers rentiers en quête de spiritualité, que le charisme extraordinaire de Jacotey avait subjugué.

A la mort de ce personnage, en 1960, à l'âge de 101 ans, il fallut trouver des moyens de faire vivre le Collège. Le titre de Magister échut à une nouvelle venue, Guénolé Biger, imposée par le Phalanstère d'Amsterdam intéressée par les recherches menées dans le Collège, non pas dans un principe akashique, mais plus comme moyen d'action efficace pour lutter contre les Immortels. Daniel Haas, qui avait été formé par Jacotey, dans le principe de prendre sa succession, en conçut un certain ressentiment. Amsterdam continue à financer fortement le Collège qui n'en est qu'à ses débuts en ce qui concerne la recherche : le Construct du Parfum d'Iris en est pour l'instant la seule trace. Il leur manque également des cibles sur lesquelles s'entraîner, c'est pourquoi le piège du Parc Floral de la Source a été aménagé. Une des actions de Guénolé Biger a été de développer le musée des parfums afin de pouvoir faire, dans un futur proche, des expérimentations sur des humains. Daniel Haas réussit néanmoins à faire accepter la subsistance du Mensonge de Nogent- sur-Vernisson.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

DANIEL HAAS (IMPERATOR) 76 ANS



*Assez Agile, Assez Fort, Très Intelligent, Peu Endurant, Peu Sédusant
Très Initié*

Compétences Principales:

*Conn. (Histoire) C,
Discrétion M,
Recherche d'info. M,*

*Rituels C, Science (Biologie, Physique-Chimie) M,
Science (Maths) C, Vigilance M, Arcane Mineur (Coupe) M,
Histoire Invisible (Révélation) C, Plans Subtils (Akasha) C,
Langues (Latin, Grec, Anglais) C*

*Tekhnès : Vision Eclairée, Change-forme, Illusion des formes
Il se fait en général passer pour un domestique, adoptant un profil bas, profitant de sa ressemblance avec Nestor dans Tintin. Sinon, il est aussi souvent qu'il le peut à Nogent.
L'homoncule d'Odorios lui est lié.*

GUÉNOLÉ BIGER (MAGISTER) 53 ANS

Très Agile, Assez Forte, Intelligente, Assez Endurante,
Assez Séduisante
Très Initiée

Compétences Principales : Art (Danse) C, Arts martiaux M, Conn. (Administration) M, Conn. (Psychologie) C, Esquive C, Rituels C, Recherche d'info M, Sciences (Physique-Chimie, Biologie, Soins) M, Usages (Coupe) C, Vigilance C, Usages (Milieu scientifique) M, Arcane Mineur (Coupe) C, Histoire Invisible (Révélation) C

Tekhnès : Evaluation Technique de l'Aptitude de Combat, Vision éclairée, Solidification Corporelle, Accélération du Vieillessement

Il est assez rare qu'elle se montre. Elle reçoit ses rapports dans son bureau qu'elle a installé dans la chapelle protestante dans une tour du château.

JEAN-MICHEL BRÉZOVAR (IMPERATOR) 43 ANS

Agile, Assez Fort, Intelligent, Assez Endurant, Peu Séduisant Initié

Compétences Principales : Art (Architecture, Sculpture) M, Art (Danse) C, Conn. (Histoire) M, Recherche d'info C, Sports (Acrobatie) A, Vigilance C, Arcanes Mineurs (Coupe) C, Arcane Mineur (Denier) A, Histoire Invisible (Nouveaux Mondes, Révélation) A, Science (Physique-Chimie) A

Tekhnès : Change-forme, Vision Eclairée, Danse Hypnotique
Le Mensonge d'Orléans-la-Source est son bébé, c'est lui qui est à l'origine du projet et il passe la quasi-totalité de son temps au parc floral. Le personnage de Nicolas Ferry le passionne et il travaille à décoder les tekhnès présentées dans la Chambre du Corps. Il en a déjà assimilé une.

FRANCIS & CHRISTIAN DECAMPS (IMPERATOR) 34 ANS

Agiles, Assez Forts, Assez Intelligents, Endurants,
Assez Séduisants
Assez Initiés

Compétences principales : Armes (de Mêlée, de Poing) M, Arts Martiaux M, Conn. (Histoire) A, Esquive C, Equitation (Cheval) C, Sports (Athlétisme, Natation) C, Usages (Chevalerie) M, Vigilance C, Langue (Latin, Ancien Français) A, Arcane Mineur (Bâton, Coupe) A, Science (Physique-Chimie) A

Tekhnès : Evaluation Technique de l'Aptitude au Combat, Vision Eclairée, Solidification Corporelle

Ils sont les principaux portes-flingues de la fondation, les deux étant fondus dans le même moule. Les personnages de Lancelot du Lac I et II, ainsi que celui des romans bretons, se sont mêlés dans leurs esprits et les ont inspirés dans leur mode de vie : ils se considèrent comme les descendants d'une chevalerie spirituelle athée, basée sur le dépassement et le mépris des limites corporelles humaines. Ils ont été fortement favorisés dans cette voie par leur arcane. Le mode de vie des Templiers les intéresse, bien que l'aspect religieux et régulier ne leur plaît pas.

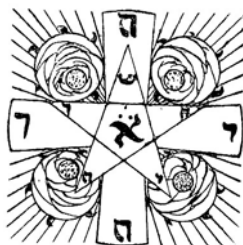
JEAN-CLAUDE POGNANT (FRATER) 23 ANS

Assez Agile, Peu Fort,
Assez Intelligent,
Assez Endurant, Séduisant
Peu Initié

Compétences Principales : Art (Comédie) M, Discrétion M, Passe-passe C, Piloter (Moto) M, Recherche d'info M, Savoir-faire (Bricolage, Crochetage) C, Sports (Athlétisme, Natation) C, Arts Martiaux C, Vigilance M, Esquive C, Esotérisme C, Langue (Anglais) M, Histoire Invisible (Révélation) C, Arcanes mineurs (Denier, Bâton, Coupe) A, Arcane Majeur (Amoureux) A, Plans Subtils (Akasha) A, Science (Physique-Chimie) A

Tekhnès : Change Forme

Jean-Claude est un équivalent orléanais et R+C de James Dean. Il est en général chargé de toutes les missions sortant du cadre de Chamerolles et des Arboretum. La plupart du temps, il se charge de surveiller autant qu'il peut, les manœuvres occultes des factions orléanaises. Il aime à se faire passer pour un beau gosse avec rien dans la tête, ce qu'il est loin d'être. C'est la personne la plus proche de Daniel Haas, ce qui explique son fort intérêt pour les plans subtils.



- Les Voyageurs perdus de Genabum -

Synopsis

Ce scénario s'intègre dans la campagne de la Constellation de la Vierge. Les Immortels vont découvrir une étrange maladie liée à la Lune Noire qui contamine les habitants d'Orléans. Ils seront ensuite confrontés à un Mensonge R+C qu'ils doivent éviter. Et enfin, une quête dans les Akasha leur permettra de découvrir l'éclat de Lune Noire d'Astrée et de lever le voile sur le mystère de l'incendie de 989 qui détruisit Orléans.

Introduction

Les Immortels vont être confronté à une étrange épidémie de pneumopathie frappant la ville d'Orléans. En effet, les médecins restent indécis quant à la véritable origine de cette maladie. Ils pensent observer une nouvelle forme de pneumopathie. La vérité est toute autre et bien plus occulte. Cette épidémie a pour origine le réveil de l'éclat de Lune Noire d'Astrée présent dans la crypte de la Cathédrale Sainte-Croix. Son influence a dépassé les murs de l'édifice religieux pour se répandre dans la ville, contaminant certains habitants trop fragiles. Les étranges symptômes de cette maladie peuvent être découverts par les joueurs dans les journaux à tirage national (cf. *L'article de journal*), informations qui vont sans doute les pousser à s'intéresser de plus près à ce phénomène.

SI VOUS AVEZ JOUÉ LE SCÉNARIO LE DON DU FEU

Quelques jours après la fin du Don du Feu (cf. *Vision Ka n°3*, pp.56-66), Spica prend contact avec les Immortels et leur explique que l'explosion du Pentacle de Belus s'est répercuté dans les Champs magiques et plus particulièrement à travers l'Omphalos Sacré. Des effets néfastes ont été relevés à Orléans. Spica n'en est pas certain, mais il demande aux joueurs d'enquêter et de découvrir l'origine de cette étrange épidémie de pneumopathie qui frappe la ville. Il espère qu'ils arriveront à trouver à un remède. Selon les relations qu'il entretient avec les Immortels, il peut leur donner les coordonnées de Charles-Xavier de Villerand alias Zaniah, son homologue d'Orléans (cf. *Vision Ka n°2*, pp.76-77).

Zaniah a effectué sa transmigration en 1996 de Jean-Louis-Emmanuel à Charles-Xavier, son fils.

SI VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ LE SCÉNARIO LE DON DU FEU

Si vos joueurs n'ont pas joué ce scénario, ils peuvent s'intéresser à l'intrigue en prenant connaissance dans les journaux de cette étrange variété de la pneumopathie. Curieux, ils vont sans doute aller vérifier de quoi il en retourne. S'ils rechignent à enquêter, informez-les que l'une de leurs connaissances a contracté l'étrange maladie.

Acte I - Une étrange maladie

Pour toutes les informations concernant Orléans, il suffit de vous reporter à l'aide de jeu, Orléans, ville occulte. Il paraît probable que les Immortels enquêtent sur les victimes et cette étrange maladie, et cherchent un remède.

CENTRE HOSPITALIER RÉGIONAL D'ORLÉANS

Les Immortels peuvent apprendre dans la presse que toutes les victimes sont en observation dans le service des maladies infectieuses et tropicales du Centre Hospitalier Régional d'Orléans. Avec une bonne introduction - famille, journaliste, etc. -, ils sont conduits dans ce service, blouse de protection, masque blanc à la bouche et chaussons aux pieds. A première vue, tout Immortel réussissant un test de Savant Difficile modifié par Science (Médecine) s'aperçoit que les symptômes de ces patients n'ont qu'une ressemblance lointaine avec ceux de la pneumopathie (fièvre, toux, respiration difficile, etc.). Pour le reste, ils peuvent remarquer des traces noires à la base du cou, comme des brûlures. En Vision Ka, le Ka-Soleil du malade ressemble à un tournesol fané. Les Selenim peuvent quant à eux découvrir la présence de Ka-Lune Noire, se répandant dans tout le corps, comme une gangrène, et se concentrant principalement au niveau des poumons et du plexus solaire.

Cette présence de Champ maudit provient de l'influence néfaste de l'éclat de Lune Noire. Celui-ci vient d'être éveillé suite à l'explosion magique du Plexus de Feu de Bayeux qui est relié directement par un courant magique au Plexus de la Cathédrale Sainte-Croix (cf. *Le Don du Feu*). Seuls les Selenim de la région, comme Martensen ou Tammuz, ont repéré cet étrange phénomène. Tammuz a pris la peine de s'y intéresser, ressentant comme un appel hypnotique dans les Champs maudits.

Si les Immortels souhaitent connaître des détails sur les victimes et leur maladie, ils peuvent prendre contact avec le chef de ce service, Charles-Xavier de Villerand, qu'ils peuvent déjà avoir rencontré (*voir Introduction*). Ce dernier est un Ar-Kaïm de la Vierge et fait partie des Fils d'Astrée. Son nom est Zaniah. Il est membre de l'Ordre de Saint-Lazare-de-Jésusalem (OSLJ), une Obédience templière spécialisée dans le soin des Templiers, le pendant templier de l'Arcane de la Tempérance. Sous l'impulsion de Zaniah, l'OSLJ s'est intéressé à cette épidémie qui a débuté il y a quelques jours. Plusieurs Templiers et un Nephilim vivants dans les alentours de la Cathédrale ont été contaminés. Les Templiers sont étudiés en secret à Boigny-sur-Bionne au siège de l'Ordre; tandis que le Nephilim a été installé dans une salle du Centre hospitalier par les bons soins de l'Ar-Kaïm pour éviter que sa hiérarchie ne profite de sa situation pour le transformer en Homoncule ou l'étudier. Les Immortels, s'ils le demandent, sont amenés auprès du Nephilim, Damnameneus, un Dactyle. En vision humaine, il exhibe les mêmes symptômes, en revanche en Vision Ka, son Pentacle est rongé par la Lune Noire (Peu Maudit). Sa transformation en Selenim ou sa dissolution est évalué par Zaniah à environ deux mois.

Des cas suspects de pneumopathie à Orléans

Un cas étrange de pneumopathie a été signalé à Orléans. Plusieurs patients présentant des symptômes de la pneumopathie atypique d'Asie du sud-est ont été admis au Centre Hospitalier Régional d'Orléans dans le service des maladies infectieuses et tropicales.

Selon Charles-Xavier de Villerand, le chef de ce service, il s'agit d'un syndrome ne répondant pas à la définition utilisée par l'Organisation Mondiale de la Santé. En effet, les victimes ne présentent qu'une partie des critères: fièvre, toux et pneumopathie touchant les deux poumons. En revanche, elles n'ont pas effectué de voyage au Vietnam et portent d'étranges traces noires au niveau du cou. Selon le chef du service "on ne peut pas parler de cas avéré, des vérifications sont en cours". Il a ajouté que des analyses sont en cours pour connaître la nature du virus. "Ce qui prendra quelques

jours", a-t-il estimé.

Un cas étrange, nous a également été rapporté par une infirmière du Centre. Hier, l'une des patientes est décédée. L'infirmière qui a constaté les faits a pu assister à un phénomène insolite. Après avoir recouvert la malade d'un drap blanc, celle-ci s'est relevée brusquement. Il a fallu l'intervention de plusieurs infirmiers pour attacher la victime "décédée". Cet événement n'a toujours pas été expliqué. En outre, une personne qui avait été admise en observation est rentrée chez elle. Les médecins ont confirmé qu'elle n'était pas atteinte par cette maladie.

Enfin, le ministre de la Santé a confirmé hier devant les députés l'existence de ces cas. "C'est dire que la situation n'est pas encore dominée et que nous restons en alerte sanitaire maximum", a-t-il ajouté au cours de la séance des questions au gouvernement à l'Assemblée nationale.

(AFP)

LES VICTIMES MAUDITES

Les victimes contaminées par la Lune Noire se transforment lentement en Mort-vivant. Si les joueurs ne retrouvent pas rapidement l'éclat de Lune Noire, l'hôpital va se transformer en un véritable remake de "la Nuit des Morts-vivants". Les victimes vont se multiplier et celles hospitalisées vont s'attaquer au personnel du Centre. Les Immortels peuvent, si vous le souhaitez, assister lors de leur visite à une attaque désespérée d'une victime maudite sur son infirmière. Ces Morts-vivants acquièrent gratuitement les pouvoirs Macchabée subreptice et Aliéné nyctalope (cf. *Le Livre des joueurs*, p.214). Un climat de terreur va lentement s'installer, rendant les infirmiers et les médecins très anxieux.

Si les Immortels s'intéressent à la maladie en étudiant les symptômes magiques des patients, ils apprennent avec l'aide de Zaniah ou d'un Adopté de la Tempérance de leur connaissance, que la maladie progresse pour une victime (Nephilim ou humaine) au rythme d'une à six puce(s) de KLN par jour d'exposition dans la zone de la Cathédrale (cette dernière information peut être connue des joueurs grâce aux renseignements découverts ci-après).

En interrogeant les patients, ils apprennent qu'ils sont tous tombés malades en restant chez eux et non en partant en vacances à Hanoï. Après avoir épluché des dizaines d'articles de journaux de la presse locale et avoir réussi un test d'Intelligent Peu Difficile modifié par Recherche d'information, les joueurs découvrent que toutes les

victimes habitent dans une même zone de la ville d'Orléans (dans un rayon de trois cent mètres autour de la Cathédrale Sainte-Croix).

Une étude approfondie des Champs magiques de cette zone - calcul de conjonction, Vision Ka, repérage des Lignes ley, observation d'arbres dont toutes les feuilles sont mortes, etc. -, permet d'en découvrir l'épicentre, la Cathédrale Sainte-Croix. Cette curiosité devrait les pousser à enquêter sur ce magnifique monument gothique.

Attention ! Si les Immortels pénètrent dans cette zone, ils s'exposent à la contamination. Pour chaque jour d'exposition, il faut réussir un test d'Initié (Dominant pour les Nephilim, Soleil pour les humains) Pas Difficile pour empêcher la contamination. En cas d'Échec, l'Immortel prend un 1d6 puces de KLN. En cas de Maladresse, la contamination est doublée. En revanche, en cas de Coup d'éclat, l'Immortel est immunisé pendant une semaine.

LA CATHÉDRALE SAINTE-CROIX

Cette Cathédrale accueille dans sa crypte l'éclat de Lune Noire d'Astrée. Suite à l'incendie de 989, il s'est retrouvé enfermé dans l'Akasha de la Guerre de Cent ans (cf. *L'histoire d'Orléans et l'Acte III*).

Des Immortels très vigilants remarquent qu'un homme les surveille de loin. C'est Tammuz, un Selenim s'intéressant de prêt au phénomène frappant la population orléanaise. Il se fait discret et aborde les joueurs uniquement dans le cas où ces derniers cherchent à entamer une discussion. Il tente de cacher sa véritable nature. Il sait que l'éclat est emprisonné dans un Akasha mais il ne le divulguera pas aux Immortels. Dans le meilleur des cas, le Selenim peut les guider vers le spectacle Son et Lumière qui se déroulera dans quelques jours (cf. *Acte II*). Après être rentré dans la Cathédrale, les Selenim du groupe ont le pressentiment d'avoir pénétré dans un Royaume. En Vision Ka les Champs maudits sont Ascendants. Il arrive même lors de certaines Pleines ou Nouvelles Lunes que des Entités de Lune Noire émergent "naturellement" des Champs maudits en plein cœur de la Cathédrale. Des visiteurs ont entendu à cette occasion le son du grand orgue.

Après avoir trouvé l'entrée de la crypte, ils peuvent découvrir une pièce baignée par un Plexus de Lune, envahi par la Lune Noire. En Vision Ka, tout Immortel remarque que le Plexus irradie de petits filaments de couleur noir se mouvant frénétiquement. C'est de là que se propage la Lune Noire qui contamine tout le quartier. Toutes les tentatives pour détacher l'éclat resteront vaines. L'unique moyen de le récupérer est de passer par l'Akasha dans lequel il est enfermé (voir *l'Acte III*).

Acte II -

Cléry, une histoire en lumière

L'Acte II débute par un spectacle Son et Lumière organisé par une association orléanaise : "Les Voyageurs perdus de Genabum". Chaque année, cette association donne plusieurs représentations du spectacle qui est le plus souvent la reconstitution historique d'un événement fort du passé d'Orléans ou sa région. Il est le cadre de révélations ce qui conduit de nombreux initiés à y assister. On y rencontre aussi bien des Nephilim que des Templiers, des R+C ou des Selenim... Les joueurs peuvent en avoir entendu parler dans les journaux ou par l'intermédiaire de Zaniah ou de Tammuz. Ces derniers leurs expliquent les particularités de ce spectacle et son caractère occulte. Lors du spectacle auquel assistent les Immortels, ils ont une révélation qui les conduit sur la piste d'un ancien Akasha. Pour accomplir leur quête, ils doivent faire face à un Mensonge R+C qui tente de les détourner de leur but. Une fois entrés dans l'Akasha, ils doivent soigner la Chimère qui leur ouvre la Porte menant à un autre Akasha corrompu par des Terres gastes. Ils peuvent alors libérer l'éclat d'Astrée.

CLÉRY-SAINT-ANDRÉ

Géographie et accès

Cléry-Saint-André est situé sur la rive gauche de la Loire, à 16 km d'Orléans, aux portes de la Sologne et du Val de Loire. A quelques kilomètres de la ville se trouvent les accès pour les autoroutes A71 et A10. Un important axe secondaire allant d'Orléans à Blois traverse la ville. Avec ses 2800 habitants, Cléry est très dynamique et possède une vie communale et associative importante.

Une grande partie des Champs magiques semblent liées à la Basilique royale (cf. *Orléans, Ville occulte*). Cela s'explique par le fait que la basilique est construite sur un petit Nexus permanent et plusieurs Akasha ont une porte qui y mènent.

Son champ, sa foire

Le spectacle est organisé dans un vaste pré, un terrain communal. Des gradins pouvant accueillir jusqu'à 1500 personnes se trouvent sur le côté sud du terrain. Le spectacle se déroule sur le côté nord. Sur les deux autres côtés s'élèvent des bâtiments dans lesquels les acteurs peuvent se changer et se préparer pour le spectacle. L'entrée est située derrière les gradins, et quelques allées permettent d'y accéder.

Aux abords de l'entrée, un petit marché médiéval est installé avec une vingtaine de stands d'artisans présentant leurs produits d'inspiration médiévale ou celtique (bijoux, armes, vêtements, artisanat sur cuir ou sur bois...). Deux buvettes, à chaque extrémité permettent de se rafraîchir. Un peu plus loin, un vaste parking gratuit, surveillé par un vigile, accueille les voitures des visiteurs.

Les différentes factions présentes (voir plus bas) ont toujours au moins un agent à chacune des représentations. Si ceux-ci ne se cachent pas, ils évitent en revanche tout contact entre eux, se surveillant les uns les autres.

LES VOYAGEURS PERDUS DE GENABUM

Les acteurs

Les Voyageurs perdus de Genabum est l'association qui organise le spectacle. Elle sert de façade à une communauté de Nephilim de l'Amoureux. Cela leur permet de pouvoir pérenniser les Akasha historiques liés à Orléans et principalement à Jeanne d'Arc. Lors du spectacle, il est possible d'accéder à certaines révélations, ce qui fait que de nombreux acteurs occultes viennent y assister. Les Adoptés de l'Amoureux utilisent ces spectacles pour attirer des Initiés qui pourraient les aider à retrouver les Vénérables Arpenteurs de l'Autre Monde enfermés dans les Akasha suite à l'incendie de la Cathédrale en 989.

Les membres de l'association, à plus forte raison les Nephilim, se mêlent rarement aux visiteurs. Ils restent généralement dans les bâtiments qui leurs sont dévolus près du champ de spectacle. Seuls les organisateurs, tous humains, peuvent être croisés dans la foire ou près de l'entrée. Les acteurs sont près de dont cinq Nephilim.

Il est possible de prendre contact avec ces Nephilim dans la Basilique royale, cœur ésotérique de Cléry.

Statu quo

Le spectacle bénéficie d'un statu quo accordé par les Arcanes mineurs présents à Orléans. Même si, les membres de l'association sont placés sous une surveillance active par ces différentes factions occultes.

Si les Immortels rencontrent les membres de l'association, ceux-ci tentent de les convaincre de ne pas s'impliquer afin de préserver ce statu quo.

LE SPECTACLE

Histoire visible

Cette année, le spectacle est centré sur le personnage de Jeanne d'Arc et le siège d'Orléans. Le décor est succinct, la force du spectacle se situe sur le jeu des acteurs et un certain nombre d'effets spéciaux (pyrotechnique et jeux de lumières).

Le spectacle débute une demi heure après la tombée de la nuit. Il est en deux parties. La première présente Jeanne d'Arc et le cheminement qui l'a conduite à Orléans. La seconde partie présente la campagne militaire, les grandes décisions, les grandes actions jusqu'à la prise d'Orléans. Durant tout le spectacle, une voix *off* accompagne le jeu des acteurs.

Révélation

Lors de la seconde partie du spectacle, lorsque Jeanne d'Arc prépare le siège d'Orléans, les spectateurs voient apparaître un voile spectral laissant deviner un paysage champêtre. Ils pensent voir là un effet spécial de plus. En réalité, c'est une Porte qui vient de s'ouvrir. En Vision Ka, les détails sont beaucoup plus visibles. La vision est constituée essentiellement de Ka-eau et laisse entrevoir une forêt d'arbres majestueux dont plusieurs chênes. En arrière plan, il est possible de discerner une musique subtile, lente clairement d'inspiration celtique. Seuls les initiés Compagnon en Plans subtils (Akasha) reconnaissent la véritable nature de cette vision, à savoir un aperçu d'un Akasha ayant pour thèmes : le monde Celtique, la forêt, l'eau. Les seuls endroits dans la région où il est possible de trouver ce genre d'arbres sont l'arboretum d'Orléans-la-Source (cf. *Orléans-la-Source ou le Mensonge R+C*, p.71) et celui de Meung Sur Loire (cf. *Meung-sur-Loire ou l'éclat de Lune Noire*, p.79).

LES FACTIONS

Bâton

Zaniah est présent à chaque spectacle. Il est généralement accompagné par un ou deux Templiers de l'Ordre de Saint Lazare de Jérusalem. Si les Immortels tentent de l'approcher en douceur, il est susceptible d'éloigner ses comparses pour avoir une discussion avec eux. Autrement, il reste assez distant, tout en les surveillant. Dans le premier cas, Zaniah peut devenir un allié des Immortels. C'est l'un des seuls initiés de la ville à connaître le Mensonge R+C. Par conséquent, il essaiera toujours de conduire les Immortels vers l'arboretum de Meung-Sur-Loire, et tentera de les dissuader de se rendre à Orléans-la-Source.

ORLÉANS-LA-SOURCE OU LE MENSONGE R+C

Après la vision, les Immortels trompés par les R+C ou leur instinct peuvent décider de remonter la piste de l'arboretum d'Orléans-la-Source. Il vous est possible d'inclure ce piège dans le scénario grâce à l'aide de jeu " L'arboretum d'Orléans-la-Source, un mensonge Rose+Croix " (Cf p.71).

Si les Immortels échappent à ce terrible Mensonge et sortent du château de Chamerolles, vous pouvez leur attribuer 4 PA. Les joueurs quant à eux peuvent en retirer qu'il faut toujours se méfier de la Sapience accessible facilement et à portée de mains.

Attention ! Si les Immortels n'ont toujours pas fait la connaissance de Zaniah, ce dernier se présente comme un Templier de l'Ordre de Saint Lazare de Jérusalem. Cet Ordre, quoiqu'on en pense, est très important pour lui. Aux Immortels de choisir leur camp !

Coupe

Il va de soi que les R+C ont plusieurs agents dans le spectacle. Deux d'entre eux ont même réussi à intégrer l'association. L'un d'eux est le vigile du parking, le second est à l'accueil. Normalement ils ne devraient pas intervenir, mais grâce à eux, la Fondation Clytia est toujours renseigné sur tout ce qui se passe durant le spectacle. Sinon deux autres R+C, qui eux ne font pas d'efforts particuliers pour se cacher, sont dans la foule. Ils restent en général près d'une des buvettes, et vont s'installer dans les gradins juste avant le début du spectacle. Ils font surtout de la surveillance et ne sont pas au courant des Mensonges mis en place par leur Collège. S'ils sont abordés par les Immortels, ils se montrent très courtois et polis. Mais ils savent peu de choses sur la vision et n'ont qu'une connaissance fragmentaire des luttes occultes de la région. De manière générale, ils essaient d'entraîner les Immortels vers l'arboretum d'Orléans-la-Source, première étape de leur piège.

Selenim

Tammuz est souvent présent à ces spectacles, mais reste discret dans la plupart des cas. Il garde un œil sur les Immortels, et prend contact avec eux à la fin du spectacle pour discuter de la vision. Il se présente comme un humain initié, mais si sa nature de Selenim est révélée, il prend les choses de bonne humeur, expliquant qu'il est bien plus facile de se présenter comme un humain que comme un Selenim bienveillant. Tammuz souhaite entrer dans les bonnes grâces des Immortels et fait donc le nécessaire pour se présenter sous son meilleur jour. Il est serviable et va même jusqu'à fournir quelques informations occultes sur la région aux Immortels (cf. *Orléans, Ville occulte*), voire même leur conseiller d'aller visiter l'arboretum de Meung Sur Loire. Au final, il souhaite que les Immortels ouvrent l'Akasha de la Guerre de Cent ans pour récupérer l'éclat de Lune Noire d'Astrée prisonnier de la crypte. Les Immortels peuvent l'avoir déjà rencontré aux abords de la Cathédrale.

Nephilim

Les seuls Nephilim présents sont ceux de l'association et font partie d'une Cour d'Armor. Ils ne se mêlent pas aux spectateurs, et il est donc difficile pour les Immortels d'entrer en contact avec eux. Il leur faut passer le barrage des organisateurs ou patienter bien tard après la fin du spectacle. En revanche, une fois la rencontre effectuée, ceux-ci ne refusent pas le dialogue, bien au contraire. Pourtant, ils tentent de les convaincre de ne pas perturber le statu quo établi depuis des années. Ils expliquent que leur activité au sein de l'association leur permet de stabiliser les Akasha de la région en entretenant la mémoire collective. Par ailleurs, ils sont de grands voyageurs et passent énormément de temps dans les Akasha. Ils savent que ces visions sont une première étape dans leur Odyssée. Pour l'avenir, ils aimeraient que les spectateurs puissent directement interagir dans la représentation en puisant dans leurs souvenirs ou leurs connaissances sur la Guerre de Cent ans.

Autres

En dehors des acteurs présentés plus haut, le MJ peut utiliser d'autres factions exposés dans le descriptif de la ville (cf. *Orléans, Ville occulte*). Ceux-ci peuvent fournir des informations supplémentaires aux Immortels leur permettant de mieux appréhender l'échiquier occulte de la ville.



Acte III - Meung-sur-Loire ou l'éclat de Lune Noire

La Porte d'un Akasha se trouve dans l'arboretum de Meung-sur-Loire, situé sur un ancien marécage. Dans cet Akasha de la Forêt des Carnutes, les Immortels doivent guérir la Chimère pour accéder à une Rive de la Guerre de Cent ans. Dans celle-ci, ils doivent convaincre Jeanne d'Arc - la Chimère - de les mener à l'éclat de Lune Noire d'Astrée, qui est aussi une porte vers la crypte de la Cathédrale d'Orléans. Tammuz devrait récupérer cet éclat. Au passage, les Immortels peuvent libérer des Nephilim présents dans l'Akasha, emprisonnés par Neavril quelques siècles auparavant. En effet, lors de l'incendie de 989, l'Akasha de la Guerre de Cent ans se détacha de la crypte et vint s'attacher à l'Akasha de la Forêt des Carnutes. Dans le même temps, il le contamina en développant un phénomène de Terres gastes.

L'ARBORETUM DE MEUNG-SUR-LOIRE.

Après la vision du spectacle, les Immortels peuvent visiter l'arboretum des Prés-des-Culands situé à Meung-sur-Loire.

Les visites ne se faisant que sur demande, le propriétaire leur fixe rendez-vous pour le prochain samedi matin. Ils découvrent alors un immense parc de 5000 m2 où sont exposées plus de 900 variétés de houx.

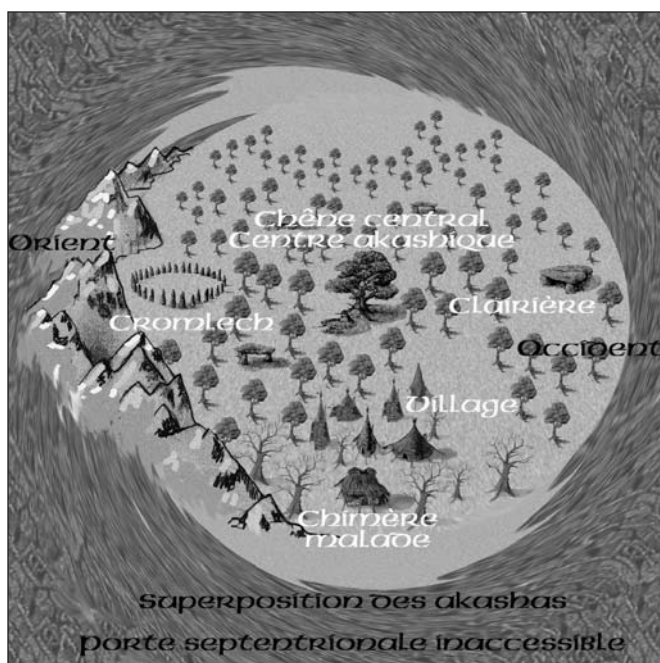
En vision profane, les Nephilim visitent à l'ombre tamisée d'une plantation de frênes, des jardins irrigués où poussent plus de quarante espèces de houx. Parmi ces plantes, les Immortels peuvent repérer un chêne vert en réussissant un test Intelligent Peu Difficile modifié par Conn. (Botanique). Sur cet arbre, on peut lire ce panneau : " Le chêne est un grand arbre de la famille des fagacées à fleurs à pétales et à feuilles lobées. Il peut être parasité par le gui (*Viscum album*), un semi-parasite. Le gui conserve sa couleur verte (même en hiver) et peut donc assurer son assimilation chlorophyllienne. Les branches du gui sont fragiles; ses fruits, bien visibles, sont de petites baies blanches qui contiennent des embryons mal

différenciés. Dans le culte druidique, le gui (toujours vert) représentait l'immortalité de l'âme et l'éternité du monde. Les druides avaient choisi le gui de chêne parce qu'il est rare sur cette espèce. Au solstice d'hiver, pendant la "Nuit mère", un druide habillé de blanc cueillait le gui avec une faucille; il y avait ensuite un sacrifice et le gui, recueilli sur un drap blanc, servait à préparer une eau lustrale. ". Ce panneau donne des indices pour la réalisation du rituel du gui (voir plus bas).

En Vision Ka, le lieu est fortement marqué par les Champs de Terre et d'Eau. Grâce à une Vision Ka Assez Difficile, les Immortels repèrent également la présence de Champs d'Air qui tourbillonnent vers un même lieu. Les Champs d'Eau et Air convergent en spirale vers le chêne vert. Le Champ de Terre se creuse un chemin vers le chêne en passant par certains arbres, mais l'un d'eux l'interrompt. Les joueurs Compagnon en Ésotérisme comprennent aisément que les Champs s'organisent suivant le symbole du Triskel, symbole lié au passage vers les trois mondes de la cosmologie celtique (cf. *Le Triskel*). Ils doivent, par conséquent, libérer le Champ de Terre bloqué par un assemblage de fer barbelé. Une fois l'arbre libéré de ses entraves métalliques, le Champ de Terre reprend sa lente course pour rejoindre le grand Chêne vert et former à nouveau le Triskel. L'Akasha de la Forêt des Carnutes s'ouvre alors aux Immortels qui peuvent distinguer à travers la Porte une clairière.

LES FACTIONS EN PRÉSENCE

- **L'Ordre de Saint Lazare de Jérusalem** : Si les Immortels entretiennent de bonne relation avec Zaniah, les Templiers restent à l'écart de l'intrigue principale, soignant les frères malades. Ils peuvent même intervenir sous l'ordre de Zaniah pour venir soigner les blessures du simulacre d'un Immortel blessé. En revanche, si pour une quelconque raison, les Templiers repèrent les Nephilim, ou si Zaniah considère que ces derniers sont des gêneurs, l'Ordre de Saint Lazare de Jérusalem enverra des seconds couteaux leur faire peur. Leur manque de moyen empêche cette intervention d'être réellement efficace.
- **Zaniah, l'Ar-Kaïm** : Vous pouvez décider, pour aider vos joueurs, que Zaniah ait envie de suivre les Immortels dans l'Akasha de la Forêt des Carnutes pour libérer l'éclat de Lune Noire. Cet élément est laissé à votre discrétion. Ses connaissances des Akasha peuvent vraiment leur être utiles.
- **La Fondation Clytia** : Les R+C peuvent suivre les Immortels dans les Akasha, soit après les avoir repéré lors du spectacle, soit après leur fuite éventuelle du château de Chamerolles. Ils profiteront de l'ouverture de la Porte de la Forêt des Carnutes pour pénétrer dans l'Akasha. Pour connaître leurs moyens occultes, il vous suffit de vous référer à l'article sur la Fondation Clytia (voir plus haut). Une fois dans l'Akasha, ils essaieront de rejoindre Yves Thénéan, un R+C de leur Collège.
- **Tammuz** : Le Selenim ne suit pas les Immortels dans les Plans subtils, lieux éloignés de sa nature magique. Il préfère les attendre dans la crypte, espérant de tout son Noyau qu'ils réussissent.
- **Les Voyageurs perdus de Genabum** : Si votre groupe arrive à prendre contact avec ces Nephilim de l'Amoureux, et leur propose de participer à leur voyage akashique, seul l'un d'eux acceptera de partir immédiatement après le spectacle : Kadycée. Ce Nephilim ne connaît ni le Mensonge R+C, ni l'entrée située à l'arboretum de Meung-sur-Loire. Aux Immortels de le guider vers la bonne Porte. Ensuite, ce dernier peut leur offrir toute son expérience dans le domaine des Akasha. Il peut également leur parler de ses frères disparus lors de l'incendie de 989. Les retrouver est pour lui sa motivation principale pour cette expédition.



LA RIVE DE LA FORÊT DES CARNUTES

Cet Akasha est une Rive Assez Prénante et Peu Honnie, les Champs dominants sont ceux de la Lune et de la Terre. Le temps subtil est de 1 jour pour 2 jours dans le monde profane.

Origines : L'Akasha a été fondé au moment où le village est devenu Genabum, quelques siècles avant l'Incident Jésus.

Décor : Beaucoup de forêts, des plaines, des champs, un cromlech et un grand village.

Habitants : La plupart des habitants sont d'apparence humaine, ce sont des celtes. Il est possible de rencontrer dans la forêt des korrigan, satyres, fées et autres créatures du folklore celtique.

Portes : (cf. *Le Livre du Meneur de jeu*, p.114 pour la description des passages)

Septentrion : Cette Porte gangrenée par les Terres gastes n'est plus accessible. Seule la Chimère, une fois guérie, peut ouvrir cette Porte qui mène vers la Rive de la Guerre de Cent ans.

Midi : Pas de Porte.

Orient : Cette Porte mène vers les Terres Lustrales (cf. *Les Arthuriades*, p.98). Il n'y a pas de clef, il faut juste traverser les Montagnes du Bout.

Occident : Cette Porte est reliée au monde profane et c'est par elle que les Immortels accèdent à l'Akasha.

Zénith : Passer cette Porte entraîne les Immortels dans une quête périlleuse vers le Sidh.

Nadir : Cette Porte mène à une Anti-Terre représentant Rome en feu à l'époque de Néron.

Dans le cadre de l'Ombilic sacré (cf. p.63), n'hésitez pas à développer et faciliter l'accès à d'autres Akasha. Après plusieurs voyages, ils peuvent découvrir que cet Akasha est le maillon d'un ensemble plus vaste de Plans subtils.

La clairière

Une fois la Porte franchie, les Immortels se retrouvent au centre d'une clairière. Elle semble être perdue au sein d'une forêt de chênes parsemée de dolmens.

Pour sortir de la forêt sans se perdre, ils doivent remonter un chemin (test Intelligent / Vigilance Peu Difficile ou Endurant / Vigilance Assez Difficile) qui les mènent à une plaine.

Dans la plaine, ils peuvent croiser des paysans. Leurs métamorphoses Pas Occultées (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, p.107) les font passer pour des dieux auprès de ces paysans. Certains d'entre eux pensent qu'ils sont venus aider leur druide malade - la Chimère de l'Akasha corrompue par les Terres gastes - et demandent le soutien des Immortels. Ils sont invités à rejoindre le village à proximité : *Cenabum*. En revanche, d'autres paysans courent prévenir Thénéan, un R+C (cf. *Le village*), qui tente de prendre le contrôle de l'Akasha en jouant le rôle du druide.

En suivant les paysans ou en empruntant un chemin qui semble conduire à un village au loin, les Immortels peuvent remarquer des prairies où paissent des vaches et des taureaux. Parmi les taureaux, on peut distinguer deux magnifiques bovidés au pelage blanc.

Le village

Le village, composé d'une quarantaine de foyers, s'étend sur le Pôle septentrional de l'Akasha. Le sud du village, ainsi que la hutte du druide, sont contaminés par des Terres gastes en provenance de l'Akasha de Jeanne d'Arc.

Lors de leur entrée dans le village, ils peuvent constater que les habitants, jeunes ou vieux, sont amorphes et ont un teint blafard. Les principaux personnages avec lesquels les joueurs peuvent interagir sont présentés ci-dessous.

Cunomorus : C'est le chef du village. Ce grand gaillard aux longs cheveux tressés en natte donne l'impression d'être endormi. Ses gestes sont lents et malhabiles. La présence des Terres gastes et l'absence du druide pour le soutenir dans sa tâche l'empêche de diriger efficacement son village. Il peut expliquer aux Immortels que le druide, malade, est enfermé dans sa hutte. Dans ses rapports avec les Immortels et les habitants, il semble indécis, il n'arrive pas à prendre de décisions.

L'apprenti : C'est le jeune celte que la Chimère avait adopté pour recevoir l'éducation druidique. Celle-ci n'en était qu'à ces balbutiements. Il ne peut donc pas aider son maître. Il est ravi de l'arrivée des Immortels. Il les considère comme des dieux, et il fera tout pour montrer son dévouement.

Ce qu'il sait : Les druides connaissent les secrets des passages entre les mondes ; mais l'apprenti n'a pas encore terminé son initiation, il connaît seulement le deuxième poème qui décrit le rituel du gui (voir plus bas). Il sait que son maître devait le conduire à l'horloge des Géants pour parachever sa formation.

Ce qu'il pense d'Yves Thénéan : Il se prétend être un druide venu sous l'ordre du grand conseil. Mais il a des doutes. Il n'est pas souvent là. Il ne fait rien pour aider son maître (" Il prétend qu'il ne connaît pas les raisons du mal de mon maître, je ne crois pas que le grand conseil nommerait un novice ").

Yves Thénéan : C'est un R+C de la Branche du Corps. Il a réussi à développer un rituel lié l'Iris lui permettant d'accéder à cet Akasha suite à l'absorption de cette plante. Il fera tout pour empêcher les Immortels de guérir la Chimère. Il pense qu'il pourrait découvrir un grand savoir, ce qui lui permettrait de monter dans la hiérarchie et pourquoi pas prendre la tête de la Fondation de Clytia.

Il est souvent absent du village, les habitants ont l'impression que cela fait des jours qu'ils ne l'ont pas vu. Il ne sera jamais vu auprès du chef.

LE TRISKEL

Le Triskel - ou triscèle selon les écritures - est un motif giratoire ternaire constitué de trois volutes tournant dans le même sens et qui est très utilisé par les Celtes. Le Triskel laténien est caractérisé par sa partie centrale en forme de triangle aux côtés concaves. On en retrouve des traces sur de nombreuses monnaies et bijoux datant de 450 à 200 ans avant l'Incident Jésus. En réalité, il est apparu bien avant cette date. Les hommes du mégalithique l'utilisaient déjà pour orner leurs dolmens.

Au niveau symbolique, le Triskel signifierait " à trois jambes " en ancien grec. La forme spiralée des branches du Triskel serait symbole de vie, de dynamisme, de mouvement et d'enthousiasme en opposition à tout ce qui est droit et semble figé. En breton, il signifie les " trois rayons ". Certains l'assimilent au soleil, parce qu'il regarde avec ses trois branches dans les trois directions et paraît surveiller l'univers. D'autres affirment qu'il représente le cycle de la vie (enfance, vie adulte, vieillesse). Peut-être représente-t-il aussi les passages à travers les trois mondes - ciel, air, terre - de la cosmologie celtique, auquel cas il symbolise le " passé ", le " présent " et le " futur ".



Triskel classique



Triskel laténien

La hutte de la Chimère

Au sud du village, les Immortels peuvent distinguer une plaine dont l'herbe est jaunie, voire absente, sous l'effet des Terres gastes. A quelques pas de là, ils peuvent remarquer une hutte à l'écart du village. En s'y rendant, ils rencontrent la Chimère. Elle ressemble à un vieux sage à la longue barbe blanche portant une faucille d'or à la ceinture. Par moments, sa barbe semble faite de feu et ses traits physiologiques prennent un aspect démoniaque. Toute communication avec la chimère est impossible tant que les Immortels ne l'ont pas guéri.

Dans la hutte, ils peuvent remarquer un calendrier lunaire. Avec un test Intelligent / Vigilance Assez Difficile, ils peuvent remarquer différentes phases de la lune plus lumineuse que les autres ; avec un test Difficile, ils remarquent que ces nuits sont la première, la sixième, la quinzième et la vingt-troisième (cf. *Calendrier celte*). Pendant ses crises de folie, certains objets de la hutte disparaissent comme par enchantement. Des disparitions ont également lieu dans le village (faites jouer la Vigilance des joueurs). Le climat hivernal qui règne sur les monts semble progresser vers le village.

CALENDRIER CELTE

L'unité de base est la Latis. Les Lates sont regroupées en deux demi-mois Diuertomu et Atenoux. La première moitié à la lune décroissante contenait toujours quinze Lates tandis que la seconde moitié à la lune montante contenait 14 ou 15 Lates. Les mois pairs ou Mat étaient considérés comme bon, et les mois impairs ou Anm comme mauvais.

La forêt

La forêt est touffue et très riche en végétation. C'est la forêt gauloise typique. Au cours de leur balade, les Immortels peuvent entendre un chant. S'ils se dirigent discrètement vers l'origine de cette mélodie, ils peuvent surprendre un satyre assis sur un chaos, en train de jouer de la lyre et réciter le premier poème. Dès que le satyre surprend les Immortels, il s'enfuit en continuant à jouer sa musique. Il est difficile à suivre, mais si les Immortels réussissent, ils se retrouvent dans une petite clairière dont le centre est occupé par un chêne pluri-millénaire. C'est le centre Akashique, le lieu du rituel.

Le cromlech (Horloge astronomique)

Lors de la visite de l'Akasha, les Immortels peuvent découvrir la carrière de menhir. En son centre, les menhirs déjà taillés forment un cromlech. Avec plus d'attention, ils aperçoivent aussi au sommet de chacun des trente menhirs, un pictogramme qui représente une phase de la lune. S'ils ont l'idée de revenir la première nuit d'un mois selon le calendrier celte, ils peuvent assister à un merveilleux spectacle. En effet, lorsque les rayons lunaires, qui sont d'une grande intensité, viennent frapper les menhirs, il se crée au centre une vision représentant la nomination d'un druide. De plus, le feu lunaire gravé sur le menhir qui représente la sixième nuit, les textes du troisième poème. Il ne sera lisible que pendant deux heures.

Le rituel du gui

Les druides appellent le gui "Celui qui guérit tout" et enseignent, de maître à apprenti, un rituel qui permet de préparer une boisson remède. Ils considèrent que tout ce qui pousse d'un chêne, provient des dieux. Il faut donc cueillir le gui sur un arbre désigné par les dieux lors d'une grande cérémonie religieuse. Ce rituel complexe leur permettra de créer la potion qui soignera la Chimère.

Les trois poèmes (voir encart ci-contre) doivent aider les joueurs à restituer et exécuter le rituel du gui.

En clair, les Immortels doivent exécuter le rituel du gui le 6ème jour de la Lune car elle a une force considérable sans être encore au milieu de sa course. L'horloge astronomique et les indications dans la hutte de la Chimère les aident à déterminer le bon jour. Ils doivent organiser un festin sous le chêne central de l'Akasha qu'ils peuvent découvrir en suivant le Satyre ou en utilisant leur Boussole. Ensuite, ils doivent capturer les deux seuls taureaux blancs de l'Akasha qu'ils ont aperçu en sortant de la forêt, puis leur lier les cornes. Lors du rituel, ils doivent se vêtir d'une robe blanche que l'apprenti de la Chimère peut leur fournir si les Immortels lui laissent assister à la cérémonie. Pour couper le gui, les Immortels doivent récupérer la faucille d'or accrochée à la ceinture de la Chimère. Aux Immortels de trouver un moyen de lui voler (ou emprunter). Après avoir coupé le gui sacré du chêne, un des Immortels doit préparer une potion dite lustrale. Laisser le joueur inventer des composants de son choix. Il peut être intéressant de s'aider de la table des catalyseurs (cf. *Le Livre du meneur de jeu*). Un Alchimiste qui atteint le Grand Œuvre découvre que le Gui est un catalyseur lié à la purification. Ceci fait, les Immortels doivent "immoler" les deux taureaux jouant le rôle de la Matière Première (Soufre et Mercure) de l'Akasha en récitant une formule. Ce sacrifice est laissé à la discrétion des joueurs, mais il faut garder à l'esprit le côté symbolique du rituel. Une fois le rituel achevé, les Immortels observent la disparition progressive des Terres gastes. Il ne leur reste plus qu'à faire boire le remède à la Chimère. Elle les remercie pour leur aide et ouvre la Porte du Septentrion qui donne accès à l'Akasha de la Guerre de Cent ans. La Chimère peut également leur fournir des informations sur la géographie magique de la région et leur parler de l'Ombilic Sacré (cf. p.63). De nombreux Akasha répartis dans tout le Nord de la France constitue un maillage magique gardant leur cohérence grâce à un ensemble de Plexus, pilier de la structure akashique. L'Ombilic Sacré est le nom de cet ensemble qui était au cœur des traditions celtes.

JE SUIS FORCE ET SAGESSE.
JE SUIS RESPIRANT ET BRUISSANT.
JE SUIS LE FILTRE DU VENT.
ET LA VOIX DES DIEUX ET DÉESSES.

Premier Poème récité par le satyre : Qui parle du chêne

CELUI QUI GUÉRIT TOUT EST LA VOIE.
LA VOIX NOUS GUIDANT LE 6^{ÈME} JOUR.
JOUR DE LUNE OÙ LES DIEUX TE PARLENT.
PARLE DU LIEU OÙ TU LE TROUVERAS.

Deuxième Poème connu par l'apprenti : Qui parle du rituel

OÙ EST CELUI QUI GUÉRIT TOUT ?
TOUT SERA PRÉPARÉ SOUS SON COUVERT.
COUVERT TU PRÉPARERAS COMME TON PÈRE.
PÈRE QUI EST L'ÉGAL DE TON ROI.

TU MÈNERAS DEUX TAUREAUX BLANCS.
BLANCS DE LEUR PURE DIVINE ESSENCE.
ESSENCE SACRÉE TU IRAS CHERCHER.
CHERCHE DANS CELUI QUI GUÉRIT TOUT.

DE TA SERPE D'OR AUX REFLETS DE SOLEIL.
SOLEIL POUR TON PEUPLE TU CUEILLERAS LA FEUILLE.
FEUILLE PRÉPARÉE ELLE SERA ET BUE ELLE DEVRA.
ELLE DEVRA L'ÊTRE PAR L'ÉLU DÉSIGNÉ DU PEUPLE.

UNIS ET ATTACHÉS PAR UNE CORNE ENSEMBLE.
ENSEMBLE LES TAUREAUX JUMENTAUX SONT TUÉS.
TUÉS EN UN GESTE POUR REMERCIER LES DIEUX.
DIEUX QUI DONNERONT À TA POTION LE POUVOIR.

Troisième Poème gravé sur le Menhir : Qui décrit le rituel

INTERLUDE : L'ANTI-TERRE DE NÉRON

L'Anti-Terre de Néron est le Nadir de l'Akasha de la Forêt des Carnutes. Il est possible que les Selenim ou les Ar-Kaïm du groupe veuillent l'explorer. Ils y trouveront une Rome dévorée par les flammes. L'histoire profane raconte que dans la nuit du 18 au 19 juillet 64 éclata le feu qui allait détruire Rome. Certains ont prétendu que Néron avait lui-même déclenché le feu pour rebâtir une ville selon son goût ou pour pouvoir contempler la ville en flammes afin de mieux comprendre l'incendie de Troie.

A leur arrivée, ils se trouvent dans la bibliothèque de Néron. Des cris résonnent dans les rues adjacentes. Des soldats portant des torches courent dans la ville. Le bibliothécaire tente de sauver les manuscrits les plus importants. Il s'échappe de la bibliothèque par les jardins et laisse tomber trois feuilles de parchemin. Ce sont les extraits de la Guerre des Gaules. Les deux premiers concernent l'Ombilic Sacré (Cf. p.63) et le troisième, le rituel du gui.

LA RIVE DE LA GUERRE DE CENT ANS

Cet Akasha est une Rive Assez Prénante et Assez Honnie, les Champs dominants sont ceux de la Lune. Le temps subtil est de 1 jour pour 3 jours dans le monde profane.

Origines : L'Akasha a émergé dans l'Astral suite à l'invasion des Vikings, puis a pris son visage actuel lors de la Guerre des Cent ans.

Décor : L'Akasha a pour centre un grand château entouré d'un petit village. Le reste n'est que prés et marécages.

Habitants : Des villageois et la Chimère Jeanne d'Arc.

Portes : (cf. *Le Livre du Meneur de jeu*, p.114 pour la description des passages)

Septentrion : Mène vers la Rive de la Forêt des Carnutes.

Midi : Inexistante.

Orient : Inexistante.

Occident : Inexistante.

Zénith : Inexistante.

Nadir : Mène vers la crypte de la Cathédrale Sainte-Croix.

En franchissant la Porte du Septentrion, les Immortels découvrent une vaste campagne, morcelée en champs relativement petits où évoluent des hommes maniant des charrues à boeufs. Un vent frais gémit et leur fait ressentir la rudesse de cette fin d'automne. Un peu plus loin, ils peuvent apercevoir un petit village, constitué d'une bonne cinquantaine de petites masures fumantes réunies autour d'une église. Les trois chemins qui zigzaguent en dehors du village partent se cacher derrière les collines. En se retournant, ils s'aperçoivent être au bord de douves ceignant un château-fort colossal, dont la pierre et les tours rondes semblent appartenir à la fin du Moyen-Âge. S'il y a des Ar-Kaïm dans le groupe, ceux-ci sont vêtus en paysans moyen-âgeux, alors que les autres Immortels portent toujours leurs vêtements.

Un des deux gardes postés à l'entrée les hèle : " Holà! Etrangers! Annoncez-vous et donnez la raison de votre venue auprès de notre Seigneur Jeanne d'Arc ! " Si les PJ se montrent convaincants, un des gardes part porter le message et ils baissent le pont-levis. Dans l'enceinte du château, une dizaine d'hommes en armure s'entraîne à l'épée, des serveurs vont et viennent, quelques garçons pensent des chevaux.

Il y a plusieurs manières de rencontrer Jeanne d'Arc. Parvenir au donjon, se faire mener à elle par les chevaliers en tant que visiteurs ou prisonniers, faire quelque action extraordinaire ou encore commettre une exaction à l'encontre de la population. Car Jeanne d'Arc, Chimère

de cet Akasha, a conscience de tout ce qui s'y passe et a pleins pouvoirs en ces lieux. En fonction de l'action réalisée, elle sera plus ou moins amicale avec les Immortels.

Jeanne d'Arc est une femme de petite taille mais à l'allure fière, au regard vif et décidé. Si elle se met en colère, elle peut les expulser de l'Akasha, les renvoyant à leur point de départ. Si au contraire les Immortels gagnent sa confiance, elle leur parle de son Akasha, son fief... " Cela fait longtemps que nous n'avons pas eu de visiteurs... Nous avons été coupés de tout contact extérieur depuis longtemps déjà... " En effet, lors de l'Incendie de 989 de la Cathédrale d'Orléans, l'Akasha, qui n'était qu'un reflet de l'invasion des Vikings dans cette ville, s'est éloigné du monde profane. Puis la mort de Jeanne d'Arc sur le bûcher l'a arraché complètement, empêchant l'accès à l'éclat de Lune Noire d'Astrée par la crypte de la Cathédrale. C'est à ce moment-là que la Rive influencée par la Guerre de Cent ans a fusionné de manière partielle à l'Akasha de la Forêt des Carnutes (voir plus haut), le contaminant par la même occasion du fait de la présence de Terres gastes. Il est important de noter que la Chimère de cet Akasha est née de la mort de Virgo sur le bûcher et a gardé quelques uns de ses souvenirs et même une partie de ses Ka-éléments. Cette Chimère est pour ainsi dire le double chimérique du Nephilim Virgo dispersé. Elle peut leur raconter une partie de l'histoire de Virgo (cf. *Vision Ka n°2*, pp.69-72) et plus particulièrement " son " passé pendant la Guerre des Gaules et les circonstances de " sa " mort sur le bûcher. Elle sait à ce propos qu'un Selenim (Tammuz) a récupéré les Terres rares nées de " sa " dispersion et qu'il souhaite l'utiliser dans un Rite de Thanatologie. Cette information, si elle est révélée, peut être utile au groupe lors de l'épilogue. Les Immortels voudront peut-être négocier leur présence lors du réveil de Virgo en échange de l'éclat de Lune Noire.

Sa nature si particulière lui permet de ressentir la présence de " sa " sœur, Astrée, dans l'éclat de Lune Noire qui corrompt son Akasha. D'un côté, elle aimerait sauver son Akasha des Terres gastes, de l'autre, elle ne veut pas détruire la source de ce péril.

Les Immortels doivent donc gagner sa confiance et lui montrer qu'ils veulent l'aider. Ainsi, elle leur avouera qu'elle garde l'essence de sa sœur, en sécurité.

LA GUERRE DES GAULES LIVRE SIXIÈME, CHAPITRE XIX

Après avoir rituellement préparé le sacrifice et un festin sous l'arbre, on amène deux taureaux blancs dont les cornes sont liées pour la première fois. Vêtu d'une robe blanche, le prêtre monte à l'arbre et coupe avec une faucille d'or le gui qui est recueilli par les autres dans un linge blanc. Ils immolent alors les victimes en priant la divinité qu'elle rende cette boisson propice à ceux pour qui elle est offerte. Ils croient que le gui, pris en boisson, donne la fécondité aux animaux stériles et constitue un remède contre les poisons

CONVAINCRE JEANNE D'ARC

Si les Immortels ont joué un autre scénario du Projet Constellation, ils savent qu'Astrée était un puissant Kaïm dont l'essence a éclaté, dispersant ses branches sur plusieurs villes de France. Ils peuvent en déduire que l'éclat de Lune Noire n'est pas " son essence ", mais une partie de celle-ci. Les autres " fragments " d'Astrée sont sur Terre et si on veut pouvoir ressusciter un jour Astrée, il faudra y amener son éclat de Lune Noire. Cet argument est le plus important aux yeux de la Chimère.

Ensuite, sur un test (Initié modifié par la Tradition Akasha à Peu Difficile) réussi, les Immortels découvrent que la Lune Noire est à l'origine des Terres gastes dans l'Akasha. Le seul moyen de supprimer ces marais malsains est de faire sortir l'éclat de Lune Noire de l'Akasha.

Enfin, pour convaincre la Chimère, les Immortels conseillés par Kadycée peuvent supposer que l'éclat de Lune Noire enferme les Vénérables Arpenteurs de l'Autre Monde et une fois arraché à l'Akasha, ils seraient libérés.

Jeanne d'Arc tient plus que tout à la sécurité de l'essence de sa sœur, mais si elle les croit et comprend que c'est pour le bien de sa sœur, elle accepte de les emmener voir l'éclat. Elle leur donne des vêtements chauds et lourds, des gants, une cagoule " faut faire attention aux insectes ! " et passe une épée à sa ceinture. Elle leur propose d'y aller à pied (2 heures de marche) ou à cheval (une demi-heure au galop). Puis ils se dirigent du côté opposé au village pour pénétrer dans les marais.

Les Immortels commencent à se sentir mal à l'aise, ils ont tout d'un coup plus froid, le ciel est plus sombre et ils éprouvent ce mélange de malaise et de peur qui caractérise l'élément maudit. Les Nephilim peuvent, pour une fois, le voir en Vision-Ka sur un test (Initié Assez Difficile) réussi : ce sont des sombres filaments de couleurs noirs profonds, qui semblent inertes et se fondent régulièrement parmi les filaments de Lune, qui paraissent à côté étonnamment pétillants et brillants. S'ils sont à cheval, les Immortels doivent mettre pied à terre. En s'enfonçant dans le marais, la boue leur arrive jusqu'au genou. Par endroit, il existe quelques trous dans lesquels les Immortels s'enfoncent jusqu'à la taille et où ils risquent de tomber s'ils se laissent surprendre (Agile Peu Difficile).

De ces trous émergent les Pernicieux serpents qui prospèrent dans la putréfaction (cf. *Le Livre des joueurs*, p.226), Entités nées au contact de l'éclat. Ces Entités peuvent également s'attaquer au Ka-dominant des Nephilim et des Ar-Kaïm, contrairement à ce qui est écrit dans la description de l'Appel.

Après avoir échappé aux serpents et marché pendant une demi-heure, ils aperçoivent un rocher, seule présence minérale que l'on puisse distinguer dans cet environnement, qui affleure 50 cm au-dessus du sol. Il n'est pas du tout régulier, mais s'étend sur une surface proche d'un cercle de 2 mètres de diamètre. Jeanne d'Arc regarde les Immortels comme pour leur demander s'ils sont vraiment sûrs, mais elle ne dit rien, prend une grande inspiration et pose sa main droite sur le rocher. A ce moment le rocher disparaît, il s'agissait d'une illusion, visible en Vision-Ka par sa concentration de Lune. Un Roc massif d'obsidienne d'environ un mètre et demi de haut surgit. Ces contours sont tantôt courbes et polis, tantôt coupants comme des lames, d'un noir étincelant. Les Selenim et Ar-Kaïm possédant la Lune Noire ressentent - et voient s'ils sont en Vision-Ka - une puissante émanation de Lune Noire. Jeanne d'Arc le contemple en silence pendant une minute, en fait lentement le tour, l'effleure, se coupe au doigt, sourit et dit en Bas-Enochéen " Fatale Sagesse ". A ces mots, ils voient le Roc s'enfoncer dans ce disque pour disparaître. Ceux qui sont en Vision-Ka voient un disque de Ka-Soleil apparaître sur le sol. Les Ar-Kaïm détectent intuitivement une porte ainsi que ceux qui réussissent un jet Initié modifié par Akasha Peu Difficile. A cet instant, cinq corps (en vision profane) ou Pentacles (en Vision-Ka) semblent jaillir un à un.

Ils se remettent sur pieds au bout de quelques secondes et les PJ se retrouvent face à un Onirim, Yssolass, deux Hydrim, un Faërim et un Pyrim. Les trois premiers portent le Stellaire de l'Amoureux; tous sont des Vénérables Arpenteurs de l'Autre Monde. Ils demandent mi-méfiants, mi-agressifs " Qui êtes-vous ? Où est Neavril ? " En fonction de leurs réponses, ils attaquent, dans ce cas, Jeanne d'Arc risque de les expulser, ou commencent à leur raconter leur histoire.

Jeanne d'Arc les remercie et leur demande de venir lui donner des nouvelles de sa sœur de temps en temps, parce qu'elle ne peut pas sortir...

Avant de sauter dans le disque solaire, si les Immortels regardent l'horizon, ils verront les marécages se réduire très visiblement.

Epilogue

En franchissant la Porte du Nadir, ils se retrouvent sur une Nef se frayant un passage dans des ténèbres glaciales qui donnent l'impression aux Nephilim et Ar-Kaïm dépourvus de Lune Noire que l'élément Maudit enserre leur Pentacle ou leur Cœur jusqu'à les étouffer. Ils gagnent une puce de Lune Noire, alors que les Selenim et les Ar-Kaïm pourvus de Lune Noire ressentent calme et fraîcheur.

En arrivant, ils se retrouvent dans une petite pièce sombre où danse la lueur d'une torche. Le Roc se trouve là, observé de très près et, semble-t-il avec tendresse, par un homme frêle mais grand, entièrement vêtu de noir. Il ne se retourne pas à l'arrivée des Immortels qui l'entendent prononcer ces mots : " Ma Fulgurance ... Mon Eclat ... ". La pièce est bâtie entièrement en pierres, avec des arcades au plafond. C'est la crypte de la Cathédrale Sainte-Croix. Si quelqu'un parle ou fait du bruit, il regarde le groupe d'Immortels. Ils peuvent reconnaître Tammuz. Il était là lors du spectacle et ils ont pu le rencontrer aux abords de la Cathédrale. Il vient d'apprendre la libération de l'éclat de Lune Noire. Ses yeux s'illuminent et il commence à pleurer doucement, un sourire aux lèvres. Il leur raconte qu'il a connu Astrée à l'époque où c'était encore la Lune qui le régissait. Les Immortels apprennent, s'ils ne le savent pas déjà, qu'Astrée était un Kaïm basaltique qui a été dispersé pendant les Guerres élémentaires. Elle est liée à la symbolique de la Vierge; et a sans doute inspiré les dieux ou déesses lié(e)s à la fécondité dans le Panthéon grec et romain. Il a partagé avec elle la Fulgurance. Lors de la Chute d'Atlantide, il a suivi Lilith pour tenter de sauver ses frères et Astrée ne lui a pas pardonné. En revanche, il ne dit pas aux Immortels que son éclat de Lune Noire provient de lui. Aux Immortels de le deviner. Après cette discussion, il leur propose de veiller lui-même sur cet éclat, le temps qu'ils finissent leur quête de la Constellation, et leur souhaite bonne chance.

OMBILIC SACRÉ

Jérôme Dias

ORLÉANS, VILLE OCCULTE

Jérôme Dias

FONDATION CLYTIA

Manu Pradel

SCÉNARIO

Bruno Beauchamp, Florent Cautela,
Lara Dussaussois, Jérôme Dias et Manu Pradel

POÈMES

Frédéric Ralière

RELECTEURS

Patrick Abitbol, Camille Brouzes, Florent Cautela,
Jérôme Dias et Lara Dussaussois

ILLUSTRATIONS

Goulven Quentel et Fabrice Boillot

Les cartes de Kabbale des hôtes de la Bibliothèque rampante (aide de jeu page 16)



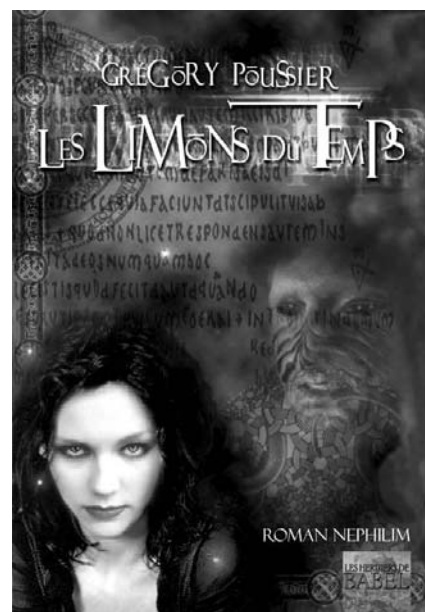
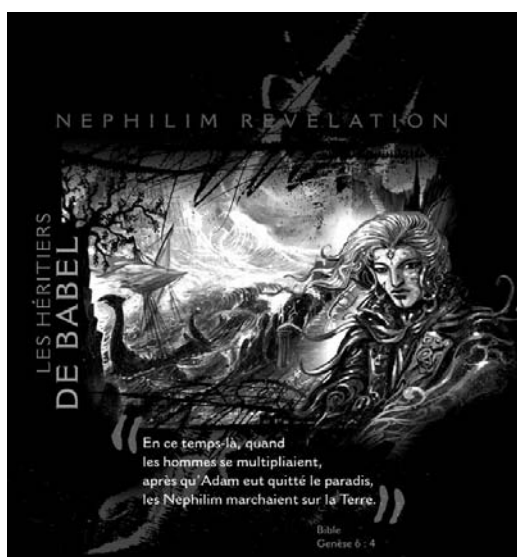
GOODIES

Vous pouvez commander les goodies de l'association à l'adresse suivante :

Patrick ABITBOL
93 Avenue Paul Doumer - 75116 Paris
visionka@heritiersbabel.org

- Les *t-shirts Nephilim* "La chute de l'Atlantide" de Julien Delval et Franck Achard (couleur noir, taille unique XL) au prix de 20 Euros (15 Euros pour les membres de l'association)
- Le roman de Grégory Poussier, *Les Limons du temps* au prix de 10 Euros (8 Euros pour les membres de l'association). Couverture couleur. 196 pages. Format A5.

Voyagez dans les méandres du temps et suivez les traces de Mélia, une enfant de la Lune Noire, un Selenim. Cet être millénaire est assailli par des visions ne lui appartenant pas. Elle revit des événements du passé d'autres Immortels, des Nephilim, dont elle croquera le chemin au cours de sa quête du souvenir. Ces phénomènes étranges sont au cœur de ce roman qui va vous emporter dans une intrigue surprenante et envoûtante.



Les Héritiers de Babel

L'association officielle des amateurs de Nephilim

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

Les objectifs de l'association sont :

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

Association en partenariat avec Multisim

Adhésion aux Héritiers de Babel

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

N° de Téléphone :

E-Mail :

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

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

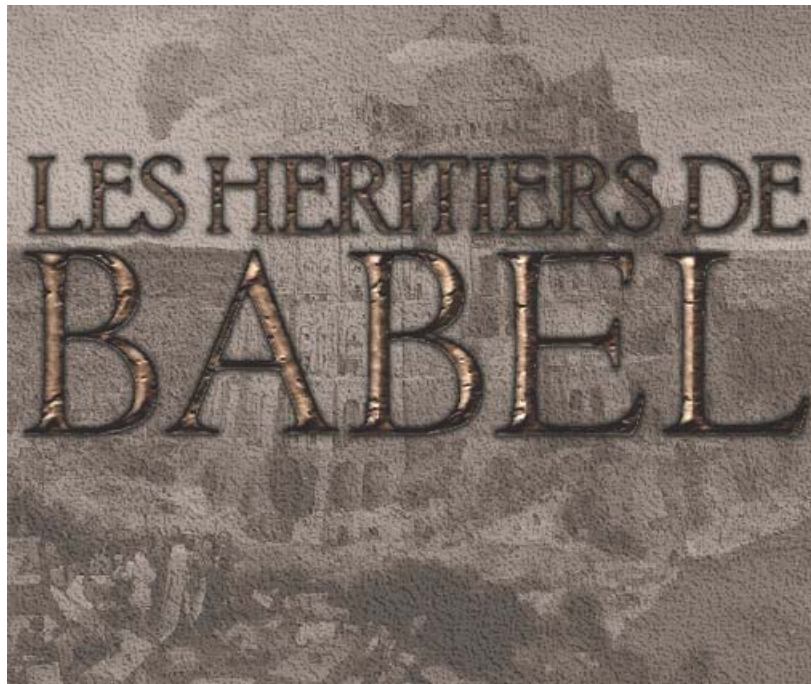
1 -

2 -

3 -

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

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



Les Héritiers de Babel
L'association officielle des amateurs de Nephilim
288 rue de Charenton - 75012 Paris

contact@heritiersbabel.org
<http://heritiersbabel.org>



Pour commander les anciens numéro de Vision Ka :
Patrick ABITBOL
93 Avenue Paul Doumer - 75116 Paris

visionka@heritiersbabel.org
<http://heritiersbabel.org/visionka.html>