MULTISIM édition

TROISIÈME

NEPHILIM

REVELATION

ÉDITION

SUPPLÉMENT JOUEUR

LE CODEX DES AR-KAÏM

Le Codex **des Ar-Kaïm**

CRÉDITS

UNIVERS ET JEU DE RÔLE ORIGINAUX DE FRÉDÉRIC WEIL ET FABRICE LAMIDEY

RÉDACTION

Damien Desnous, Vincent Kaufmann
Grégoire Laakmann & Franck Plasse

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Aleksi

ILLUSTRATIONS

Franck Achard, Pascal Arboi, Benjamin Carré,
Julien Delval & Mathieu Venant

CORRECTIONS

Fabien Clavel

MAQUETTE

Élise Cartereau

DIRECTION DE LA PRODUCTION

Nicolas Hutter

DIRECTION ARTISTIQUE

Franck Achard

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin & Frédéric Weil

REMERCIEMENTS

Damien Desnous dédie ce codex aux Ar-Kaïm qui naissent autour de lui. Que les étoiles les guident.
Franck Plasse remercie Christophe, David, Isabelle, Maxime, Pascal, Pythèque et Raphaël,
ces « Cavaliers » qui donnent vie avec passion et complaisance à son astral intérieur.
Grégoire Laakmann tient à remercier chaudement : Masami Kurumada, pour son œuvre primordiale
et Bernard Minet dont l'éclat musical continue de nourrir les Akasha… bigre !
Vincent Kaufmann remercie le Pélican pour ses conseils, son bar et surtout pour son amitié,
ainsi que Joe Dassin pour ne pas l'avoir inspiré du tout durant l'écriture de ce supplément.

ERRATA

Nous avons oublié de créditer Aleksi pour les illustrations de couverture des ouvrages *Le Codex des Nephilim* et *Le Codex des Selenim*.
Nous lui présentons toutes nos excuses.

MULTISIM édition

Multisim Édition
32, bd de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com http://www.multisim.com

Nephilim est un jeu de rôle Multisim© 2001.
http://www.nephilim-rpg.com

Imprimé par Fabrègue Imprimeur (87500 SAINT-YRIEIX-LA-PERCHE)

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 4

INITIATION & ASPECT 6
- Les Humeurs Zodiacales 7
- La Vision-Ka 13
- Éclats du Savoir 16

SAPIENCE 24
- Généralités 25
- La Voie Intérieure 26
- Les Gains 33
- La Voie de l'Ascendant 41
- Le Khaïba 48

PASSÉ 54
- Ajout à la Création de Personnage ... 55
- Fils de l'Univers 64
- La Transmigration du Coeur 67

RÉVÉLATION 70
- Vivre dans un monde occulte contemporain 71
- Les Figures 83
- Les Guerres de l'Apocalypse 90

CRÉATION DE PERSONNAGE 94
- La Sapience 95
- Les Chutes 97
- Finitions 98
- Complément au Passé 99

ANNEXE 100
- De l'Astral Intérieur 101
- De la Voie de l'Ascendant 109
- La Voie Stellaire 114

INTRODUCTION

Vous êtes un joueur — ou un MJ — de *Nephilim : Révélation* et vous interprétez un Ar-Kaïm. *Le Codex des Ar-Kaïm* est fait pour vous. Entièrement écrit pour être lu par le plus grand nombre, ce supplément vous propose du matériel de jeu pour donner plus de densité aux Ar-Kaïm ainsi que des conseils d'interprétation et des précisions sur le monde occulte contemporain. Il enrichit le contexte du jeu et des personnages, livre aux joueurs d'Ar-Kaïm la connaissance, les doutes et les enjeux de ce peuple de nouveaux Immortels à l'heure de la Révélation.

Le *Codex des Ar-Kaïm* est divisé en cinq parties : *L'Initiation*, *La Sapience*, *Le Passé*, *Révélation* et *Annexes*.

L'Initiation comprend trois chapitres.

- Le premier chapitre développe les Humeurs des Ar-Kaïm. Il approfondit celles développées dans *Le Livre des joueurs* en précisant le caractère typique des trois décans de chacune des Maisons.
- Le deuxième détaille ce qu'est la Vision-Ka des Ar-Kaïm, son utilisation, ses dangers, et surtout, ce à quoi ressemble le monde perçu par ce sens magique : les Champs magiques, le Cœur, le Ka-Soleil des humains, le Pentacle, etc.
- Enfin, le troisième chapitre est un florilège de points de vue subjectifs d'Ar-Kaïm sur des sujets comme l'Atlantide, les Nephilim, les Selenim, les Plans subtils ou l'Épiphanie. Il vous permettra de forger l'opinion de votre Ar-Kaïm sur ces sujets et de construire son discours sur les thèmes forts de *Nephilim : Révélation* sans déflorer les secrets du *Livre du Meneur de Jeu*.

La Sapience est composé d'un seul et long chapitre détaillant une grande quête réservée aux seuls Ar-Kaïm. Celle-ci se décompose en trois grandes étapes que votre personnage devra accomplir dans l'ordre. La première lui apportera des révélations sur la part

humaine qui le compose, la deuxième sur sa part magique et la dernière lui permettra d'intégrer l'ordre cosmique en le liant magiquement à la constellation stellaire liée à sa Maison. Durant cette quête, votre Ar-Kaïm pourra entre autres acquérir de nouveaux Talents, accéder à une Voie occulte réservée aux Révélés et voir son Cœur gagner de nouveaux Ka.

Le Passé comprend trois chapitres.

- Le premier chapitre présente un système permettant de créer un simulacre complet pour votre Ar-Kaïm ou de compléter celui qu'il incarne déjà. De plus, certains d'entre vous peuvent choisir des avantages pour leur Ar-Kaïm comme des factions ou des Figures alliées, des artefacts, des connaissances…
- Le deuxième présente un système de tirage de lames de Tarot destiné à donner de nouveaux avantages à votre Ar-Kaïm.
- Le troisième apporte informations et détails sur le Rituel de la Transmigration du Cœur qui donne aux Ar-Kaïm leur immortalité.

Révélation est divisée en trois chapitres.

- Le premier chapitre présente, sous forme d'une nouvelle, divers problèmes inhérents au monde occulte contemporain auxquels votre personnage est régulièrement confronté.
- Le deuxième chapitre présente une vingtaine de Figures parmi les plus connues des Ar-Kaïm. Les informations délivrées ne sont pas à prendre au pied de la lettre, les Révélés forment une communauté encore jeune comparée aux autres Immortels, leurs connaissances sont encore parcellaires et peu d'entre eux ont pu démêler le vrai du faux dans ces informations occultes. Si elle était évidente et limpide, l'Histoire des Immortels ne serait pas qualifiée d'invisible.
- Le dernier chapitre est une compilation de textes écrits par des Immortels et commentés par un Ar-Kaïm. Il présente les enjeux et les batailles à venir : les Guerres de l'Apocalypse.

La partie *Annexes* présente un exemple détaillé de création de Ar-Kaïm ainsi que divers textes destinés aux MJ et contenant des conseils et des informations leur permettant de vous faire jouer la longue quête développée dans *La Sapience*.

Au terme de la lecture de ce supplément, vous vous poserez certainement des questions sur les origines des Immortels, sur l'Agartha et sur bien d'autres sujets passionnants qui font le charme de *Nephilim : Révélation*. Ouvrez-vous de ces interrogations aux autres joueurs que vous côtoyez et surtout à votre MJ. Celui-ci répondra à vos questions par des scénarios en s'inspirant des publications qui lui sont réservées.

INITIATION
&
ASPECTS

LES HUMEURS ZODIACALES

Les Ar-Kaïm se définissent par le signe zodiacal correspondant au mois de leur naissance. Cette Maison détermine leur personnalité, leur Ka dominant et leurs Talents. Mais ce n'est pas le seul paramètre. Une autre donnée est à prendre en compte : les décans.

MAISON PAR MAISON, DÉCAN PAR DÉCAN

Les « caractères » des Maisons sont présentés dans *Le Livre des joueurs* en pages *45 et 46*. L'influence d'une planète vient s'ajouter au descriptif proposé pour chaque Maison, parfois en accentuant ce caractère — donnant alors des êtres plongés dans l'excès —, parfois en le nuançant — sculptant ainsi des personnalités plus apaisées —, parfois en lui ajoutant des dimensions inattendues — dessinant des profils pleins de surprises…

Les résumés ci-dessous expriment l'ambiance des décans, Maison par Maison. Pour vous, il ne s'agit bien sûr pas d'interpréter littéralement les textes proposés lorsque vous jouez votre personnage mais, au contraire, de les utiliser pour développer votre propre vision et vos propres envies. De même, ne vous attendez à ce que tous les personnages rencontrés par

LES DÉCANS

En effet, une planète pouvait se trouver en conjonction astrologique avec la Maison de l'Ar-Kaïm au moment où s'est formé le Nexus qui allait transformer l'humain en un être magique et immortel. Ainsi, chaque Maison est composée de trois décans, trois conjonctions potentielles entre le signe zodiacal et une planète. Seul le Serpentaire échappe à cette règle et se place toujours sous les auspices de la Lune Noire. Pour le chercheur qui veut étudier la psychologie des Révélés, les combinaisons donnent trente-sept catégories de psyché à partir desquelles se développe la personnalité d'un Ar-Kaïm. On comprend donc mieux pourquoi les autres Immortels ont tant de mal à appréhender la nature et le comportement de ces nouveau-nés…

EXEMPLE : *Isabelle a créé une Ar-Kaïm du Cancer, Kryppja. À la lecture du* Codex des Ar-Kaïm, *elle détermine que son personnage est Cancer du troisième décan. À la naissance de Kryppja, la Lune était donc dans la Maison du Cancer.*

LES PLANÈTES DES DÉCANS

SIGNES	PREMIER DÉCAN	DEUXIÈME DÉCAN	TROISIÈME DÉCAN
Bélier	Mars	Soleil	Vénus
Taureau	Mercure	Lune	Saturne
Gémeaux	Jupiter	Mars	Soleil
Cancer	Vénus	Mercure	Lune
Lion	Saturne	Jupiter	Mars
Vierge	Soleil	Vénus	Mercure
Balance	Lune	Saturne	Jupiter
Scorpion	Mars	Soleil	Vénus
Sagittaire	Mercure	Lune	Saturne
Capricorne	Jupiter	Mars	Soleil
Verseau	Vénus	Mercure	Lune
Poissons	Saturne	Jupiter	Mars
Serpentaire	/	Lune Noire	/

votre Ar-Kaïm s'inscrivent précisément dans un moule déterminé une fois pour toutes. Chacun est unique et des exceptions viennent toujours « confirmer » les modèles systématiques.

♈ Les Béliers

- **Les Béliers du premier décan (Mars)** représentent ce signe dans tout ce qu'il a de plus excessif. Violents, agressifs, impulsifs, ces Ar-Kaïm ne peuvent vivre que dans l'activité voire dans l'hyperactivité. Cette attitude, parfois confondue à tort avec un mauvais état d'esprit, est le reflet d'une personnalité dominée par ses instincts et capable de peu de retenue.
- **Les Béliers du deuxième décan (Soleil)** deviennent généralement de grands chefs, souvent des chefs militaires. Meneurs de mortels et d'Immortels, ils manifestent une grande force de conviction et une capacité d'entraînement hors du commun. Prêts à mourir si c'est pour la gloire, ces Ar-Kaïm ne peuvent pas concevoir de vivre sans panache.
- **Les Béliers du troisième décan (Vénus)** sont les plus tempérés. Pour autant, la passivité ne leur sied guère et ils ne conçoivent l'attente que comme prélude et préparation de l'action. Quand ils se mettent — enfin ! — en mouvement, ils « foncent » : rien ne peut plus les arrêter ou les détourner de leur but. Ces Ar-Kaïm sont aussi réputés pour leur volupté et pour leur passion insatiable des « choses de la chair ».

♉ Les Taureaux

- **Les Taureaux du premier décan (Mercure)** sont des curieux du monde qui les entoure : faune, flore, architecture, civilisations... Tout les intéresse. Loin d'une démarche intellectuelle de l'esprit, cet attrait concerne des aspects très concrets. Ces Ar-Kaïm se préoccupent ainsi parfois de détails précis dont personne n'a cure. Ces comportements leur confèrent une innocence attachante et une image de grands enfants.
- **Les Taureaux du deuxième décan (Lune)** manifestent un caractère à la fois pragmatique et rêveur. On retrouve chez ces Ar-Kaïm le traditionnel sens du concret des Taureaux mais aussi une propension à s'échapper soudainement de la réalité pour se perdre dans des songes. Cette particularité fait des Ar-Kaïm de ce décan les plus étranges — certains disent les plus beaux — des Taureaux.
- Le calme extérieur des **Taureaux du troisième décan (Saturne)** n'est que le reflet de leurs tempêtes intérieures. Des forces obscures peuplent leur âme, des forces seulement contenues par une grande maîtrise de soi. Mais parfois, ces sombres passions se libèrent entraînant ces Ar-Kaïm dans les pires excès de violence et de destruction.

♊ Les Gémeaux

- Intellectuels de haut niveau, **les Gémeaux du premier décan (Jupiter)** se passionnent généralement pour les constructions abstraites de la pensée. Fascinés par la philosophie, la rhétorique... Ces Ar-Kaïm s'intéressent toutefois plus à la forme qu'au fond. Ce qui ne manquera pas de laisser leurs interlocuteurs désorientés face à leurs positions ambiguës, leurs avis tantôt pour tantôt contre ou leurs brutaux changements d'opinions.
- **Les Gémeaux du deuxième décan (Mars)** s'enflamment pour la rencontre des extrêmes. Ils tirent un immense plaisir — presque jouissif — de ces situations perverses. Ainsi, on les verra haïr leur meilleur ami, se monter clément envers un ennemi ou féroce envers un innocent sans défense, sacrifier inutilement une chose qui leur tient à cœur... Ces Ar-Kaïm sont dévorés par un feu intérieur dément qui les conduit irrépressiblement à salir ce qu'ils aiment et à louer ce qu'ils détestent.
- **Les Gémeaux du troisième décan (Soleil)** font montre d'une lucidité qui confine au cynisme : pour eux chacun est porteur de bien et de mal, de lumière et d'obscurité... Et aucun n'effort ne permet de s'affranchir de ses noirs penchants. Ces Ar-

Kaïm sont connus pour leur habilité à cerner les zones d'ombres de leurs interlocuteurs et pour le tranchant acéré de leurs mises en accusation ironiques. Leur propre personne n'échappe pas à l'acuité de leur regard et à la dureté de leur jugement.

Les Cancers

- **Les Cancers du premier décan (Vénus)** sont attachés à leur propre confort et à leurs propres plaisirs. Au-delà de leur sphère personnelle, le monde n'a, pour eux, presque aucune d'importance. Ces Ar-Kaïm n'apprécient guère le changement et le bouleversement de leurs habitudes. Peu sociables, ils ont généralement peu d'amis, mais ceux qui accèdent à ce « statut privilégié » peuvent compter sur leur loyauté indéfectible.
- Mal à l'aise en société et dans les relations directes, **les Cancers du deuxième décan (Mercure)** ont pourtant un irrésistible besoin des autres pour exister. Cette ambiguïté les conduit fréquemment à se constituer des réseaux de communication indirecte — courriers, mails, magazines à diffusion restreinte, émissions radiophoniques communautaires... Souvent trop exigeants quant à la qualité de leurs interlocuteurs, ces Ar-Kaïm doivent apprendre à se raisonner ou aller de déception en déception.
- Réfugiés dans leurs propres univers imaginaires — passion pour une œuvre littéraire, pour un site naturel, pour un concept philosophique... —, **les Cancers du troisième décan (Lune)** vivent en marge de la réalité. Ces Ar-Kaïm ne s'ouvrent qu'à ceux qui acceptent d'entrer dans leur monde personnel. Encore faut-il se plier à leurs règles du jeu : ils y règnent en véritables despotes, dispensant « récompenses » et « punitions » selon les mérites qu'ils accordent à leurs interlocuteurs.

Les Lions

- **Les Lions du premier décan (Saturne)** s'érigent volontiers en juges de leurs semblables. Ils remplissent ce rôle avec la générosité et la magnificence habituelles des Lions. Mais parfois, ils leur arrivent d'aller plus loin, se transformant en inquisiteurs et même en tortionnaires ou bourreaux. Ces Ar-Kaïm doivent en permanence lutter contre cet abîme qui les attire par ses promesses de jouissances malsaines.
- **Les Lions du deuxième décan (Jupiter)** deviennent généralement des sommités intellectuelles de haut vol. Tournés vers les autres, ils se consacrent à la transmission de leurs connaissances ou de leur sagesse. Ils sont souvent philosophes, universitaires, religieux... Pour ces Ar-Kaïm, donner est naturel et ils reçoivent en retour respect et admiration.
- Si **les Lions du deuxième décan (Mars)** règnent par l'esprit, ceux du troisième décan sont leurs jumeaux du domaine de l'action. De chercheurs scientifiques à chefs militaires en passant par dirigeants syndicaux, ils savent se faire aimer de ceux qui les admirent et les suivent. Persuadés d'avoir toujours raison, ces Ar-Kaïm font parfois démonstration d'un enthousiasme excessif qui confine au fanatisme.

Les Vierges

- **Les Vierges du premier décan (Soleil)** se distinguent par la force de leur rayonnement intérieur. Leur personnalité exprime à la fois douceur, sérieux et attention portée aux autres. Cette triple richesse, alliée à l'empathie et au souci de bien faire classiques des Vierges, fait de ces Ar-Kaïm des êtres appréciés et bien souvent objets de fulgurances amoureuses...
- Romantisme. C'est le terme qui définit le mieux **les Vierges du deuxième décan (Vénus)**. D'abord au niveau de leurs relations, dans lesquelles ces Ar-Kaïm manifestent une grande sensibilité et de tendres passions. Mais aussi dans leurs rapports avec le monde qui, vu par leurs

yeux, devient une féerie esthétique permanente, source d'innombrables d'extases et rêveries: l'envol d'un papillon, l'éclosion d'une fleur, le chant des baleines...

- **Les Vierges du troisième décan (Mercure)** sont habitées par le désir de voir, de découvrir, de connaître... Pour ces Ar-Kaïm, chaque élément du monde est remarquable pour sa beauté, pour sa rareté ou pour ses particularités. Cela fait généralement d'eux des chercheurs ou des explorateurs passionnés, souvent passionnants, quoique parfois perdus dans leurs propres sphères et incapables de comprendre que l'on ne puisse pas partager leurs élans.

Les Balances

- L'idéalisme des **Balances du premier décan (Lune)** est exacerbé. Leur recherche exagérée du plus haut niveau de perfection concevable les éloigne inévitablement de la réalité. Aspirant à des buts si élevés qu'ils ne peuvent exister que dans le pur entendement, ces Ar-Kaïm trouvent dans l'imaginaire leur seul terrain d'action possible. Ils deviennent alors de grands artistes, traduisant dans leurs œuvres leur quête d'absolu.
- **Les Balances du deuxième décan (Saturne)** sont connues pour leur insensibilité et leur indifférence vis-à-vis des autres. Cette froideur vient de leur recherche de l'équilibre et de la justice: percevant leurs ressentis comme un obstacle, ces Ar-Kaïm sacrifient leur cœur à cette quête. Habités par leur seul idéal, ils se détachent de leur propre existence et se désintéressent des peines et plaisirs de ceux qui les entourent. Généralement incomprises voire détestées, les Balances du deuxième décan ne s'émeuvent pas de cet état de fait: peu importe, leurs fins dépassent toutes les contingences.
- **Les Balances du troisième décan (Jupiter)** se montrent optimistes et confiantes. Assurées du bien-fondé de leur quête de justice et d'équilibre, elles font preuve d'assurance et d'autorité. Leurs préceptes sont simples: la réflexion, garante de mesure et de justesse, doit précéder l'action; puis doit lui succéder pour obtenir des conclusions et enrichir la préparation de la prochaine action. Une théorie séduisante mais — la réflexion étant finalement action de l'esprit — qui plongent parfois ces Ar-Kaïm dans des spirales intellectuelles interminables où nul ne peut les suivre...

Les Scorpions

- **Les Scorpions du premier décan (Mars)** sont les Scorpions les plus « Scorpions », l'archétype poussé à l'extrême de leur signe. Leur violence n'a d'égale que la soudaineté avec laquelle elle se déchaînera ! La seule chose certaine est qu'elle se déchaînera de façon excessive et disproportionnée. Quand? Pourquoi? Sous quelle forme? À ces questions, et à bien d'autres, les réponses sont toujours imprévisibles.
- **Les Scorpions du deuxième décan (Soleil)** sont de brillants génies. Ils se choisissent habituellement un domaine de prédilection dans lequel ils vont exprimer leur flamme intérieure — souvent le domaine artistique ou guerrier. Ces Ar-Kaïm se savent doués et développent des complexes de supériorité qui les rendent arrogants et méprisants. À leurs yeux, rien n'est plus précieux que leurs propres talents. Quand ils rencontrent un Immortel ou un mortel qui les égale ou les surpasse, ils plongent dans un état ambigu de haine-admiration.
- Contrairement à leur apparente constante indifférence, **les Scorpions du troisième décan (Vénus)** sont la proie de vives passions. Mais ces passions dévorent leur âme car ils ne les extériorisent guère: un exemple typique est celui d'un de ces Ar-Kaïm qui perd un compagnon sans avoir pris le temps de lui exprimer ses sentiments. Ce comportement est la source de grandes frustrations qui peu à peu s'accumulent dans leur cœur jusqu'au jour de l'explosion.

Les Sagittaires

- **Les Sagittaires du premier décan (Mercure)** ne se conçoivent et ne conçoivent leur environnement qu'en terme dynamique. Plus que tous les autres Sagittaires, ces Ar-Kaïm refusent l'immobilisme et la passivité. Ils ne vivent que pour se développer mais aussi pour transformer le monde et les autres autour d'eux. En effet, leur seul mouvement ne leur suffit pas : c'est dans les élans collectifs d'ensemble qu'ils trouvent leurs plus grands plaisirs.
- **Les Sagittaires du deuxième décan (Lune)** sont des rêveurs, les yeux toujours remplis de visions incroyables. Leur plus grande magie est de donner corps aux produits de leur imagination fertile. Ils savent mettre l'énergie réputée des Sagittaires au service de leurs songes. Ces Ar-Kaïm sont capables de rendre réelles bien des utopies au premier abord fantaisistes.
- Toujours insatisfaits par les gens et par les choses, **les Sagittaires du troisième décan (Saturne)** sont des révolutionnaires. Il leur faut sans cesse bouleverser l'ordre établi. Mais, s'ils parviennent fréquemment à détruire, ils arrivent plus rarement à construire. En effet, leur fougue tient davantage de l'agitation stérile que de l'action réfléchie. La plupart du temps, ces Ar-Kaïm se comportent comme de dangereux nihilistes.

Les Capricornes

- **Les Capricornes du premier décan (Jupiter)** sont d'une intelligence… diabolique. Dotés d'une grande vivacité d'esprit et d'un sens aigu de la stratégie, ils se révèlent d'habiles négociateurs. Ils se délectent des situations de pouvoir ou d'influence, lorsqu'ils peuvent exercer sur d'autres une emprise à leur insu. Manipulateurs dans l'âme, ces Ar-Kaïm finissent par générer de nombreux ressentiments chez ceux qui les côtoient et qui tombent dans leurs rets.
- **Les Capricornes du deuxième décan (Mars)** constituent un mélange surprenant de subtilité et de brutalité. Leur finesse d'esprit n'a d'égale que la violence de leur comportement, notamment de leurs propos. C'est sans doute qu'à l'instar des Scorpions du deuxième décan, leur mépris des autres trouvent sa source dans un complexe de supériorité fort développé. Ces Ar-Kaïm jouent de leur ambivalence pour surprendre leurs interlocuteurs et en tirer profit. Mais c'est aussi une spirale à laquelle ils ne parviennent que difficilement à échapper et qui leur coûte souvent fort cher.
- **Les Capricornes du troisième décan (Soleil)** sont tout aussi étonnants que ceux du deuxième décan. Leur personnalité semble presque la proie de deux êtres : le premier perfide et égoïste cherchant toujours son propre intérêt ; le deuxième sensible, aspirant à un idéal moral. Hélas, ces Ar-Kaïm manifestent généralement la première personnalité de manière continue. La deuxième n'apparaît que par sursauts, s'estompant rapidement comme si une peur intérieure, promesse des pires maux pour ceux qui se tournent vers autrui, les rappelait soudainement à l'ordre.

Les Verseaux

- **Les Verseaux du premier décan (Vénus)** échappent quelque peu au terrible caractère de leur signe avec leurs proches. Ces Ar-Kaïm parviennent à manifester attention et douceur. Mais un Verseau reste un Verseau et ceux du premier décan ne font pas exception à la règle. Au fil du temps, leurs exigences — envers ceux auxquels ils sont attachés — ne font que s'accroître pour devenir des délires sans fin : une façon de répondre à leur nature consiste à tout détruire, même ceux qu'ils crurent aimer.
- **Les Verseaux du deuxième décan (Mercure)** sont proches des Sagittaires du troisième décan. Perpétuels insatisfaits — pour ne pas dire frustrés —, ils ne s'expriment et n'agissent que pour détruire. Mais contrairement aux Sagittaires, le comportement de ces Verseaux est le

reflet de leur rancœur et de leur volonté de se venger du monde entier, qu'ils jugent responsable de leur amertume.

- **Les Verseaux du troisième décan (Lune)** sont peut-être les plus détestés des Ar-Kaïm. Chez eux, la classique amertume des Verseaux laisse la place à une haine froide, à une méchanceté de fond, à un vrai désir de nuire. La vie de ces Verseaux est en fait un véritable enfer de souffrances et d'ombres intérieures. La perfidie et la vilenie de ceux du troisième décan leur servent d'exutoire pour supporter le cauchemar de leur existence.

Les Poissons

- L'émotivité exacerbée des **Poissons devient chez ceux du premier décan (Saturne)** quasiment de la paranoïa. Incapables d'avoir du recul, ils prennent tout pour des attaques personnelles ou des remises en cause. Victimes de délires de persécution, ces Ar-Kaïm oscillent sans cesse entre le repli sur soi et de soudaines bouffées d'agressivité.

- **Les Poissons du deuxième décan (Jupiter)** concentrent en eux tous les traits caractéristiques des Poissons : l'indécision, la discrétion, l'émotivité... Plus contemplatifs qu'actifs, le domaine de l'esprit est souvent leur refuge. Ces Ar-Kaïm deviennent généralement de grands penseurs, observateurs de leur temps et de son évolution.
- **Les Poissons du troisième décan (Mars)** vivent une contradiction. Emplis de désirs, ces Ar-Kaïm parviennent rarement à se décider à se mettre pleinement en mouvement et à aller jusqu'au bout de leurs envies. Ils oscillent entre retenue et volonté d'agir. Ils se cantonnent donc souvent à intervenir sur des points d'équilibre puis à laisser les choses se faire d'elles-mêmes...

RUMEURS PLANÉTAIRES

Les Ar-Kaïm, liés aux signes astrologiques, tirent des pouvoirs magiques, leurs Talents, du zodiaque. Or, ils sont aussi liés, via les décans, aux huit planètes du système solaire. De cette évidence, une rumeur est née. Des Ar-Kaïm, en explorant leur nature et leur rapport à l'univers, auraient découvert une nouvelle source de pouvoir : les planètes ! Ainsi, ils auraient développé des Talents liés à Jupiter, Mars, Saturne... Certains Ar-Kaïm réfutent cette idée et font remarquer que les Talents connus — reposant systématiquement sur une Maison et sur un Ka — reflètent déjà les rencontres entre les signes et les planètes et intègrent déjà les forces de ces dernières. Malgré tout, la rumeur court toujours.

LA VISION-KA

TECHNIQUES

Passage en Vision-Ka

Un Ar-Kaïm accède automatiquement à ses sens-Ka en se concentrant un court instant. Le temps d'une Action exclusive, le corps est secoué de quelques spasmes puis ses yeux se révulsent.

À la fin du tour, l'Ar-Kaïm reprend le contrôle de son corps et les tremblements cessent. En revanche, les yeux restent révulsés. Se maintenir en Vision-Ka ne nécessite aucune action particulière, mais les activités réflexes du corps sont paralysées et tout geste demande un effort de concentration de la part de l'Ar-Kaïm. Ainsi, toute manipulation d'objet ou tout exercice demandant une précision motrice est soumis à un modificateur de circonstance de – 3. Pour tout exercice physique d'envergure (courir, nager, escalader, etc.), il est de – 4 et de – 6 pour les combats.

Maintien en Vision-Ka

La Vision-Ka est dangereuse pour le corps humain. Elle risque d'atrophier ses sens. Rester en Vision-Ka plus d'une heure est dangereux pour l'Ar-Kaïm. Au-delà de ce temps, celui qui désire prolonger sa vision doit faire un test d'Initié Peu Difficile. Les effets varient selon la grille suivante.

Une Réussite permet de continuer la Vision-Ka.

Un Échec interrompt la Vision-Ka et l'Ar-Kaïm doit attendre vingt-quatre heures pour l'utiliser à nouveau. Il doit de suite réussir un test d'Endurant Peu Difficile ou perdre l'un des cinq sens du simulacre.

En cas de Maladresse, l'Ar-Kaïm risque de gagner une « puce » de Khaïba (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 152) et doit refaire un test d'Initié Peu Difficile. Une nouvelle Maladresse laisse définitivement l'Ar-Kaïm dans la Vision-Ka, dévoré par le Khaïba.

Vision-Ka sélective

Il est possible pour un Ar-Kaïm de se concentrer plus spécifiquement sur les Champs magiques. Il gagne alors en finesse dans son analyse et est plus à même de percevoir la richesse et la diversité du monde occulte. Dès lors, la Vision-Ka est considérée comme une Action exclusive et l'Ar-Kaïm doit réussir un test d'Initié pour repérer certains détails. Sauf mention contraire, le test est Assez Difficile.

LE MONDE EN VISION-KA

En Vision-Ka, le monde n'apparaît qu'au travers des Champs magiques. Chacun a sa coloration et sa fluctuation particulière. La forme des objets et des reliefs se découpe dans la luminosité des Champs solaires. Cependant, il est évidemment impossible de définir les couleurs ou les textures. En revanche la Vision-Ka n'est pas soumise aux restrictions de luminosité et permet donc de voir en pleine obscurité.

Le réseau invisible

La Vision-Ka d'un Ar-Kaïm dépend évidemment des Ka qui composent son Cœur. Les descriptions qui suivent prennent en compte ce fait. N'oubliez jamais ceci : **il est totalement impossible d'effectuer une Vision-Ka sélective pour analyser un Champ magique que l'on ne possède pas dans son Cœur.**

Les **Champs élémentaires** étrangers ont tous la même apparence. Il s'agit de filaments fantomatiques et vaguement translucides, n'émettant aucune luminosité propre. Si l'Ar-Kaïm est toujours capable de les repérer, il ne peut en revanche tenter de les identifier qu'en se focalisant dessus. Cela n'est possible que s'il possède par ailleurs un Élément dans son Cœur. Un test d'Initié Assez Difficile est donc nécessaire.

Les **Champs de Feu** arborent des couleurs chaudes : rouge, jaune, orange... Peu denses et fins, ils sont environnés de nombreuses flammèches. On trouve très facile-

ment des Champs de Feu près des volcans, des feux naturels, des sources de chaleur ou de combustion, durant des orages.

Les **Champs d'Air** prennent la forme de longues volutes blanches et bleues. Ils ont souvent une consistance duveteuse et même onctueuse. On trouve des champs d'Air presque partout sur la surface de la Terre, mais ils se concentrent sur tous les sommets, naturels ou humains, et accompagnent les vents et les tempêtes.

Les **Champs d'Eau** sont particulièrement mobiles, ils changent de forme à tout instant et épousent la forme des objets qu'ils rencontrent. Ils sont animés par des courants contraires qui les déforment sans cesse, prenant une couleur variant entre le bleu et le vert. Les Champs d'Eau sont les plus nombreux sur Terre et se trouvent près de tout point d'eau.

Les **Champs de Terre** sont immobiles et statiques. Ils prennent des formes cubiques aux arêtes tranchées ou se modèlent en de longues surfaces planes. Ils sont lents à se déplacer et sont souvent striés d'anciennes cassures. Ces Champs ont une coloration marron et verte, automnale. On les trouve près de grandes montagnes, dans des déserts de cailloux, des forêts et de grandes plaines.

Durant un **Plexus**, l'Ar-Kaïm voit les rayons d'un même Champ magique se rencontrer, se percuter et bouillonner dans un même élan. Lors d'un **Nexus**, les courants élémentaires entament une sérénade dictée par la loi des oppositions, chacun prenant un temps l'ascendant sur les autres.

Les **Omphalos** sont un peu plus particuliers. Le Champ magique est ancré dans la matière qui l'environne. Énergie et matière ne font alors plus qu'une. Conséquence directe, le courant élémentaire semble plus discipliné, capturé dans l'environnement. Mais c'est un leurre, réveiller cette énergie peut s'avérer dangereux. Par une Vision-Ka sélective, l'Ar-Kaïm est à même de percevoir cette violence sourde qui ne demande qu'à s'éveiller...

Les **Lignes Ley** forment des marques dans la trame subtile. Le Champ magique qu'elles contiennent est contraint d'évoluer dans un espace réduit, cela augmente parfois ses remous de façon inquiétante. Même les Lignes Ley asséchées, celles qui ne contiennent plus d'effluves élémentaires, restent perceptibles. Une structure diaphane et légère persiste encore pendant longtemps, visible seulement par un test d'Initié Difficile en Vision-Ka sélective.

Les **effets-Dragon**, les **créatures de Kabbale** et les **Entités** ont exactement la même apparence en Vision-Ka qu'en vision humaine, si tant est que celles-ci soient visibles.

Les **Champs de Lune** sont plus insaisissables. Argentés et à la luminescence dorée, ils forment des figures aberrantes, surréalistes. Ils s'étendent généralement dans les lieux propices à la folie, aux émotions fortes et dans ceux où se réfugient tous les comportements « déviants » de la société.

Les **Champs solaires** sont partout. Ils ne se manifestent pas en filaments, mais forment une luminosité dorée, peu puissante, qui baigne toute chose. Parfois, il peut arriver qu'un Ar-Kaïm ait une étrange vision : la lumière dorée peut se concentrer en certains endroits et former un « mirage » : un décor ou une scène fantomatique ne durant qu'un instant. Bien souvent, l'Ar-Kaïm pourra se rendre compte que ce lieu est chargé, historiquement ou analogiquement. Parfois, ce peut-être même des êtres humains qui provoquent un tel phénomène. Les Ar-Kaïm relient intuitivement ces phénomènes aux Plans subtils.

Les Ar-Kaïm ont le don de détecter intuitivement les **Portes** des Akasha. En passant en Vision-Ka, ils aperçoivent alors un miroitement particulier des Champs solaires autour de la Porte. En réussissant un test d'Initié Difficile lors d'une Vision-Ka sélecti-

ve, une manifestation fugace de l'Akasha apparaît à l'Ar-Kaïm.

L'**Orichalque** est le fléau du monde magique. Chaque Champ magique porte en lui l'héritage de l'Orichalque. Un Ar-Kaïm portant en lui de l'Orichalque est capable de ressentir ce phénomène. Les samedi du 20 janvier au 18 février, de petits nodules d'Orichalque se fixent sur différents éléments métalliques. Ces apparitions sont très rares. Cependant, tout Ar-Kaïm a au moins eu l'occasion d'observer une fois ce phénomène. La charge de ces nodules n'est pas assez puissante pour affecter individuellement les Champs magiques, les autres Immortels sont d'ailleurs totalement inconscients du phénomène. Le mélange de phobie, d'absolue certitude de tout savoir et de dédain envers les Ar-Kaïm fait que cette information n'est pas près de se répandre.

Quant aux véritables objets chargés en Orichalque, ils apparaissent dotés d'une sombre aura, évoluant entre le noir et le gris sombre en des reflets vaguement métalliques. Dans certains profonds souterrains, il est possible d'apercevoir d'autres nodules évoluant librement à la surface du sol. Ils fusionnent entre eux et forment de longues « lames » d'Orichalque, souvent corrosives pour les Champs magiques.

La **Lune Noire** est « transparente » à tout Ar-Kaïm qui ne la possède pas dans son Cœur : il doit réussir un test de Vision-Ka sélective pour la distinguer, plaquée sur les autres Champs magiques.

Pour les autres, la Lune Noire évolue d'abord dans les Champs de Lune. Elle apparaît alors sous forme de lambeaux noirs, dissimulés dans l'éclat lunaire argenté. Pour les Nephilim, la présence du Champ maudit s'arrête là. En réalité, la Lune Noire est presque partout, avec néanmoins une densité très variable. Elle se déplace très lentement, visqueuse comme une marée de pétrole, mais sa surface est agitée d'étranges remous.

En certains endroits pourtant, le Champ maudit est particulièrement puissant. À tel point que même les Ar-Kaïm n'ayant pas la Lune Noire au sein de leur Cœur sont capables de le percevoir. Ces lieux sont appelés les **poches-bitume** par les Révélés. Ils ont d'étranges effets sur les Serpentaires. En effet, ces derniers sont affectés d'illusions auditives. Un test d'Initié Difficile est nécessaire pour tenter de mieux écouter. L'Ar-Kaïm entend alors une sorte de mélodie lugubre, parfois cacophonique, parfois harmonieuse. Il est incapable de comprendre l'origine du phénomène et encore moins de le maîtriser. Un Serpentaire ferait mieux alors de ne pas rester trop longtemps dans une poche-bitume. Ce parasite sonore peut provoquer des dérèglements psychologiques importants. L'Ar-Kaïm est peu à peu envahi de pulsion de mort. Il se sent englué dans une nappe de Ka-Lune Noire. Avec l'expérience, il est possible d'atténuer ces conséquences, mais les plus jeunes sont immanquablement soumis à une forte pression psychologique qui peut conduire à la paranoïa, à la mutilation ou au suicide. Au contraire, les Serpentaires les plus anciens prennent de plus en plus goût à ces lieux.

Cas particuliers

Le **Cœur** d'un Ar-Kaïm est toujours un flot d'énergies. Les Ka forment une tresse multicolore formée d'un à sept piliers torsadés. Un pilier pour chaque Ka. Mais au cœur de cette tresse brille un éclat incandescent, une épine dorée : le Ka-Soleil de l'Ar-Kaïm. Le Cœur est agité, il semble toujours instable. En Vision-Ka, un Ar-Kaïm est toujours en mesure de déterminer à quelle Maison appartient son vis-à-vis. Les agitations et la nature même du Cœur dépendent en effet grandement de l'influence des Éthers.

Le **Khaïba** peut affecter un Ar-Kaïm. Son Cœur devient alors un maillage boursouflé de kystes et de tumeurs. Le phénomène est d'autant plus visible que le Khaïba est avancé. En phase d'infection, seul un test d'Initié Difficile permet de voir le phénomène. En deuxième phase, les effets sont visibles normalement avec une Vision-Ka sélective. En phase terminale, le Cœur est totalement déformé.

Les **Nephilim** sont formés des cinq Éléments : Eau, Terre, Feu, Lune, Air. Ces Éléments s'agencent autour du noyau de Ka-Soleil de l'humain en une forme que l'on appelle le Pentacle. Les Nephilim aiment à faire apparaître d'étranges motifs dans leur Pentacle. Des arabesques en forme de glyphes ou de runes arpentent donc les Éléments. Généralement, plus le Nephilim se dit proche de la sagesse, plus son Pentacle est chargé de ces ornementations.

Les **Selenim** sont constitués d'une sphère noire parfaite, au centre de laquelle luit une faible lueur dorée, Ka-Soleil étouffé par le Ka-Lune Noire. Elle est entourée d'un halo sombre, un brouillard qui masque partiellement les étranges éruptions de la sphère. En effet, le Noyau du Selenim expulse parfois des tentacules acérés de Lune Noire qui replongent immanquablement dans la sphère. Certains Selenim sont accompagnés d'une forme sculptée dans le Ka-Lune Noire, une sorte de gigantesque pantin, une ombre suivant le Selenim pas à pas.

Les **humains** possèdent tous du Ka-Soleil, en quantité variable. Le Ka-Soleil apparaît comme une épine dense et lumineuse, autour de laquelle brillent quelques flammèches dorées. En se concentrant bien, un Ar-Kaïm peut étudier la forme exacte de cette épine. Il peut alors s'apercevoir que sa forme n'est pas très éloignée de celle de la tresse de Ka formant son Cœur. Certains Ar-Kaïm ont même fait un rapprochement avec la structure en double hélice d'une molécule d'ADN. Quoi qu'il en soit, l'épine solaire a effectivement une forme que son éclat ne permet pas de définir réellement.

ÉCLATS DU SAVOIR

IMMORTELS

Nephilim

« Tu veux savoir ce qu'est un nephilim, pas vrai ? Imagine un gus vêtu comme dans un mauvais film de science-fiction, avec des couleurs bizarres et une tronche tout droit sortie de *L'Île du docteur Moreau*. Toujours pontifiant, hautain et totalement égocentrique. Le pire, c'est quand ils parlent. Maître Capello, à côté c'est d'un reposant ! Tu veux que j'te dise ? C'est bien simple, on a l'impression qu'ils mettent une majuscule à chaque mot. Parce que tu comprends, eux ils savent forcément mieux que toi ce que ça veut dire. Ils savent tout mieux que tout le monde, à vrai dire. Je te le dis, pas besoin d'utiliser la vision-ka, on les repère à dix kilomètres, avec leurs costumes bariolés. Vas-y que je te mette un peu de vert du Secret — note la majuscule ! —, de blanc de Pureté, de bleu de Sagesse et blablabla... Et plus ils ont une tronche de cake, plus ils sont contents ! Après ça, ils vont te faire tout un discours sur la nécessité d'être discret face aux méchants humains. Tu parles ! C'est surtout qu'il faut tout appeler comme eux. Une boule de feu, c'est pas bien. Non, les lumières des forêts de feu de Pharphar, ça, ça tape ! Moi, je vois pas en quoi c'est plus discret... »

Münk, Gémeaux du troisième décan
Paris, 2001

« À l'heure de la Révélation, il apparaît que nous n'avons pas su gérer l'arrivée de nos jeunes frères. Oui, vous êtes nos frères. De jeunes esprits, forts mais instables. Vous avez besoin d'être forgés. Je comprends ta colère. Les miens t'ont traité en moins que rien. Pire, certains t'ont vu comme un ennemi. Ce n'était pas très intelligent de leur part, j'en conviens. Mais la Vérité est une quête difficile et la tare de l'esprit, le Préjugé, emplit nos Pentacles aussi facilement que le cerveau des hommes. Maintenant, ce n'est pas forcément une raison pour pointer cette arme sur moi. Tu sais bien que je suis Immortel, que ton jouet ne peut rien contre mon Moi réel. Tu dois admettre que ta rage n'est pas une arme, ni une armure. Bien au contraire, c'est ton talon d'Achille. Le creux par lequel s'immisceront en toi les Larves

de l'Aveuglement Définitif. Et alors, Ar-Kaïm, tu ne seras plus qu'une étoile scintillant dans le vide. Une étoile dont le clignotement... [PAN !] »

Dernières paroles d'un Nephilim avant le coup de feu dramatique, suivi d'un :

« C'est beau quand tu parles, mais c'est mieux quand t'es mort ».

Smoke, Scorpion du premier décan
Lyon, 2000

Selenim

« Bon, mis à part leur noyau, je ne vois pas en quoi les selenim sont fondamentalement différents des nephilim. Leur comportement à notre égard est identique, ou presque. Nous sommes des moins que rien pour eux. Après tout, nombre d'entre eux ne sont jamais que d'anciens nephilim. La propre ségrégation dont ils font l'objet ne leur a apporté aucune tolérance. Bien au contraire. Pour certains, c'est presque un crime de porter de la lune noire parmi d'autres éléments. Comme si elle était pour eux une amante possessive et exclusive.

Ce sont des monomaniaques, ils ne voient la vie que sous l'angle déformé de leur nature. Ils sont pathétiques. La richesse de notre cœur nous permet de nous affranchir plus facilement de la soumission qu'amène la lune noire. Mis à part ceux du Serpentaire, peut-être.

Bref, il ne vaut mieux pas s'attendre à beaucoup d'égards de leur part. Nous cumulons trop de "tares". Créatures mi-humaines, dotées d'éléments... Ça doit leur faire quelque chose, je ne sais pas... »

Jack Rose III, Poissons du premier décan
Bruxelles, 2002

« Il ne faut pas exagérer. J'ai notamment eu l'occasion de rencontrer un selenim qui se disait "naturel". Il n'avait jamais été nephilim. Je ne sais pas trop comment il est né, toujours est-il qu'il subissait de la part de ses pairs un ostracisme presque aussi fort que celui que nous infligent les nephilim. Une sorte de nouvelle génération de selenim, en somme. Une nouvelle génération qui, comme nous, ne connaît rien des vieilles histoires. Les vieilles rancœurs, les haines séculaires et les traditions pesantes ne les concernent pas plus que nous. D'une certaine manière, ils sont plus proches de nous que des autres selenim. Nous nous comprenons. »

Jérémie, Balance du troisième décan
Bruxelles, 2002

Humanité

Profanes

« Les villes, la pluie, la pollution... L'air est irrespirable. Entre les hydrocarbures, la sueur, la crasse, les fientes... Ils sont si misérables. Ils ont bâti un monde qui ne repose que sur une chose : la merde. Ils vivent de leurs déchets, en un cycle infernal. Un circuit fermé qui les étouffe. Ils sont aveugles. La banalité, la routine d'un quotidien terne comme l'asphalte. C'est comme ça que je les appelle, les « petits-gris ». Ils vivent avec leurs ornières, en sourdine. Je ne suis plus comme eux. C'est comme si je montais au plus haut de la tour Eiffel, un jour de forte pollution. Je vois le nuage en-dessous de moi. Et le ciel pur au-dessus. Et moi entre les deux. Dans un équilibre instable. Je ne peux pas monter, je ne peux que tomber. Je finirai forcément par tomber. C'est une question de temps. Eux, les humains, ils vivent dans une fange de pétrole. Le bitume, le plastique, l'essence, leurs fards. Tout a une même origine. Je les hais. Ils sont si misérables. J'ai été comme eux. Un cafard. Je ne sais pas ce que je suis aujourd'hui. Je ne veux plus être comme eux. Je *vis !* »

Janus Sklarsz, Cancer du deuxième décan
Paris, 1998

Arcanes mineurs

« Non mais tu les as vus ? Je suis vraiment censé avoir peur d'eux ? Non mais attends. Moi l'orichalque, j'en fais qu'une bouchée ! Qu'ils viennent ! Ils vont connaître leur douleur. Y'en a marre, on les espionne depuis trois jours. Dis-moi oui, je te fais un petit pétard dont j'ai le secret. Je fais tout péter. Je vais réduire leur caserne en cendres, moi. Ils sont ridicules avec leurs épées et leurs cottes de mailles. On dirait un GN ! Laisse-moi faire, tu vas voir ce que c'est que la haute technologie. Crois-moi Arkel, on n'a plus rien à apprendre d'eux. En plus quand je vois leurs bambins faire leurs veillées aux flambeaux, ça me fout la rage. Je te les crameraï tous, moi ! »

Métus, Bélier du premier décan
Sud de la France, 2002

« Je ne sais pas trop quoi en penser. Ils sont nos ennemis, non ? Enfin, je suppose. Encore que je ne comprenne pas trop leurs raisons. Je ne leur ai rien fait, moi. Ces histoires de combats séculaires, c'est bien dans *Roméo et Juliette*. Aujourd'hui, c'est un peu surfait, non ? Je ne me sens pas l'âme d'un Montaigu. Je ne vais pas me mettre à dessouder quelqu'un juste parce qu'on me dit : "bouh c'est un méchant, c'est un rose-croix". Je ne sais même pas ce que c'est moi, un rose-croix !

Le premier qui m'en a parlé, je l'ai d'abord pris au sérieux. Ensuite, quand il m'a dit : "ils sont sournois, trompeurs, ils se déguisent et frappent en traître. Leur aspect est désagréable et artificiel… ", j'ai compris que, tout nephilim qu'il était, il m'avait l'air sacrément jeté. En tout cas, il avait trop lu *Mein kampft*. Les raccourcis fumeux, ce n'est pas vraiment mon truc. Tout jeunot que je suis, il ne faut pas me prendre pour une larve qu'on éduque.

Je ne suis pas un nephilim. Je pense que je peux les comprendre, ces humains. Dans la bouche des autres immortels, ce mot semble forcément péjoratif. Un humain, c'est un moins que rien. À peine un pion. Forcément, ça calme. Ils oublient un peu vite que j'ai été humain, moi. Ben oui, j'ai passé mon enfance à regarder la télé, à lire des BDs. Ça laisse des traces. Alors le coup du "il faut toujours se méfier des humains", moi, je n'adhère pas. On doit bien pouvoir s'entendre. Tant qu'ils ne me marchent pas sur les pieds. Pour le reste, ce n'est pas ma guerre. »

Achernar, Scorpion du troisième décan
Berlin, 1993

L'Astral

Akasha

« C'est alors que je l'ai vue… J'étais en vision-ka et j'observais le jardin. Bon, je dois bien avouer que c'était une soirée bien arrosée. Je ne sais plus trop comment, mais nous étions parvenus à nous retrouver dans les jardins du château. C'était calme, féerique. J'ai voulu voir les champs magiques. Tout le jardin baignait dans une lueur dorée reposante. C'était beaucoup plus lumineux que d'habitude. La lumière n'était pas diffuse, elle formait un hémisphère, au-dessus des jardins. C'était magique, vraiment. Puis des formes ont émergé. Une scène s'est superposée au jardin. Le décor a changé, des personnages évoluaient dans les allées. Le phénomène n'a pas duré longtemps. Mais j'ai bien vu ce qu'il se passait. Comme dans ces vieux films à costumes, avec les perruques, les rubans, les chemises à jabots. J'ai cru avoir voyagé dans le temps. Bon, j'avais trop bu, c'est sûr. »

Témoignage anonyme
Versailles, 2002

« La faculté des Ar-Kaïm à détecter les Portes, de façon totalement innée, est une preuve d'un lien profond entre eux et les plans subtils. La nature réelle de ce lien nous est proprement inconnue. S'agit-il d'une conséquence directe de l'intégration du Ka-Soleil dans le Cœur ? De la preuve d'une emphase particulière entre les Ar-Kaïm et la conscience Ka-Ïa ? Ou plus simplement d'une simple capacité humaine à

rêver alliée à une conscience aiguë des Champs magiques ? Nos études liminaires sur les Ar-Kaïm ne nous permettent pas encore de définir réellement leurs pouvoirs. Il serait cependant particulièrement intéressant d'observer les pulsations des Éléments d'un Ar-Kaïm plongé dans le sommeil et propulsé dans un akasha. L'accord de ses éléments avec les vibrations propres d'un akasha pourrait ainsi nous permettre de reproduire l'expérience. Soit sur un Nephilim, soit pour définir une charte akashique de correspondance élémentaire… »

Anti-Terres

« Ce sont des mondes dangereux. Même pour nous qui sommes, d'une certaine façon, plus en phase avec l'astral que les nephilim. Les anti-terres sont des lieux où la violence, l'horreur et le gore sont d'une banalité proprement effrayante. Même pour nous, immortels, l'expérience est traumatisante. Ce n'est pas tant la lune noire ou l'orichalque que la situation de fait qui nous est mortelle. Les créatures que l'on peut croiser sont de véritables tortionnaires. Le pire sadique psychopathe est un enfant de chœur à côté. Si généralement les entités de lune noire ne sont pas des anges, là-bas c'est bien pire. Évidemment, la plupart des habitants de ces contrées font surtout office de victimes. Elles subissent éternellement les tourments de quelques autres habitants. »

Adam, Sagittaire du premier décan
Pretoria, 1987

Épiphanie

La Pavane

« Je l'entends. Pas toujours non, mais je suis persuadé qu'elle est toujours présente. Un jour, je serai capable de réellement l'écouter. C'est tellement dur à expliquer. Impossible de se l'imaginer. Il faut l'entendre. C'est un appel. Je ne sais pas d'où elle vient. Elle m'est destinée. C'est le sol même qui m'appelle. Le sous-sol. Les abysses du monde. Seuls certains lieux me livrent le secret de cette musique morbide. Morbide et mortifère. Plus je l'entends, plus mon esprit — mon cœur, mon âme ? — semble envahi par le flot creux qu'elle charrie. Oui, un flot creux. On se sent véritablement noyé par une onde. Une onde froide et glacée, mais reposante et calme. Douce comme la mort. Que sais-je de la mort ?

Derrière ces accents toniques, j'entends aussi des chants. Un millier — que dis-je, un milliard — de voix s'unissent pour former ce long écho obsédant. Depuis, je reviens chaque nuit. Depuis trois mois, en ce lieu. Un cimetière… de voitures. Une casse. Les lots de métal s'entassent, à côté du verre et du caoutchouc. Un vaste chaos rationalisé, rongé par la rouille. Elle est partout. L'entropie. Vanité d'un univers ordonné pour mourir.

Je suis sûr qu'un jour je percerai son mystère. Alors je comprendrai tant de choses. La mort, l'esprit, l'au-delà. Spiritisme, thanatologie, nécromancie : on peut lui donner le nom que l'on veut, j'apprendrai à la comprendre, à l'utiliser. L'appel reprend. Je m'arrête et j'écoute… »

Nathaniel, Serpentaire,
Région parisienne, 1995

Qiyas

« Il vient un temps où nous devons vivre par nous-mêmes. Nous ne sommes pas les larbins des autres immortels. Nous ne pouvons éternellement nous définir en fonction des autres. Les premières années sont dures, mais, immanquablement, nous ressentons un jour un nouvel appel. Passés ces temps d'errance, d'introspection et de peur, nous sommes amenés à réaliser notre place dans l'univers. Oui, nous sommes les fils des étoiles. Les douze constellations sont nos mères créatrices. Les champs magiques ne sont que l'eau d'un bain. Le temps viendra pour chacun de comprendre, de saisir sa place. À lui alors de transmettre sa révélation aux plus jeunes. N'espérons aucune aide des autres immortels. Ils ne nous sont d'aucune utilité. Ils n'ont rien à nous apprendre.

Nous sommes les derniers nés. Notre complétude est nécessairement la marque d'une profonde symbiose avec le monde. Ouvrons-nous. Notre cœur est une fleur qu'il nous faut cultiver, puis laisser s'épanouir. Ses pétales rayonneront alors autour de nous. Ils seront notre nimbe de lumière.

La méditation peut-être un moyen de percer l'affreuse gangue qui nous empêche de nous révéler. Dans les plus hautes cimes du monde, au plus loin du sol misérable et au plus près des étoiles. Nous pouvons devenir les mahatmas. Les adeptes d'une nouvelle voie. Nous sommes des êtres solaires et stellaires. Les énergies cosmologiques circulent en nous. Elles n'attendent que notre affirmation pour fertiliser la Terre. Alors la qiyas s'ouvrira à nous. »

Texte attribué à Omraâm, Ar-Kaïm aîné Diffusé en 1969, Nagpur

Quêtes

« Vous savez ce qu'est l'*axis mundi*? C'est le cœur de l'influence des Maisons, sur la Terre. C'est par là que passent les énergies des constellations avant de nous abreuver. Seulement voilà, personne ne sait où cet axis se trouve parce qu'un nephilim a décidé, tout seul comme un grand, que c'était pas bien que tout le monde le sache. Ce nephilim, c'est Atalante. La Fugitive, qui fait bien de courir sans quoi je lui foutrais mon pied au derrière, moi ! Et tous ces crétins de "Fils des Éthers", ils ne trouvent rien de mieux que de la vénérer comme une sainte nitouche et d'en faire

Arthor, Maître de vie de la Tempérance
Symposium de Londres, 2000

une espèce d'idéal féminin digne d'un roman poussiéreux. Je crois rêver ! Et pendant ce temps-là, le trésor le plus précieux de notre race est tenu éloigné de nous. Encore une fois, ces maudits nephilim nous imposent leurs lois absurdes. Toujours la même rengaine sur l'importance de la Quête — avec la majuscule s'il vous plaît ! "La fin justifie les moyens", eux, ils font semblant de ne pas connaître. Ils trouvent ça grossier. Ils préfèrent passer trois siècles à poursuivre une grande timide névrotique, plutôt que de la foutre en cage.

Oui, moi aussi je suis un poursuivant de l'Atalante. Mais je ne m'amuse pas à lui faire un joli jardin pour l'accueillir et lui offrir des fleurs. Croyez-moi, je saurai la recevoir moi. Son molosse, le kalidon, je vais lui faire bouffer mon orichalque. Et à elle, je vais lui retourner deux claques. Après ça, elle fera peut-être moins la maligne. L'*axis mundi* est sans doute le secret de notre existence. Je ne laisserai pas l'obsession des nephilim pour les symboles illusoires empêcher notre épiphanie. »

Smoke, Scorpion du premier décan
Château de Kerjean, 1999

« Sincèrement ? Je pense qu'il faut arrêter cinq minutes le trip "on est des jeunes rebelles, on boit de la bière et on rote sur les nephilim". Tu t'es au moins demandé une fois pourquoi tu existais, pas vrai ? Fais pas ton *warrior*, Smoke, tu as eu tes moments de doute, comme tout le monde. L'Atlantide, ce n'est pas se taper des vieux bouquins poussiéreux et lécher les bottes des nephilim. Ça fait partie de notre histoire. Oui, on a une histoire, nous aussi. Je sais bien ce que tu en penses. "Pas de passé, juste l'avenir" ?

C'est trop facile. Nous ne sommes pas sortis de rien. Nous sommes une réaction, Smoke. Les anti-corps d'un monde qui meurt. L'effet Gaïa, tu ne connais pas ? Je crois que la Terre a eu une sorte de sursaut. Pour tenter d'intégrer l'orichalque et la lune noire, elle nous a façonnés. Bref, pour en revenir à l'Atlantide, je pense sincèrement qu'on peut trouver les réponses à certaines questions. Atlantide, ce n'est pas des vestiges pour archéologue. Atlantide, c'est le secret. Dans sa chute réside notre fondation. Le temps sacré, Smoke. Tu en as déjà entendu parler ? Les nephilim y voient l'évocation des temps atlantes. Avant leur chute. Si c'est vraiment un instant intemporel, il doit être possible de le rejoindre. Il doit se trouver quelque part, dans le monde astral. Je pense même qu'il ne s'agit pas des temps atlantes. Non, c'est l'instant T. Le moment, bref comme un coup de tonnerre, où la chute à été consommée. Lorsque l'orichalque a frappé la Terre. Durant cet instant, maintenant éternel, le temps s'est figé. Et c'est dans cet instant que se trouvent nos origines. J'en suis persuadé. »

Hope, Lion du deuxième décan
Îles Canari, 2001

« Cela fait maintenant plusieurs années que je m'intéresse à l'histoire des nôtres. La tâche n'est pas aisée. Nous ne sommes pas des immortels liés à l'écrit. Nous préférons le vivant, la parole. Malheureusement, sans aucune tradition orale, nos témoignages se perdent. Pour beaucoup d'entre nous, nous sommes une race jeune. Je suis persuadé du contraire. Hélas, nous ne sommes pas comme les autres immortels. Nous perdurons bien plus difficilement. Bien souvent, les lignées s'éteignent et c'est la mort assurée pour nous. Il doit cependant exister des lignées encore actives. Certains d'entre nous ont dû réussir à passer les siècles.

Bien souvent, on invoque Louis comme le plus ancien d'entre nous. Penses-tu ! Nous n'existerions que depuis un siècle ?

As-tu déjà entendu parler des argonautes ? La toison d'or ? Je suis intimement persuadé que Jason fut le premier des nôtres. Oui bien avant le XX^e^ siècle, nous marchions déjà sur la Terre, comme disent les incarnés. À travers les époques, Jason a pu se perpétuer. Sa lignée a amené les plus grands découvreurs de mondes de l'humanité. Des explorateurs. D'après mes recherches, cette lignée a dû être fondée sur l'île

de Lemnos. Je ne sais pas s'il en existe encore des traces. Je compte m'y rendre bientôt. M'accompagneras-tu ?

Difficile de te résumer la situation et le parcours que j'ai emprunté pour arriver à cette conclusion. Disons que j'ai pu acquérir la preuve de l'existence d'une véritable fraternité se considérant comme l'héritière des argonautes. C'est une famille secrète. Pour les incarnés, il s'agit d'une vulgaire société secrète. J'ai personnellement acquis la certitude qu'il s'agit bien d'une famille et non d'une secte. Eux aussi sont à la recherche de Jason. Ils ont développé d'étranges rites. Je ne saurais dire s'ils sont magiques, mais ils se réfèrent encore aujourd'hui à des "mystères orphiques". Ils pensent réellement pouvoir entrer en contact avec Jason et l'appeler pour qu'il renaisse alors sous les traits de l'un des argonautes, l'un de ses descendants.

Il faut bien l'avouer, malgré certaines preuves, l'essentiel de ma théorie reste hypothétique. Je n'ai guère eu d'aide de la part des incarnés. Ceux que j'ai rencontrés ont préféré garder le silence ou se réfugier derrière le sarcasme. Je t'ai sans doute déjà parlé de Malarmat, non ? Et bien même lui s'est fermé comme une huître lorsque je lui ai présenté un fragment d'un rite "orphique" des argonautes. Tout cela cache de bien curieuses choses... »

Rigel, Vierge du troisième décan
Argos, 2000

STASE ET AR-KAÏM

Malgré leur jeunesse et la méconnaissance des acteurs occultes à leur sujet, les Ar-Kaïm ne sont pas à l'abri de se voir liés à une Stase. Cela peut sembler un avantage plutôt qu'une malédiction car la Stase peut leur permettre d'échapper à la mort, mais elle est surtout un moyen pour les initiés humains de les transformer en Homoncules.

Généralement, les initiés qui lient un Ar-Kaïm à une Stase ont un important dossier sur son compte — ils fichent notamment sa famille et ses amis — et, à moins qu'ils n'aient été éliminés lors de l'évasion ou du sauvetage du Révélé, ils cherchent à retrouver leur « Homoncule » par le biais de ses connaissances.

De la fabrication des Stases

Les premiers initiés qui fabriquèrent des Stases pour les Ar-Kaïm ne le firent que dans un seul but : transformer les Révélés en Homoncules. En effet, pour créer un Homoncule, il faut des Terres rares le résidu de combustion de Ka-éléments par de l'Orichalque et comme les Ar-Kaïm résistent à l'Orichalque, il est impossible d'en obtenir à partir des Ka de leurs Cœurs.

On ne sait pas qui fut à l'origine de la première Stase pour Ar-Kaïm, mais il est probable que ceux-ci connaissaient les rituels permettant de lier un Selenim à une Stase. En effet, le processus pour les Révélés est proche de celui pour les maudits. Les initiés humains utilisent la Stase d'un Nephilim dispersé et lient les Terres rares qui y sont contenues au Cœur de l'Ar-Kaïm. Ensuite, ils obligent l'Immortel à effectuer le rituel de la Transmigration du Cœur dans les Terres rares.

À ma connaissance, seuls quelques Chapelles Mystes et certains Collèges Rose+Croix connaissent les rituels permettant de fabriquer des Stases pour les Ar-Kaïm et de transformer ces derniers en Homoncules. On ne sait pas non pas quand exactement fut créée la première Stase pour Révélé, mais il est fort probable que cela eut lieu après le début de la seconde guerre mondiale.

Du lien entre un Ar-Kaïm et sa Stase

La Stase d'un Ar-Kaïm peut se remplir grâce à des Plexus ou des Nexus selon les mêmes règles que pour les Stases des Nephilim.

Un Ar-Kaïm peut tout à fait pratiquer la charge magique sur sa propre Stase. Comme celle-ci ne contient que des Ka-éléments, le Révélé ne peut se charger dans aucun autre Ka que ceux-là.

De la mort

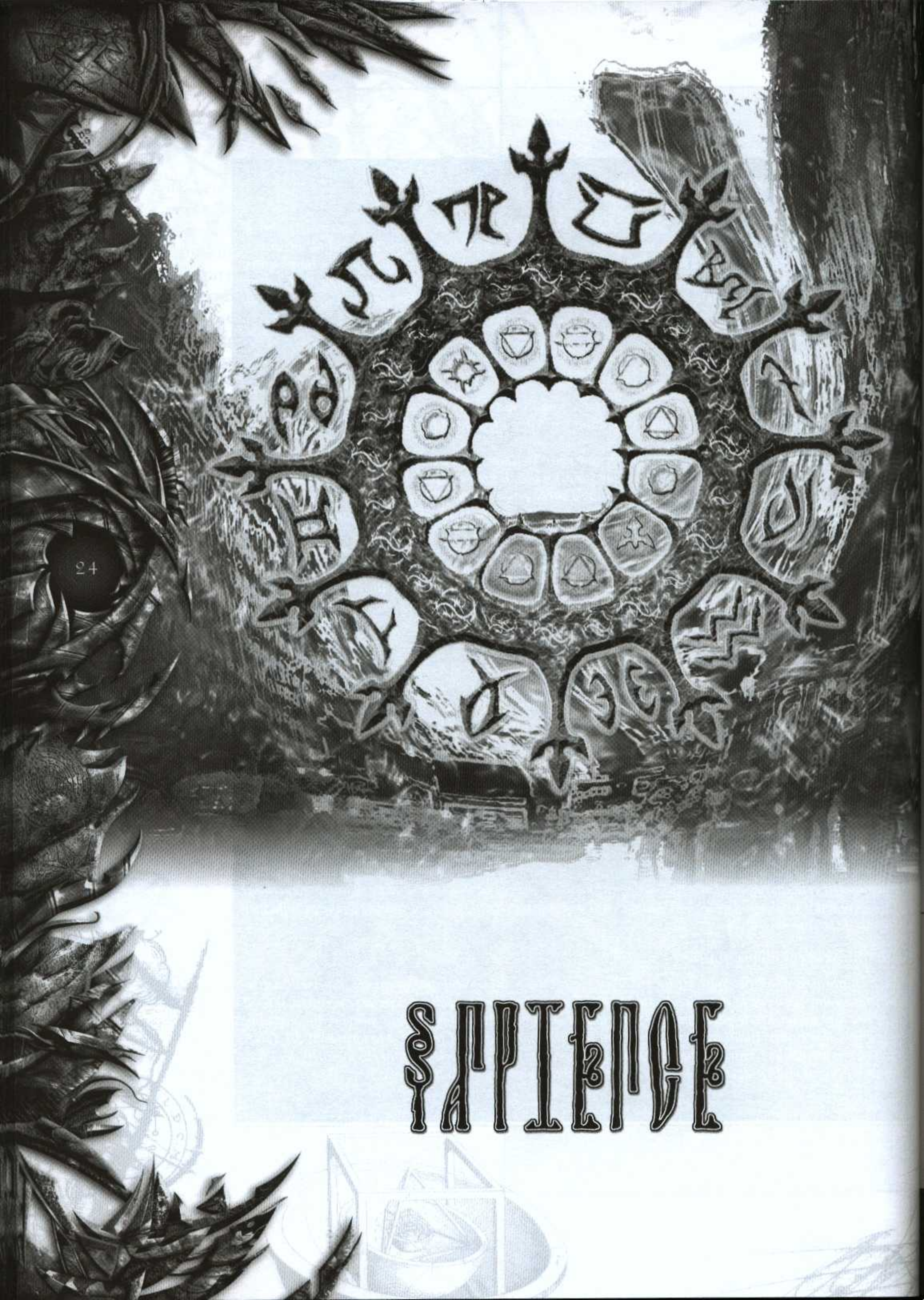
Si la Stase d'un Ar-Kaïm venait à être brisée — comme celles des Nephilim, les Stases des Révélés sont bien plus solides que les objets profanes ayant servi à leur fabrication —, son Cœur explose (cf. Le Livre des joueurs, p. 238).

Dans le monde profane, lorsque le simulacre d'un Ar-Kaïm possédant une Stase est tué, l'Immortel se retrouve instantanément prisonnier dans celle-ci. S'il se trouve dans un autre monde Akasha, Anti-Terre, etc. et qu'il n'a pas pris soin de l'emmener, les règles habituelles s'appliquent.

Enfermé dans sa Stase, un Ar-Kaïm perd la conscience de son environnement et de l'écoulement du temps. Il ne peut plus agir et la charge spontanée ne fonctionne plus. Pour libérer un Révélé de sa Stase, il faut placer celle-ci entre les mains d'un descendant de l'Ar-Kaïm c'est-à-dire d'une personne sur qui l'Immortel pourrait effectuer le Rituel de la Transmigration du Cœur.

Réminiscences élémentaires

Un Ar-Kaïm possédant une Stase est lié aux Terres rares issues d'un Nephilim ayant été dispersé. Celles-ci contiennent une partie de la mémoire du Déchu et le lien agit comme un médium pour cette dernière. Il n'est donc pas rare qu'un Révélé possédant une Stase subisse des Effets Mnémos issus de la mémoire du Nephilim « défunt ». Il n'en tire aucun avantage car ce sont les circonstances qui ont conduit à la formation des Terres rares ou ont précédé les retours en Stase du Déchu qu'il revit. De plus, les Révélés n'étant pas familiers des Effets Mnémos peuvent souffrir de dédoublements de personnalités voire sombrer dans la folie.



SAPIENCE

GÉNÉRALITÉ

Ce chapitre présente la longue quête réservée aux Ar-Kaïm, aux seuls Immortels qui voient dans les étoiles la route à suivre. En effet, les Ar-Kaïm sont les Révélés, ceux qui connaissent le chemin de l'illumination. Point de surprise pour eux sur les étapes ésotériques, rien que les dangers et les révélations que choisira le MJ dans l'annexe.

UN ÉTRANGE CORRESPONDANT

« Tu ne comprends pas *d'où vient* cette langueur qui t'assaille depuis ces derniers mois ? *Tu n'es encore* qu'une partie *de toi-même et c'est cela qui te fait* souffrir. *Il te faut suivre les Étoiles*, elles te mèneront jusqu'à cette parcelle de ton Cœur *que tu ignores* et dont le manque t'accable. *Il te faut trouver ton Ascendant.* Ce n'est pas une quête occulte, comme l'entendent les Nephilim. C'est plutôt une évolution naturelle de ton Ka. *Ta naissance n'était que la première étape* et l'Épiphanie sera la dernière. *Ton Cœur, bien qu'animé d'une vie intense, semble se languir de son état et t'oblige à te remettre en question.* Viendront ensuite les rêves. Des messages oniriques viendront t'assaillir pour t'indiquer le début du long chemin que tu devras accomplir pour rassasier ton Cœur. *Tu te rendras alors compte de l'ampleur de ta tâche*, et tu t'engageras avec fierté sur ce chemin que toi seul peut arpenter. Il te faudra apprendre à connaître ton Astral intérieur, *caché au plus profond de toi. Puis il te faudra défier les Éléments, suivre les conseils des autres Immortels*, peut-être parfois briser leurs interdits. Tu rencontreras les tiens, *ta véritable famille, avec lesquels tu feras* une partie de ce chemin. Ce qu'il y a après, je ne peux te le dire. *Sache néanmoins que nous t'y attendrons.* Que les Étoiles *éclairent tes rêves* et qu'elles guident tes pas ! »

Extrait d'un discours prononcé d'une seule voix par trois énigmatiques Nephilim en réponse au profond désarroi de Francky, Ar-Kaïm du 11

La première étape est une plongée à travers le Cœur et la mémoire atavique du simulacre du Révélé. Elle lui permet de découvrir sa part humaine et solaire et d'apprendre à mieux la maîtriser. La deuxième étape montrera à l'Ar-Kaïm les multiples pouvoirs de la roue zodiacale, mais lui permettra aussi de compléter son Cœur afin qu'il devienne, à l'image de la Terre, un creuset où s'entremêlent les Ka. Il découvrira également des pouvoirs liés aux planètes, pourra fonder une famille et être amené à rencontrer un des rares Ar-Kaïm nés avant la Révélation, l'Étoile de sa Maison. Enfin, durant la troisième étape, le Révélé va devoir retrouver son « jumeau », un Ar-Kaïm né au même instant que lui. Ensemble, ils partiront à la recherche d'un lieu propice à la naissance d'un Immortel de la même Maison qu'eux, et attendront une conjonction adéquate. Alors, ensemble, ils créeront un lien avec leur constellation et le Cosmos.

SAPIENCE

Note : *un chapitre intitulé* De la Sapience *se trouve dans les* Annexes *de ce volume. Il est destiné aux seuls MJ et contient des conseils, des remarques et des révélations destinées à leur permettre de mettre en scène plus facilement la quête des personnages Ar-Kaïm.*

LA VOIE INTÉRIEURE

La première étape de la quête conduit l'Ar-Kaïm à s'affronter lui-même. Il doit pénétrer en lui et découvrir son Cœur pour tenter de comprendre ce qu'il est. Pour cela, il se doit d'arpenter son Astral intérieur.

L'ASTRAL INTÉRIEUR

L'Astral intérieur représente la psyché de l'Ar-Kaïm ; il rassemble ses souvenirs, ses rêves et ses cauchemars, ses espoirs et ses peurs, mais aussi ceux de ses simulacres successifs avant son incarnation actuelle et ceux de son ascendance humaine, c'est-à-dire des aïeux de son premier simulacre — plus précisément des aïeules en droite lignée, c'est-à-dire de la mère de son premier simulacre, la mère de sa mère, etc. Évidemment, chaque Ar-Kaïm possède son propre Astral intérieur où il est le seul à pouvoir se plonger.

La structure

L'Astral intérieur d'un Ar-Kaïm peut se représenter comme un disque divisé en trois parties distinctes : les ténèbres intérieures, l'Archipel intérieur et la forteresse d'or et de lumière.

Les **ténèbres intérieures** sont à la périphérie du disque représentant l'Astral intérieur. On peut les comparer aux Anti-Terres, tant par leur origine que par leur apparence. Ce sont des terres dangereuses et inhospitalières abritant des créatures monstrueuses et souvent mortelles.

L'**Archipel intérieur** forme la plus grande partie de l'Astral intérieur. On peut se le représenter comme un ensemble d'îles disposées en spirale et baignant dans une mer tumultueuse au pourtour, à la frontière des ténèbres et de l'archipel, et de plus en plus calme au fur et à mesure que l'on progresse vers le centre de la spirale. La nature de ces îles est proche de celle des Akasha. Leur origine et leur apparence aussi. Elles sont bien plus accueillantes que les ténèbres, mais ne sont pas pour autant exemptes de dangers.

Au centre du disque et de la spirale trône la **forteresse d'or et de lumière**. Celle-ci est le siège de la conscience de l'Ar-Kaïm, de son moi profond. Elle est le cœur de son Cœur.

Les règles

À quelques exceptions près, les règles sont identiques à celles des Plans subtils — interrogez votre MJ pour en apprendre davantage sur ce point. Dans les ténèbres intérieures, on utilise les règles des Anti-Terres et dans l'Archipel, celles des Akasha. Les points qui diffèrent sont les suivants.

- Les malus dus à la Prégnance ne sont pas pris en compte hormis pour entrer dans l'Astral intérieur (voir plus bas).
- La Charge magique est impossible, mais la Charge spontanée fonctionne, toutes les vingt-quatre heures en temps subtil et selon les règles du monde profane. La Charge analogique est possible, et laissée à la discrétion du MJ.
- Si l'Ar-Kaïm meurt, c'est-à-dire s'il prend dix points de dégâts physiques, il se réveille indemne, mais perd cinq « puces » de Ka-Soleil et doit effectuer un test d'Instabilité.
- Il n'y a ni Boussole, ni Compas dans l'Astral intérieur. Il y a toutefois un vaisseau, équivalent à la Nef ou à la Barge qui apparaît dès que l'Ar-Kaïm a franchi les ténèbres intérieures (voir plus bas).

Dans l'Astral intérieur, le temps subtil se déroule généralement, mais pas automatiquement, douze fois plus vite que dans le monde profane, c'est-à-dire qu'une journée dans l'Astral intérieur ne représente que deux heures dans le monde profane. Il est à noter que l'Ar-Kaïm ne peut voyager dans l'Astral intérieur que par le biais de ses rêves.

Lorsqu'un Révélé se rend dans son Astral intérieur, il se retrouve à l'endroit où il l'a quitté la dernière fois. Néanmoins le décor peut être modifié et les créatures peuvent s'être déplacées — il ne faut pas oublier que le temps s'y écoule lorsque l'Ar-Kaïm ne

s'y trouve pas. En Vision-Ka, l'Immortel peut remarquer, derrière lui, le chemin qu'il a déjà parcouru. Celui-ci est balisé et suit les pérégrinations qu'il a déjà effectuées.

Découverte

Lorsqu'un Ar-Kaïm rêve, il lui arrive d'apercevoir, toujours à la limite de son champ de vision, une membrane ou un voile mordoré. Ce voile semble très proche, mais, dès que le Révélé essaye de se fixer dessus, il disparaît.

Un jour où il vit un songe particulièrement intense, généralement un cauchemar où il est sur le point de mourir, parfois un rêve où il se sent en phase avec l'univers et les étoiles, où il a la sensation — factice — d'avoir trouvé sa place dans l'univers, il traverse le voile accidentellement et se retrouve dans ses ténèbres intérieures. Ces terres de cauchemars l'effrayent et le fascinent; elles lui semblent familières. L'Ar-Kaïm se réveille avec l'impression d'avoir touché une révélation, une vérité enfouie au plus profond de son Cœur.

Dorénavant, lorsqu'il rêve, l'Immortel peut pénétrer son Astral intérieur en déchirant le voile mordoré qui n'est rien d'autre qu'une gangue solaire. Pour cela, le joueur doit réussir un test d'Initié d'une difficulté proportionnellement inverse à son niveau d'Initié (Ka-Soleil) — s'il est Pas Initié en Ka-Soleil, le test est Très Difficile, s'il est Peu Initié, le test est Difficile, etc. Les chances de réussite de ce test peuvent être modifiées par le MJ en fonction des circonstances. Une fois que l'Ar-Kaïm a l'habitude de pénétrer dans son Astral, la difficulté du test est toujours baissée d'un niveau — au terme de cinq traversés.

- En cas de **Maladresse**, l'Ar-Kaïm se réveille, le joueur retire trois « puces » de Ka-Soleil et ne peut réitérer ce test avant le prochain samedi.
- En cas d'**Échec**, l'Ar-Kaïm ne peut réessayer d'entrer avant le lendemain.

Pénétrer dans l'Astral intérieur nécessite deux tours durant lesquels l'Ar-Kaïm ne peut rien faire d'autre. Il peut y emmener deux objets quelconques qu'il doit tenir dans ses mains au moment où il s'endort.

- Lorsque le test est **réussi**, le Cœur Astral disparaît du Plan subtil dans lequel il se trouve — il rêve et se trouve donc dans un Plan subtil. Le corps de l'Ar-Kaïm reste à l'endroit où il s'est endormi.

Pour en sortir, l'Immortel doit se réveiller en réussissant un test d'Initié (Ka-Soleil) Assez Difficile. Cette action requiert une action exclusive.

NOTE: *un Échec l'oblige à attendre une heure en temps subtil avant de réitérer son test et une Maladresse oblige le joueur à retirer deux « puces » de Ka-Soleil de son Cœur en plus des effets d'un Échec.*

Exploration

Une fois que l'Ar-Kaïm a pénétré son Astral intérieur, il essaie sans doute d'y retourner et de l'explorer. Pourquoi? Parce que la propension de ces terres à être à la fois effrayantes et familières l'attire, parce qu'il a aperçu au loin une lumière intense, un phare ou peut-être une étoile, particulièrement attirante qui lui a donné l'impression qu'en s'y fondant il trouve les réponses aux questions que les humains se posent depuis des millénaires — qui sommes-nous? Où allons-nous? Pourquoi sommes-nous là? —, réponses que les Nephilim et les Selenim « incarnés », les anciens Nephilim, croient connaître alors qu'en réalité ils ont toujours évité de se poser la question.

Mais avant de pouvoir se fondre dans cette lumière, l'Ar-Kaïm doit traverser différentes régions qui composent son Astral intérieur et affronter différentes épreuves.

LA TRAVERSÉE DES TÉNÈBRES INTÉRIEURES

La première étape du périple d'un Ar-Kaïm dans son Astral intérieur est la traversée des ténèbres intérieures. Celles-ci sont toujours plongées dans la pénombre, le peu de

lumière qui s'y trouve émane du sol. Semblable à celle émise par des néons vieillissants, elle est blafarde, irréelle et inconstante. Elle n'est pas égale et se concentre sur une voie globalement droite, mais parfois sinueuse, se dirigeant vers la lumière intense brillant dans le lointain. Celle-ci permet au Révélé de se guider. En avançant vers elle, il trace sa propre route qui, en Vision-Ka, est chargée de Ka-Soleil et se déroule tel un ruban doré au cœur des ténèbres. Tout au long du chemin, l'Ar-Kaïm doit affronter des épreuves nées de sa propre conscience et de celles de ses simulacres.

Les **épreuves**

Les ténèbres sont nées des peurs, des cauchemars de l'Ar-Kaïm et de ceux de ses simulacres. Les épreuves qu'il affronte sont souvent physiques : il doit vaincre ses démons intérieurs incarnés en des créatures semblables à des Entités et des Daïmon. Il croise des représentations allégoriques de la mort ou de la solitude, de ses phobies ou de ses ennemis. Parfois, il rencontre des représentations de ses victimes, les personnes que lui ou ses simulacres ont manipulées, trahies, torturées physiquement ou psychologiquement.

L'environnement est un danger permanent, de nombreux marais, bourbiers et crevasses ralentissent la progression de l'Ar-Kaïm, des nuées d'insectes ou d'animaux « classiques » — serpents, chacals, etc. — peuvent s'attaquer à lui. Ceux-ci naissent des peurs ou des frustrations trop ténues pour engendrer des créatures puissantes et monstrueuses.

Enfin, les frustrations ou les traumatismes de l'Ar-Kaïm et de ses simulacres peuvent avoir engendré des créatures retorses qui essayent de le décourager, de le rabaisser ou de l'humilier. Évitant l'affrontement physique, elles tentent de l'atteindre psychologiquement pour le faire douter de ses capacités.

Ces rencontres peuvent engendrer des pénalités aux actions de l'Ar-Kaïm plus ou moins importantes et plus ou moins longues en fonction de la charge émotionnelle qu'elles ont générées. Ces modificateurs peuvent perdurer dans le monde profane après le réveil du Révélé. Des exemples de rencontres sont donnés aux MJ dans l'encart qui leur est destiné.

Parmi les créatures qui rôdent dans les ténèbres intérieures se trouvent les incarnations des Chutes de l'Ar-Kaïm, elles sont souvent bien plus puissantes que ce dernier. Les vaincre entraîne la disparition des Chutes associées — les blessures qu'elles infligent restent si l'Ar-Kaïm se réveille ! Encore faut-il les trouver. Pour les rencontrer, ce dernier doit s'éloigner du chemin menant à la lumière brillant au loin, il doit prendre des chemins de traverse où l'ombre domine. Il risque de croiser des créatures nées de ses peurs les plus enfouies, celles dont il ne sait rien, celles qu'il n'a jamais osé affronter.

Le **jumeau cauchemardesque**

À la fin de son périple, l'Ar-Kaïm découvre un immense voile sombre qu'il doit déchirer pour atteindre la mer houleuse qui accueille l'Archipel intérieur. Ce voile recouvre toutes les ténèbres ; il est sa frontière. Pour le passer, il affronte un gardien, son jumeau cauchemardesque, né de ses pulsions les plus sourdes. Les Caractéristiques du jumeau sont dans l'encart éponyme. Cet être monstrueux ressemble à l'Ar-Kaïm, mais son apparence est pervertie. Voici quelques exemples de ses traits physiques : si l'Immortel, ou l'un de ses simulacres, a eu la phobie des araignées, le torse du jumeau grouille d'arachnides ; si l'un d'entre eux ne peut ou ne pouvait supporter l'idée qu'on touche à ses yeux, ceux du jumeau sont crevés ou des pointes en surgissent constamment, etc. ; s'ils sont responsables de la mort de nombreux innocents, le jumeau a une voix changeante qui prend les intonations et répète les supplications des victimes, etc.

Vaincre son jumeau permet à l'Ar-Kaïm de déchirer le voile sombre. Il se retrouve alors sur un vaisseau qui le conduit d'île en île dans son Archipel intérieur.

LES CARACTÉRISTIQUES DU JUMEAU

Ka : *le jumeau possède les mêmes Ka que l'Ar-Kaïm au même niveau d'Initié.*

Talents : *le jumeau possède les Talents de ses Ka appartenant à la Maison au même niveau que l'Ar-Kaïm ou au moins à A. De plus, si ce dernier ne possède pas d'Orichalque et de Ka-Lune Noire, son jumeau a les Talents correspondants au niveau A ; s'il les possède, son jumeau a en plus les Talents liés à ces deux Ka appartenant à la Maison opposée à celle de l'Ar-Kaïm au niveau A.*

Caractéristiques et Compétences : *le jumeau a les mêmes que l'Ar-Kaïm et il le combat avec les mêmes armes.*

Protections : *des plaques et des pointes métalliques semblables à du plomb se mêlent à la chair du jumeau et lui confèrent une protection de 3/4 sur tout le corps.*

LA NAVIGATION DANS L'ARCHIPEL INTÉRIEUR

La deuxième étape de l'Ar-Kaïm consiste à traverser son Archipel intérieur. Son vaisseau le conduit d'île en île en suivant une route en spirale le rapprochant progressivement de son but, la source lumineuse qui l'a guidé dans les ténèbres.

À l'image des Akasha, les îles qui composent l'Archipel intérieur sont issues des rêves, des aspirations des espoirs et de la mémoire d'humains, mais pas de n'importe quels humains. Ceux qui les ont engendrées sont les simulacres successifs de l'Ar-Kaïm ainsi que la mère de son premier simulacre, la mère de cette dernière ainsi que sa mère et ainsi de suite jusqu'à... jusqu'à la première femme de la lignée ayant eu la capacité de rêver.

Pourquoi ? Le MJ seul connaît la réponse (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 244, ainsi que l'encart *De l'Astral intérieur* situé dans *Annexes*), du moins tant qu'un de ses joueurs interprétant un Ar-Kaïm n'a pas achevé le périple dans l'Astral intérieur.

Globalement, chaque île est le reflet d'une existence humaine et rassemble les événements marquants de celle-ci. Les décors correspondent donc à ceux de l'époque à laquelle à vécu l'humain qui les a engendrés et les lieux sont ceux qui ont marqué sa vie. Il en va de même pour les habitants. Néanmoins, comme ces îles sont des fantasmes, il n'est pas rare de rencontrer des personnages de romans ou des créatures mythiques voire les amis imaginaires des « créateurs » de l'île. Comme les Akasha, certaines ont créé des liens analogiques entre elles et elles se sont rapprochées ou ont fusionné au mépris de la géographie en spirale de l'Archipel intérieur.

Heureusement pour l'Ar-Kaïm, tous les aïeux de son simulacre n'ont pas engendré une île ; certains ont eu une existence si fade qu'il n'en reste rien hormis quelques arêtes rocheuses affleurant ici ou là à la surface de la mer qui baigne l'Archipel intérieur.

La navigation dans l'Archipel intérieur est donc une véritable odyssée à travers la mémoire atavique de l'Immortel qui le mènera jusqu'à l'aube de l'histoire et même au-delà.

Les épreuves

Dans l'Archipel intérieur, la nature des épreuves est très différente de celles rencontrées dans les ténèbres. Ici, le plus dur est de ne pas sombrer dans la contemplation des lieux, dans la mélancolie, dans le doute ou simplement la peur, celle de la mortalité comme de l'immortalité face à la vacuité de l'existence humaine, aux boucles incessantes de l'histoire et des comportements humains. De plus, traverser des lieux et des époques différentes peut s'avérer dangereux pour des personnes qui n'y sont pas préparées. Les lois et les coutumes peuvent varier énormément d'une île à l'autre. L'Ar-Kaïm doit toujours rester sur ses gardes.

Ce voyage est aussi une épreuve d'endurance à la fois physique et psychologique. Physique parce que les îles sont nombreuses et qu'il est facile pour l'Ar-Kaïm de sombrer dans l'abandon, de croire qu'il

n'arrivera pas au bout. Psychologique parce qu'à chaque lieu traversé, à chaque rencontre, l'Immortel a des impressions de déjà-vu. Il sait qu'il n'a pas vécu dans ces lieux, mais son Cœur semble les reconnaître.

Dans la plupart des cas, le vaisseau de l'Ar-Kaïm disparaît dès qu'il pose le pied sur l'île. Le décor change et l'Immortel peut très vite se retrouver au Cœur d'une cité grouillante ou un désert totalement... désert. La majorité des îles se franchit en réussissant une épreuve ou plutôt une mini-quête liée à l'ancêtre du simulacre de l'Immortel qui a engendré les lieux. La nature de ces quêtes varie d'une île à l'autre.

S'il le souhaite, l'Ar-Kaïm qui se sent las de cette odyssée onirique et temporelle peut tenter de guider sa barque vers le centre de l'Archipel intérieur, vers la lumière qui l'a guidé durant la traversée des ténèbres, au mépris des courants en spirales et ainsi éviter bon nombre d'îles. Cela n'est bien sûr pas exempt de dangers.

Parmi les dernières îles que l'Ar-Kaïm traverse, certaines sont particulièrement dangereuses. En effet, à force de remonter dans le passé, l'Immortel se retrouve à la période des Grandes Chasses où ses cousins élémentaires étaient traqués et exécutés par des humains avides de vengeance. S'il n'y prend garde, il peut être pris à parti et confondu avec un Nephilim. Il est aussi possible, mais pas obligatoire, qu'il assiste au déluge qui suivi la Chute et même qu'il visite l'Atlantide ou plutôt la vision qu'avait un de ses aïeux du continent des Kaïm.

La **mémoire incarnée**

À la fin de son périple, l'Ar-Kaïm est conduit vers une île qui semble sans intérêt, formée d'une simple concrétion rocheuse. Quoi qu'il tente pour diriger son vaisseau, il échoue sur l'île. Une forme fantomatique et argentée commence à apparaître. C'est une femme. Son visage est troublant, non qu'il soit particulièrement beau, mais il dégage une aura particulière et intime qui pulse au même rythme que son Cœur. Cette créature est la mémoire incarnée de son ascendance. Le visage de l'apparition est un mélange de ceux de toutes les femmes qui se sont succédé avant la naissance du premier simulacre de l'Ar-Kaïm.

LES CARACTÉRISTIQUES DE LA MÉMOIRE INCARNÉE

Ka : *la mémoire incarnée est composée exclusivement de Ka-Soleil et de Lune dont les niveaux d'Initié correspondent à celui du Ka dominant de l'Ar-Kaïm augmenté d'un niveau.*

Talents : *elle possède les Talents solaires et lunaires que connaît l'Ar-Kaïm, mais au niveau M.*

Caractéristiques : *elle est Très Intelligente et Très Séduisante. Les autres Caractéristiques sont celles de l'Ar-Kaïm diminuées d'un niveau.*

Compétences : *la mémoire incarnée possède l'ensemble des Compétences et des connaissances des ancêtres maternelles du premier simulacre de l'Ar-Kaïm. De plus, elle a toutes les Compétences de l'Immortel, au même niveau que lui.*

La mémoire incarnée prend la parole : l'Immortel subit un véritable interrogatoire. La femme passe au crible chacun de ses actes depuis qu'il a commencé son périple, soulignant ses erreurs, ses échecs et toutes les conséquences néfastes ou positives — suivant son idéologie — qu'il a engendrées consciemment ou non. Elle lui fait remarquer qu'il n'est sans doute pas prêt à poursuivre sa quête, qu'il devrait renoncer. Les questions et les remarques s'enchaînent si rapidement que l'Ar-Kaïm est entraîné dans une spirale de souvenirs. Puis la mémoire incarnée disparaît et son île avec elle. Le vaisseau reprend sa route vers la source lumineuse qui guide l'Immortel depuis le début de son périple. Il commence à la distinguer plus nettement et devine des contours à son éclat doré. Soudain, la lumière s'atténue, jusqu'à disparaître ; des nuages se forment ; le vent se met à souffler ;

les flots s'agitent... Une tempête se lève. Un gigantesque tourbillon se forme et commence à attirer le vaisseau de l'Ar-Kaïm à lui... Si la mémoire incarnée n'a pas apprécié le comportement de l'Immortel, ce dernier se noie. Il doit alors reprendre la traversée de son Archipel intérieur au début.

Sinon, le vaisseau est tout de même attiré dans le tourbillon. L'Ar-Kaïm sombre dans l'inconscience...

La forteresse d'or et de lumière

L'Ar-Kaïm se réveille sur une plage de poussière d'or. Aucune tempête ne pointe à l'horizon. Le ciel est clair. La mer est calme. En se retournant, l'Immortel contemple l'ultime étape de son voyage, la forteresse d'or et de lumière. Elle est si brillante qu'il est difficile de distinguer son architecture avec précision, mais celle-ci est la quintessence de ce que le Révélé considère comme beau, émouvant et abouti. Elle flotte à une centaine de mètres au-dessus des flots. Pour s'y rendre, il faut gravir un gigantesque escalier fait d'or, mais aussi de pierres précieuses, d'obsidienne ou d'un étrange

métal sombre — cela dépend de la composition du Cœur de l'Ar-Kaïm.

En haut de l'escalier de cent soixante-neuf marches, l'Immortel contemple la forteresse sans être ébloui, celle-ci est absolument parfaite tant pas sa forme que par ses lignes, ses proportions et son éclat. Une passerelle diaphane mène jusqu'à ses larges portes, mais devant elles se tient un être vêtu d'une armure d'or et portant une lourde épée à deux mains. En s'approchant, l'Ar-Kaïm constate que son visage est identique au sien, mais qu'il dégage une aura surnaturelle.

Ce personnage est un double sublimé de l'Immortel. Il ne prononce pas un mot et, s'il l'on s'adresse à lui, il répond par un simple sourire. Il est la dernière épreuve entre l'Ar-Kaïm et la forteresse et attaque le Révélé dès qu'il se trouve à portée.

Si l'Ar-Kaïm parvient à le vaincre (*cf. De l'Astral intérieur,* dans *Annexes*), il peut entrer dans la forteresse. Il comprend alors que celle-ci est la représentation allégorique d'une épine solaire se trouvant au centre de son Cœur, que celle-ci lui vient de son premier simulacre qui l'a reçue de sa mère, qui elle-même l'a reçue de la sienne et ainsi de suite jusqu'à une époque lointaine située avant la Chute. Il comprend que sa naissance n'est pas le fruit du hasard que tous les Ar-Kaïm d'une Maison possèdent la même Épine solaire ou plutôt que celle-ci vient d'une seule et même femme — cette révélation est à l'origine des Nouveaux Apôtres du Christ (*cf. Le Passé*).

À cet instant, le Révélé prend conscience qu'il a bien sa place dans l'univers, qu'il est à la fois enfant des étoiles et enfant de la Terre. Il se réveille avec le sentiment d'avoir fait un grand pas vers son Épiphanie : il sait qu'il peut désormais apprendre à maîtriser cette Épine solaire. Il est toujours capable de se rendre dans son Astral intérieur, mais dorénavant il s'y déplace à sa guise. De plus, il sait qu'un Plan subtil né de son Cœur vient d'apparaître dans la trame de l'Astral.

LES CARACTÉRISTIQUES DU DOUBLE SUBLIMÉ

Cœur : *le double sublimé possède les mêmes Ka que l'Ar-Kaïm, mais tous sont au même niveau, celui du Ka dominant de ce dernier.*

Talents : *il possède les mêmes Talents que l'Ar-Kaïm, mais au niveau M. De plus, il possède les Talents correspondants à ses Ka appartenant à l'Ascendant (cf. De l'Astral intérieur) au niveau A.*

Caractéristiques et Compétences : *le double possède les mêmes que celles de l'Ar-Kaïm, mais au niveau supérieur.*

NOTE : *l'origine exacte de l'Épine solaire — est-elle apparue spontanément et pourquoi ou s'est-elle formée lentement et comment ? — est une autre quête. Le MJ possède la réponse à ces questions, il ne tient donc qu'aux joueurs d'essayer de la trouver.*

LES GAINS

Le premier gain est acquis par l'Ar-Kaïm lorsqu'il terrasse son jumeau cauchemardesque, le deuxième s'il réussit l'épreuve de la mémoire incarnée et les deux derniers en pénétrant dans la forteresse d'or et de lumière.

LE JUMEAU CAUCHEMARDESQUE

En triomphant de son jumeau, l'Ar-Kaïm gagne en sang-froid et en maîtrise de soi. Désormais, les difficultés des tests de Surprise sont minorées d'un niveau pour ce personnage. De plus, quelle que soit la situation, le joueur a toujours le droit d'effectuer un test de Surprise.

LA MÉMOIRE INCARNÉE

En triomphant de sa mémoire incarnée, l'Ar-Kaïm gagne la possibilité d'avoir des Effets Mnémos. Ceux-ci lui viennent de son Épine solaire représentée dans son Astral intérieur par la forteresse d'or et de lumière, ce sont des souvenirs issus de la mémoire de ceux qui ont possédé cette épine avant lui, c'est-à-dire de ceux qui ont engendré les îles formant son Archipel intérieur.

L'Immortel n'a bien évidemment aucun contrôle sur ces Effets Mnémos qui peuvent surgir à tout moment ou presque, car comme pour les autres Immortels qui y sont sujets, ces réminiscences ont besoin d'un élément déclencheur pour se manifester : lieu, son, odeur, objet, etc. Plus le souvenir a été « enregistré » récemment dans l'Épine solaire, plus il a de chance de se manifester. Il n'y a quasiment aucune chance qu'un Révélé ne vive un Effet Mnémos remontant à l'Atlantide…

Comme les autres Immortels, les Ar-Kaïm peuvent acquérir de nouvelles Compétences par ce biais, mais seulement au niveau A et seulement si leur aïeule la possédait au niveau C ou M.

Ces Effets Mnémos ne sont pas forcément des événements réels, ils peuvent être des morceaux de rêves, de cauchemars ou de purs fantasmes ; seule la connaissance des Plans subtils et de la psychologie peut permettre à l'Immortel de différencier la réalité des songes.

LES TALENTS DE L'ÉPINE SOLAIRE

En franchissant les portes de sa forteresse intérieure, l'Ar-Kaïm entre en phase avec l'Épine solaire située au centre de son Cœur. Il prend alors conscience de cet héritage qui est passé de mère en fille jusqu'à son premier simulacre et finalement jusqu'à son Cœur. Il devient capable de l'utiliser pour apprendre et activer de nouveaux Talents.

Ces Talents sont au nombre de quatre et ils sont symboliquement associés au Corps, à l'Esprit, à l'Espace et au Temps. L'Ar-Kaïm obtient le Talent de l'Espace à A gratuitement.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉPINE SOLAIRE

L'Épine solaire se note avec un niveau d'Initié et un adverbe — de Pas à Très. En achevant son périple dans son Astral intérieur, un Ar-Kaïm devient Peu Initié en Épine solaire, quelle que soit sa Maison et son niveau d'Initié.
Le joueur peut augmenter le niveau d'Initié en Épine solaire de son personnage en dépensant des PdA. Les coûts sont les mêmes que pour augmenter un autre Ka que le dominant (cf. Le Livre des joueurs, *p. 260).*
Ce niveau d'Initié n'indique pas la « puissance » ou la « taille » de l'Épine solaire, mais la compréhension qu'en a l'Ar-Kaïm.

NOTE : l'Épine solaire ne se charge pas, ni ne se décharge.

- **Activer un Talent :** le joueur doit effectuer un test d'Initié en Épine solaire modifié par le niveau de l'Ar-Kaïm dans ce Talent. La difficulté est fonction du niveau activé — Pas Difficile pour A, Assez Difficile pour C et Très Difficile pour M.

En cas d'Échec, le Talent ne peut être lancé avant une heure. En cas de Maladresse, l'Ar-Kaïm perd une « puce » d'Épine solaire.

L'Ar-Kaïm « passe en Vision-Ka » et se met à psalmodier en Énochéen tout en faisant des mouvements avec les bras que des Nephilim qualifieront d'ésotériques ! La transe doit durer un tour par niveau de difficulté du Talent. Si l'Ar-Kaïm subit une blessure, elle est interrompue.

- **Le coût d'activation :** les coûts des Talents de l'Épine solaire sont identiques à ceux du Talent solaire de la Maison du Révélé. Les « puces » sont prélevées, par défaut, dans le Ka-Soleil de l'Ar-Kaïm et non pas dans l'Épine solaire.

- **Apprendre et augmenter les niveaux des Talents :** pour obtenir le niveau A dans un Talent quelconque — autre que celui de l'Espace puisque celui-ci est gratuit —, l'Ar-Kaïm doit avoir atteint le niveau C dans tous les Talents de l'Épine solaire qu'il possède déjà ; et le joueur doit dépenser 2 PdA.

Pour obtenir le niveau C dans un Talent, l'Ar-Kaïm doit posséder ce dernier à A et le joueur doit dépenser 4 PdA.

FORMAT DES TALENTS

Chaque Talent comporte trois niveaux : A, C et M décrits selon le format suivant :

Pré-requis : *ce facteur n'est donné que pour le Talent du Corps, il indique ce que l'Ar-Kaïm doit savoir ou avoir accompli pour activer le Talent à ce niveau.*

Durée : *la durée des effets du Talent à ce niveau*

Effet : *la description des effets du Talent à ce niveau*

Pour obtenir le niveau M dans un Talent, l'Ar-Kaïm doit posséder ce dernier à C et le joueur doit dépenser 8 PdA.

- **Les Serpentaires :** les Talents de l'Épine solaire des Serpentaires sont différents de ceux des autres Ar-Kaïm, ils s'appliquent aux Anti-Terres et non aux Akasha. Pour obtenir leur description, il suffit de remplacer Akasha par Anti-Terre, Nef par Barge, Boussole par Compas et Chimère par Démon dans celles des Talents ci-dessous.

Talent de l'Espace

A

Durée : dix minutes

Effet : ce Talent permet à un Ar-Kaïm d'avoir une vision d'un des Pôles d'un Akasha. Pendant dix minutes, il peut déplacer son point de vue comme il le souhaite dans un rayon de cent mètres autour du Pôle. De plus, il connaît la distance à laquelle il se trouve, dans quelle direction et s'il abrite ou non une Porte. La direction cardinale de celui-ci doit être choisie durant la transe d'activation du Talent.

C

Durée : dix minutes

Effet : en activant le Talent à ce niveau, le niveau d'Initié en Épine solaire de l'Ar-Kaïm est ajouté aux niveaux d'Orienté de la Boussole.

M

Durée : instantanée

Effets : en activant ce Talent avec une difficulté égale à la Prégnance de l'Akasha, l'Ar-Kaïm sait vers quel Pôle se diriger pour suivre la route la plus courte menant à la Terre. Le joueur peut décider de lancer ce Talent à Très Difficile. Dans ce cas, en plus de l'effet précédent, son personnage connaît entièrement la route à suivre pour rejoindre le monde profane.

Exemple : *un Ar-Kaïm se trouve dans une Écume et lance ce Talent à Très Difficile. Il sait qu'il doit d'abord se diriger vers le Pôle d'Occident pour rejoindre une autre*

Écume, et que, là-bas, il devra se rendre vers le Pôle du Nadir pour rallier une Rive, puis le Pôle d'Orient pour pénétrer une autre Rive à partir de laquelle, il pourra rejoindre le monde profane en empruntant la Porte située au Pôle du Septentrion.

Talent du Temps

A

Durée: tant que l'Ar-Kaïm ne change pas d'Akasha

Effets: à ce niveau, le Talent permet de savoir en permanence le jour et l'heure qu'il est dans le monde profane.

C

Durée: dix minutes

Effets: en activant le Talent à ce niveau, l'Ar-Kaïm est capable de ralentir l'écoulement du temps pour lui-même dans l'Akasha dans lequel il se trouve. Techniquement, cela se traduit par une action normale supplémentaire par tour.

M

Durée: vingt-quatre heures en temps subtil

Effets: en activant le Talent à ce niveau, l'Ar-Kaïm est capable de ralentir ou d'accélérer l'écoulement du temps de l'Akasha dans lequel il se trouve, par rapport au monde profane. Techniquement, il peut multiplier ou diviser la vitesse d'écoulement du temps de l'Akasha jusqu'à deux fois.

C'est-à-dire que si, par exemple, une heure dans l'Akasha correspond à quatre heures dans le monde profane, l'Ar-Kaïm peut faire qu'il se passe entre deux et huit heures dans le monde profane par heure passée dans

À PROPOS DES CHIMÈRES

Ce sont les Pérégrins d'EntreMondes qui ont découvert l'existence des Chimères. Voici la définition qu'ils en donnent : « Il est bien difficile de rencontrer ces êtres terribles et merveilleux que l'on nomme Chimères. Souvent uniques, elles sont l'essence des Akasha. Ces créatures élémentaires, dont l'apparence et le — ou les — Élément(s) qui les compose(nt) correspondent à l'âme de leur Akasha, ont des pouvoirs qui n'ont rien à envier aux Immortels.

En général, les Chimères évitent les contacts avec les « étrangers », sauf si elles ont un rôle politique ou social important dans leur monde ou si celui-ci est menacé. Dans ce cas, elles n'hésitent pas à s'attaquer aux Immortels qui provoquent des Substitutions dangereuses ou aux Ar-Kaïm qui modifient leur Akasha ou utilisent leurs Talents d'Orichalque et de Ka-Lune Noire à tort et à travers.

On ignore qui, de la Chimère ou de l'Akasha, « naît » en premier, mais une Chimère ne peut quitter son Akasha sans le condamner et, si elle meurt, il disparaît également. Il est important de noter que les Chimères ne sont pas des effets-Dragon, elles ne sont pas instinctives et sont souvent plus intelligentes qu'un humain moyen. Des créatures appelées Démons — à ne pas confondre avec les Daïmons — vivent dans les Anti-Terres. »

Les Nephilim croient que les Chimères et les Démons sont des êtres purement élémentaires. Ceci est faux et les Ar-Kaïm qui en ont croisé le savent bien. Les Chimères abritent en leur sein une bulle de Ka-Soleil qui est une représentation de l'Akasha auquel elles sont liées. Les Démons abritent une bulle similaire, mais composée d'un mélange de Ka-Lune Noire, de Ka-Soleil et parfois même d'Orichalque pour ceux qui vivent au plus profond des Anti-Terres.

Les Ar-Kaïm ne font pas vraiment de différence entre les Chimères et les Démons. Pour eux, ces êtres sont assez semblables, ils ont la même fonction, la même origine et ils obéissent aux mêmes lois.

Caractéristiques des Chimères

Les Caractéristiques, les Compétences et les Traditions sont définies par le tableau suivant. Les Chimères pratiquent aussi une forme de magie particulière. Pour simplifier, le MJ peut leur accorder des niveaux de Compétences occultes dans la Magie des Nephilim — cinq par niveau d'Initié.

Initié	Caractéristiques (hors Intelligent)	Intelligent	Compétences et Traditions
Peu	une à Peu, trois à Assez	Assez	une à M, trois à C
Assez	une à «... », trois à Assez	Assez	trois à M, cinq à C
«... »	deux à «... », deux à Très	«... »	six à M, huit à C
Très	une à «... », trois à Très	Très	dix à M, dix à C

l'Akasha, soit entre deux et huit jours sur la durée du Talent.

Le temps d'écoulement choisi ne peut être changé tant que le Talent est activé, mais l'Ar-Kaïm peut l'arrêter dès qu'il le souhaite.

Talent de l'Esprit

A

Durée: instantanée

Effets: ce Talent permet de savoir dans quelle direction et à quelle distance se trouve la Chimère de l'Akasha dans lequel l'Ar-Kaïm se trouve. De plus, il lui permet de la reconnaître s'il la rencontre.

Si le Plan subtil est habité par plusieurs Chimères, c'est celle dont le Ka dominant est le plus proche analogiquement de celui du Révélé qui est détectée.

C

Durée: instantanée

Effets: ce Talent permet de rentrer en contact avec la Chimère de l'Akasha dans lequel l'Ar-Kaïm se trouve par le biais de la gangue solaire. L'Immortel peut alors s'adresser à elle en Énochéen et celle-ci peut lui répondre, mais seulement si elle le souhaite. L'échange est assimilable à un contact télépathique.

Si le Plan subtil est habité par plusieurs Chimères, c'est celle dont le Ka dominant est le plus proche analogiquement de celui du Révélé qui est contactée.

M

Durée: instantanée

Effets: ce Talent permet d'apaiser une Chimère pendant une durée indéterminée qui dépend des causes de la colère de la créature et des événements postérieurs à l'utilisation de ce Talent. En fait, ce Talent remplace un long discours diplomatique rarement évident face à une créature magique en furie. Son plus grand avantage est qu'il fonctionne de tout point de l'Akasha. Si celui-ci est habité par plusieurs Chimères, ces dernières sont toutes apaisées.

Talent du Corps

A

Difficulté: niveau d'Initié de la Chimère

Durée: une minute

Effets: pour activer ce Talent, l'Ar-Kaïm doit voir la Chimère. En l'activant, il contre automatiquement une attaque particulière de la créature subtile que le MJ connaît (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 116).

C

Pré-requis: à moins que la Chimère ne soit bien disposée à son égard, l'Ar-Kaïm doit l'avoir apaisée (*cf.* Talent de l'Esprit).

Durée: variable

Effets: pour activer ce Talent, l'Ar-Kaïm doit se trouver à quelques mètres de la Chimère et lui faire face. En l'activant, le Révélé s'attache les services de la créature qui obéit à ses directives tant que celles-ci sont en accord avec son ou ses Ka, ne présentent pas de dangers pour un Akasha — sauf si la Chimère est en guerre contre celui-ci — et ne l'exposent pas à un danger clairement mortel. Dans ces cas, si le Révélé veut forcer la Chimère à lui obéir, il doit réussir un test d'Initié d'une difficulté égale au niveau d'Initié de la Chimère.

Si la Chimère est blessée à cause des ordres de l'Ar-Kaïm ou si celui-ci se comporte mal avec elle — cela est à la discrétion du MJ —, elle peut tenter d'échapper à son emprise; pour cela le MJ doit réussir un test d'Initié de la Chimère d'une difficulté égale au niveau d'Initié du Révélé.

M

Pré-requis: l'Ar-Kaïm doit avoir dompté la Chimère ou avoir pactisé avec elle.

RITUELS LIÉS À L'ÉPINE SOLAIRE

Les trois rituels qui suivent sont liés à l'Épine solaire et aux Akasha. Chacun nécessite de connaître un des Talents de l'Épine solaire à un niveau minimum précisé dans « Pré-requis ». Leurs équivalents existent pour les Serpentaires. Il suffit de remplacer dans chaque description les termes Akasha, Boussole et Nef respectivement par Anti-Terre, Compas et Barge.

Chacun de ces rituels nécessite deux tours pour être effectué. Le joueur doit effectuer un test d'Épine solaire d'une difficulté dépendant du rituel et modifié par Rituel. En cas d'Échec au test, le rituel ne peut être réitéré avant une heure. En cas de Maladresse, en plus des effets indiqués dans sa description, il ne peut être réitéré avant le prochain dimanche — dans le monde profane — et le joueur retire cinq « puces » de l'Épine solaire qui se regagnent à raison d'une par jour.

Le Rituel d'Assimilation de la Nef

Pré-requis : *Talent de l'Espace à C*

Difficulté : *Peu Difficile*

Ce rituel permet à l'Ar-Kaïm de faire fusionner sa Nef avec son Cœur ; ainsi s'il doit se réincarner, elle le suivra dans son nouveau corps. Une Maladresse entraîne la dissolution de la Nef.

Le Rituel d'Assimilation de la Boussole

Pré-requis : *Talent du Corps à C*

Difficulté : *Assez Difficile*

Ce rituel permet à l'Ar-Kaïm de faire fusionner sa Boussole et son Cœur ; ainsi il ne court plus le risque de la perdre ou de se la faire voler. Une Maladresse signifie la destruction de la Boussole ainsi que la perte définitive de deux « puces » d'Épine solaire.

Le Rituel de Résonance

Pré-requis : *Talent de l'Esprit à M*

Difficulté : *Difficile*

En effectuant ce rituel, l'Ar-Kaïm met son Épine solaire en résonance avec l'Akasha durant dix minutes. Les pénalités dues à la Prégnance sont diminuées de deux points par niveau d'Initié en Épine solaire. De plus, les coûts pour utiliser des Talents sont diminués d'une « puce » — ils sont donc égaux à ceux dans le monde profane — et ceux des Talents solaires et de l'Épine solaire sont diminués de deux « puces ».

Durée : une heure

Effets : grâce à ce Talent l'Ar-Kaïm peut invoquer une Chimère depuis le monde profane ou depuis un autre Akasha que celui de la Chimère.

Les Chimères ne font qu'un avec leur Plan subtil, elles ont donc une connaissance parfaite de celui-ci ainsi que des rêves qui l'ont engendré. Attention, les Chimères connaissent la perception qu'ont les humains d'un événement, d'un lieu ou tout autre chose ayant engendrée son Akasha et non pas la chose elle-même. Les Chimères peuvent aussi renseigner l'Ar-Kaïm sur les personnes, humains ou Immortels, ayant séjourné dans leur Plan subtil. Si une Chimère est détruite, son Plan subtil l'est aussi, ce qui peut prêter à des conséquences très fâcheuses.

Note : *pactiser avec une Chimère n'est pas une chose aisée ; en général, elles n'aiment pas quitter leur Akasha surtout que les événements qu'elles vivent dans le monde profane peuvent altérer ce dernier. Pour réaliser un pacte, il faut avoir sauvé le Plan subtil ou au moins des habitants importants d'une menace majeure. Un Ar-Kaïm ayant provoqué des dégâts dans l'Akasha sans raisons valables — celles-ci sont à la discrétion de la Chimère — n'a aucune chance de réaliser un pacte.*

L'ancrage du Plan subtil intérieur

Alors que l'Ar-Kaïm entre en phase avec son Épine solaire, un nouveau Plan subtil rejoint l'Astral. Isolé des autres, il est le Plan subtil de l'Immortel et se développera en fonction des aspirations, des rêves et des actions de ce dernier. Dans la suite, ce Plan est qualifié de « subtil intérieur ». À moins que l'Ar-Kaïm ne soit un Serpentaire, le Plan subtil intérieur est un Akasha, sinon c'est une Anti-Terre. Le temps s'y écoule à la même vitesse que dans le monde profane.

C'est au joueur de le décrire et de le peupler et à son MJ de le faire évoluer.

Attention, si le joueur décide que l'Akasha de son Ar-Kaïm abrite de terrifiantes créatures guerrières, les Terres gastes — le MJ expliquera au joueur de quoi il s'agit afin que ce dernier ne soit pas pris en traître par une règle qu'il ignore — risquent de s'étendre rapidement et de transformer l'Akasha en Anti-Terre. Le MJ doit veiller à ce que le Plan subtil respecte la description des Akasha si c'est un Akasha et celle des Anti-Terres s'il en est une.

Prégnance

La Prégnance du Plan subtil dépend de la note de Passé attribuée par le joueur à son Ar-Kaïm selon le tableau ci-dessous, mais aussi de la note de lignée — deux « puces » sont ajoutées à la Prégnance par point de lignée. À chaque nouvelle incarnation de l'Ar-Kaïm, la Prégnance augmente de deux « puces ». *Le Livre du Meneur de Jeu* contient en Annexe des fiches pour gérer les Plans subtils.

Passé de l'Ar-Kaïm	Prégnance du Plan subtil
•	Assez Prégnant
••	Peu Prégnant (5 « puces »)
•••	Peu Prégnant

Terres gastes et kaolin

Si le Plan subtil est un Akasha, les Terres gastes sont présentes dès sa formation. Elles représentent les doutes, les peurs et les cauchemars de l'Ar-Kaïm. Pour déterminer le niveau de Honni de départ, il faut ajouter les notes de Chutes du personnage. Cette somme donne le nombre de « puces » de Honni de l'Akasha intérieur.

Exemple : *si l'Ar-Kaïm a trois Chutes à « • • • » et une à « • • », cela fait onze « puces » de Honni. L'Akasha est Assez Honni et ne possède aucune « puce » supplémentaire — un Akasha contaminé par les Terres gastes est au moins Peu Honni, les dix premières « puces » remplissent le niveau Peu, la onzième le fait passer à Assez.*

Un des buts de l'Ar-Kaïm est donc de purifier son Akasha en éliminant les Terres gastes, à moins bien sûr qu'il souhaite le transformer en Anti-Terre.

- **Si l'Ar-Kaïm est un Serpentaire**, une zone de son Anti-Terre échappe à la domination de la Lune Noire. On l'appelle le kaolin, à cause de la matière blanche et friable qui la compose et qui ressemble fortement à cette roche. En Vision-Ka, cette zone est envahie par les Éléments.

On note l'extension du kaolin par un adverbe — de Pas à Très — et l'adjectif Kaolinisé. Chaque niveau d'adverbe contient dix « puces ». Lorsque l'Anti-Terre du Cœur astral s'ancre dans la trame des Plans subtils, son niveau de Kaolinisé dépend du niveau de Sociable de l'Ar-Kaïm — Pas Kaolinisé et zéro « puce » s'il est Pas Sociable et deux « puces » supplémentaires par niveau d'adverbe supplémentaire, soit Pas Kaolinisé et huit « puces » s'il est Très Sociable. Un des buts du Serpentaire est donc de purifier totalement son Anti-Terre en étendant le kaolin jusqu'à ce qu'il atteigne un point critique et transforme le lieu en un Akasha, à moins bien sûr qu'il préfère conserver une Anti-Terre.

La Chimère

La Chimère du Plan subtil intérieur ne respecte pas les règles habituelles. Lors de la formation du Plan subtil, ses Caractéristiques, ses Compétences et ses Talents sont ceux du double sublimé, gardien de la forteresse d'or et de lumière. Ensuite, elles évoluent en fonction de l'Ar-Kaïm. Si ce dernier apprend une nouvelle Compétence ou un nouveau Talent, la Chimère ou le Démon aussi ; s'il acquiert un nouveau Ka dans son Cœur (voir plus loin), la créature aussi, etc.

Décors et habitants

Le Plan subtil intérieur est un reflet de ce qu'est l'Ar-Kaïm, mais aussi de ce à quoi il aspire. C'est donc au joueur de décrire le Plan subtil. Le décor est-il

naturel ou urbain ? Est-il peuplé ou non ? Les habitants ont-ils une apparence humaine ? etc. Il peut et doit s'inspirer de la description du caractère des Ar-Kaïm appartenant à la même Maison et au même décan que son personnage, mais aussi des épreuves que ce dernier a subi durant son périple à travers son Astral intérieur et de ses réactions face à celles-ci.

Les Talents liés au Plan subtil intérieur

Les cinq Talents suivants ne peuvent être appris que par un Ar-Kaïm dont le Plan subtil intérieur est ancré dans l'Astral. Dès cet instant, il acquiert le niveau A de Sanctuaire astral et peut y investir des PdA ainsi que dans Repos astral et Passerelle astrale. L'apprentissage des deux autres Talents, Manifestation de l'Astral et Déplacement dans l'Astral, nécessite d'avoir déjà les trois autres à Apprenti. Ces Talents sont tous des Talents de Sublimation, ils obéissent aux mêmes règles que le Talent solaire de la Maison à une exception près : l'Immortel doit utiliser son Épine solaire pour le lancer.

Sanctuaire astral

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de disparaître du monde profane pour apparaître dans son Plan subtil intérieur.

A

L'Ar-Kaïm est transporté seul dans son Plan subtil. Il y apparaît nu et ne peut y rester que cinq tours avant d'en être éjecté et de se retrouver dans le monde profane, là où il a lancé son Talent. Ses vêtements et objets sont à ses pieds — si personne ne les a ramassés entre-temps.

C

L'Ar-Kaïm est transporté avec ses vêtements et tous les objets qu'il porte sur lui. Il peut rester dans son Plan subtil intérieur jusqu'à une heure.

M

L'Ar-Kaïm est transporté avec ses vêtements, tous les objets qu'il porte sur lui et peut emmener une personne avec lui. Il peut rester dans son Plan subtil intérieur une journée entière. La personne qu'il a amenée est éjectée quand il en sort.

Repos astral

Ce Talent ne peut s'utiliser que durant le sommeil de l'Ar-Kaïm. Il lui permet de dormir moins longtemps et de cicatriser ses blessures plus rapidement. S'il se réveille avant la fin du repos, il ne bénéficie pas des avantages du Talent, mais perd quand même ses « puces ». Ce Talent est difficilement utilisable deux fois de suite car à son réveil, l'Immortel n'a plus du tout sommeil.

Niveau	Durée (heure(s))	Case(s) de santé récupérée(s)
A	4	1
C	2	2
M	1	3

Passerelle astrale

Ce Talent ne fonctionne que dans l'Astral. Il permet de créer une passerelle entre le lieu où l'Ar-Kaïm se trouve et son Plan subtil intérieur.

A

L'Ar-Kaïm crée une Porte à sens unique ; celle-ci reste au plus deux tours et disparaît dès que l'Immortel la franchit. Toute personne autre que le Révélé tentant de la franchir doit effectuer un test d'Initié d'une difficulté égale à la Prégnance du Plan subtil intérieur de l'Ar-Kaïm majoré d'un niveau. Ce Talent ne fonctionne que dans les Akasha ou dans les Anti-Terres si l'Immortel est un Serpentaire.

C

Les effets sont identiques à ceux du niveau A, mais le Talent peut être lancé depuis les différents Plans subtils, ainsi que depuis les Royaumes chimériques, élémentaires ou maudits et les Espaces cybergnostiques — le MJ connaît le sens de ces termes développés dans *Le Livre du Meneur de Jeu*. La Porte peut rester une journée et fonctionne dans les deux sens. L'Ar-Kaïm peut la faire disparaître quand il le souhaite et autoriser des personnes à l'emprunter sans avoir à effectuer de test.

M

Les effets sont identiques à ceux du niveau C, mais la Porte peut rester indéfiniment. L'Ar-Kaïm peut en interdire l'accès aux initiés d'Arcanes mineurs ou Majeurs; il lui suffit de le décider. Il peut revenir sur ces interdictions comme il le souhaite.

Manifestation de l'Astral

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'ouvrir une brèche, mais pas une Porte, entre le monde profane et son Plan subtil intérieur.

A

L'Ar-Kaïm est capable de manifester pendant une minute un son, une odeur ou une illusion, n'excédant pas un mètre cube et issu de son Plan subtil intérieur.

C

L'Ar-Kaïm est capable de saisir un objet dans son Plan subtil et de l'amener dans le monde profane pendant une durée maximum d'une heure. Cet objet ne peut excéder dix kilos; celui-ci peut être un objet qu'il a lui-même déposé en utilisant le Talent Sanctuaire astral.

M

L'Ar-Kaïm est capable de faire venir un avatar de la Chimère de son Plan subtil intérieur. Celui-ci a les mêmes Caractéristiques, Compétences et Talents que la Chimère hormis pour les Ka. Il est exclusivement composé d'Éléments, ceux que l'Immortel possède et aux même niveaux que celui-ci, à son maximum — si l'Immortel n'a pas de Ka-éléments, il ne peut invoquer l'avatar. L'avatar ne peut rester plus d'une heure, il est sensible aux dégâts magiques, notamment à l'Orichalque, et physiques. S'il est tué physiquement, le Ka-Soleil de l'Ar-Kaïm tombe à une « puce ». S'il l'est magiquement, il meurt.

Déplacement astral

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se déplacer physiquement dans l'Astral par l'intermédiaire de son Plan subtil intérieur. Lorsqu'il utilise ce Talent, le Révélé devient invisible et immatériel. Personne ne peut savoir où il se trouve — pas même par un moyen magique —, mais les Immortels peuvent remarquer la présence d'un Plan subtil — celui de l'Ar-Kaïm.

A

L'Ar-Kaïm disparaît dans l'Astral pour deux tours. Il n'a accès à aucun de ses sens et à aucun de ses Talents, il ne peut que se déplacer — à la même vitesse que dans le monde profane —, mais ne peut franchir aucun obstacle physique.

C

Comme au niveau A, mais il peut franchir les obstacles physiques et voir le monde profane par le biais de la Vision-Ka. De plus, l'effet dure trois tours.

M

Comme au niveau C, mais l'Ar-Kaïm a accès à ses cinq sens et à ses Talents de Sublimation et de Part sombre. L'effet dure quatre tours.

LA VOIE DE L'ASCENDANT

Cette deuxième partie de la quête oblige l'Ar-Kaïm à entreprendre un long chemin, visant à lui faire entr'apercevoir les multiples pouvoirs du Zodiaque. Après avoir combattu ses démons intérieurs, le Révélé doit maintenant exposer son Cœur aux dangers des Champs magiques. **Pour se lancer dans cette quête l'Immortel doit au moins être Assez Initié dans son Ka dominant.**

Le premier tronçon de ce chemin consiste pour l'Ar-Kaïm à relier la Maison de sa naissance et celle de son Ascendant. Au terme de cette errance, il développera sa connaissance des Éthers et celle du monde occulte contemporain.

Cette étape franchie, il reprend la route pour retourner dans sa Maison, achevant ainsi sa rotation complète autour du Zodiaque. Cette seconde phase est plus dangereuse que la première, mais l'Ar-Kaïm sera aidé par les nouveaux Talents de son Ascendant, qu'il aura pu développer lors de sa rencontre avec la mystérieuse Étoile.

L'état de l'avancement de l'Immortel sur la Voie de l'Ascendant est une chose visible. Un halo vient entourer le Cœur du Révélé, divisé en douze segments — à l'image du symbole représenté sur la feuille de personnage. Pour chaque Maison traversée, le signe astrologique apparaît en doré sur ce halo bleu nuit.

LE CHEMIN D'ASCENDANCE

Le chemin de l'Ascendance est placé sous le signe de la découverte, thème qui se décline en deux voies à suivre — parallèlement ou successivement — pour chacune des traversées des Maisons. Ce n'est que lorsqu'il aura découvert ces deux facettes que l'Ar-Kaïm pourra franchir le seuil de la prochaine Maison.

- **Rencontrer ces frères :** les Ar-Kaïm prennent rapidement conscience, d'eux-mêmes ou par le biais de révélations oniriques, de la nécessité de créer une véritable organisation au sein des Révélés. Non pas une structure hiérarchisée, stricte et réglementée, comme le sont les Arcanes Majeurs, mais prenant plutôt la forme d'une famille. Il ne s'agit pas de créer une entente parfaite, cela n'existe pas dans les véritables familles, mais plutôt de se savoir appartenir à un groupe. Les Révélés — peut-être est-ce là leur humanité qui prédomine — ont besoin de se comparer avec leurs semblables afin d'en faire ressortir ce qui les diffère, mais aussi ce qui les fédère. Pour traverser chaque Maison du Chemin de l'Ascendant, l'Ar-Kaïm doit rencontrer un des ses Frères, né sous les auspices de celle-ci. Par le biais de cet échange, les deux Révélés augmentent leur connaissance du monde occulte. Cette rencontre peut tout à fait naître lors

DÉTERMINER LA VOIE DE L'ASCENDANT

Pour déterminer le parcours de votre Ar-Kaïm autour de la roue zodiacale, il vous faut regarder la distance qui sépare sa Maison et celle de son Ascendant — la distance la plus courte indique son Chemin d'Ascendance. Les autres Maisons, comprises dans le Chemin le plus long entre l'Ascendant et sa Maison de naissance, forment son Chemin de Descendance. La somme de ces deux chemins permet à l'Ar-Kaïm d'accomplir une révolution complète autour de la roue zodiacale.

Le Serpentaire, ne possédant pas de Maison, est présent dans les deux chemins et se place chaque fois à la fin du chemin — juste avant l'Ascendant et juste avant la Maison de naissance. Dans le cas d'un Ar-Kaïm de ce signe, c'est au joueur de déterminer dans quelle Maison il décide de commencer — et de terminer — son voyage initiatique.

NOTE : *dans le cas où l'Ascendant d'un Ar-Kaïm est identique à sa Maison de naissance, la quête de l'Immortel ne possède pas de Chemin d'Ascendance, mais un unique et long Chemin de Descendance.*

EXEMPLE : *Francky, l'Ar-Kaïm de Stéphane, vient de trouver la Maison de son Ascendant après un bien étrange voyage au sein de son Astral intérieur : il s'agit du Bélier. Francky est né sous le signe du Sagittaire, celui du chasseur. En regardant la roue zodiacale, Stéphane détermine le sens de sa voie de l'Ascendant.*

Maison : *Sagittaire*

Chemin d'Ascendance : *les Maisons du Capricorne, du Verseau, des Poissons et du Serpentaire*

Maison de l'Ascendant : *Bélier*

Chemin de Descendance : *les Maisons du Taureau, des Gémeaux, Cancer, Lion, Vierge, Balance, Scorpion et Serpentaire.*

d'une aventure, mais devra perdurer dans le temps, se transformant en véritable amitié. L'Immortel peut alors toujours compter sur cet allié, qui pourra peut-être lui aussi un jour réclamer de l'aide.

Gain: au terme de cet échange, l'Ar-Kaïm bénéficie de 2 PdA, qu'il doit investir dans une Tradition, en lien avec cette rencontre.

- **Observer le ciel:** bien plus que de la simple astronomie, l'Ar-Kaïm doit faire vibrer son Cœur à l'unisson avec les Éthers. Pour cela il doit comprendre les nombreux mécanismes qui génèrent l'éphéméride. En effet, la position des planètes engendre difficulté ou facilité pour l'utilisation des Sciences occultes et des Talents. Les Nephilim ont toujours pris cette donnée comme un fait établi et bien peu cherchent vraiment à en comprendre le fonctionnement. Au fil de ses observations, le Cœur s'accorde avec les Grandes Conjonctions. Pour traverser une Maison, le Révélé doit réussir à prévoir une Conjonction de ce signe par lui-même. Pour cela, il peut recourir à l'apprentissage de la Roue de Fortune, ou bien tenter de le prévoir par un test d'Initié Assez Difficile, modifié par Sciences (Astronomie). Assister à la naissance d'une Grande Conjonction donne lieu à une vision du Cosmos, vu de fin fond du système solaire.

Après avoir observé ses frères et lu dans les étoiles, l'Ar-Kaïm se voit révéler un Talent du Cosmos, lié au Ka dominant de cette Maison, au niveau A. Son coût connaît les mêmes modifications que celles données aux Talents de la Maison opposée à celle de l'Ar-Kaïm.

La Maison de l'Ascendant

Arrivé au terme du Chemin d'Ascendance, l'Ar-Kaïm aura développé sa connaissance des divers Champs magiques qui régissent son existence. Il voit alors dans le ciel briller une étoile, appartenant à la constellation de son Ascendant. En un instant l'astre se détache du ciel pour devenir une étoile filante, indiquant à l'Immortel le chemin à suivre. Ce phénomène est visible et peut susciter la curiosité dans le monde profane et occulte. Mené par cet étrange guide, le Révélé arrive à un portail magique, menant vers un Akasha. En franchissant cette porte, il se retrouve dans le sanctuaire de l'une des Étoiles de son Ascendant. Ces Ar-Kaïm sont nés bien avant la Révélation et ont longtemps médité sur le devenir des Révélés. Ils vivent dans leur propre Akasha, généré par leur Astral intérieur et entretenus par les rêves des autres Immortels de ce signe. Cet endroit permet à l'Étoile de veiller sur ceux qu'il considère comme ses enfants. Parfois un rêveur égaré franchit le seuil du Plan subtil, faisant de lui le simulacre désigné pour le prochain Révélé à naître. L'humain n'aura de cesse que de rêver de cette conjonction unique qui le transformera en un nouvel être magique.

L'Étoile sera curieuse du monde extérieur et des périples que son visiteur à dû accomplir tout au long de son chemin d'Ascendance. Viendra ensuite le temps des épreuves, imposés par Hamal, dont l'un des descendants fut Héraklès lui-même. L'Ar-Kaïm ne court aucun danger lors de ces épreuves, au pire il se fera expulser de l'Akasha de l'Étoile. Pour sublimer son Ascendant, le Révélé n'est pas obligé de remporter toutes ces épreuves, d'ailleurs aucun Immortel n'y est encore arrivé. Il doit simplement s'y confronter et tenter de les surmonter. Ces épreuves sont laissées à l'appréciation du MJ. Elles doivent être au nombre de huit et s'inscrire dans la philosophie du signe astrologique.

Gain: À chaque étape qu'il remporte, l'Ar-Kaïm gagne le Talent correspondant de la Maison de l'Ascendant au niveau A. Leurs coûts d'activation sont identiques à ceux des Talents de sa Maison. Dans le cas où ce Révélé posséderait déjà ce Talent, il voit son coût diminuer de deux « puces ».

LES TALENTS DU COSMOS

Ces Talents ne peuvent s'apprendre que naturellement, par l'observation des astres et des Conjonctions, ainsi que par celle des autres Ar-Kaïm. Ils ne peuvent être enseignés.

Le Bras de Mars

Durée : *instantanée*

Ce Talent fait apparaître une lance composée d'un cuivre très rouge. Elle mesure près de deux mètres de long et se termine par une fine pointe en rubis. Cette arme ne peut être utilisée que contre une personne ayant déjà blessé l'Ar-Kaïm. Une fois la cible désignée, où qu'elle soit, l'arme vient la frapper de plein fouet.

Niveau	Dégâts
A	Peu Meurtrier ; 3
C	Assez Meurtrier ; 5
M	Meurtrier ; 7

Le Baiser de Vénus

Durée : *dix minutes*

Par ce Talent, l'Ar-Kaïm appelle à lui les enfants de Vénus : les végétaux. Les plantes se mettent à agir d'une même volonté, gênant ses adversaires. Ceux-ci voient leur mobilité réduite et leurs gestes entravés — considérez les tests liés au physique comme majorés d'un niveau de difficulté.

Niveau	Nombre de cibles
A	2
C	4
M	6

Les Yeux de la Lune

Durée : *une heure*

La vision de l'Ar-Kaïm est délocalisée à une distance variable. Une fois le point d'ancrage choisi, il peut s'orienter à 360°. La portée de cette vision connaît les mêmes limites que la vue humaine.

Niveau	Portée maximale de la délocalisation (mètres)
A	50
C	100
M	500

Les Pas de Mercure

Durée : *une heure*

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se déplacer sur n'importe quel environnement, comme s'il était sur le sol. Ces actions ne connaissent aucun malus et il ne prend aucun dégât dû à cette traversé.

Niveau	Environnement
A	Contre un vent violent
C	Eau
M	Lave

Le Souffle de Jupiter

Durée : *instantanée*

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de prévoir la prochaine apparition d'un bouleversement dans les Champs magiques. Cela concerne aussi bien la sortie d'un Nephilim de Stase, l'invocation d'une créature de Kabbale, l'apparition d'un effet-Dragon, l'ouverture d'une Porte, la naissance d'un Ar-Kaïm, etc. Il aura conscience de tous ces phénomènes, dans la limite de son niveau de maîtrise et pourra choisir l'un d'entre eux. Le Souffle de Jupiter guidera alors le Révélé jusqu'à l'endroit précis de cet événement.

Niveau	Portée physique (km)	Portée temporelle
A	50	1 jour
C	100	1 semaine
M	200	1 mois

La Morsure de Saturne

Durée : *dix minutes*

La cible de ce Talent se voit privé de l'utilisation de l'un de ses Éléments. Il ne peut plus l'utiliser pour pratiquer les Sciences occultes, ni profiter de ses avantages, comme les Méta-caractéristiques par exemple.

Niveau	Niveau maximum du Ka ciblé
A	Peu Initié
C	Assez Initié
M	Initié

L'Étreinte maudite

Durée : *une heure*

Ce Talent transforme l'Ar-Kaïm en un serpent d'un mètre de long, aux écailles d'un noir très sombre — utilisez les Caractéristiques du cobra (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 270). Seul son niveau d'Instinctif change pour passer au niveau « … ».

Niveau	Dégâts du venin
A	Virulent ; 4
C	Très Virulent ; 5
M	Très Virulent ; 8

La Chevelure solaire

Durée : *dix minutes*

Paré de la chevelure du Soleil, l'Ar-Kaïm prend l'apparence d'un dieu, pour les humains qui l'entourent. Ils se prosterneront, persuadés d'assister à l'apparition d'un être d'essence divine. Ce pouvoir s'exerce même sur les athées. L'Immortel dispose de ces fidèles à son bon vouloir, mais sans jamais attenter à leur vie. Dans une telle situation, le charme est brisé automatiquement. L'utilisation de ce Talent n'est en aucun cas discrète, notamment à cause de l'attitude de liesse qu'il entraîne chez les « convertis ».

Niveau	Nombre de cible
A	3
C	6
M	12

Le Chemin de Descendance

Pour rejoindre la Maison de sa naissance, l'Ar-Kaïm doit traverser l'autre partie de la roue zodiacale. Les Maisons sont appelées « familières » lorsque l'Immortel possède le Ka associé à ce signe. Les autres, dont les Ka sont inconnus du Révélé, sont désignés sous le termes « Maison étrangères ». Plus l'Immortel possède de « Maisons familières » dans son Chemin de Descendance, plus son périple est aisé.

Les Maisons familières

La traversée d'une Maison familière est synonyme d'une lente évolution. Une pleine compréhension des Champs magiques est nécessaire pour développer le Cœur de l'Ar-Kaïm.

Chacune de ces étapes vise à développer le Ka lié à cette Maison jusqu'à ce qu'il atteigne — au minimum — le niveau Assez Initié. Dans le cas ou un Immortel possède déjà ce niveau, la traversée de cette Maison se fait automatiquement.

Si le Révélé ne possède pas ce niveau, il doit l'acquérir avant de pouvoir passer à la Maison suivante. Le gain de niveaux d'Initié respecte les règles définies dans *Le Livre des joueurs* (*cf.* p. 237). Il doit d'abord passer par la récupération de « puces » de Ka, issues de la Charge spontanée et de la Charge analogique. Il lui faut ensuite investir des PdA pour augmenter son niveau d'Initié.

Une fois ce niveau atteint, l'Ar-Kaïm franchit l'une des étapes du Chemin de l'Ascendance. Il acquiert spontanément un nouveau Talent, appartenant à ce signe. Son chemin se poursuit dans la prochaine Maison de son périple.

Les Chutes influent les pouvoirs sont toujours valables pour les Talents gagnés lors du Chemin de Descendance. Ainsi un Révélé possédant la Chute « Peur du Zodiaque » peut n'apprendre aucun Talent, lors de la traversée d'une Maison.

Les Maisons étrangères

La traversée d'une Maison étrangère revient à s'opposer avec les Champs magiques, à les combattre pour les forcer à s'incarner dans le Cœur de l'Ar-Kaïm. La traversée de l'une de ces Maisons passe généralement par la destruction d'un phénomène ou d'une relique magique.

Si augmenter l'un de ses Ka est une chose assez simple pour un Immortel, se doter d'un nouveau Ka est une chose dangereuse. Pour chaque Maison étrangère qu'il traverse, le Révélé doit faire naître dans son Cœur un nouveau Champ magique. Pour sortir de cette épreuve, il doit simplement posséder ce Ka au niveau Pas Initié.

Il faut pour cela que l'Ar-Kaïm fasse enfler son Cœur, par le biais d'une véritable explosion magique. Posséder un nouveau Ka est une expérience relativement traumatisante et s'accompagne parfois d'un gain de « puces » de Khaïba variant selon la technique choisie.

Ce phénomène peut être générer par l'Ar-Kaïm de diverses façons :

- **La destruction d'un effet-Dragon :** lors de leur dissolution dans les Champs magiques, ces créatures libèrent leur Ka. En fonction de l'Initiation de l'effet-Dragon, l'Ar-Kaïm verra un nouveau Ka se développer dans son Cœur. Une telle pratique nécessite une bonne connaissance du combat contre des créatures magiques, art que possède une poignée de Nephilim, appelés les Dracomaques (*cf. Le Codex des Nephilim*)
  Gain de Khaïba : 1 « puce » par niveau de Puissant de l'effet-Dragon

NOTE : *la destruction de créatures de Kabbale ou d'Entités ne permet pas de récupérer un nouveau Ka. Quelques Ar-Kaïm ont pourtant de nombreuses fois essayé. Ces tentatives leur ont valu de fortes remontrances de la part de la Justice qui se charge actuellement de remettre ces perturbateurs dans la bonne voie, celle de la Balance cosmique qui est leur doctrine.*

DISSOLUTION D'UN EFFET-DRAGON

Niveau de l'effet-Dragon	Niveau du Ka récupéré (identique à celui de la créature)	« Puces » dissoutes (1)
Pas Initié	Aucun	5
Peu Initié	Pas Initié (1 « puce »)	10
Assez Initié	Pas Initié (4 « puces »)	15
Initié	Pas Initié (7 « puces »)	20
Très Initié	Peu Initié (1 « puce »)	25

(1) : cette colonne s'utilise lorsque l'Ar-Kaïm n'est pas seul à vaincre l'effet-Dragon. Les puces dissoutes sont fractionnées en fonction du nombre de personnes (Immortel et humain) présentes lors de la disparition de l'effet-Dragon. Elles ne peuvent cependant être assimilées que par les Révélés, à l'image d'une charge analogique, possédant déjà ce Ka.

Détruire un artefact par un Sagittaire

- **Dissoudre un Champ magique :** ce phénomène ne peut être généré qu'après une longue période d'investigation, de la part de l'Ar-Kaïm, autour cette concentration de Champs magiques. En effet, certains Plexus sont intimement liés à leur environnement naturel — qui rassemble les conditions favorables à son apparition. Ces repères analogiques peuvent être un arbre centenaire, un alignement de pierres ou même une vieille église. Pour faire disparaître un Plexus, il suffit de détruire l'ensemble de ces repères, en moins d'une heure. Cette modification physique entraîne un profond désordre magique, lié à la disparition du Plexus. Ce bouleversement permet à l'Ar-Kaïm de voir son Cœur se gonfler d'un nouvel Élément, au niveau Pas Initié — avec seulement une seule « puce » de Ka. Le Plexus est dissous dans les Champs magiques, jusqu'à ce que de nouveaux repères soit créés. Certains ont même tenté d'appliquer ce phénomène à un Nexus, sans succès. La cohésion magique de cette forte Conjonction semble empêcher tout démantèlement.
  Gain de Khaïba : 3 « puces ».

- **Détruire un artefact :** l'Ar-Kaïm peut puiser l'énergie Ka nécessaire dans des objets magiques, vestiges de recherches menées par des Immortels. Il doit au total rassembler dix « puces » de Ka, par le biais d'un ou de plusieurs artefacts, qu'il devra détruire. La majorité des « puces » sacrifiées doit être du même Élément que celui de la Maison traversée. L'explosion magique générée par la destruction des artefact, libère une énergie qui vient emplir le Cœur de l'Ar-Kaïm lui ajoutant un nouveau Ka-élément – au niveau Pas Initié, avec une « puce » de Ka. Certains disent que ce phénomène marche aussi avec des Stases, mais la Justice veille…
  Gain de Khaïba : 1 « puce » par artefact

- **Détruire un Nephilim :** cette pratique bien que n'ayant jamais été utilisée est l'une des possibilités pour un Ar-Kaïm de se voir octroyer une nouvelle parcelle de Ka. Cela consiste faire exploser le Pentacle d'un Nephilim — et non de dissoudre son Ka à l'aide d'une arme en Orichalque. Pour savoir le niveau d'Initié récupéré, on se reporte à la table de dissolution des effets-Dragons. Cette pratique est bien sûr condamnée par l'ensemble de la communauté occulte.
  Gain de Khaïba : 3 « puces » par niveau d'Initié de la victime.

- **Suivre un enseignement :** cette démarche est certainement l'une des plus longues, mais c'est aussi celle qui provoque le moins de dommages magiques dans l'environnement de l'Ar-Kaïm. Il lui faut trouver un mentor lui faisant découvrir le Ka qu'il souhaite acquérir. Cet enseignement permet à l'Immortel d'acquérir des PdA, réservés uniquement à cette quête, lui permettant de cumuler dix « puces » — soit vingt PdA. C'est au MJ de déterminer l'évolution de ces points d'expérience, en fonction de l'attitude du maître et de l'élève.
  Gain de Khaïba : aucun.

- **Environnement :** l'Ar-Kaïm doit se plonger dans un environnement analogiquement lié au Ka qu'il souhaite voir apparaître dans son Cœur. Bien plus que la présence physique du Ka, le lieu doit receler d'un sentiment ou d'une attitude humain qui lui est proche. Le Révélé doit avant tout trouver ce microcosme. Sa vie sera rythmée par des actes analogiques — comme ceux définis dans « La Charge analogique » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 270). La durée de ce recueillement est laissée à l'appréciation du MJ, en fonction du comportement de l'Ar-Kaïm. La ponction du Révélé sur son environnement entraînera la détérioration de celui-ci (*cf. Le Livre des joueurs* pp. 80-82) et du Ka concerné. L'Ar-Kaïm peut alors acquérir le niveau Pas Initié, avec une « puce » de Ka.
  Gain de Khaïba : 1 « puce ».

La suite de la quête sera jouée en cours de jeu... Lors d'une séance de *Nephilim : Révélation*.

KA-LUNE NOIRE, ORICHALQUE ET KA-SOLEIL

Ces techniques peuvent être utilisées pour enfler le Cœur d'un autre Ka que les Éléments.

Technique	Soleil	Orichalque	Kln
Destruction d'un effet-Dragon	Chimère	Daïmon	Entité
Détruire un artefact	Construct R + C	Lame d'Orichalque	Artefact
Dissoudre un Champ magique	Akasha	Anti-Terre	Royaume maudit
Détruire un Nephilim	Initié d'Arcane mineur Nephilim Prométhéen	Serpentaire	Selenim
Suivre un enseignement	R + C Nephilim Prométhéen	Myste Nephilim Prométhéen	Selenim
Environnement	Foi	Corruption	Mort

LE KHAÏBA

L'Enkhaïbatement n'est pas instantané (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 152). En fonction de la Conjonction qui voit naître la transformation en Khaïba, l'Ar-Kaïm est altéré de diverses manières.

LA DÉGÉNÉRESCENCE

Une fois la transformation commencée — quand le joueur de l'Ar-Kaïm a échoué au test opposant le niveau d'Initié de son personnage à celui d'Enkhaïbaté —, le Révélé voit s'altérer profondément son aspect physique et magique ainsi que ses Talents.

LA DÉGÉNÉRESCENCE

ASPECT PHYSIQUE DU KHAÏBA

Pour déterminer la forme de cette dégénérescence, il faut prendre en compte le mois astrologique en cours et son éloignement par rapport à la Maison de l'Ar-Kaïm

ÉLOIGNEMENT ASTROLOGIQUE	NOUVEL ASPECT PHYSIQUE
Aucun	Spécial [1]
Une Maison	Gigantisme
Deux Maisons	Éthéralisme
Trois Maisons	Élémentalisme
Quatre Maisons	Nanisme
Cinq Maisons	Chaos
Six Maisons (Maison opposée)	Au choix du joueur.

[1] : la Transformation en Khaïba de l'Ar-Kaïm n'a pas lieu. Sa dégénérescence est empêchée par les étoiles qui veillent sur lui… jusqu'à la prochaine fois.

NOTE : *lorsque la transformation en Khaïba a lieu sur un Serpentaire, on considère que l'éloignement astrologique est égal à six Maisons. C'est donc au joueur de déterminer l'aspect physique de son Ar-Kaïm Khaïba*

ASPECT MENTAL DU KHAÏBA

Lorsque le Khaïba s'est emparé de l'aspect d'un Ar-Kaïm, il lui faut peu de temps pour étendre sa folie à l'esprit du Révélé. Pour déterminer la forme de cette dégénérescence, il faut prendre en compte le Ka du mois astrologique en cours.

KA DU MOIS ASTROLOGIQUE	NOUVEL ASPECT MENTAL
Feu	L'orgueil
Terre	La paresse
Eau	La jalousie
Lune	La luxure
Air	La démesure
Ka-Lune Noire	La calomnie
Orichalque	Le désespoir
Soleil	L'idolâtrie

EXEMPLE : *Francky dont l'étrange naissance avait fait apparaître les germes du Khaïba dans son Cœur, vient de commettre une Maladresse lors de l'utilisation d'un Talent. Il gagne donc deux « puces » de Khaïba, ce qui le fait passer à Assez Enkhaïbaté. Il effectue immédiatement un test, opposant son niveau d'Initié — Assez — à une difficulté égale à son nouveau degré de dégénérescence. Il obtient « 4 » sur son D20, commençant sa transformation en Khaïba. Cet événement à lieu le 24 mars : le mois astrologique en cours est celui du Bélier. Francky étant un Sagittaire, il regarde la roue zodiacale pour connaître son aspect final. Le Bélier se situe à trois Maisons du Sagittaire. Francky va voir progressivement son aspect changé pour se rapprocher de l'Élémentalisme. Le Bélier est placé sous le signe du Feu : l'aspect mental de Francky est désormais l'orgueil. Stéphane note sur sa fiche : « Khaïba : Élémentalisme orgueilleux ».*

Nouvel aspect

L'influence du Khaïba transforme dans un premier temps le physique de l'Ar-Kaïm. Hormis ces changements, le joueur est libre de faire évoluer son Révélé comme il le souhaite. Il devra faire face au rejet des Nephilim et à l'incompréhension des autres Ar-Kaïm. Il deviendra un paria du monde occulte que personne n'osera aider de peur d'être entraîné dans cette folie.

En plus de ces changements, l'Ar-Kaïm est considéré comme Très Initié en ce qui concerne les modifications de l'environnement du Révélé — uniquement en ce qui concerne son Ka dominant (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 80-82).

Gigantisme

L'aspect gigantesque déforme le simulacre de l'Ar-Kaïm jusqu'à lui faire atteindre des proportions inhumaines : sa taille est doublée, sa peau est étirée à l'extrême et ses membres sont comme brisés en de multiples endroits... Cette transformation s'accompagne de l'apparition d'une manifestation corporelle putréfiée, en lien avec la Maison de l'Ar-Kaïm.

Exemple : *un Bélier Khaïba voit son corps se déformer et grossir, jusqu'à ressembler à un géant bouffi de trois mètres presque incapable de bouger. Sur son corps est apparue une toison brune, dont l'odeur de moisi s'étend sur une dizaine de mètres.*

Éthéralisme

L'aspect éthéré fait progressivement disparaître l'Ar-Kaïm aux yeux des initiés comme des profanes. Son corps devient entièrement translucide, visible seulement sous l'angle d'une lumière favorable. Puis ces Khaïba deviennent immatériels, au point que les profanes les prennent pour des âmes en peine, errant sans but. Cet état conduit généralement le Khaïba dans un état de profond retranchement, aussi bien physique que mental.

Exemple : *un Gémeaux éthéral prend l'aspect d'un être fantomatique à la personnalité double et contraire. L'un sera un esprit frappeur, usant de ses Talents dans le but d'effrayer de détruire et de tuer. L'autre sera sensible à tous les modes de communication pouvant rappeler son existence : brouiller les ondes de télévision, écrire sur les miroirs, détourner des photographies, etc.*

Élémentalisme

Le Khaïba frappé d'Élémentalisme voit son corps adopté progressivement les mêmes caractéristiques physiques que son Ka dominant. Toutes les parties de son corps se couvrent d'aspect rappelant cet élément, à l'image des métamorphoses d'un Nephilim. L'Ar-Kaïm aime s'entourer de nombreux objets liés à ce Ka — référez-vous à la Table analogique de la Magie pour trouver quelques exemples.

Exemple : *un Lion frappé d'Élémentalisme verra son corps devenir rougeoyant et atteindre une température élevée. Ce nouvel aspect engendre une odeur âcre et enflamme certains matériaux par simple touché.*

Nanisme

Le nanisme entraîne bien plus que la simple diminution physique de l'Ar-Kaïm. Son nouvel aspect affecte aussi ses capacités — baisse d'un niveau en Fort et en Endurant — l'affligeant de difformités ridicules. Personne ne lui accorde plus la moindre importance ni n'est impressionné ; son apparence est ridicule !

Exemple : *un Verseau voit son amertume décuplée par sa condition d'infériorité physique. Ce fiel est répercuté sur son visage, déformé par un regard de haine et un de nombreux tics. De sa voie nasillarde, il ne cesse de nier tout ce qu'on lui propose, prétextant des excuses ridicules.*

Chaos

Un Khaïba chaotique voit son corps altéré par de brusques changements, lui faisant en

partie prendre la forme de son signe astrologique. Cette transformation apparaît à n'importe quel moment de la journée, avec une fréquence tout aussi aléatoire et dure environ une heure. Cette altération varie en fonction de chaque jour de la semaine. Pour créer ces apparitions, utilisez les représentations profanes des signes astrologiques de la façon la plus littérale.

CHAOS	
Lundi	la présence
Mardi	le bruit de son environnement
Mercredi	les mains et les pieds
Jeudi	le visage
Vendredi	la peau
Samedi	l'odeur et/ou la voix
Dimanche	le signe en son entier

EXEMPLE : *un Sagittaire chaotique voit son aspect varié chaque jour. Le lundi, les gens qui le croisent ressentent sa présence comme celle d'un chasseur dont ils seraient les proies ; mardi, lorsqu'il prend la parole, des bruits de cavalcade risque d'interférer son discours ; le mercredi, ses jambes, et ses bras peuvent devenir, l'espace d'un instant, de véritables sabots ; son visage risque d'être altéré le jeudi, prenant l'apparence d'un homme barbu ; etc.*

D'HUMEUR CHANGEANTE

Après avoir rongé le corps de l'Ar-Kaïm, la folie ne tarde pas à se déverser sur son mental. Son humeur change brusquement, plus proche de son Ka-Soleil et de tous les vices de l'Humanité. Cette humeur lui fait en général abandonné sa quête, lui redonnant son ignorance passée. C'est au joueur de combiner ce nouveau caractère avec celui de la Maison de son Ar-Kaïm afin de pouvoir jouer pleinement le nouvel état psychologique de son Immortel.

L'orgueil

L'Ar-Kaïm voit son existence entièrement dévouée à assouvir sa soif de puissance. Il développe une mégalomanie sans borne, repoussant sans cesse son insatiable quête. Il provoque ceux qui se croient supérieurs à lui, les brisant sans le moindre remords. Il n'a plus aucun sens du danger.

EXEMPLE : *un Taureau atteint d'orgueil partira à la recherche d'un adversaire capable de s'opposer à sa force bestiale. Il provoquera les Immortels qui croiseront son chemin, ne leur laissant comme alternative que l'affrontement.*

La paresse

L'Ar-Kaïm de la paresse est las de cette course qu'il mène en vain depuis sa naissance. C'est sa quête qui l'a mené dans les tréfonds de sa propre folie, ne lui laissant aujourd'hui que des regrets. Il est en introspection, incapable de prendre la moindre décision, par peur d'avancer davantage vers les abîmes du Khaïba.

EXEMPLE : *un Cancer souffrant de paresse entraîne ceux qui l'entourent dans sa déchéance. L'immobilité le frappe de plein fouet et se répercute sur ses proches, qui doivent subir cette acerbe situation : le Khaïba épanche son malheur pour mieux le supporter.*

La jalousie

Le fiel coule désormais dans les veines des Khaïba rongés par la jalousie. À chacune de ces rencontres il se consume pour tout ce qu'il ne possède pas. Artefacts, Talents, refuge occulte, richesse matérielle... Tout provoque en lui le désir de posséder. Il n'aura de cesse de faire son possible pour avoir ce qu'il désire, jusqu'à ce que son attention se pose ailleurs... En vain.

EXEMPLE : *une Vierge, pervertie par la jalousie, s'attache aux moindres détails de l'objet de ses désirs et prend beau-*

coup de soins à assimiler ses moindres facettes. Paradoxalement elle aime observer longuement ce qu'elle désire avant de se l'approprier, afin d'en retirer une plus grande jouissance.

La luxure

La luxure désigne l'abandon de toutes recherches occultes, au profit du plaisir physique et immédiat. L'Ar-Kaïm est dirigé par les pulsions humaines les plus primaires, incapable de se montrer clairvoyant. À chaque instant sa personnalité est soufflée par la luxure qui le domine et devient sa seule motivation. C'est un être instable, qui peut à n'importe quel moment tout abandonner pour assouvir son vice.

EXEMPLE: *la luxure d'un Scorpion se caractérise par une perversion extrême. Plus que le simple fait de profiter des plaisirs de la chair, il y ajoutera la souffrance d'autrui. Cette attitude déviante attirera sur lui la répulsion des profanes et le dégoût des initiés.*

La démesure

Les actes d'un Khaïba, atteints de démesure, paraissent utopiques pour les autres Immortels. Pour lui rien n'est impossible et il a même tendance à l'excès systématique de ses actes et de ses paroles. Cette outrance lui donne l'apparence d'un être fantasque et rêveur, à l'image d'un savant fou élaborant des théories aussi complexes que caduques.

EXEMPLE: *un Capricorne frappé par la démesure développe à l'extrême son côté calculateur. Le moindre de ses agissements est précédé d'expériences visant à trouver le meilleur moyen d'action. Si cette attitude peut paraître utile, elle l'empêche de réagir promptement à une nouvelle situation, qu'il n'aura pas eue le temps d'étudier au préalable.*

La calomnie

L'Ar-Kaïm qui connaît la calomnie devient une véritable langue de vipère. Il souhaite tout savoir, tout connaître pour l'amplifier, le déformer et le répéter à outrance. Il se rassasie des erreurs des Immortels qu'il croise, de ce que la Stase et la mémoire humaine ont depuis longtemps oublié. Il s'attire les foudres de ceux qui ont un jour croisé son chemin et que la calomnie a blessés.

EXEMPLE: *cette humeur, appliquée à un Ar-Kaïm de la Balance, prends une forme perverse. L'idéal de justice reste la motivation première du Révélé, mais il passe par la mise au grand jour des secrets de tous les Immortels. Ainsi mis à nu, le Khaïba pense que le chemin de la Sapience se révélera aux yeux de tous.*

Le désespoir

L'Ar-Kaïm frappé de désespoir s'abandonne complètement au Khaïba. Plus la peine de tenter de résister, tout espoir de redevenir « normal » n'est qu'illusoire. Il se laissera peut-être mourir dans les Champs magiques, espérant un jour renaître sous une autre forme, débarrassé de cette souillure. Il pourra aussi devenir une véritable bête, voulant se venger de son état en attaquant tous ceux que son discernement tronqué lui fera apparaître comme responsable.

EXEMPLE: *un Poisson frappé de désespoir oscille entre période d'effacement quasi complet et une farouche volonté d'émulation. Cette instabilité fluctue sans la moindre logique, influencée néanmoins par l'environnement de l'Ar-Kaïm.*

L'idolâtrie

Un Khaïba idolâtre connaît un développement démesuré de son ego, jusqu'à souffrir du même mal que Narcisse. Il développe rapidement un amour sans borne pour sa propre personne, allant jusqu'à ignorer les autres. Inévitablement il se verra exclure des fraternités d'ésotéristes car trop détachées des réalités occultes.

EXEMPLE: *un Serpentaire idolâtre fait taire sa nouvelle humeur pour échafauder dans l'ombre des nombreuses attaques, visant à prouver l'importance de son Cœur au sein des Champs*

magiques. Il tente de créer, avec beaucoup de perfidie, une dépendance des autres pour sa personne. Il aimera se faire prier avant d'aider ses compagnons, qui devront reconnaître la supériorité de son être.

Les répercussions de la dégénérescence

Sur les Akasha

La transformation d'un Ar-Kaïm en Khaïba altère profondément son rapport avec les Akasha. Il perd sa capacité à sentir les portes y menant et à deviner intuitivement la clé nécessaire pour l'ouvrir (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 83).

Son niveau en Passé indique désormais le lien étroit qu'il va désormais entretenir avec les Anti-Terres. Un Ar-Kaïm devenu Khaïba perd ses espoirs, et donc ses rêves, pour ne plus songer qu'au côté le plus sombre de son existence. Les effets de la compréhension des Anti-Terres sont identiques à celles données pour les Akasha.

Sur les Talents

L'utilisation des Talents par un Ar-Kaïm Khaïba est plus chaotique. Utilisés avec succès, leurs effets magiques peuvent connaître de nombreuses modifications — généré par le résultat d'un D20. Ces modifications déclenchent l'ébullition du Cœur de l'Ar-Kaïm qui doit automatiquement effectuer un ou plusieurs tests d'Instabilité.

Dégénérescence et Talents

D20	Modification du Talent	Test d'Instabilité
1-8	Aucune modification.	1
9-12	Diminution du niveau de maîtrise (A au minimum).	1
13-15	Diminution de la durée (d'heure en minutes, etc.)	1
16-18	Effets contraires ou erreur de cible	2
19	Le coût du Talent est payé en Ka-Soleil et/ou en Orichalque	2
20	Effets cumulés des deux lignes précédentes	3

54
PASSÉ

AJOUTS À LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Ce chapitre complète la partie « Finitions » de la création d'un personnage Ar-Kaïm. Il a pour but d'enrichir l'historique de ces Immortels en permettant aux joueurs qui les interprètent de gérer les paramètres techniques qui définissent le simulacre.

Pourquoi développer ce dernier ? Parce que l'Ar-Kaïm ne peut en changer à volonté, parce que son histoire et celle de sa descendance sont intimement liées à celle de l'Ar-Kaïm et qu'il est presque aussi important pour ce dernier que son Cœur. Contrairement aux autres Immortels qui étouffent la personnalité de leur simulacre en s'incarnant et considèrent souvent ce dernier comme un simple véhicule, les Ar-Kaïm fusionnent corps et âme avec leur simulacre ; ils ne font qu'un avec leur corps « d'emprunt ».

Les joueurs qui interprétent des Ar-Kaïm sont donc invités à créer une histoire à leur personnage en s'appuyant sur les paramètres techniques et les avantages qu'ils choisiront. Cela leur permettra de s'attacher plus fortement au simulacre de leur personnage, de mieux interpréter leur rôle et de poser des bases sur lesquelles le MJ pourra construire ses intrigues ainsi que les épreuves auxquelles sont confrontés les Ar-Kaïm au cours de leur quête personnelle (*cf. La Sapience*).

Note : *les joueurs ayant déjà créé leur personnage peuvent utiliser ce chapitre en se reportant à l'encart* Si l'Ar-Kaïm a déjà un simulacre.

PASSÉ

Premiers paramètres, Caractéristiques et Compétences

Pour créer un simulacre, le joueur doit commencer par choisir son sexe, son âge et une activité, écolière ou professionnelle. Ensuite, il doit déterminer ses Caractéristiques et ses Compétences, en accord avec son MJ et en respectant la logique de ses premiers choix — un enfant de cinq ans ne peut posséder Arts martiaux à M !

Le joueur a le droit de prendre cinq Compétences au niveau C et autant à A. Les seules Traditions accessibles sont Langues et Ésotérisme. Pour éclairer ses choix, il est invité à se reporter à *Simulacres* (*cf.* Livret de *L'Écran du Meneur de Jeu*, p. 6).

Paramètres sociaux et occultes

Le joueur détermine maintenant les paramètres sociaux — Fortuné, Savant et Sociable — et occultes — Lignée et Savoir occulte. Ces derniers sont occultes dans le sens où ils sont attachés à l'Ar-Kaïm et non pas à son simulacre actuel ; ils enrichissent son passé et lui ouvrent la possibilité d'acquérir des avantages occultes — progression dans un Talent, gain d'un artefact ou d'une faction alliée, etc. Ces paramètres permettent aussi au personnage d'acquérir des avantages — niveaux de Compétences, artefact, faction alliée ou même nouveau Talent —, mais les avantages les plus intéressants ont un coût et le joueur doit alors peut-être choisir de nouvelles Chutes à son personnage. Il a donc tout intérêt à déterminer les paramètres qui suivent avec soin.

Les points de Passé

Pour déterminer les niveaux des paramètres sociaux et occultes, les joueurs interprétant des Ar-Kaïm répartissent des points de Passé dans chacun d'entre eux. Ce nombre est toujours de quatre, quel que soit l'Ar-Kaïm.

Les paramètres sociaux

Les trois paramètres sociaux sont définis par un adverbe — Pas, Peu, Assez, « ... » ou Très. Le coût en point de Passé est précisé dans le tableau ci-dessous. À noter que choisir l'adverbe « Pas » pour un de ces paramètres donne droit à un point de Passé supplémentaire, afin de compenser le handicap et permettre aux joueurs qui le souhaitent de répartir de nombreux points dans les paramètres occultes.

Comme pour le choix des Compétences, il faut savoir rester logique, un enfant de cinq ans ne peut être Très Savant, de même pour une personne Pas Intelligente. Dans le même ordre d'idée, si le joueur a décidé d'avoir un personnage Peu Séduisant et qu'il le souhaite Très Sociable, il faut qu'il le justifie auprès de son MJ. Les définitions des paramètres Fortuné et Sociable se trouvent en page 114 du *Livre des joueurs*; celle de Savant se trouve aux pages 3 et 6 du livret de *L'écran du Meneur de Jeu*.

TABLE DES PARAMÈTRES SOCIAUX

Points de Passé	Adverbe associé aux paramètres Fortuné, Savant et Sociable
3	Très
2	« ... »
1	Assez
0	Peu
– 1	Pas

SI L'AR-KAÏM A DÉJÀ UN SIMULACRE

Dans ce cas, il y a trois solutions.

- *La première est de créer un nouveau simulacre en s'appuyant sur l'actuel. Pour cela, il suffit de ne changer que les paramètres évoqués dans ce chapitre — c'est-à-dire ni les Compétences déjà acquises, ni les Caractéristiques.*
- *La deuxième consiste à garder le simulacre actuel, à compter le nombre de points de Passé dépensés pour ses paramètres sociaux et à investir ceux qui restent dans les paramètres occultes. Si le joueur a choisi un des simulacres présentés dans* Le Livre des joueurs, *il ne devrait pas rencontrer de problèmes d'adaptation, la plupart d'entre eux ne coûtent qu'un point de Passé pour les paramètres sociaux.*

  Seul le simulacre « Artiste "New Age" » peut poser un problème. En effet, ses paramètres sociaux coûtent 3 points de Passé, il n'en reste donc qu'un pour les paramètres occultes. Si le joueur a noté le Passé de son Ar-Kaïm à Maître, il doit investir au moins deux points de Passé dans ces derniers — un pour chacun —, soit une dépense de 5 points de Passé au total — alors que le maximum est de quatre. À moins que le MJ ne fasse cadeau du point supplémentaire au joueur, celui-ci doit diminuer un des paramètres sociaux de son simulacre ou la note de Passé.
- *La dernière est de créer un nouveau simulacre intégralement. Le MJ doit être d'accord car les autres solutions pallient tous les problèmes.*

Les paramètres occultes

Les deux paramètres occultes — Lignée et Savoir occulte — ne sont pas définis par un adverbe, mais par une note — « 0 », « • », « •• » ou « ••• » — associée à un niveau compris entre Profane et Maître. Pour chaque paramètre, le joueur doit dépenser autant de points de Passé que la valeur de la note qu'il souhaite attribuer, de zéro à trois points. En notant un de ces paramètres au-dessus de « 0 », le joueur se donne le droit de choisir un ou plusieurs avantages occultes (voir plus bas). Mais il doit aussi choisir une nouvelle Chute d'un niveau égal à la note qu'il a attribuée. Il peut noter les deux paramètres au-dessus de zéro, mais doit choisir deux nouvelles Chutes (voir plus bas).

• **La Lignée** détermine le nombre de réincarnation(s) qu'a connue(s) l'Ar-Kaïm — une par niveau au-dessus de Profane — ainsi que sa date de naissance comme cela est indiqué dans la Table de Lignée. La note de Lignée ne peut être supérieure à celle de Passé de l'Ar-Kaïm — déterminée lors de la création de personnage. De plus, si ce dernier est Maître en Passé, la note de Lignée doit être au moins égale à Apprenti.

TABLE DE LIGNÉE

Note de Lignée	Date de naissance	Points de Passé
Maître	de 1900 à 1930	3
Compagnon	de 1930 à 1960	2
Apprenti	de 1960 à 1990	1
« 0 »	de 1990 à nos jours	0

• **Savoir occulte:** ce paramètre détermine ce que connaît l'Ar-Kaïm de la réalité occulte, de ses acteurs et de ses enjeux. Si le joueur a investi un point ou plus en Lignée, il doit en investir au moins un en Savoir occulte. En effet, si son personnage s'est déjà réincarné, c'est qu'il a pris conscience de sa relative immortalité.

Au niveau Profane — le Savoir occulte est noté à « 0 » —, l'Ar-Kaïm ignore tout des acteurs occultes et de leurs intrigues, il ignore sa nature d'Immortel, mais bien souvent, il se sent différent des humains qu'il côtoie. Suivant son caractère, il peut se croire supérieur, étrange ou fou.

Au niveau **Apprenti** — la Chute de Savoir occulte est notée à « • » —, l'Ar-Kaïm sait qu'il est Immortel et connaît l'existence des Nephilim et des Selenim, sans savoir précisément ce qu'ils sont. De même, il sait que des sociétés secrètes humaines luttent contre les Immortels, mais ne cernent pas très bien le pourquoi et le but exact de leur existence. Les enjeux et les joutes occultes lui paraissent encore très confus. Apprenti est le niveau minimum pour qu'un personnage connaisse le Rituel de la Transmigration du Cœur dès sa création. Ce dernier est présenté dans *Le Livre du Meneur de Jeu*.

Au niveau **Compagnon** — la Chute de Savoir occulte est notée à « •• » —, il connaît une partie de l'Histoire invisible et les généralités sur les Arcanes Majeurs et mineurs.

Au niveau **Maître** — la Chute de Savoir occulte est notée à « ••• » —, son Savoir occulte est proche de celui d'un Nephilim ou d'un Selenim. En termes de règles, il connaît à peu près toutes les informations contenues dans *Le Livre des joueurs*.

EXEMPLE : *Michel joue un Ar-Kaïm Compagnon en Passé. Il décide d'investir deux points de Passé en Lignée, c'est le maximum qu'il puisse dépenser dans ce paramètre. Cela indique que son personnage a connu deux incarnations avant celle qu'il vit actuellement, qu'il est né « dans » le grand-père de son simulacre actuel entre 1930 et 1960.*

Il doit ensuite attribuer une note en Savoir occulte, au minimum Apprenti car il a investi des points en Lignée. C'est d'ailleurs la note qu'il choisit.

Il doit maintenant prendre deux Chutes : une à « •• » correspondant à la note de Lignée, et une à « • » correspondant à la note de Savoir occulte.

LES AVANTAGES

Les paramètres sociaux et occultes permettent de gagner des avantages, certains sont développés dans *Le Livre des joueurs*, les autres dans les pages qui suivent.

Les avantages sociaux

Les avantages qu'offrent les paramètres **Fortuné** et **Sociable** sont présentés à la page 114 du *Livre des joueurs*.

Le paramètre **Savant** permet d'acquérir ou d'augmenter des Compétences en accord

avec la formation et ou l'activité du simulacre parmi la liste suivante : Art (au choix), Connaissance (au choix), Recherche d'information, Savoir-faire (au choix), Sciences (au choix), Usages (au choix) et la Tradition Langue (au choix). L'adverbe de Savant détermine le nombre de niveaux A à répartir dans les Compétences ci-dessus selon le tableau ci-dessous. Deux niveaux A peuvent être échangés contre un niveau C et deux niveaux C contre un M.

Adverbe de Savant	Nombre de niveaux A gagnés
Pas	0
Peu	1
Assez	2
« ... »	4
Très	6

Les avantages occultes

Lignée et Savoir occulte donnent droit à divers avantages : augmentation de Compétences, de Traditions ou de Talents, gain d'un artefact, d'une faction alliée ou d'un contact avec une Figure Immortelle — attention, les Figures ne se dérangent pas à la légère et n'interviennent que si elles le désirent.

Pour déterminer ces avantages, le joueur interprétant l'Ar-Kaïm ajoute les notes de Lignée et de Savoir occulte ; cela lui donne une réserve contenant de zéro à six points. Ensuite, il choisit les avantages qu'il souhaite dans la liste ci-dessous. Chacun d'entre eux coûte un certain nombre de points que le joueur doit retirer de sa réserve.

- **Tradition**
  - Acquérir une Tradition à A 1
  - Passer une Tradition de A à C 2
- **Talent**
  - Acquérir un Talent de la Maison du personnage à A 1
  - Passer un Talent de la Maison du personnage de A à C 2
  - Acquérir un Talent de la Maison opposée à celle du personnage à A 2
  - Acquérir un Talent d'une autre Maison à A 3
- **Artefacts**
  - Les couronnes-lauriers 2
  - La flûte qui transcende le décor 2
  - Les filles-stellaires 2
  - La poupée céleste 2
  - La sphère mordante 2
  - Relique de Kracivecz 2
- **Alliés**
  - Argyrope 2
  - La Balance des justes 2
  - Le Bateleur 3
  - Les Chevaliers immaculés 2
  - Chimères 2
  - La fraternité immatérielle 2
  - Les Nouveaux Apôtres du Christ 2
  - Le Glaive des justes 2
  - Les Pérégrins d'EntreMondes 2
  - R.K.A. 2
  - La Rose d'ombre et de lumière 2
  - Les scrutateurs de l'ombre 2
  - Les Vigies des Révélés 2
  - Les zéros 2
  - Les X 2
- **Figures**
  - Byrsa 3
  - Le Cavalier de l'Authentique Fidélité 3
  - David C. 3
  - Gwidion 3
  - Kryppja 3
  - Entée d'Orion 3
  - Le Pagad 3
  - Le docteur Parangon 3
  - Le Lion Vert 3

Artefacts

- **Les couronnes-lauriers :** ces artefacts se présentent sous la forme d'une couronne métallique tressée en fins lauriers et gravée au nom du propriétaire. Leur origine reste inconnue. Les dépositaires d'une couronne-laurier l'ont toujours « trouvée » peu de temps après s'être illustrés dans un fait d'arme mémorable. Activée, elle a les mêmes effets qu'un « Régisseur de Fureur » (*cf. Livre des joueurs*, p. 185). *A priori*, pour un Ar-Kaïm, elle ne sert donc à rien. De plus, des Kabbalistes interrogés pensent qu'elle ne fonctionne que portée par son propriétaire. Son possesseur ne peut donc même pas l'offrir à un ami Nephilim... Leur apparition à un Ar-Kaïm est-elle une erreur du « destin », une farce de « l'expéditeur » ou bien y a-t-il là un mystère à élucider ? Une couronne-laurier possède une réserve de 4 « puces » de Feu.

- **La flûte qui transcende le décor :** cet artefact maudit est une flûte de roseau gravée d'arabesques qui contient l'Appel de Celui qui sait se rendre aimable (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 219). Il s'active en jouant les premières mesures de la Flûte enchantée. Sa réserve est de huit « puces » de Ka-Lune Noire.

- **Les filles-stellaires :** ces étoiles en pierre d'origine inconnue ont été découvertes lors des Guerres élémentaires. Elles sont ornées d'étranges signes qui intriguèrent longtemps leurs possesseurs. Leur surprise s'accrut lorsque, des siècles plus tard, Akhenaton donna la forme de ces étranges glyphes aux Stellaires des Arcanes Majeurs. Dès qu'un Adopté d'une famille Nephilim se trouve à moins d'un kilomètre du porteur d'une fille-stellaire, l'artefact se met doucement à chauffer. Lorsque que la fille-stellaire « connaît » suffisamment cet Adopté — c'est-à-dire qu'il a passé au moins plusieurs jours à proximité de l'artefact — elle ne réagit plus à sa présence, même si le contact suivant a lieu après plusieurs milliers d'années.

- **La poupée céleste :** cet artefact alchimique est une marionnette représentant un angelot. Il est probable qu'un Hydrim en est à l'origine. Il contient Vaporisation éthérale (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 194) et s'active en faisant battre les ailes de l'angelot devant l'objet ciblé et en prononçant en allemand : « Que le solide devienne subtil ». Sa réserve est de quatre « puces » d'Air.
  À noter qu'il existe une dizaine d'artefacts marionnettes, la plupart très complexes, qui circulent en Europe et au Japon.

- **Relique de Kracivecz :** c'est une plume de paon qui contient une partie des souvenirs de Kracivecz, un Pyrim Alchimiste proche du Lion Vert. Ces souvenirs sont relatifs à la Chute du Temple français entre 1307 et 1314. Celui qui l'utilise gagne la Tradition Arcane mineur (Bâton) à Compagnon durant dix minutes. La relique s'active en prononçant le nom de Kracivecz.

- **La sphère mordante :** cet artefact a été conçu par un Éolim qui faisait des spectacles d'illusions au début du XX^e^ siècle. Il se présente sous la forme d'une sphère d'acier de huit centimètres de diamètre et contient une variation de Rampe arthurienne (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 166). Il s'active en le posant sur sa paume et en lui faisant faire trois tours sur lui-même. Il se transforme alors en une épée — une arme tranchante. La sphère mordante contient une réserve de cinq « puces » de Ka-air, chaque activation en consomme deux.

Alliés

- **Argyrope :** cette petite fraternité très secrète est née à l'ombre des pyramides durant le Compact égyptien. Elle s'est agrandie au fil des siècles et compte aujourd'hui une quinzaine de membres : Adoptés ou Orphelins, Nephilim, Selenim mais aussi Ar-Kaïm et humains. En plus

de l'entraide inhérente à toute fraternité, les Argyrope ont pour but d'écrire une encyclopédie exhaustive de l'Histoire invisible et de la diffuser au plus grand nombre, notamment aux Révélés. Plongés dans le passé, c'est pourtant vers l'avenir qu'ils se tournent. Des rumeurs parlent d'un mystérieux groupe, Arkana, qui serait le maître occulte des Argyrope. Très discrets, ces derniers ne peuvent être contactés qu'indirectement via une maison d'édition située près du Père-Lachaise à Paris.

- **La Balance des justes:** cette fraternité a été fondée et est dirigée par un Ar-Kaïm de la Balance connu sous le nom de Juge s'étant vu refuser l'Adoption par la Justice. Depuis, il considère que celui-ci n'a aucun droit sur les Ar-Kaïm et a donc rassemblé autour de lui d'autres déçus des Arcanes Majeurs dans le dessein de créer un organe semblable à la Justice, mais destiné aux Ar-Kaïm. La Balance des justes est donc une fraternité qui protège les Révélés, mais aussi qui les juge et les condamne. Elle s'est dotée d'un bras armé, le Glaive des justes, pour s'occuper des actions nécessitant la force. La Balance des justes est aujourd'hui composée d'une dizaine d'Ar-Kaïm, les lois qu'elle a édictées sont assez proches de celles de la Justice. Après les révélations du dernier Conclave Majeur, les dirigeants de la Justice sont entrés en contact avec le Juge espérant intégrer la fraternité à leur structure. Évidemment, l'Ar-Kaïm a refusé. D'autre part, ce dernier aurait pris contact avec des Bohémiens et travaillerait en collaboration avec les dirigeants de leur propre organe de justice : le Kriss.

- **Le Bateleur:** cet Arcane Majeur travaillant à l'initiation des humains est le premier à s'être ouvert aux Ar-Kaïm. Même s'il souffre d'une mauvaise réputation au sein de la communauté Nephilim, il est en effet accusé d'être un réservoir à initiés d'Arcanes mineurs, le Bateleur a su garder une place importante au sein du Tarot. En effet, ses Adoptés sont parmi les mieux renseignés sur les agissements, les implantations et les méthodes d'infiltration des Arcanes mineurs — certains murmurent qu'ils en savent plus que la Maison-Dieu. Implanté un peu partout dans le monde, mais surtout en Europe, aux États-Unis d'Amérique et au Brésil, le Bateleur accueille la plupart des Ar-Kaïm qui en font la demande, il leur assure une certaine protection et les initie en douceur au monde occulte, à son histoire et à ses règles.

- **Les Chevaliers immaculés:** cette fraternité de Manteaux Blancs a été fondée au début de l'an 2000 par des Templiers sécessionnistes. Ayant découvert une partie du Grand Plan, ils ont pris peur et ont décidé de s'y opposer. Bien entendu, la fraternité est secrète. Chacun de ses membres manipule au moins une obédience Manteau Noir et parfois une commanderie. Elle a plusieurs fois tenté de prendre contact avec des Nephilim, mais à chaque fois, cela s'est soldé par un échec et l'entrevue a sombré dans la violence par la faute des Immortels. En 2001, ils ont découvert l'existence des Ar-Kaïm. Moins méfiants que leurs cousins, certains d'entre eux ont accepté de les écouter. Ceux qui se sont alliés à eux ont été adoubés. Depuis, ils se prêtent à des analyses médicales et magiques permettant à la fraternité d'accroître ses connaissances sur les Révélés. En échange, ils reçoivent des informations sur le monde occulte, la protection du réseau de la fraternité et un soutien logistique.
  Les Chevaliers immaculés seraient en contact avec Johannes-Marcus Larménius de Jérusalem, un Templier Naute renégat. Ils seraient en train d'établir une base arrière dans un Akasha des Rives.

- **Chimères:** cette fraternité a été fondée dans la deuxième moitié du XX^e^ siècle et regroupe divers artistes — écrivains, musiciens, peintres, etc. —, dont la plupart sont des Ar-Kaïm. Ses membres communiquent par l'intermédiaire d'Internet — *e-mail*, *mailing-list* ou forum. Leur visée est triple:

l'entraide entre les Ar-Kaïm, l'élaboration d'un Akasha gigantesque regroupant toutes les tendances artistiques novatrices du XX^e siècle et l'étude d'une Science occulte utilisant le Ka-Soleil par le médium de l'art. Parmi ses membres les plus connus se trouvent David C., censé être décédé depuis quelques années, et des stars du rock tel Lou Red.

- **La fraternité immatérielle :** fondée en 1994 par cinq étudiants profanes s'étant, presque accidentellement, retrouvés en possession d'un Homoncule, la fraternité immatérielle est aujourd'hui composée d'une vingtaine de mortels et de trois Immortels. Elle a pour but de combattre les Templiers, de venir en aide aux Immortels et d'acquérir des connaissances occultes pour le bien de l'humanité. Des rumeurs prétendent qu'elle fut longtemps protégée par le mystérieux duc de Saint-Amand. C'est une des rares fraternités humaines à connaître l'existence des Ar-Kaïm et à les aider.

- **Le Glaive des justes :** bras armé de la Balance des justes, cette fraternité est dirigée par une Ar-Kaïm de la Vierge, Shinaa. Elle ne compte que six membres, cinq Ar-Kaïm et un Selenim naturel. Tous ont juré de défendre tout Ar-Kaïm opprimé ou traqué par des Immortels ou des Initiés humains. Ils sont à la fois la police et les bourreaux de la Balance des justes. Normalement, ils n'interviennent que sur ordre du Juge, mais depuis peu, des Ar-Kaïm viennent les contacter directement et Shinaa a plusieurs fois pris la décision d'intervenir sans en référer à ses instances supérieures qu'elle considère trop rigides, sans compter qu'elle n'apprécie que moyennement le Juge, un brin trop omnipotent à son goût.

- **Les Nouveaux Apôtres du Christ :** cette fraternité de Kabbalistes est composée d'anciens membres des Vigies des Révélés. Ils pensent que les naissances des Ar-Kaïm ne sont pas le fruit du hasard, mais de l'Unique. Pour eux, les simulacres des Ar-Kaïm d'une même Maison descendent tous d'une même femme, d'une Ève en quelque sorte. De plus, ils pensent que les simulacres de Jésus et de ses douze Apôtres descendaient aussi de ces treize femmes — d'après eux, Jésus était un Serpentaire — et que le Christ avait un message à délivrer à leur propos. Convaincus qu'elles sont des élus de l'Unique, les Nouveaux Apôtres du Christ sont à la recherche de leurs Invocations.

- **Les Pérégrins d'EntreMondes :** cette fraternité d'Immortels cherche à cartographier les Plans subtils. Ils sont considérés comme des experts en la matière par la communauté des Immortels et sont respectés de tous. Les Pérégrins utilisent leurs Boussoles pour communiquer entre eux, sinon leur fraternité peut être contactée chaque année dans une Écume des Arthuriades, la nuit de Beltaine, le premier mai. L'un des membres de cette fraternité, Entée d'Orion, vivrait dans des Akasha de la troisième strate et aurait des disciples Ar-Kaïm.

- **R.K.A :** ce sigle signifie les Apostats du Rex Ka — *Rex Ka's Apostates*. Cette fraternité hédoniste et nihiliste dirigée par un groupe de cinq Immortels, dont deux Ar-Kaïm, sillonne la côte Est et le sud des États-Unis d'Amérique. Ses membres considèrent que l'Agartha est un leurre et les Arcanes Majeurs des linceuls. Ils ont décidé de vivre de vols et n'hésitent pas à utiliser leurs Sciences occultes en public. Plusieurs d'entre eux sont d'ailleurs recherchés par la police profane dans tous les états de la côte Ouest. La Milice du Christ aurait déjà tenté de les arrêter, sans succès.

- **La Rose d'ombre et de lumière :** ce Collège R+C rassemble des membres des branches de l'Esprit et de l'Espace versés dans l'étude des Ar-Kaïm et s'interrogeant sur leurs liens avec les Plans subtils. Leur théorie est que les Révélés sont des

humains incarnés par des parcelles de rêves. Le Collège a été formé au début de la Révélation, durant la Grande Guerre. Depuis, plusieurs Ar-Kaïm l'ont rejoint pour profiter des connaissances de ses membres. Ils se sont vus enseigner des Tekhnès, mais n'ont, jusqu'à présent, jamais réussi à en maîtriser une seule.

- **Les scrutateurs de l'ombre:** fondée en janvier 2000 par deux Serpentaires sujets à de terribles cauchemars contenant des éléments récurrents — des arbres sombres et gigantesques, un palais cyclopéen, une immense roue grinçante, trois paires d'yeux dans le noir et une ombre qui les appelle au secours —, cette fraternité compte aujourd'hui six membres. Tous sont des Ar-Kaïm pourvus de Lune Noire ayant régulièrement des cauchemars contenant les éléments cités ci-dessus. Convaincus que la source de ces terribles songes se trouve quelque part dans les Anti-Terres, ils tentent de s'y rendre consciemment, c'est-à-dire durant leurs heures d'éveil, mais sous forme astrale. Pour cela, ils expérimentent diverses drogues, l'hypnose et pratiquent des EMI — expériences de mort imminente. Pour l'instant, leurs recherches n'ont rien donné, hormis une grande connaissance sur les drogues.

- **Les Vigies des Révélés:** ces groupes de Nephilim, fondés au même instant que le Grand Réveil, s'intéressent aux Ar-Kaïm, aux conditions qui les voient naître et au rôle qu'ils devront jouer dans les Guerres de l'Apocalypse. Restés dans l'ombre pendant très longtemps, essayant de rassembler le plus possible d'informations sur les Ar-Kaïm, les Vigies des Révélés savent que leur rôle va devenir très important dans les années à venir. Ils représentent une source d'informations très dense sur l'histoire des Ar-Kaïm, ainsi que sur leurs facultés magiques. La Révélation les a obligés à sortir de leurs refuges pour faire prendre conscience aux Immortels de l'importance des Ar-Kaïm pour l'équilibre des Champs magiques.

- **Les X:** cette fraternité est composée de treize Ar-Kaïm, un de chaque Maison, dont le but est de faire régner l'ordre et la justice. Tous sont Américains et tous ont été baignés dans la culture de l'autodéfense et des super-héros. C'est donc tout naturellement qu'ils ont adopté les « coutumes » de ces derniers: costumes voyants et noms de code tels *The Bull*, *SerpentMoon* ou *Lionhead*. Leur guide, un Ar-Kaïm des Poissons se fait appeler Professeur X. Il a fondé une petite école pour enfants surdoués — en réalité pour Ar-Kaïm — à Boston. La base des X est située dans les sous-sols de l'école et dispose d'un système de sécurité impressionnant. Son système informatique est relié au système Échelon et aux réseaux intranet du FBI, de la CIA et de la NSA, grâce à deux Adoptés du Chariot qui se sont joints aux X dans le dessein de se venger du Temple.

- **Les zéros:** cette fraternité américaine rassemble des Ar-Kaïm et quelques autres Immortels ayant décidé de mettre un gigantesque coup de pied dans la fourmilière occulte. Elle s'attaque à toutes les factions d'initiés — humains ou Immortels — en diffusant des informations sur leur compte par le biais des médias ou d'Internet. Traquée par le FBI — ou plutôt par le Temple — pour atteinte à la sûreté de l'état, elle a dû se réorganiser récemment pour permettre à ses membres les plus « connus » de fuir vers d'autres pays.

  Des fraternités au but similaire, composées généralement de deux ou trois Immortels — pas toujours des Ar-Kaïm — et d'humains peu ou pas initiés existent aussi en Europe, en Australie et au Proche-Orient.

Figures

- **Byrsa:** elle peut être contactée par le biais d'autres Adoptés de la Tempérance.

• **Le Cavalier de l'Authentique Fidélité** (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 259) : il peut être contacté de n'importe où dans le monde profane ou dans les Plans subtils. Pour l'appeler, il suffit de passer en Vision-Ka, de sacrifier une « puce » de Ka-Soleil et d'expliquer sa requête avec précision.

• **David C.** (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 214) : il peut être contacté en envoyant un message sur le forum du site Chimerae consacré à la musique indépendante. Ce message doit être destiné à Nathan Ladder, la star virtuelle du rock, il doit se terminer par une citation de Bergman, Kerouac ou Warhol et être signé du nom d'une figure mythologique. Enfin, son sujet doit commencer par « Ch » — pour Chimères.

• **Gwidion :** il peut être contacté à Stonehenge en écrivant les raisons de son appel en Ogham, l'écriture sacrée des celtes.

• **Kryppja :** elle peut être contactée par son adresse *e-mail* : kryppja@kryppja.vat.

• **Entée d'Orion** (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 150) : pour le contacter, il faut se rendre dans l'Océan intérieur des Plans subtils et déclamer une ode au Soleil et à la Lune.

• **Le Pagad** (*cf. Livre du Meneur de Jeu*, p. 61) : il peut être contacté en déposant un objet doré — pièce, bijou, etc. — sous une pierre déchaussée du pont Charles à Prague, puis en se rendant au pied de l'horloge astronomique le deuxième dimanche suivant le dépôt.

• **Le docteur Parangon** (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 74) : il peut être contacté en se rendant… dans sa librairie, l'Incunable Souveraineté.

• **Le Lion Vert** (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 248) : il peut être appelé les jours de Feu, en se rendant dans les ruines de Mohenjo-Daro et en prononçant son nom trois fois en Énochéen devant une figure stylisée de Lion.

FILS DE L'UNIVERS

Y eut-il une explosion primordiale ? Dieu créa-t-il le Verbe ? La Musique des Sphères s'éleva-t-elle spontanément dans le vide ? Quoi qu'il en soit, un jour, le prodige eut lieu et ce fut le commencement. Une subtile relation s'établit entre l'ordre et le chaos et donna naissance à la trame du temps. Cette relation obéit à des règles absolues qui composent l'Équation, la loi de l'univers. Ainsi, l'Équation est telle une reine qui gouverne la passé, le présent et le futur. Et comme toutes les reines, elle possède des chevaliers qui agissent en son nom : les arcs historiques.

Chevaliers de la reine de l'univers — ou paramètres de l'Équation selon une approche plus prosaïque ! — les arcs historiques sont sept forces qui impulsent et habitent l'histoire : l'arc de la Conquête, maître des combats et des changements brutaux ; l'arc de l'Errance éternelle, creuset de l'histoire et des évolutions ; l'arc du Trône d'Or, ombre et lumière mystiques de la vérité ; l'arc de l'Hédonisme, chemin solitaire des illuminés ; l'arc du Sceau transcendant, source d'équilibre ; l'arc de l'Orgueil immanent, élan spirituel des élévations ; l'arc de l'Authentique Fidélité, vecteur de tolérance et d'acceptation des différences. Les événements s'organisent autour de ces courants et trouvent alors une cohérence qui dépasse les perceptions des mortels et des Immortels.

Parfois, il arrive que les arcs se croisent en des points de la trame temporelle. Ces véritables Nexus historiques, les Anaphé, sont des périodes de bouleversements importants du monde. Les Anaphé ont déjà été nombreux : la création de l'univers, la Chute, l'Incident Jésus ou... la Révélation !

Le macrocosme se compose d'une infinité d'éléments infimes. Ainsi votre personnage est une partie de l'univers. Il est donc lui aussi marqué par les arcs. Examinons de quelle façon...

ARCS ET JETS DE D20

Cartes	Jets concernés
Conquête	Combat
Errance éternelle	Tradition « Histoire invisible » [1]
Trône d'Or	Initié
Hédonisme	Résistance au Khaïba et à l'Instabilité
Sceau transcendant	Recherche en bibliothèque et connaissance
Orgueil immanent	Récupération de « puces » de Ka [2]
Authentique Fidélité	Talent d'une autre Maison et/ou d'un élément autre que celui du Talent concerné [3]

[1] : les Traditions ne donnent pas lieu à des jets du D20. Une carte de l'Errance éternelle permet d'augmenter le rang d'une Tradition Histoire invisible le temps d'une réflexion sur un sujet. P : un niveau supplémentaire dans une Compétence possédée ; A : deux niveaux supplémentaires dans une Compétence possédée ; C : deux niveaux supplémentaires dans une Compétence possédée ou un niveau supplémentaire dans une Compétence non possédée ; M : deux niveaux supplémentaires dans une Compétence possédée ou non.

[2] : permet de récupérer instantanément une « puce » de Ka par niveau en Orgueil immanent, à répartir par le joueur entre les Ka du Coeur de son Ar-Kaïm.

[3] : le coût supplémentaire en « puces » de Ka lors de l'utilisation d'un Talent d'une autre Maison et/ou d'un élément autre que celui du Talent concerné (***) est diminué d'un pour chaque niveau en Authentique Fidélité.

Votre personnage et les arcs historiques

Le Grand Livre

Pour les Immortels, les lames majeures du Tarot évoquent en premier lieu les Arcanes Majeurs, les vingt-deux familles définies par Akhenaton. Cette réalité en masque une autre ou peut-être même plusieurs autres. Le symbolisme extraordinairement puissant de ces représentations dépasse de très loin les seules valeurs de confréries — même hautement spirituelles — d'Immortels. De plus, des indiscrétions, dans l'entourage de plusieurs Princes, laissaient entendre que les noms des arcs historiques se trouvaient sur les Lames physiques créées par le pharaon. Ce sont les Bohémiens qui finirent, peu de temps après le Conclave de Saint-Pétersbourg, par lever une partie du voile : il existe une classification secrète des Arcanes Majeurs par arc historique. Cette classification est désormais connue, mais elle suscite plus de questions qu'elle n'apporte de réponses…

Harmonia mundi

Votre personnage a la particularité d'être né au cœur d'un Anaphé, un moment rare pendant lequel les arcs se croisent et s'entrecroisent dans une danse affolée. Votre personnage tire-t-il bénéfice de cette situation extraordinaire ? Le tarot va répondre à cette question.

Munissez-vous d'un jeu de tarot de Marseille dont vous ne conservez que les arcanes majeurs. Piochez sept cartes parmi ces vingt-deux et placez les faces visibles sur une table. Identifiez, à travers ces cartes, les arcs présents devant vous. Ensuite, piochez à nouveau sept cartes que vous gardez en main. Vous conservez celles qui correspondent à des arcs présents sur la table. Les autres, ainsi que la première série de sept, sont rejetées.

Exemple : *Isabelle ouvre le Grand Livre pour son personnage Kryppja. Elle pioche d'abord le Pendu (Trône d'Or), le Mat (Hédonisme), l'Ermite (Errance éternelle), la Lune (Authentique Fidélité), la Renaissance (Authentique Fidélité), le Pape (Conquête), l'Amoureux (Trône d'Or). Elle pose ces cartes devant elle et tire une nouvelle série de sept lames : la Tempérance (Orgueil immanent), la Papesse (Orgueil immanent), la Roue de Fortune (Errance éternelle), le Diable (Hédonisme), le Bateleur (Trône d'Or), l'Impératrice (Sceau transcendant), le Chariot (Trône d'Or). Elle garde donc le Bateleur, le Chariot et le Diable : son Ar-Kaïm sera considéré comme Compagnon en Trône d'Or et Hédonisme.*

Niveaux dans les arcs

Nombre total de cartes	Niveau dans les arcs maîtrisés
1	M
2 ou 3	C
4 ou 5	A
6 ou 7	P

Votre personnage « possède » les arcs correspondant aux cartes gardées.

Les atouts du passé

Après votre tirage du Tarot, vous êtes donc en possession de cartes. Elles procureront des facilités à votre personnage lors d'un jet de dé lié à un arc. Chacune est utilisable une fois par scénario — c'est-à-dire une fois entre deux remises de PdA — et correspond à une action gratuite : vous « jouez » une lame, votre personnage sent littéralement les forces de l'arc de la carte converger vers lui pour l'assister dans sa tâche : il obtient ainsi un décalage de la

ARCS ET ARCANES MAJEURS

Arcs	Arcanes Majeurs
Conquête	Force, Pape, Empereur
Errance éternelle	Étoile, Roue de Fortune, Ermite
Trône d'Or	Pendu, Bateleur, Chariot, Amoureux
Hédoniste	Mat, Jugement, Diable
Sceau transcendant	Justice, Maison-Dieu, Impératrice
Orgueil immanent	Soleil, Tempérance, Papesse
Authentique Fidélité	Renaissance, Lune

difficulté vers le haut sur la Table universelle de résolution. Ce bénéfice est d'autant plus important que votre niveau dans l'arc est élevé : le décalage est d'un rang par niveau atteint dans l'arc (Un pour P, deux pour A…).

Exemple : *Kryppja est poursuivie par des R+C dans les ruelles du vieux Lyon. Ils sont trop nombreux pour qu'elle puisse espérer leur échapper. Isabelle décide que son personnage va recourir au Talent « déplacement invisible » pour s'enfuir. Elle calcule sa chance de réussir… 7 ! Isabelle estime que ce Talent est la dernière chance de son personnage et choisit d'utiliser sa carte du Bateleur (Trône d'Or). Kryppja obtient un décalage de trois rangs vers le haut sur la table unique de résolution : le score à ne pas dépasser devient 16. Isabelle lance le D20… les forces de l'arc du Trône d'Or vont-elles suffire pour sauver Kryppja ?*

LE MONDE

Si vous tirez le Monde, que ce soit lors de la première ou de la deuxième série de cartes, vous arrêtez le tirage là où vous en êtes et vous gardez cette carte ainsi que celles déjà éventuellement obtenues. En jeu, c'est à chaque utilisation du Monde que vous déterminerez l'arc qui typera ses effets.

Autre particularité, il peut arriver, lors du tirage du tarot pour votre personnage, que vous obteniez une carte de chaque arc. Les Bohémiens nomment « Enfants du Monde » ceux qui sont marqués par cette singularité. Vous pouvez aussi n'obtenir aucune carte : vous voilà alors « Orphelin du Monde ». En ces temps de Révélation, cette énigme sera peut-être résolue… Un jour prochain ou son lendemain…

LA TRANSMIGRATION DU CŒUR

Les Ar-Kaïm sont des êtres faits de chair, de sang et d'énergies magiques. Ils ne sont pas des êtres de pure énergie, comme les Nephilim et leurs simulacres vieillissent, contrairement à ceux des Selenim. Leur Immortalité est donc toute relative et n'est due qu'au rituel de la Transmigration du Cœur qui permet à un Ar-Kaïm, comme son nom l'indique, de « réincarner » son Cœur dans un corps humain.

DES ORIGINES

Ce rituel aurait été découvert par des Ar-Kaïm parmi les premiers nés, les rares a être apparus avant la Révélation. Peu de Révélés se sont penchés sur la question de savoir à qui en accorder la paternité et ceux qui l'ont fait n'ont pas trouvé de réponse satisfaisante. Cela n'est pas dû à leur incompétence comme ont tendance à le penser les Adoptés de la Tempérance, mais tout simplement au fait que les informations concernant les Ar-Kaïm nés avant la Révélation sont rares et souvent contradictoires. Comme toujours, des Déchus mauvaises langues n'hésitent pas à affirmer

« 14 avril 1908.

Cela fait plusieurs jours que je suis allongé, attendant que la mort me prenne. Maudissant les astres de m'avoir choisi et me maudissant de n'avoir compris ce qui s'était passé en cette nuit du 13 août 1904. Avant cette date, je n'étais qu'un vieillard aigri ne croyant plus en rien. Après, je suis devenu quelqu'un d'autre... Durant les quatre dernières années, j'ai senti couler en moi la force du lion, j'étais capable de deviner le nom et des parcelles de vie de personnes que je croisais dans la rue. Alors que je ne sortais plus de chez moi, fatigué à l'idée de subir la lumière du soleil, celui-ci était devenu une véritable source de jouvence. Mais depuis quelques semaines, je me sens telle une coquille vide et j'attends la mort. Pourtant, depuis quelques heures, l'espoir a à nouveau droit de cité dans mon coeur. Un être est venu me parler. J'écris « être » car il m'est évident qu'il n'est pas humain. J'ai d'abord vu trois formes diaphanes et humanoïdes puis elles ont fusionné en une seule. Elle avait l'aspect d'un homme pas très grand, à la peau noire, au regard perçant et empli d'une grande douceur. Je lui ai demandé comment il était entré et ce qu'il faisait là. Sa réponse fut d'une grande simplicité, mais totalement énigmatique : « J'ai toujours été là ». Il laissa un long silence avant de reprendre la parole : « Veux-tu savoir pourquoi tu es ce que tu es ? ». Je balbutiai un « oui », ne sachant à quoi me préparer. Durant deux heures, il me parla : les champs magiques, les immortels, les arcanes mineurs et majeurs, les sciences occultes, les talents et tant d'autres choses encore, mais surtout il m'expliqua comment continuer à vivre, comment prendre le corps d'une autre personne, celui d'un de mes enfants... Ensuite, il partit comme il était venu, sans un bruit. J'espère le revoir un jour, si je parviens à survivre... ».

Extrait du journal d'un Ar-Kaïm

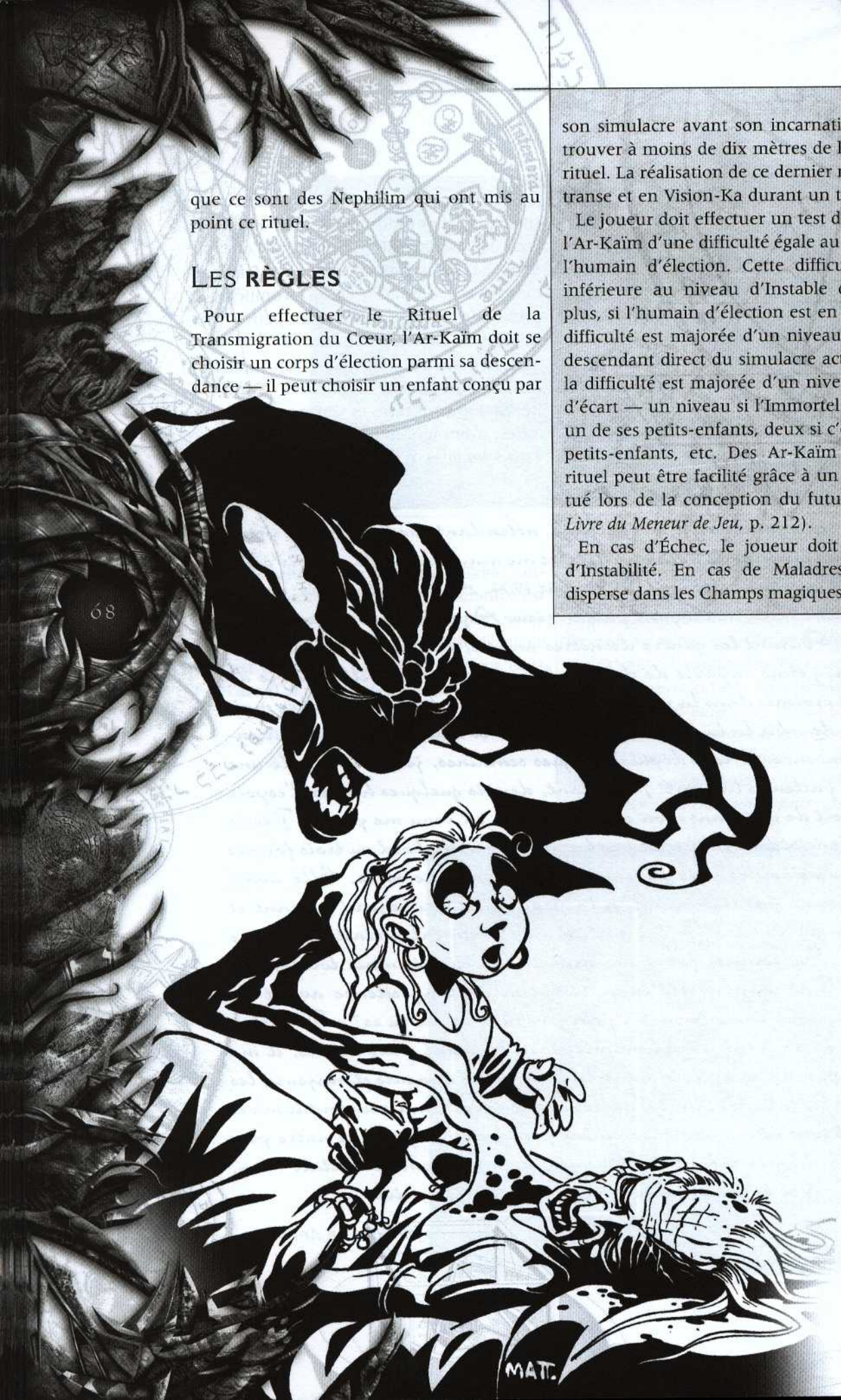
que ce sont des Nephilim qui ont mis au point ce rituel.

Les **règles**

Pour effectuer le Rituel de la Transmigration du Cœur, l'Ar-Kaïm doit se choisir un corps d'élection parmi sa descendance — il peut choisir un enfant conçu par son simulacre avant son incarnation — qui doit se trouver à moins de dix mètres de lui au moment du rituel. La réalisation de ce dernier nécessite d'être en transe et en Vision-Ka durant un tour.

Le joueur doit effectuer un test de Ka dominant de l'Ar-Kaïm d'une difficulté égale au niveau d'Initié de l'humain d'élection. Cette difficulté ne peut être inférieure au niveau d'Instable de l'Ar-Kaïm. De plus, si l'humain d'élection est en pleine puberté, la difficulté est majorée d'un niveau. S'il n'est pas un descendant direct du simulacre actuel de l'Ar-Kaïm, la difficulté est majorée d'un niveau par génération d'écart — un niveau si l'Immortel tente le rituel sur un de ses petits-enfants, deux si c'est sur ses arrière-petits-enfants, etc. Des Ar-Kaïm affirment que le rituel peut être facilité grâce à un autre rituel effectué lors de la conception du futur simulacre (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 212).

En cas d'Échec, le joueur doit effectuer un test d'Instabilité. En cas de Maladresse, l'Immortel se disperse dans les Champs magiques. Il en va de même



si le corps d'élection est tué alors que le Cœur est en cours de Transmigration — celui-ci se déplace à la vitesse de deux mètres par tour ; il est donc en danger.

Les **conséquences**

Lorsque le Cœur quitte un simulacre, il devient visible pour tous en prenant la forme d'un nuage mordoré. Ensuite, il se dirige vers le corps d'élection et le pénètre par la bouche et les yeux. Au même moment, l'ancien simulacre meurt. Il est intéressant de noter que celui-ci n'engendre pas d'esprit et qu'il ne peut donc pas être interrogé grâce à la Nécromancie En effet, le Ka-Soleil du simulacre ayant été assimilé par le Cœur de l'Ar-Kaïm, le cadavre n'en possède pas.

Lorsqu'il se réincarne, l'Ar-Kaïm a besoin de plusieurs heures d'acclimatation — une heure par niveau d'Instable — durant lesquels il ne peut utiliser ses Talents. Petit à petit, il retrouve leur usage, récupère les Compétences et les Traditions qu'il avait précédemment et gagne celles de son nouveau corps. *A contrario*, il a de fortes chances de perdre quelque chose de terriblement important : son caractère et sa personnalité. Ceux-ci s'effacent au profit de ceux de son nouveau simulacre au fur et à mesure que le Cœur assimile son Ka-Soleil. Ce phénomène pousse souvent les Ar-Kaïm à élever leurs enfants en tentant de leur donner le même caractère et les mêmes aspirations qu'eux... Comme beaucoup d'humains en fin de compte.

Ailleurs

D'après les archives des Argyrope, des Ar-Kaïm vivant en Asie et plus précisément au Tibet aurait trouvé un autre moyen de se réincarner. À la mort de leur simulacre, leur Cœur passerait dans l'Astral pour se purifier avant de créer un lien avec un ovule fécondé. Ensuite, au fur et à mesure que le fœtus grandit, l'essence du Cœur se transférerait en lui. Après sa naissance, l'enfant Révélé retrouverait progressivement une partie de la mémoire de l'Immortel.

70
REVELATION

VIVRE DANS UN MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN

Le texte qui suit est une nouvelle présentant le journal d'une jeune Ar-Kaïm. Il a pour but de présenter le désarroi que peut rencontrer un Révélé face au monde occulte contemporain, cadre de *Nephilim : Révélation*, et les différents petits problèmes auxquels les Immortels des joueurs sont régulièrement confrontés comme les interactions avec les profanes, les initiés ou les proches du simulacre.

Premier avril 2002

11 h 30

Et voilà, malgré les recommandations de mon frère et ses avertissements sur le danger de posséder un journal intime, j'ai décidé d'en commencer un. Je crois que c'est une bonne date pour le faire tant ma vie commence à ressembler à une farce. Il y a plus d'un mois maintenant que son cours a changé. Quand je dis « changé », c'est un euphémisme. « Bouleversé » serait plus juste.

Avant, j'étais comme tout le monde, enfin comme tous les humains. C'est bizarre, je commence à m'habituer à penser ce genre de choses, à parler des humains comme si je n'en étais plus un... Alors qu'en fait, personne n'a su me dire si c'était le cas ou non. Immortelle, voilà le qualificatif que je suis censée utiliser désormais. Je suis immortelle, une immortelle et plus précisément une « archaïme » (je ne suis pas sûre de l'orthographe), enfin d'après ce que m'a dit mon frère et ses amis.

Je ne sais pas par quoi commencer...

Actuellement, je suis à Paris, je ne dirai pas où (Sébastien, si tu lis ces lignes, ce qui serait très maaaaal (!), cela devrait te rassurer, comme tu le vois j'écoute encore tes conseils, du moins en partie...). Je loge depuis quelques jours chez une amie de mon frère, Lucy. Elle aussi est

une immortelle, mais différente de moi et différente de mon frère si j'ai bien compris. Tous deux sont absents, ils sont partis en Angleterre régler un problème « urgent » avec d'autres de leurs amis. Je ne suis pas mécontente : ils m'ont laissée avec Engy, un autre archaïme. Je l'aime bien, on se comprend tous les deux. Comme moi, cela fait peu de temps qu'il a découvert qu'il était différent, alors que les autres le savent depuis des siècles, et même plus semble-t-il. Sans compter qu'avec lui, je n'ai pas l'impression de me retrouver avec une encyclopédie. Lorsqu'il est avec ses amis, Sébastien, de son vrai nom Hamlet (c'est dingue, c'est lui qui a inspiré Shakespeare ! ou plutôt d'après ce que j'ai compris, il est la réincarnation du Hamlet qui a inspiré Shakespeare), mon frère donc, parle d'une manière précieuse et souvent hermétique, utilisant des mots qui ont disparu avant le XVIII^e^ siècle. Engy m'a expliqué que c'était courant chez les Nephilim (ça au moins, je sais comment ça s'écrit : c'est dans la Bible), que c'était une façon pour eux de se démarquer des humains, de se sentir supérieur. Ça me déçoit de la part de Sébastien, pardon de Hamlet, il n'était pas comme ça avant.

Bon, comme c'est mon premier journal, je devrais sans doute commencer par le début. Je suis née en 1983, dans une petite ville de la banlieue parisienne. J'ai eu une enfance que je qualifierais d'heureuse. J'ai toujours été bonne à l'école et...

Engy m'appelle pour manger, je reviens.

13 h 00

Note pour plus tard : Engy est capable de rater des nouilles, il n'est pas très bon cuisinier. La morale : on a beau être immortel, ça ne résout pas tous les problèmes.

Je viens de me relire et je crois que je vais zapper ma jeunesse. J'y reviendrai un autre jour.

J'ai commencé l'année scolaire à Strasbourg, laissant mes amis et ma famille à Paris pour suivre des études en hypokhâgne. Strasbourg a beau être une jolie ville, je m'y suis beaucoup ennuyée. Pourtant, il m'arrive de regretter cet ennui. Tout a basculé début février, je ne sais plus à quelle date précisément.

J'ai d'abord fait des rêves bizarres, toujours le même en fait. Je traversais Strasbourg, pieds nus, vêtue d'une simple robe de chambre. Arrivée sur le parvis de la cathédrale, je me tournais vers le ciel pour regarder les étoiles. La constellation du Verseau, qu'au demeurant je n'avais jamais appris à reconnaître, brillait si intensément et paraissait si proche que j'avais l'impression qu'en tendant la main je pouvais presque la toucher. L'air semblait se charger d'électricité. Une odeur d'ozone emplissait mes narines. En temps normal, c'est une odeur que je trouve agréable, mais là, elle était si forte qu'elle asséchait ma gorge et me piquait les yeux. Puis, des bruits étranges ressemblant à une espèce de crépitement, se faisaient entendre, des arcs électriques se mettaient à parcourir le sol autour de mes pieds et au-dessus de ma tête, les étoiles brillaient de plus en plus jusqu'à devenir aveuglantes. À chaque fois, je baissais les yeux pour découvrir qu'un peu partout de petits nodules sombres se déplaçaient par à-coups et convergeaient vers moi avant de s'amalgamer pour recouvrir mes pieds, puis mes jambes. J'étais pétrifiée. Les nodules se déplaçaient de plus en plus vite et finissaient par recouvrir ma taille et ma poitrine, c'est alors que je me réveillais en sursaut, le corps moite et glacé.

Ce n'est que récemment que j'ai appris que ces nodules étaient sans doute de l'orichalque (rien à voir avec le cuivre) et que j'en porte en moi, ce qui a tendance à angoisser Daëdalus (orthographe approximative), un des amis de mon frère aussi étrange que les autres. Il me fait penser à un bûcheron avec sa grande barbe et sa grosse voix, il a aussi de petites cornes qui lui poussent sur le sommet du crâne et dégage une forte odeur animale que personnellement je trouve plutôt agréable et presque excitante parfois.

Ces rêves sont revenus régulièrement et de plus en plus fréquemment jusqu'au vendredi 15 février. Comme j'avais eu une semaine chargée, je m'étais couchée tôt. Le rêve se reproduisit, mais cette fois, je me suis réveillée hors de mon lit, devant la cathédrale, pieds nus et en robe de chambre. Des gens un peu partout (un vendredi soir à minuit dans le centre de Strasbourg, forcément il y avait du monde) me regardaient de travers.

Je suis somnambule. Voilà ce que je me suis dit sur le coup. Cela m'inquiétait un peu, mais pas trop ; j'avais déjà connu des « incidents » de ce genre quand j'étais petite. Je suis rentrée à mon appartement en évitant le regard des gens et en restant sourde aux appels des fêtards. J'eus un mal fou à me rendormir, j'avais un peu peur de me retrouver de nouveau dans la rue ; mais surtout je me sentais étrange, débordante d'énergie.

Ce qui n'a rien d'étonnant en fin de compte, ce n'est pas tous les jours qu'on renaît car d'après Daëdalus, ce serait ce soir-là que je suis devenue immortelle.

18 h 15

Je reviens de promenade avec Engy, il est vraiment sympa, je me sens presque normale avec lui. Nous avons parlé cinéma et musique. Pas une seule fois nous avons prononcé le mot immortel, secret ou ennemi et je dois reconnaître que c'est agréable. Ce soir, on va à une free-party organisée par des amis à lui, cool !

Note pour plus tard : acheter un cadeau à Engy.

Du coup, je n'ai pas vraiment envie d'écrire à propos de ce que les Nephilim appellent le Monde Occulte Contemporain (c'est Engy qui m'a conseillé de mettre des majuscules à tout ce que nomment les Nephilim ; donner des noms aux choses, c'est un peu leur manière d'imprimer leur marque sur le monde ; d'après Engy, ils sont complètement dépassés par notre époque ; en fait, ils sont aussi perdus que nous, mais sont trop fiers pour le reconnaître ; je crois que cette phrase est trop longue mais tant pis).

02/04/2002

14 h 30

Je reprends mon histoire là où je l'ai laissée.

Le samedi matin, je découvris que toutes les plantes de mon appartement s'étaient fanées. Bien sûr, ça m'a intriguée, mais je ne pouvais pas imaginer que c'était un effet « magique » dû à ma nouvelle nature. Cher journal, je t'assure que je disjoncte pas ! En début d'après-midi, je décidai de me changer les idées et me rendis au jardin botanique. C'est un endroit où j'avais l'habitude d'aller me ressourcer. Les parfums enivrants et les couleurs chatoyantes m'ont toujours apaisée... Mais pas cette fois. Quelques minutes après m'être assise, je remarquai que les plantes se fanaient, les unes après les autres. Troublée et inquiète, je quittai les lieux pour me rendre dans un café non loin de là. Je me plaçai face à la vitre donnant sur la rue afin de pouvoir observer les déplacements des passants, mais là encore il y avait quelque chose d'anormal. Bien que le soleil fût voilé, la vitrine brillait trop pour que je puisse voir à travers. Je m'interrogeais sur ce phénomène étrange lorsqu'un jeune homme m'aborda. Il me dit s'appeler Patrice. Discuter avec lui pouvait me changer les idées et j'acceptai qu'il s'asseye à ma table. Nous avons parlé tout l'après-midi, puis je suis rentrée chez moi. En chemin, j'achetai une plante verte qui, une nouvelle fois, se flétrit en quelques minutes.

Le soir, je ne sais pourquoi, des souvenirs de ma jeunesse me revenaient sans arrêt en mémoire ; je ne pouvais rien faire pour les empêcher d'affluer. C'est à ce moment que je me décidais à écrire un journal et j'ai donc pris des notes de cette soirée. À leur lecture, elles m'apparaissent assez singulières. Elles ressemblent à des extraits de Connaissance par les gouffres de Henri Michaux. Je crois que je vais commencer à les recopier telles quelles et que j'y réfléchirai plus tard.

« Je dois avoir 5 ou 6 ans. Je cours dans un champ de blé avec Altion, mon tigre en peluche. Là, il est bien vivant. Un rêve ? Papa et Maman disent que oui, mais je sais que non. C'est lui qui m'a défendu quand Cédric et Nicolas m'ont attaquée dans la cour de l'école. Depuis, la maîtresse ne veut plus que je l'emmène. Il fait noir, des bruits bizarres, un monstre. Le loup. Celui du petit chaperon rouge. Il me court après. J'ai peur. Sébastien m'a dit que la bonne fée serait toujours là. Je crie et elle vient. Elle transforme le loup en citrouille, il ne peut plus me faire de mal. Je suis sur un vélo. Il n'a plus de roulettes, mais papa m'aide. Non, il n'est plus là ! Je tombe, j'ai mal et je pleure. Je lui en veux de m'avoir lâchée. Sébastien me console. »

Je crois que je vais glisser ces notes dans le journal. Les relire me donne mal à la tête et je viens de me rendre compte de quelque chose. Depuis ma « nouvelle naissance » et principalement durant les jours qui la suivirent, j'ai été assaillie par des souvenirs et (ou ?) des rêves de la sorte, comme si le voile de ma mémoire se déchirait. Certains jours, je parvenais bien à différencier les rêves, des événements réels. D'autres, non. Ce jour-ci en fait partie et ça m'effraie.

Note pour plus tard : en parler à Sébastien.

J'en avais parlé à Patrice, le garçon du café. Je ne le connaissais pas et ça me donnait confiance. Je lui avais donc demandé s'il avait parfois l'impression de mélanger le rêve et la réalité ? Il m'avait dit non, mais avait paru plus intéressé qu'intrigué. Alors je m'étais ouverte à lui et je lui avais raconté ce qui m'était arrivé les derniers jours. Comme je craignais un peu qu'il ne me prenne pour une folle, je l'avais emmené à l'extérieur pour lui montrer des fleurs se faner à mon contact.

En fait, il ne risquait pas de me croire folle. Notre rencontre n'avait rien d'un hasard car il me suivait depuis le vendredi soir. Il appartenait à ceux

que les Nephilim nomment les Templiers, des hommes formant une société millénaire « dont les moines soldats ne furent que la façade exotérique » (dixit Sébastien ; il faut que je vérifie « exotérique » dans le dico). Les Templiers m'avaient repérée devant la cathédrale et s'étaient bien rendus compte que quelque chose de bizarre s'était passé. Patrice avait été envoyé pour me mettre en confiance, pour me sonder. Il voulait savoir qui j'étais et ce que je savais. Ces amis ont fini par organiser une opération plus complexe destinée à me faire tomber dans les bras de Patrice.

Cela s'est produit dans la nuit du mercredi au jeudi. Vers deux heures du matin, je me suis réveillée en sursaut. Deux hommes vêtus de noir se trouvaient dans ma chambre. Je ne sais plus très bien les questions qu'ils m'ont posées, mais en gros, ils voulaient savoir ce qui s'était passé le vendredi et ce qui m'était arrivé d'étrange depuis. Bien sûr, je leur ai dit que je n'en savais rien, mais j'avais vraiment la trouille. Mon coeur battait la chamade. Je voulais crier au secours, appeler Sébastien ou Patrice à l'aide, mais je n'y arrivais pas. Pourtant, Patrice arriva dans le quart d'heure qui suivit. Sur le coup, cela ne me parut pas plus étrange que ça ; j'étais trop heureuse de le voir (depuis, j'ai découvert que j'avais la capacité ou plutôt le talent comme dit Sébastien, de contacter les gens à distance). La mise en scène qu'avaient prévue les Templiers approchait la perfection. Avec le recul, le coup du prince charmant qui vient sauver la jeune fille effrayée me paraît énorme, mais dans la situation, c'était presque romantique.

Patrice se jeta sur un des deux hommes et le fit tomber à terre, l'autre en profita pour le frapper, sans doute histoire de donner le change. Mais ils avaient oublié de m'inclure dans leur scénario. Je sentis la rage monter en moi et me jeta dans la mêlée. À ma grande surprise, je découvris que je savais me battre (c'était encore un de mes talents cachés). Les deux hommes prirent la fuite avec des douleurs aux côtes qu'ils n'ont pas dû oublier. Au final, leur scénario se déroula sans doute à peu près comme ils l'avaient imaginé puisque je m'effondrai en larmes dans les bras de Patrice.

Après une petite heure passée à me réconforter, il me proposa de rester pour la nuit. Je déclinai son offre, prétextant que je préférais rester seule, qu'il pourrait toujours revenir me voir demain et qu'il y avait peu de chances que les hommes repassent dans la nuit. Une fois seule, j'appelai Sébastien en espérant que lui sache quoi faire. Étrangement, je ne le réveillai pas. Je lui dis que des hommes en noir étaient venus chez moi et avaient posé des questions sur lui. Je ne sais absolument pas ce qui m'est passé par la tête, pourquoi je lui ai menti de la sorte. Peut-être avais-je peur de lui dire au téléphone les choses bizarres qui m'étaient arrivées ces derniers jours. Il me répondit d'un simple « j'arrive ».

Le soir même, il était là, avec deux de ses amis, Daëdalus et Vatra. C'est cette dernière qui m'étonna le plus, avec sa minijupe en cuir et ses grosses chaussures montantes. On aurait dit une version trash de Lara Croft.

Je suis un peu fatiguée. À plus tard, journal.

23 h 00

J'ai appelé mes parents tout à l'heure, histoire de les rassurer. Cela faisait plus d'une semaine qu'ils n'avaient pas de nouvelles et ma mère est du genre à s'inquiéter tout le temps. Jamais, ils ne m'avaient autant excédée avec leurs petits problèmes dont ils font des montagnes, avec les histoires de famille et de voisinage. J'étais tellement énervée après le coup de fil que j'ai cassé un vase. Ça m'a soulagée, mais j'ai dû aller faire les boutiques pour essayer d'en trouver un identique, mais rien. J'espère que Lucy n'y tenait pas trop.

Allez ! Je reprends l'histoire de ma vie.

Lorsque j'ouvris la porte, Sébastien et les deux autres reculèrent d'un pas, vaguement effrayés. Les yeux de Daëdalus se révulsèrent et son corps se mit à trembler (c'est ce qu'ils appellent la Vision Ka. Je mets des majuscules parce qu'il y a des chances qu'eux en mettent). Il reprit rapidement une apparence normale (enfin presque vu qu'il ressemblait toujours à un

bûcheron canadien) et je l'entendis marmonner quelque chose qui contenait le mot archaïme.

Trop heureuse de voir Sébastien, je me jetai dans ses bras, il eut un léger mouvement de recul, mais me serra fort et je me mis à pleurer. Je leur racontai tout ce qui s'était passé en m'excusant toutes les trois phrases d'avoir menti au téléphone. Puis, ce fut à leur tour de parler. Ils m'expliquèrent ce qui s'était probablement passé, en insistant bien sûr le fait que j'étais toujours la même personne, mais que je n'étais plus, à proprement parler, humaine. De temps en temps, Vatra maugréait : « Bon ! On va se les faire ces Templiers ! » La nuit fut longue. Lorsque le soleil se leva, je n'avais pas encore pris conscience que ma vie ne serait plus jamais la même, mais j'y étais préparée.

Ils restèrent à Strasbourg plusieurs jours pour « régler » mon problème. En fait, je crois qu'ils ont tué les Templiers. Il y a des moments où j'ai l'impression qu'ils n'ont pas de respect pour la vie humaine... Sébastien n'était pas comme ça avant.

Voilà, c'est à peu près tout. Ensuite, ils m'ont emmenée à Paris avec eux, chez Lucy.

Je crois que ce soir, je vais parler avec Engy, je suis sûre qu'il a des choses à m'apprendre sur ce monde qui s'offre à moi.

04/04/2002

9 h 30

Je suis dans l'Eurostar. Je n'ai rien dit à Engy, mais je pars à Londres pour voir Hamlet. Je compte bien obtenir des explications et par n'importe quel moyen. J'avais confiance en lui et il m'a menti. Il m'a fait croire qu'il était toujours mon frère, mais c'est faux ! Engy me l'a dit, accidentellement en plus. Les Nephilim ne sont que des parasites qui volent leurs vies aux humains ! Hamlet n'est pas Sébastien, il a étouffé son esprit pour se servir de son corps comme on monte dans une voiture. Quelle ordure !

Je comprends mieux pourquoi tous insistaient tellement pour que je me croie différente. Archaïme, archaïme ! Mon cul, oui ! Je suis encore humaine. Je suis meilleure qu'eux. Personne ne me prendra ce qu'il me reste d'humanité. Hamlet m'a pris l'être à qui je tenais le plus au monde, il va mourir, mais avant, il va souffrir. Et que ses amis ne se mettent pas en travers de ma route, sinon ils vont le payer très cher. Je leur fais peur à cause de cet orichalque que j'ai en moi. Très bien. Ils se prennent pour des dieux alors qu'ils ne sont que des déchus. Ils vont découvrir la peur de la mort. Ils vont découvrir ce que c'est que d'être humain.

19 h 30

Je n'ai pas pu. Je les ai retrouvés sans problème, il m'a suffit de les appeler. Mais je n'ai pas pu tuer Hamlet. Je n'ai pas eu la force quand j'ai vu son visage, je ne peux pas le frapper, c'est encore mon frère… je ne sais plus

20 h 00

Le train vient de ressortir du tunnel sous la Manche.

Je viens de me rendre compte que j'avais failli tuer un homme aujourd'hui, à la gare, lorsque j'ai voulu avoir un billet. Je m'étais dit qu'il me suffirait d'immobiliser un voyageur et de lui demander le sien. À l'aller, ça avait été si simple, mais là, ça n'a pas marché. Pire, l'homme en question a cru que je le draguais. Puis, sans savoir pourquoi je faisais ça, j'ai réuni mes mains en une forme de coupe. Je les ai vues se remplir de sang et j'ai vu l'homme se vider de sa vie. Il est tombé à genoux. Personne n'a bougé. Les humains sont si égoïstes ! Je commence à les haïr presque autant que les déchus. Je lui ai pris son billet des mains, personne n'a rien vu… ou personne n'a rien voulu voir

23 h 00

Je suis de retour à Paris.

Je hais ce monde et je hais tous ceux qui y vivent. Même mes parents. Je me suis rappelé toutes les brimades que j'avais endurées, des punitions pour rien et des humiliations que j'avais subies. Personne ne m'a jamais aimée... Sauf Sébastien et il n'est plus. À moins que je ne trouve un moyen de sortir Hamlet de son corps. Un exorcisme. Daëdalus m'avait expliqué que la plupart des légendes et des mythes étaient proches de vérités et qu'elles racontaient souvent l'histoire d'immortels, dans ce cas, l'exorcisme doit exister... Il me suffit de trouver des gens qui savent le pratiquer.

05/04/2002

J'ai menti à Engy. Je lui ai dit que je m'étais promenée dans Paris toute la journée pour me calmer et que ça allait mieux. C'est faux, je vais de plus en plus mal. Je ne sais plus quoi penser, qui croire, en qui avoir confiance. Peut-être en Engy, mais il est avec Hamlet...

Je viens de ressentir une immense douleur au niveau de la poitrine. Je ne sais pas si c'est la peur... mais j'ai peur et j'ai mal.

21 h 00

Engy a essayé de me tirer les vers du nez, il ne croit pas ce que je lui ai raconté. Au final, c'est moi qui l'ai fait parler. J'ai appris beaucoup de choses sur ce que les déchus nomment les arcanes mineurs, notamment sur les mystères et leurs différentes méthodes pour torturer et sacrifier des Nephilim, ainsi que sur les roses+croix. Ces derniers m'ont paru particulièrement intéressants car ils parviennent à exploiter l'énergie de l'âme humaine. J'aimerais assez les rencontrer.

Je viens d'entendre des voix en bas. Les autres doivent être de retour de Londres. La nuit promet d'être longue...

J'écris dans le métro. J'ai quitté l'appartement de Lucy... je ne sais pas où je vais, mais je ne retournerai pas là-bas.

Les déchus sont bien revenus et Hamlet était avec eux, mais pas Sébastien. « Son corps a été taé » m'a dit Vatra. Quelle conne ! Les autres ont essayé de m'embrouiller les idées avec des phrases alambiquées et des mensonges sur la survivance de son âme dans mon cœur et dans celui d'Hamlet. Ils sont pires les uns que les autres. Ce sont tous des monstres, égoïstes et remplis de haine. Ils ne connaissent pas la pitié, ni la compassion. J'ai littéralement explosé. Les déchus ont été soufflés. J'ai commencé à prendre la vie du nouveau corps d'Hamlet. Je n'ai pas eu le temps de l'achever, mais j'ai lu la peur dans son regard. J'en voulais plus. Je voulais y lire la terreur. Mais Vatra a sorti une arme et Engy m'a sauvé la vie. Il s'est jeté sur elle et m'a dit de fuir... Je suis si fatiguée.

Je suis dans un des halls de l'aéroport de Roissy, j'attends un avion qui m'emmènera loin d'ici. je pars aux USA. J'ai cru comprendre que les déchus y étaient moins nombreux qu'en Europe et que leurs ennemis y étaient plus puissants. J'espère y rencontrer des archaïmes qui m'aideront à améliorer ma magie et des humains ayant la même haine que moi envers ces parasites de déchus. Une fois là-bas, je contacterais Engy pour lui proposer de me rejoindre. Il n'a rien à faire avec les déchus. Nous sommes des enfants du monde. Nous marchons au-dessus des humains et des Nephilim. Nous devons nous entraider sinon ils nous détruiront.

Dans quelques mois ou quelques années, je reviendrai à Paris et je tuerai Hamlet. Alors seulement, je pourrais faire le deuil de mon frère.

LES FIGURES

Il suffit parfois d'un seul individu pour que l'Histoire invisible prenne des directions inattendues. Les « Figures » sont ces êtres qui impriment leur marque dans le monde occulte. Ce chapitre vous présente des synthèses rapides de la connaissance générale d'un Ar-Kaïm type sur les principales personnalités citées dans *Le Livre des joueurs* et sur d'autres dont les secrets sont dévoilés dans *Le Livre du Meneur de Jeu* pour *Nephilim : Révélation* ou dans *Les Figures*, supplément publié pour la deuxième édition de *Nephilim*.

ATALANTE

Atalante est la gardienne de l'Axis Mundi, nœud central des treize Maisons. Les Ar-Kaïm sont partagés à son sujet. Certains se sont lancés à sa recherche, persuadés qu'elle connaît les secrets de la naissance et de l'avenir des Révélés. D'autres, convaincus que les savoirs qu'elle protège ne devront être révélés que lorsqu'elle l'estimera nécessaire, s'opposent aux premiers. Les Nephilim considèrent Atalante comme l'une des leurs et comme l'une des maîtresses de l'alchimie.

Atalante

BLODDEUWEDD

Bloddeuwedd, la fille fleur, est peut-être la toute première Ar-Kaïm. Créée par le Nephilim Math et son élève Gwidion, elle se révolta contre son « père » et s'enfuit dans les Akasha du *Sidh*. Bloddeuwedd servit de modèle à Merlin lorsqu'il décida de créer Gwenever.

BYRSA

Faërim, Adoptée de la Tempérance, Byrsa est la maîtresse d'un nouvel organe de l'Arcane des guérisseurs, l'hospice des Ar-Kaïm. Disciple d'Eshmoun, le chef de file des Nephilim artisans de la collaboration avec les Selenim dans l'antique Carthage, Byrsa est réputée pour ses talents médicaux et son ouverture d'esprit. Byrsa s'est d'ores et déjà déclarée prête à « adopter » les Ar-Kaïm souhaitant rejoindre la Tempérance pour aider leurs frères de Ka.

DAVID C.

Star internationale, David C. multiplia, dans ses chansons, les allusions à l'Histoire invisible et à ses acteurs. Pour les Ar-Kaïm, la vérité s'imposa rapidement : David C. était un des leurs. Gourou de nombreux nouveaunés, il devint objet de quête. Mais le chanteur reste difficile à approcher. D'autant plus que, depuis peu, il se fait passer pour mort afin

d'échapper aux menaces de Nephilim soucieux de garder pour eux-mêmes les réalités qu'il révèle dans ses textes.

Entée d'Orion

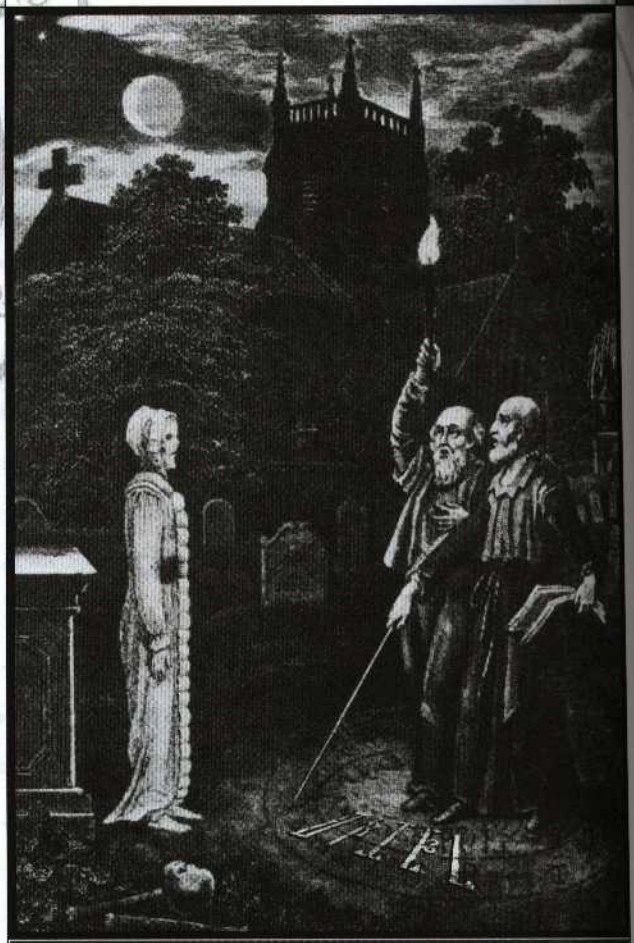
Chef des Pérégrins d'Entremonde, compagnie de voyageurs akashiques, Entée d'Orion est, de son propre aveu, « en admiration devant la capacité des Ar-Kaïm à rêver ». Il est donc naturel que l'on trouve désormais des Révélés au sein des Pérégrins. Néanmoins, Entée à fort à faire pour maintenir la concorde au sein de la fraternité car des dissensions sont apparues: les Nephilim accusant les Ar-Kaïm d'être des « voleurs de rêves »...

Eth (L')

Parfois les rêves sont cauchemars... Depuis peu, l'un d'entre eux devient récurrent chez les Ar-Kaïm dont le Cœur est composé de Lune Noire. Ce cauchemar prend différentes formes effroyables mais contient toujours certains éléments identiques: des arbres sombres et gigantesques, un palais cyclopéen, une roue grinçante gigantesque, trois paires d'yeux dans le noir et une ombre — l'Eth — qui appelle le Dormeur...

Galaad

Fils de Lancelot, mortel au Ka-Soleil stupéfiant, Galaad fut enlevé et « transformé » en Ar-Kaïm à la suite des manigances de Gwenever. Enlevé à sa « mère » par décision d'Arthur, il fut éduqué par des chevaliers de la Table Ronde. On le vit pour la dernière fois au cours de la bataille finale des Arthuriades lorsque, porteur du Graal et armé de l'Épée de Salomon, il défit le Dragon. Premier engagé sur la voie du Graal, il est l'inspirateur d'une quête qui perdure aujourd'hui.



Entée d'Orion

Ganesha

La destinée de Ganesha est stupéfiante. Ar-Kaïm venu de l'est du monde, Ganesha devint un compagnon de Merlin. Considéré comme un Adopté de la Force, il participait aux réunions des Enchanteurs, les intimes de Merlin. À la disparition du Faërim, il lui succéda comme Prince ! Il conduisit alors, d'une poigne de fer, une restructuration radicale qui permit à l'Arcane de survivre malgré l'absence de Merlin. Depuis le récent retour de ce dernier au titre de Prince, on ignore ce qu'est devenu Ganesha.

Gwenever

Gwenever fut créée par le Faërim Merlin, Prince de la Force, pour devenir l'épouse du roi Arthur. D'abord inspiratrice de chevaliers de la Table Ronde,

Jason

la reine s'abandonna à son obsession, enfanter à son tour un être magique : Galaad, fils de Lancelot, fut alors « transformé » en Ar-Kaïm. Punie par Arthur, orpheline de Merlin disparu, dévorée par le Khaïba et en proie à l'instabilité de son Cœur, Gwenever, piètre vestige d'une innocence gâchée par la folie des jeux occultes, fut exilée et oubliée.

Gwidion

Gwidion semble être resté en contact avec son mentor : au nom de Math, antique protecteur des terres du Compromis du Couchant, l'Hydrim fit en effet de fréquentes apparitions dans l'histoire occulte de la Grande-Bretagne. Depuis le début de la Révélation, Gwidion multiplie les contacts avec des Ar-Kaïm et se passionne pour leur nature, leurs talents, leurs visions du monde… Proche du Pagad, le Prince du Bateleur, Gwidion serait l'inspirateur des positions fraternelles du Bateleur vis-à-vis des Révélés.

Héraklès

Une rumeur persistante fait d'Héraklès un Ar-Kaïm. Pourtant les témoignages de Nephilim ayant vécu à l'époque du compact d'Aïon attestent qu'il ne s'agissait que d'un mortel, fils d'une humaine et du Roi de l'Orage. Ce sont sans doute les objets magiques dont son géniteur le dota et l'aide constante que les Atrides lui prodiguèrent qui alimentent encore aujourd'hui sa légende d'être magique.

Jason

Jason fut le premier quêteur de la Toison d'Or. Aidé par les Argonautes, un groupe disparate assoiffé d'aventure et d'épopée, l'Ar-Kaïm fut le précurseur d'une quête aujourd'hui suivie par nombre d'Immortels. Parvenu à l'illumination ultime grâce à la Toison d'Or, véritable carte des Plans subtils, il réapparaît parfois pour aider les Immortels méritants qui suivent son exemple.

Jésus

Déchu ou Révélé ? L'Immortel incarné dans un fœtus a-t-il été enfanté pour cette ignoble expérience des Arcanes Majeurs ou existait-il avant le projet ? Les Ar-Kaïm font remarquer que le message Kabbaliste développé par Jésus s'inscrit assez peu dans les façons de penser des Révélés… En revanche, il est vrai que le comportement contestataire et la violence révolutionnaire du messie correspondent bien à l'état d'esprit d'un Ar-Kaïm.

Kryppja

Cette Ar-Kaïm du Cancer n'est rien moins que l'astrologue secrète du Vatican ! Son

identité et son rôle seraient restés drapés dans les voiles occultes de la cité sainte si Kryppja, par ses thèmes astraux, n'avait pas été à l'origine de révélations concernant G., le Grand Maître du Temple. Certains pensent que c'est d'ailleurs ses prédictions qui permirent à des Immortels d'abattre le Grand Maître en 1999. Quoi qu'il en soit, G., avant de mourir, eut le temps de mettre à prix la tête de Kryppja.

Larménius de Jérusalem

Larménius prétend être un Templier moyenâgeux ressuscité en 1998 par le Grand Maître du Temple ! G. lui confia la responsabilité d'un pan entier du Bâton, mais Larménius se détourna de cette tâche pour se consacrer à la seule quête, à ses yeux, digne d'un homme de foi : déchiffrer l'énigme de Jésus. À bord d'un cygne de métal et d'émeraude, il sillonne les Akasha, persuadé d'y trouver les réponses qu'il cherche. Grâce à des connaissances incroyables, ses hommes, les Chevaliers-Rêveurs, ont pu repérer des Ar-Kaïm depuis les Plans subtils pour ensuite les contacter dans la réalité. Des collaborations seraient sur le point de se mettre en place.

Lion Vert (Le)

Le coléreux Pyrim se rendit célèbre dans les batailles des Guerres élémentaires. Pourtant, le Lion Vert aspire à la paix et rêve à des sanctuaires de fraternité entre Immortels et humains. L'émergence des Ar-Kaïm n'a pas troublé le Nephilim. Ses projets englobent tout naturellement les nouveaux venus. Les Révélés trouveront toujours une porte ouverte et une main tendue auprès de ses disciples.

Larménius de Jérusalem

Louis

Véritable « légende urbaine » de la communauté des nouveaux-nés, Louis serait le premier Ar-Kaïm naturel. Sa naissance aurait eu lieu en Écosse dans les premiers instants de la Révélation. Il est peu vraisemblable que Louis existe réellement. Il s'agit plus vraisemblablement d'une sorte d'Adam et Ève, un mythe collectif répondant au désir des Ar-Kaïm de posséder un ancêtre identifié, un père fondateur.

Mahomet

Quelque chose se passa dans une grotte d'Arabie. Mahomet en sortit et devint le fondateur de l'Islam. Mais le prophète était-il un Nephilim, un humain, une union entre les deux... ? Ces questions agitent les acteurs occultes. Les Ar-Kaïm sourient. Il est évident que Mahomet était un Révélé : le seul vrai secret a percer n'est donc pas sa nature mais l'identité de celui — ou de ceux — qui l'enfanta...

Le Docteur Parangon

Maria-Isabella

Cette Ar-Kaïm s'est fait connaître grâce à son manifeste diffusé via l'Internet (*cf. Les Guerres de l'Apocalypse*). Certains — les plus paranoïaques ou les plus rebelles — pensent que Maria-Isabella n'existe pas et qu'il s'agit d'un personnage fictif inventé par une conspiration d'Arcanes Majeurs pour faire rentrer les Ar-Kaïm dans le rang et leur donner un rôle cadré dans le monde occulte contemporain.

Math

Math fut sans doute le premier Nephilim à créer un Ar-Kaïm. Bien sûr, sa volonté était de donner vie à un Kaïm mais le résultat fut tout autre. Fasciné, Math connut une fulgurance amoureuse pour sa « fille » Bloddeuwedd. Math fut aussi le premier Nephilim à apprendre la soif d'indépendance et de liberté des Révélés ! Indifférente à la passion que lui vouait le Faërim, Bloddeuwedd l'abandonna pour les mondes enchanteurs du *Sidh*. Math quitta alors la réalité pour les Plans subtils et se mit à la recherche de son aimée. On ne les revit plus jamais.

Pagad (le)

Sous l'impulsion de son Prince, le Pagad, le Bateleur vient de connaître une véritable révolution interne. Jusqu'alors dédié à l'initiation des humains, le Bateleur ouvre désormais ses enseignements aux Ar-Kaïm ! À vrai dire, cette décision n'est guère surprenante si l'on examine de plus près l'histoire du Pagad : le Pyrim est ami avec Gwidion ; son projet « Occitanie » lors des Guerres secrètes se réclamait d'un héritage spirituel de Gwenever ; son refuge se trouverait à Prague, ville du Lion Vert, lui-même connu pour sa sympathie pour les Révélés…

Parangon (le Docteur)

Le Docteur Parangon est le bibliothécaire de *L'Incunable Souveraineté*, une mirifique échoppe dédiée au savoir livresque. L'Incunable Souveraineté est devenu un havre à Ar-Kaïm. Là, le Docteur Parangon dispense une sagesse toute personnelle faite de messages de réconfort, de recul vis-à-vis des délires ésotériques et de sautes d'humeurs ! Un point de repère pour les Ar-Kaïm parfois un peu perdus dans les tourmentes du monde occulte contemporain…

Rex Ka (le) et les Cavaliers

Feu, Air, Terre, Eau, Lune, Soleil, Orichalque et Lune Noire… La composition du Rex Ka fait dire à certains qu'Akhenaton est devenu un Ar-Kaïm. Ce raisonnement

est un peu rapide car la nature d'un Révélé ne se réduit pas à la somme de ses essences. Mais cela rend néanmoins le Rex Ka peut-être plus proche des Ar-Kaïm que des Nephilim, en tout cas suffisamment proche pour qu'il leur témoigne son respect et que ses Cavaliers leur accordent une grande attention.

Depuis le manifeste de Maria-Isabella (*cf. Les Guerres de l'Apocalypse*), le voile s'est un peu levé à propos des hérauts du Rex Ka. Leur nombre — sept — et leurs titres — Cavalier de la Conquête, Cavalier de l'Errance éternelle, Cavalier du Trône d'Or, Cavalier de l'Hédonisme, Cavalier du Sceau transcendant, Cavalier de l'Orgueil immanent et Cavalier de l'Authentique Fidélité — sont désormais connus. Les Ar-Kaïm savent également qu'ils leur doivent leur nom — nouveau Kaïm en Enochéen — et perçoivent cela comme un hommage. Bien des Ar-Kaïm se sont mis à la recherche des Cavaliers pour apprendre à leur côté voire pour les servir ! Mais les rares rencontres, bien que riches, furent toujours éphémères, les Cavaliers répondant à des impératifs ne leur permettant de prendre ni disciple ni serviteur. Ainsi, le mystère continue de les entourer même si quelques éléments ont pu être glanés çà et là.

La nature des Cavaliers change selon les récits. Des témoins — qui ne font bien souvent que rapporter les dires d'autres témoins qui eux-mêmes... — parlent de Nephilim, de Selenim, d'Ar-Kaïm et même de Bohémiens ! Difficile d'accorder du crédit à une version plus qu'à une autre, même si certaines — comme celles mentionnant un Cavalier Ar-Kaïm ou Bohémien — paraissent plus improbables... Il semble avéré que l'un des Cavaliers est à la recherche du « Cocon d'Atalante », une gangue magique dont la gardienne de l'Axis Mundi aurait émergé il y a des éons. Deux autres forment

Akhenaton, Rex Ka

HARANGUE DU CAVALIER DE L'AUTHENTIQUE FIDÉLITÉ

« Je suis le Cavalier de l'Authentique Fidélité. J'ai l'honneur de servir le Rex Ka. Je suis venu t'apporter un message d'espoir : il s'appelle confiance. Akhenaton, dans sa grande sagesse, a conçu les Arcanes, nos familles, en harmonie avec l'univers. Elles sont en effet vingt-deux, autant que de cycles arcaniques — c'est le nom d'une période entre deux Anaphé — contenus dans un tour de la Roue céleste, la Grande Horloge du Temps. L'univers nous enseigne que tout est unité. Les Arcanes nous apprennent à vivre cette unité, sans exclusion, en ouvrant des portes pour tous, quelles que soient les différences. Mais la Couronne du Rex Ka a perdu son unité : ma quête est de la restaurer. Alors la plénitude de la Cité des Vertiges irriguera le Monde, alors viendra l'âge du Verseau, le nouvel Éden où tous, Agarthiens, nous nous rassemblerons. Tu veux partager ce rêve ? Commence déjà par aider le cavalier du Trône d'or à résoudre l'Énigme du Sphinx. Je ne peux t'en dire plus, je ne sais moi-même que ce qu'en sait chacun : quatre à l'Alpha, deux à la Midi et trois à l'Oméga. »

ensemble un duo difficile à cerner jonglant avec le mensonge et la vérité pour le malheur de ceux qui croisent leur chemin. Un autre encore apparaît comme le défenseur des Arcanes Majeurs et un spécialiste du tarot. Le plus connu est le Cavalier de l'Authentique Fidélité. Il se définit comme le guide des « oubliés », ceux trop souvent rejetés par les Nephilim et les Arcanes Majeurs. Il promet un Agartha pour tous, y compris pour les Ar-Kaïm. Il avoue lui-même ne pas vraiment savoir ce que recouvre cette promesse mais il prétend qu'elle est présente dans l'œuvre d'Akhenaton et désormais dans les visions du Rex Ka. Il explique que le Monde a perdu son unité et que sa quête est de la reforger; pour cela, il invite ceux qu'il rencontre à d'abord aider le Cavalier du Trône d'Or à retrouver le Sphinx et à résoudre son énigme...

Rois Mages (les)

Pour la plupart des Ar-Kaïm, une atmosphère fantasmagorique et irréelle entoure leur « deuxième » naissance lorsque, « appelés » par un Nexus, ils deviennent un nouvel être. Un certain nombre garde le souvenir de la présence de trois silhouettes en arrière-plan. Mais ils se taisent car, quand ils évoquent cette étrangeté, ils s'exposent à la raillerie de leurs congénères : ils sont alors appelés les « Ar-Jésus » — prononcer « ar-iézousse » —, et les silhouettes les Rois Mages !

LES GUERRES DE L'APOCALYPSE

« Il m'est arrivé une étrange histoire. Un homme est venu à ma rencontre. Sa peau était pâle, mais ses vêtements évoquaient une origine africaine. Il était jeune, mais la sagesse et l'acuité de son regard démentait cette apparence. Il me parla comme à un enfant. J'aurais dû en éprouver de la colère et pourtant je me mis à l'aimer comme s'il était mon père. Il me conduisit auprès de Sav'Tehin, un Nephilim, un « bibliothécaire » Adopté de la Papesse[1]. Bien que peu enclin aux jeux abstraits de l'ésotérisme, je me pris à écouter cet érudit. Mes réticences se muèrent en amusement, mon amusement en intérêt. En l'écoutant, je découvris des buts pour mon existence, des raisons qui pouvaient conduire ma vie, des directions pour cesser mes errances. Je me retournai pour remercier l'homme, il était parti…

Je crois que le message que j'ai reçu — sans doute plus que Sav'Tehin ne peut l'imaginer — ne s'adresse pas qu'à moi. Je crois que l'homme souhaitait que je fusse une messagère. J'ai donc rédigé ce manifeste à votre intention, mes sœurs et frères Ar-Kaïm. Voilà, il ne me reste plus qu'à appuyer sur la touche *enter* pour que mon fichier parvienne à tous ceux dont je possède les adresses *e-mail*. J'espère que cela nous aidera à trouver notre place, notre vraie place. »

Maria-Isabella.

[1] *Les réflexions de Sav' Tehin sont présentées dans le Codex des Nephilim, mais il n'est pas nécessaire de posséder ce supplément pour comprendre les propos de Maria-Isabella. En cours de jeu, il s'avèrera particulièrement amusant que les joueurs de personnages Nephilim découvrent que les travaux de Sav' Tehin ont trouvé un écho chez les Ar-Kaïm. Un dialogue pourra également s'établir entre joueurs de Déchu, de Maudit et de Révélé pour confronter la vision de leurs personnages sur les Guerres de l'Apocalypse.*

NOS ENNEMIS FACE AUX GUERRES DE L'APOCALYPSE

Le premier Cavalier : la Coupe

L'inquiétude gagne les rangs des R + C. Bien que nous ayons du mal à trouver la vérité dans les labyrinthes de leurs Mensonges, nous savons que leur démarche est avant tout profondément ésotérique : dans leur arrogance, ils s'imaginent investis de la mission de conduire l'humanité à un stade supérieur. Ils craignent que la Révélation ne soit source de bouleversements susceptibles de détruire les schèmes qu'ils ont patiemment implantés dans l'inconscient collectif. Il n'est pas impossible que nous puissions influer sur leurs positions actuelles vis-à-vis des Nephilim — que les R + C pourraient identifier comme des alliés dans la sauvegarde de la Tradition.

Le deuxième Cavalier : le Bâton

Le Grand Maître a été abattu, le Grand Plan a été déjoué… Les Templiers sont au plus mal et nous pouvons nous attendre à d'importantes luttes internes entre dignitaires, obédiences et bailliages. Néanmoins méfions-nous car le Bâton est blessé mais n'est pas mort ! Et un animal blessé peut devenir fou furieux : il ne serait alors plus question ni d'honneur et ni de guerre feutrée.

Le troisième Cavalier : le Denier

L'hydre synarque continue d'échapper à nos filets. Nous avons peut-être une piste contenue dans la description du troisième Cavalier par le Roi Jean : « une mesure de blé pour un denier, et trois mesures d'orge pour un denier ; quant à l'huile et le vin, n'y touche pas » (Apocalypse 6:6). Cette phrase rappelle étrangement les codes alchimiques. Mais quel rapport avec le Denier ? Il faut d'urgence faire travailler nos phalangistes alchimistes sur cette question.

Le quatrième Cavalier : l'Épée

Nos plus vieux ennemis… Nous les côtoyons depuis la Chute et ils nous semblent n'être que des forces d'un temps révolu. Or l'Épée brisée a été reconstruite dans les forges de NéoDelphia. La réunification de ses innombrables factions et groupuscules pourrait engendrer un raz-de-marée mystique, d'autant plus que la liturgie des Mystère semble désormais quitter ses positions passéistes pour s'intégrer avec vivacité aux forces du présent. Ainsi les symboles des Mystes pénètrent aujourd'hui en masse le mouvement new age : il serait inconscient de considérer qu'il ne s'agit pas d'une stratégie délibérée de l'Épée.

Aran Zanog,
Béamiste de la Maison-Dieu

La Guerre invisible

Sav' Tehin prédit de nombreuses luttes dans les années à venir. Principalement entre les Nephilim et les Arcanes mineurs des mortels. J'ai scanné un document qu'il m'a remis : établi par la Maison-Dieu, la faction chargée de la protection des secrets des Nephilim, il est éloquent. Ce qui me surprend le plus, c'est le dualisme dans lequel semblent enfermés les Déchus. D'un côté les initiés mortels, de l'autre les initiés Immortels. Tout le monde est prêt ? Allons-y, battons-nous ! J'ai l'impression qu'ils n'envisagent même pas que nous autres, Ar-Kaïm, puissions nous inscrire dans un autre schéma. Il ne faut donc pas nous étonner des conflits qui ont d'ores et déjà éclaté entre certains Déchus psychorigides et des Révélés. Mais revenons aux Arcanes mineurs. Il est clair que nous ne pourrons que nous confronter au Bâton et à son hégémonie totalitaire, ainsi qu'à l'Épée et à sa démence mystico-religieuse. En revanche, concernant la Coupe et le Denier, la question se pose en d'autres termes. Les R+C pourraient fort bien voir en nous l'étape ultime de l'évolution de l'humanité… Les Synarques, dont réellement nous ignorons tout, pourraient se révéler ne pas être des ennemis… Je me dis que si cette époque, la Révélation, doit être spéciale, ce ne sera pas par la poursuite des vieux antagonismes du passé. Il n'y a que nous, nouveaux venus, qui puissions faire évoluer cette situation. Il nous faut le faire comprendre à nos frères Nephilim et à nos frères humains ! Et si personne ne veut nous écouter, qu'ils apprennent à nous craindre : aujourd'hui farouchement indépendants, isolés les uns des autres, nous pourrions dans l'adversité nous unir et leur donner par la force les leçons qu'ils doivent entendre.

Le Graal primordial

Les Nephilim conçoivent la Terre comme un gigantesque labyrinthe magique à arpenter lors de leurs quêtes agarthiennes. Nous nous moquons sans doute un peu vite de leur Sapience. Mais leur ésotérisme poussiéreux — franchement, appeler la Terre le Graal primordial, est-ce vraiment sérieux ? — confine parfois au ridicule. Toutefois, débarrassées de ce vernis indigeste, leurs philosophies et leurs Sciences occultes recèlent de précieux trésors. Il faut bien reconnaître qu'en plus de dix mille ans d'existence — bien qu'ils aient aussi mis à profit cette durée pour s'égarer en spéculations inutiles et verbiages stériles — nos frères aînés ont eu le temps de toucher du doigt les vérités de l'univers. Contrairement aux apparences, une vraie rencontre et même une vraie communion sont possibles. Grâce à Sav'Tehin, j'ai découvert par exemple les essences pures de l'Alchimie — le microcosme est à l'image du macrocosme — ou de la Kabbale — tout est un. Ces messages sont pleins de bon sens ! Il est certain que l'Agartha est un leurre qui éloigne ses adeptes des évidences simples. En réalité, il y a les Éthers, qui s'expriment par les Maisons. Et les êtres vivants, mortels et Immortels, qui portent en eux la même harmonie. Entre les deux, la Terre, physique mais aussi magique avec ses Champs élémentaires, ses Akasha... Les Sciences occultes n'ont pas d'autre finalité que de travailler le monde et soi-même pour atteindre la cohérence avec les forces des Éthers. Quand l'alignement sacré sera réalisé, l'ensemble atteindra un nouvel état de pleine unité. Il nous faudra peut-être construire un nouvel outil, une nouvelle Science occulte, en synthétisant et simplifiant les Sapiences des mortels et des Immortels. Cet enjeu, à mon avis le seul véritable enjeu de la Révélation, montre parfaitement combien la Guerre invisible, et sa logique d'affrontements pour devenir le maître d'un nouvel âge d'or à venir, est un pur délire, une futilité. Ancienneté ne rime pas forcément avec sagesse ; les irresponsables et les inconséquents ne sont pas toujours ceux que les « sages » désignent !

Au cœur des Éthers

Voici un nouveau *scan*. Lorsque Sav' Tehin me montra ces notes prises lors d'une de ses discussions avec un Adopté de l'Étoile — j'ai un peu de mal à comprendre sur quoi repose cet Arcane Majeur —, je me suis dis que, là, nous avions touché le fond ! Je l'ai gardé par amusement. À moins qu'inconsciemment... En fait, quelque chose me tracasse. Je pressens une vérité dans ces quelques mots, une vérité à la frontière de mon entendement, une vérité qui m'échappe dès qu'intuitivement je m'en approche... D'autres y verront peut-être plus clair que moi.

Au cœur des Éthers

« Au cœur des Éthers ? Si tu veux... En fait, il s'agit de la grande migration ! Nous en parlons depuis l'Épopée messianique et dis-toi bien que si l'Exode sidéral, comme ils disent, peut aujourd'hui être envisagé, c'est grâce aux flèches prophétiques que nous avons essaimées dans l'humanité lors de l'algébrique des étoiles. Le message de la dixième Vigie est sans appel : nous voici entrés dans l'époque des prophéties, l'âge de l'Éponyme est proche. Déjà les secrets détenus par les spectres invisibles sont révélés aux spectres visibles : le retour de l'Et est amorcé et les jours de l'Eth sont comptés. Bientôt Dame Univers parlera à ses sœurs. Ensemble, tous les fils du prophète reconstruiront les Phares stellaires. Alors nous retrouverons l'œuf cosmique et viendra Agartha, le temps des ancêtres des Kaïm, les Voors. »

Extrait du dossier de Sav'Tehin.

Ombres **lunaires**

Selon les Nephilim réunis en Conclave majeur — à ce stade Sav'Tehin s'attendait à ce que je fusse impressionnée ! — en 1999 à Saint-Pétersbourg, la Révélation sera placée sous le signe de la Lune Noire. Cela n'a pas d'autre signification que la projection puérile des fantasmes des Nephilim vis-à-vis de cette énergie, et plus particulièrement vis-à-vis des Selenim. Certes les fils de la Lune Noire sont particuliers avec leur unique essence ; mais pourquoi cela en ferait-il des monstres ? L'esthétique sombre et parfois malsaine dans laquelle ils aiment se draper m'apparaît davantage comme un jeu ou une défense qu'une déviance. En fait, ils m'attristent plus qu'ils ne m'effrayent.

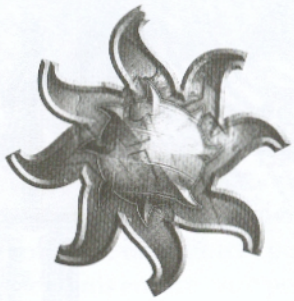
Il y a néanmoins une vraie menace. Je cite Sav' Tehin : « Un tel augure — il parle ici de la déclaration du Conclave majeur plaçant la Révélation sous le signe de la Lune Noire — rappelle des heures sombres des temps Kaïm ou Nephilim — la lutte contre les Sauriens, le Tutorat des quatre éléments, les Guerres élémentaires... Les polémiques se sont parfois apaisées mais sans jamais disparaître. Cette annonce, à laquelle il faut ajouter les exactions des membres de 666, va inévitablement raviver les hostilités. Cette situation risque de réveiller de vieux démons et de relancer les pires extrémismes : de Selenim préparant le règne absolu de la Lune Noire aux Nephilim partisans d'un Sentier d'or conduisant aux Cruxim en passant par les théoriciens d'un génocide lunaire, tous les fanatismes vont trouver un terrain d'expression. Le défoulement de haine et de rancœur risque d'être terrible ». Ceux d'entre nous au Cœur composé de Lune, de Lune Noire ou des deux seraient alors des cibles évidentes pour cette folle vindicte. Attention, qui s'y frottera s'y piquera...

D'Or et de Brume

Alors que je m'apprêtais à quitter Sav' Tehin pour retourner vers la « vraie » vie, j'aperçus un lourd tome recouvert d'un cuir craquelé. Un marque-page en sortait à demi et portait une inscription, « Authentique Fidélité ». Je trouvai immédiatement ces deux mots fort beaux comme s'ils formaient à eux seuls une poésie.

J'interrogeai Sav' Tehin. Il me parla d'abord des arcs historiques puis m'expliqua que depuis le Conclave majeur une confrérie de sept Immortels est apparue sur la scène occulte. Ils se présentent comme hérauts du Rex Ka et portent des titres reprenant précisément les appellations de ces fameux arcs : Cavalier de la Conquête, Cavalier de l'Errance éternelle, Cavalier du Trône d'Or, Cavalier de l'Hédonisme, Cavalier du Sceau transcendant, Cavalier de l'Orgueil immanent et Cavalier de... l'Authentique Fidélité ! C'est d'eux que viendrait l'expression Ar-Kaïm — nouveaux Kaïm en énochéen — qui sert désormais à nous désigner. Sav'Tehin était amusé que mon regard ait été arrêté par les mots Authentique Fidélité car, dans les nombreuses rumeurs qui entourent cette fraternité, de nombreux propos empreints d'amitié et d'estime envers les Ar-kaïm sont fréquemment attribués au Cavalier porteur de ce titre.

Quant à l'ouvrage, Sav' Tehin ne pouvait rien me dire à ce sujet, le refuge où nous nous trouvions était habité par Sybyl, un autre Nephilim aujourd'hui disparu, à qui cet incunable devait autrefois appartenir. Je l'ouvris, c'était un dictionnaire des termes bibliques. Sur la page de gauche je lus ceci : « épiphanie n.f. 1. Manifestation de la divinité de dieu. 2. (avec une majuscule) Fête chrétienne célébrant la visite des Rois mages à Jésus nouveau-né (le 6 janvier) ; elle est également nommée jour des Rois. 3. En littérature la manifestation de ce qui est caché. »



CRÉATION DE PERSONNAGE

CRÉATION DE PERSONNAGE

Ce chapitre détaille la création d'un Ar-Kaïm. Les parties *Initiation, Chutes* et *Finitions* correspondent aux étapes de la création d'un tel personnage (*cf. Le Livre des Joueurs*, pp. 72-107). La dernière partie, *Complément au Passé*, correspond aux ajouts développés dans ce supplément.

Afin de clarifier la notation des différentes étapes de la création d'un personnage, celles-ci proprement dites sont notées Apprenti, Compagnon ou Maître et associées aux « puces » des blessures — soit « • » pour une étape notée à Apprenti, « •• » pour une étape notée à Compagnon et « ••• » pour une étape notée à Maître — alors que les Compétences et les Traditions utilisent leur propre notation, soit P pour Profane, A pour Apprenti, C pour Compagnon et M pour Maître.

NOTE: *toutes les références sont issues du* Livre des joueurs *de* Nephilim : Révélation. *Cette création de personnage tient compte de l'errata paru avec* L'écran du MJ.

LA SAPIENCE

Patricia a décidé de jouer un Ar-Kaïm.

INITIATION

Elle doit commencer par choisir la Maison de son Ar-Kaïm. Pour cela, elle lit leurs descriptions aux pp. 45-46 du *Livre des joueurs*. Elle se sent proche des Ar-Kaïm des Poissons. Son personnage sera donc de la Maison des Poissons, ce qui implique que son Ka dominant soit l'Air. Elle écrit donc « Poissons » sous « Maison » sur sa feuille de personnage.

Elle doit maintenant choisir le niveau d'Initié. Comme elle souhaite avoir un personnage puissant, elle décide de jouer un Ar-Kaïm «... » Initié et écrit « Maître » en face d'« Initiation », en haut de sa feuille de personnage.

ASPECT

Patricia doit maintenant choisir le nombre et la nature des Ka qui composent le Cœur de son Ar-Kaïm. Elle doit prendre le Ka-air, le Ka dominant des Poissons, et le Ka-Soleil, le Ka commun à tous les Ar-Kaïm. Comme Patricia souhaite prendre plus de deux Ka, son Ar-Kaïm doit posséder obligatoirement l'Orichalque. Elle lit la description des Ka aux pp. 33-36 du *Livre des joueurs* et ajoute l'Eau, la Lune et le Ka-Lune Noire. Le Cœur de l'Ar-Kaïm de Patricia est donc composé de six Ka. Sur sa feuille de personnage, elle inscrit une croix devant ceux que son Ar-Kaïm ne possède pas, c'est-à-dire : la Terre et le Feu.

Patricia doit maintenant attribuer une note d'Aspect à son Ar-Kaïm. Celle-ci ne pouvant être inférieure à celle de l'Initiation, notée à Maître, elle est forcément à Maître pour cette étape. D'après le tableau *Aspect d'un Ar-Kaïm* de la p. 80 du *Livre des joueurs*, Patricia a cent quarante « puces » à répartir entre les Ka du Cœur de son Ar-Kaïm.

Le niveau du Ka dominant est déterminé par le niveau d'Initié choisi lors de la première étape, soit Initié. De plus, aucun Ka ne peut avoir un niveau supérieur à celui du Ka dominant.

Sachant cela, Patricia met d'abord trente-sept « puces » dans le Ka-air. Le niveau de départ étant Pas Initié, ces « puces » permettent à son Ar-Kaïm d'être Initié et d'avoir quatre « puces » supplémentaires. En effet, il faut onze « puces » pour passer de Pas à Peu Initié — les dix premières permettent d'arriver au niveau Pas Initié et dix « puces », la onzième permet d'accéder au niveau supérieur, Peu Initié —, onze autres pour passer de Peu à Assez, puis encore onze pour arriver à Initié.

Il lui reste cent trois « puces » qu'elle répartit le plus équitablement possible dans les cinq autres Ka, soit vingt ou vingt et une « puces » par Ka — l'Ar-Kaïm est donc Peu Initié dans chacun des Ka qu'il possède autre que l'Air et il y a neuf ou dix « puces » en plus.

Au final, le Cœur de l'Ar-Kaïm de Patricia se résume ainsi :

Ka-Soleil : Peu Initié (10 « puces »)
Orichalque : Peu Initié (9 « puces »)
Ka-terre : X
Ka-feu : X
Ka-air : Initié (4 « puces »)
Ka-eau : Peu Initié (9 « puces »)
Ka-lune : Peu Initié (10 « puces »)
Ka-Lune Noire : Peu Initié (10 « puces »)

Attention ! Le nombre de « puces » des Ka d'un Ar-Kaïm est extrêmement fluctuant ; il est donc impératif de différencier les niveaux maximum des Ka — qui viennent d'être déterminés et qui peuvent augmenter si le joueur dépense des PdA — de leurs niveaux actuels.

Pour cela, le joueur peut, pour chaque Ka, inscrire l'adverbe d'Initié correspondant au niveau maximum suivi de « / » et de l'adverbe du niveau d'Initié actuel. Pour les « puces », son niveau maximal peut être toujours de dix « puces » pour faciliter la gestion de ce personnage avec l'accord du MJ.

EXEMPLE : *le niveau maximum en Ka-lune de l'Ar-Kaïm de Patricia est Peu Initié (10 « puces »), considérons que c'est aussi son niveau actuel. Pour faire avancer le scénario, Patricia décide que son Ar-Kaïm drague un personnage mis en scène par le MJ. D'après le tableau de Charge analogique* (cf. Le Livre des joueurs, *p. 270), le Cœur se charge de trois « puces » de Ka-lune. Le niveau de ce dernier passe donc à Assez Initié (2 « puces ») — la première « puce » gagnée permet de passer de l'adverbe Peu à Assez. Sur la feuille de personnage de Patricia, en face de « Lune », est inscrit « Peu/Assez » — Peu pour le niveau maximum et Assez pour le niveau actuel —, en-dessous est inscrit « 10 » — le nombre maximal de « puces » lié à l'adverbe Peu — et deux « puces » sont noircies — c'est le niveau actuel.*

Voie occulte

Patricia doit attribuer un niveau à la Voie occulte de son Ar-Kaïm. Il déterminera le nombre de Talents que ce dernier possède à A et à C. Comme elle a déjà choisi de prendre le niveau Maître pour l'Initiation et l'Aspect, elle décide de se restreindre — par crainte des Chutes qu'elle aura à choisir pour son personnage — et attribue le niveau Compagnon. Sur sa feuille de personnage, elle inscrit « Compagnon » sous « Voie(s) occulte(s) ».

Selon le tableau de la p. 83 du *Livre des joueurs*, l'Ar-Kaïm de Patricia connaît quatre Talents de sa Maison à A et deux à C. Pour les choisir, elle se réfère à leurs descriptions aux pp. 251-252 du *Livre des joueurs*. Elle se décide pour les six Talents correspondant aux six Ka qui composent le Cœur de son Ar-Kaïm et les prend aux niveaux suivants : Agitation stérile, C ; Marche sur l'eau, A ; Perception astrale, A ; Substitution du Ka, A ; Troublant Effacement, C ; Intelligence foudroyante, A.

Elle reporte ces choix sur sa feuille de personnage et remplit pour chaque Talent, chacune des cases : Maison, Ka, Niveau (A ou C) et Numéro de page.

Le Passé

Patricia doit attribuer une note au Passé de son Ar-Kaïm. Celle-ci détermine le nombre de niveaux de Compétences connues du personnage ainsi que des avantages liés aux Akasha. Elle lit les descriptions correspondant aux différentes notes (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 83). Tentée par l'interprétation d'un personnage confondant rêve et réalité, elle note le Passé de son Ar-Kaïm à Apprenti et l'inscrit sur sa feuille de personnage. Cela lui donne droit à trois Compétences à A (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 84). À noter qu'elle peut échanger deux niveaux A contre un C, et deux C contre un M.

Elle ne les choisira qu'à la fin, après avoir décidé du Simulacre de son personnage. En effet, les niveaux de Compétences acquis grâce à la note de Passé ne peuvent se cumuler avec ceux du simulacre et d'un point de vue purement pragmatique, elle pourra ainsi mieux diversifier les Compétences de son personnage.

LES CHUTES

Patricia doit maintenant s'atteler aux Chutes de son Ar-Kaïm. Elle récapitule dans un premier temps ses choix de Sapience afin de construire le tableau utilisé pour présenter les archétypes.

Patricia doit choisir en premier la Chute associée à la note d'Initiation. Elle regarde sa feuille de personnage : son Ar-Kaïm est Maître en Initiation. D'après le tableau ci-dessus et celui de la p. 84 du *Livre des joueurs*, elle doit choisir entre une blessure d'Altérations ou un ennemi du Bâton à « ••• ». Elle lit les différentes Chutes et se décide pour « Dette envers le Bâton ». Elle l'inscrit sur sa feuille de personnage dans la case « Chutes » : elle écrit « Dette envers le Bâton » sur la première ligne et noircit les trois « puces ».

Pour la Chute d'Aspect, elle a le choix entre une blessure Incarnations ou un ennemi de l'Épée. Elle se décide pour une d'Incarnation Altération et prend le risque de choisir « Famille restreinte » à « ••• ».

Patricia passe maintenant à la Voie occulte qu'elle a notée à Compagnon et prend une « Dette » envers une fraternité à « •• ». La fraternité en question sera déterminée plus tard, en cours de jeu, quand Patricia aura une meilleure idée de son personnage et une meilleure connaissance des factions qui peuplent le monde de *Nephilim : Révélation*.

Enfin, en correspondance avec le Passé, elle prend « Vengeance de la Coupe » à « • ».

Les Chutes de l'Ar-Kaïm de Patricia peuvent se résumer comme suit.

SAPIENCE	NOTE	CHUTE		
		BLESSURES		ENNEMIS
INITIATION : Poisson, Air (« ... » Initié)	•••	Altérations	OU	Bâton
ASPECT : Maître (140 « puces » dans le Cœur)	•••	Incarnations	OU	Épée
VOIE OCCULTE : Compagnon	••	Altérations ou Mésalliances	OU	Coupe ou Denier
PASSÉ : Apprenti	•	Incarnations ou Mésalliances	OU	Au choix parmi ceux qui n'ont pas encore été pris

SAPIENCE	NOTE	CHUTE
INITIATION : Poisson (« ... » Initié)	•••	Dette envers le Bâton
ASPECT : Maître (140 « puces » dans le Cœur)	•••	Famille restreinte
VOIE OCCULTE : Compagnon	••	Dette envers une fraternité
PASSÉ : Apprenti	•	Vengeance de la Coupe

FINITIONS

Patricia a encore quelques petites choses à faire : choisir un simulacre, distribuer les niveaux de Compétences acquis avec la note de Passé et pour finir, le nom de son Immortel.

Elle n'a pas à choisir d'événements-clefs, les Ar-Kaïm ne sont que peu impliqués dans les conflits occultes. Cela est dû à leur histoire, trop courte pour l'instant et qu'il leur faudra écrire.

Patricia regarde les différents simulacres proposés aux pp. 106-107 du *Livre des joueurs* — par facilité car elle peut très bien s'accorder avec son MJ pour en créer un de toutes pièces, notamment avec les règles proposées à la p. 6 de *L'Écran du MJ* et le chapitre *Le Passé* de ce supplément —, elle choisit le « garde du corps névropathe » et note ses Caractéristiques — modifiées par son MJ en suivant les indications de l'errata situé dans *L'Écran du MJ* — et son nom, Robert Dujonc, sur sa feuille de personnage.

COMPÉTENCES

Patricia peut d'ores et déjà noter les Compétences du simulacre choisi sur sa feuille de personnage. Celles-ci sont toutes à C. Ensuite, elle a le droit de choisir cinq Compétences à A possédées par le simulacre de son personnage (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 106). Celles-ci ne peuvent se cumuler pour donner des Compétences à C ou M. De plus, elle en a droit à trois autres à A, acquises avec la note de Passé. Celles-ci peuvent se cumuler, deux niveaux A donnant un niveau C et quatre donnant un niveau M.

Pour le simulacre, elle n'a aucune raison de prendre des Traditions autres que Langues, cela serait illogique puisqu'il est un simple profane, ce qui ne serait pas le cas si elle avait choisi la Chute « Malencontreux simulacre » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 88). Elle prend : Connaissance (Administration) A, Connaissance (Psychologie) A, Discrétion A, Sciences (Électronique) A, Usages (Haute société) A.

Pour les Compétences liées à la note de Passé, elle choisit : Langues (Anglais) A, Plans subtils (Akasha) C.

Enfin, son Ar-Kaïm possède Sciences occultes (Talents) au même niveau que son plus haut Talent, soit C.

En résumé

Voici la liste des Compétences et Traditions de l'Ar-Kaïm de Patricia : Armes (De poing) C, Arts martiaux C, Connaissance (Administration) A, Connaissance (Psychologie) A, Discrétion A, Piloter (Moto) C, Sciences (Électronique) A, Sport (Athlétisme) C, Usages (Haute société) A, Vigilance C ; Langues (Anglais) A, Plans subtils (Akasha) C, Sciences occultes (Talents) C.

Patricia choisit le nom de son personnage : Aminalia. Et elle a terminé… Enfin presque, car elle souhaite utiliser les développements proposés dans le chapitre *Le Passé* de ce livre.

COMPLÉMENT AU PASSÉ

Patricia a déjà choisi un simulacre. Les paramètres sociaux de ce dernier son donc déjà définis. Il est Assez Fortuné, Peu Savant et Peu Sociable. Si elle avait créé son simulacre, ces paramètres auraient coûté un seul point de Passé — pour le paramètre Fortuné. Son MJ lui propose d'augmenter ces paramètres, mais elle refuse préférant conserver ces points pour la suite.

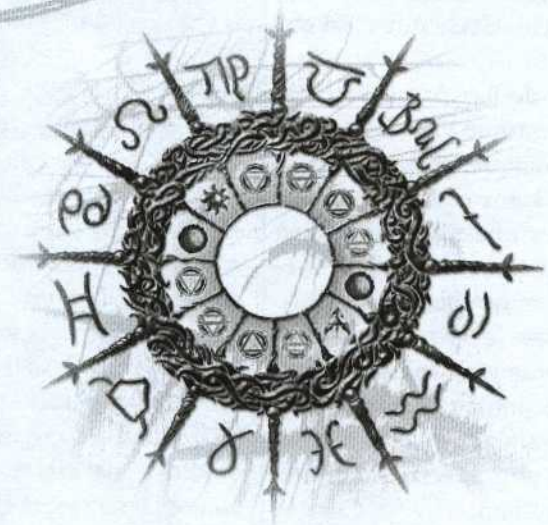
Patricia a donc trois points de Passé à répartir dans les deux paramètres occultes : Lignée et Savoir occulte. Elle a envie de jouer un Ar-Kaïm né depuis peu et choisi donc de ne pas investir de point en Lignée. Aminalia est donc née après 1990. Patricia décide que c'est en 1999.

Il reste toujours trois points de Passé que Patricia met en Savoir occulte qui est donc noté Maître. Son MJ trouve que ce n'est pas très logique. En effet, l'Ar-Kaïm de Patricia est né il y a 3 ans et il possède un Savoir occulte immense. Après une discussion tendue, ils tombent d'accord : Patricia doit choisir une Figure qui a été son mentor. Comme elle n'a que trois points — 0 avec la Lignée et 3 avec le Savoir occulte — pour choisir des avantages et que c'est le coût d'une Figure, ce sera le seul qu'elle pourra prendre. Elle hésite longuement entre le Cavalier de l'Authentique Fidélité et David C. et se décide pour le second qui a le mérite à ses yeux d'être un Ar-Kaïm.

Elle pense que son personnage est terminé, mais son MJ lui rappelle, le sourire aux lèvres, qu'elle doit choisir une Chute à « ••• » car les paramètres occultes amènent de nouvelles Chutes. La mort dans l'âme, Patricia choisit « Faible charge analogique ».

La création du personnage de Patricia est cette fois belle et bien terminée : elle peut désormais jouer avec à *Nephilim : Révélation*

De la Sapience



L'ensemble des informations contenues dans cette partie est exclusivement réservé au MJ. Si vous n'êtes qu'un simple joueur – c'est-à-dire que vous vous contentez de jouer un personnage de Nephilim : Révélation –, vous ne devez pas lire cette partie du livre que vous tenez entre les mains. Votre plaisir de jeu en serait gâché.

Ce chapitre contient des conseils et des révélations lui permettant de mettre en scène la quête développée dans le chapitre La Sapience.

DE L'ASTRAL INTÉRIEUR

Voyage **solitaire ?**

Les voyages d'un Ar-Kaïm dans son Astral intérieur sont *a priori* des voyages effectués en solitaire. En effet, l'Astral intérieur est une représentation physique de l'âme de l'Immortel, de son essence ou plutôt de son Ka-Soleil. Néanmoins, les MJ peuvent tricher pour différentes raisons — impossibilité de jouer des parties en solo ou par intérêt ludique — et permettre aux autres personnages du groupe de voyager aux côtés du Révélé. Dans ce cas, il est conseillé d'appliquer les pénalités de Prégnance et les effets de la Substitution. Les actions des autres Immortels peuvent modifier la psyché et la mémoire de l'Ar-Kaïm, ce qui est dangereux, mais intéressant du point de vue ludique.

De **l'inspiration**

Le MJ devra mettre en scène les voyages de l'Ar-Kaïm dans l'Astral intérieur. Pour cela, il doit s'inspirer de l'historique du personnage créé par le joueur, mais il doit aussi créer des parties de l'histoire des ancêtres de ce personnage ou plutôt des ancêtres de ses simulacres. En effet, les décors traversés et les épreuves rencontrées sont issus de la vie et de la psyché des simulacres successifs de l'Ar-Kaïm et des ancêtres maternels de son premier. Il est donc important d'inventer les histoires de certains d'entre eux et surtout de déterminer leurs peurs et leurs aspirations.

Le MJ peut aussi s'inspirer des peurs et des phobies du joueur incarnant l'Ar-Kaïm ; cela peut permettre de l'impliquer plus profondément dans l'aventure. Il peut aussi puiser son inspiration dans des séries télévisées comme *Code Quantum*, *Sliders* ou *Stargate*.

Si le MJ manque d'inspiration, ce n'est pas grave ; sept exemples d'épreuves pour les ténèbres intérieures et autant pour l'Archipel sont présentés plus loin. Ils peuvent tout à fait suffire à simuler le périple d'un Révélé.

Un peu de généalogie

Voici quelques conseils de création et de gestion de l'histoire des ancêtres du simulacre de l'Ar-Kaïm. Évidemment, le MJ n'est absolument pas tenu de les utiliser, au contraire. La méthode exposée est légère, voire simpliste, et les exemples sont assez caricaturaux. Rien ne peut remplacer le travail du MJ qui peut personnaliser les épreuves en fonction de l'Ar-Kaïm et du joueur qui l'interprète.

Les **simulacres**

Afin de gérer au mieux le périple d'un Ar-Kaïm au sein de son Astral intérieur, il est bon de commencer par discuter avec le joueur pour déterminer les événements advenus à son Immortel depuis sa naissance.

Il faut commencer par utiliser les paramètres de Fortuné, Savant et Sociable du simulacre actuel du Révélé pour définir ses origines sociales et son parcours scolaire et professionnel. Ensuite, en fonction de ce qui a été décidé pour le simulacre actuel, il faut définir la même chose pour les précédents simulacres du personnage.

Un des paramètres les plus importants est Fortuné. En effet, si le simulacre actuel est Très Fortuné par exemple, il y a de fortes chances que sa famille le soit. Si ce n'est pas le cas, son enrichissement est donc récent et doit être explicité par le joueur. Si le personnage a investi au moins un point en Savoir occulte, alors il a déjà rencontré d'autres Immortels. Qui sont-ils ? Dans quelles circonstances les a-t-il rencontrés ? Etc.

TABLE DES ÉVÉNEMENTS MALHEUREUX

D20	Événement ayant marqué la vie du personnage	Exemples de manifestations dans les ténèbres intérieures	Exemples de manifestations dans l'Astral intérieur
1-2	Amour perdu	Un fantôme répétant toujours le même prénom qui va peu à peu se transformer en un reflet de l'Ar-Kaïm.	Un monstre gigantesque dans la mer de l'Archipel ou une île déserte, venteuse et pluvieuse à la saison de l'automne.
3-4	Personnage ou proche de celui-ci atteint d'une maladie incurable et douloureuse	Un monstre difforme ayant le visage de l'Ar-Kaïm.	Un remède à trouver, des soins à appliquer ou une euthanasie à pratiquer.
5	Personnage auteur d'une agression violente	La (ou les) victime(s) vient (viennent) entraver la progression de l'Ar-Kaïm.	Aider le personnage à commettre l'agression, l'en empêcher ou l'aider à se racheter. elle(s) est (sont) fantomatique(s) et immatérielle(s).
6-7	Mort d'un parent ou d'un proche	Apparition du spectre de la personne décédée, jaloux de la vie qui anime l'Ar-Kaïm.	Consoler le personnage, empêcher la mort de son proche ou le venger.
8-9	Humiliation traumatisante ou récurrente	Les scènes d'humiliation se reproduisent autour de l'Ar-Kaïm. Toutes ses actions sont au moins Assez Difficiles durant les deux prochains jours de son périple, à moins qu'il n'élimine les petites créatures qui le suivent et qui sont à l'origine des scènes.	Éliminer l'auteur de l'humiliation, l'humilier ou être assez bon psychologue pour empêcher le suicide du personnage.
10	Personnage ou un de ses proches interné dans un établissement psychiatrique	L'Ar-Kaïm est poursuivi par des hommes qui veulent l'enfermer, lui répétant sans cesse qu'il est fou. L'Ar-Kaïm finit par les croire et fait un test d'Instabilité.	Libérer la personne internée ou trouver un tuteur pour ses enfants.

11	Personnage ou un de ses proches exécuté en place publique	L'Ar-Kaïm va devoir affronter une foule déchaînée qui le montre du doigt, l'injurie et finit par le pourchasser pour le tuer.	Innocenter la personne condamnée, lui permettre de s'échapper ou aider le personnage qui en souffre à refaire sa vie ailleurs.
12	Disparition inexpliquée d'un parent ou d'un proche	Si l'Ar-Kaïm est accompagné, il se retrouve seul. S'il est seul, il va devoir affronter une terre désolée, déserte et totalement, absolument silencieuse où même sa voix n'émet pas un son.	Retrouver la personne disparue ou agir avant qu'elle ne disparaisse.
13-14	Phobie	L'Ar-Kaïm se retrouve confronté à l'objet de la phobie — des milliers de serpents, d'insectes ou d'araignées, un précipice d'un kilomètre à traverser sur une simple planche,etc.	Permettre à la victime de surmonter sa phobie — en la lui faisant affronter par exemple —ou l'aider à l'affronter.
15-17	Parent ou proche envoyé à la guerre	La scène de l'agression se reproduit à la lisière du champ de vision de l'Ar-Kaïm, si celui-ci a commis des actes de violences devant témoins — notamment devant des enfants — c'est le moment de lui montrer les conséquences de son acte et des traumatismes engendrés.	Empêcher l'homme de partir à la guerre ou l'empêcher de mourir.
18	Témoin d'un crime violent	L'Ar-Kaïm doit traverser un bourbier qui se révèle être un charnier où les morts se redressent.	Empêcher le crime ou simplement empêcher le personnage d'y assister.
19-20	Victime d'un crime (violence parentale ou conjugale, victime d'une agression)	L'Ar-Kaïm revit le crime. Le(s) responsable(s) a(ont) un aspect difforme et monstrueux.	Venger la victime, sauver l'enfant de ses parents.

En cas de manque d'inspiration pour peupler les ténèbres intérieures, le MJ peut tirer au sort quelques événements malheureux sur la table éponyme et utiliser le premier exemple donné.

Les aïeuls

Pour les ancêtres du premier simulacre de l'Ar-Kaïm, il n'est pas besoin de détailler autant. Quelques informations bien choisies suffisent à les typer et à créer les îles qu'ils ont laissées dans l'Astral intérieur du Révélé.

Voici les différents paramètres permettant de poser les bases d'un ancêtre du premier simulacre de l'Ar-Kaïm — nommé « le personnage » par la suite. Le MJ ne doit pas oublier que l'Épine solaire se transmet de la mère à ses enfants. Par conséquent, les ancêtres du premier simulacre ayant engendré des îles dans l'Astral intérieur sont des femmes. Cela n'exclue pas la présence d'hommes, mais le point de vue est toujours féminin.

Période : la période de vie du personnage, — une cinquantaine d'années en moyenne

Pays et/ou région de résidence : le cadre de vie du personnage. Il implique bien souvent un contexte historique.

Niveau social : Pas ou Peu Fortuné — paysanne, mendiante, petite voleuse, esclave, etc. — ; Assez Fortuné — bourgeoise, épouse de commerçant ou commerçante, bonne voleuse, épouse d'un militaire, prêtresse, etc. — ; Fortuné ou Très Fortuné — noble, rentière, concubine ou maîtresse d'un homme riche, dirigeante d'un réseau de voleurs, etc. Ce n'est pas la peine de définir un niveau de Savant. Ce n'est que depuis peu que la connaissance n'est plus assujettie au milieu social.

Événement malheureux : un ou deux à tirer au sort sur la table éponyme (voir plus haut).

Circonstance du décès : si l'événement malheureux tiré précédemment n'implique pas le décès du personnage, il suffit de lancer un D20 et d'interpréter le résultat comme suit :

1-4	accident
5-8	vieillesse
9-15	maladie
16-20	mort violente

Dans les ténèbres

Le MJ devra créer des créatures pour peupler les ténèbres intérieures. Pour leurs Caractéristiques, il peut s'inspirer de celles des créatures de Kabbale (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 173). Le jumeau cauchemardesque doit être l'adversaire le plus puissant de l'Ar-Kaïm dans les ténèbres intérieures.

Voici quelques exemples de rencontres dans les ténèbres intérieures.

- Des créatures humanoïdes, décharnées se dirigent vers l'Ar-Kaïm. Leurs murmures rauques semblent incompréhensibles, mais une fois qu'elles sont assez près, le Révélé comprend : « Tu nous as tués ! Tu nous as tués ! » et il se souvient que lorsqu'il a découvert ses Talents, il a accidentellement lancé une « Boule de feu » sur des innocents. Ce sont eux qui lui font face. L'Immortel est désemparé et les créatures s'attaquent à lui.
- L'Ar-Kaïm fait face à un marais putride. S'il essaye de le contourner, le marais lui semble infini. Il n'a qu'une solution, le traverser. Il n'y a pas de barque, mais il ne paraît pas profond, ce qui n'est pas tout à fait juste et il se doit d'avancer prudemment. Entre les sangsues, les gros moustiques et les tentacules qui essayent de l'entraîner dans les zones les plus profondes, le Révélé risque de ne pas se sortir indemne de ce bourbier né de la peur de la vie de ses anciens simulacres : peur de ne pas réussir, peur d'avoir fait les mauvais choix et leurs sentiments de culpabilité.
- Un sphinx ayant le visage d'une vieille fille stricte et sévère pose une énigme à l'Ar-Kaïm. S'il ne répond pas correctement, le sphinx l'attaque. Cette créature est née de l'inconscient de son premier simulacre, son visage est celui d'une institutrice ayant humilié ce dernier devant toute la classe parce qu'il ne savait pas répondre à une question.
- Le Révélé doit traverser une forêt particulièrement sombre. Dans celle-ci, les arbres semblent murmurer entre eux. Les branches bougent malgré l'absence totale de vent. De temps en temps, il peut voir des paires d'yeux rouges sur les bords du chemin, entre les troncs. Parfois, il entend des grognements, derrière lui, puis à gauche ou à droite. Des racines gênent sa progression et des branches s'accrochent à ses vêtements. Cette forêt est née des peurs d'enfants de ses différents simulacres, elle n'est là que pour lui faire peur. Jamais il ne sera attaqué, à moins que lui-même ne s'attaque aux arbres…
- Une jeune fille court vers l'Ar-Kaïm. Elle est effrayée et dit être poursuivie par des ombres qui veulent lui voler sa vie. Son visage est caché par ses cheveux. En les écartant, l'Immortel se retrouve face à son simulacre actuel à l'âge où il s'est incarné dedans… Des griffes surgissent des poings de l'enfant qui les enfonce dans le corps de l'Immortel.
- Alors qu'il longe un bois qui semble trop paisible, l'Ar-Kaïm entend distinctement une femme respirant bruyamment et poussant par moments des cris de douleurs. Il peut bien sûr passer son chemin, mais dans ce cas, le bois continuera indéfiniment et les cris se feront entendre à nouveau à intervalles réguliers jusqu'à ce que le Révélé décide de se diriger vers eux. Il découvre alors une femme en train d'accoucher au milieu d'une clairière, l'enfant commence à sortir. Une fois l'accouchement terminé, la femme en sueur prend l'enfant dans ses bras, l'Ar-Kaïm reconnaît alors la mère de son premier simulacre. Les yeux de celle-ci deviennent injectés de sang, son visage se tord, laissant apparaître un rictus qui dégage haine et folie. Elle empoigne le bébé par les jambes et lui arrache le sexe avec ses dents, avant de rejeter le cadavre au loin. Elle se transforme alors en la créature du zodiaque qui représente la Maison du Révélé et se jette sur l'Immortel. Cet être est le symbole de la mère dévoreuse, il est à la fois la mère humaine du premier simulacre de l'Ar-Kaïm et la mère stellaire et magique du Révélé.
- Le Révélé se retrouve devant une immense étendue couverte de cadavres en décomposition, vestige d'un champ de bataille à laquelle un de ses ancêtres a participé. Les

odeurs de sang et de chair putréfiée se mélangent, la nausée envahit le Révélé. Puis, il entend un grincement, une charrette s'approche. Elle est conduite par un être vêtu d'une longue robe et d'une capuche, portant une faux. La mort en personne fait face à l'Ar-Kaïm. Lui survivra-t-il ?

Dans l'Archipel

Intérieur

Il est vivement conseillé au MJ de (re)lire *Entre ciel et terre* (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*). Contrairement à ce qui est écrit dans les paragraphes consacrés aux épreuves, les quêtes ne sont pas forcément liées à la personne ayant inspiré l'île. Il est même possible qu'il n'y ait pas de quête et que l'Ar-Kaïm doive simplement assister à un événement, attendre ou quitter le lieu. Ce dernier n'est pas obligatoirement rationnel, l'Immortel peut se retrouver quelque part où il n'y a pas de ciel ou pas de sol. La mémoire a parfois une manière étrange de reconstituer les événements et elle le fait rarement comme il le faut. Le MJ peut donc se laisser guider par son inspiration, il doit toutefois veiller à ce que l'irrationnel ne devienne pas la règle.

Si l'Ar-Kaïm entraîne la destruction d'une île ou s'il tue le reflet d'une aïeule de son simulacre, directement ou indirectement et alors que cette mort n'était pas prévue dans les événements de l'île, il ne pourra pas avoir d'Effets Mnémos liés à la vie de cette aïeule.

Des quêtes

Voici quelques exemples d'aventures dans un Archipel intérieur.

- L'Ar-Kaïm se retrouve sur une île inspirée par le mouvement *hippie* des années 1970. Les décors ressemblent à un Katmandou psychédélique habillé de couleurs éclatantes et de lumières irisées. C'est son simulacre actuel qui a engendré cet endroit avec ses fantasmes de jeunesse — il n'a jamais pu quitter Quimper. L'Immortel a l'impression de se déplacer dans du coton. Pour quitter l'endroit, il lui suffit de rencontrer le double de son simulacre et de se joindre à lui le temps d'une soirée débridée. Le LSD peut avoir des effets aussi aléatoires qu'étranges sur le Cœur des Révélés...
- L'Ar-Kaïm arrive dans une tranchée remplie de boue où fusent les balles... Le Nord de la France en 1917. Avant de quitter cet endroit, il va devoir survivre durant plusieurs heures et aura l'occasion de sauver la vie de l'arrière-grand-père de son simulacre. S'il échoue, il peut continuer son périple, mais la mémoire incarnée ne manquera pas de lui faire remarquer cette faute.
- En débarquant sur l'île, l'Ar-Kaïm va se retrouver sur un navire de pirate commandé par une aïeule de son simulacre. L'équipage est étonné de le trouver là et décide de lui faire prendre un bain, mais la capitaine est troublée : les traits de l'Immortel lui rappellent ceux de son défunt mari. Que se passe-t-il ensuite ? C'est au joueur de décider. Deviendra-t-il un fier pirate durant quelques aventures, jusqu'au naufrage du navire ? Tentera-t-il de provoquer une mutinerie ? Ou préférera-t-il plonger à la mer pour s'échapper ?
- Comme la structure des îles est similaire à celle des Akasha, lorsque l'Ar-Kaïm débarque dans un lieu ses vêtements, et parfois son apparence, changent pour s'adapter au milieu. Cet avantage peut très bien se retourner contre lui ; en voici un exemple. L'Immortel se retrouve dans un port où des esclaves noirs sont embarqués dans des caravelles. Il va rapidement se rendre compte que lui-même a la peau noire et qu'il n'est pas enchaîné. Pas encore. S'il ne parvient pas à échapper aux Espagnols, il va rencontrer une femme, une aïeule de son simulacre, et devenir son esclave personnel. Il peut tenter de la convaincre de le relâcher, ce qui lui permettra de repartir dans l'archipel. Il peut aussi tenter de s'échapper par ses propres moyens ou la tuer.
- L'Ar-Kaïm se retrouve à Nantes au début du XIVe Siècle. Sa nouvelle quête est de sauver la vie d'une petite fille enlevée par Gilles de Rais. Cette fille est bien sûr l'enfant d'une aïeule de son simulacre.
- L'Ar-Kaïm a fait un bond dans le temps et se retrouve à Rome au début de l'ère chrétienne. Il retrouve

l'aïeule de son simulacre, qui s'avère être une des premières Chrétiennes. L'Ar-Kaïm risque de finir dans une arène à combattre d'autres prisonniers ou face à des fauves. Son but est simple : survivre. L'aïeule de son simulacre est censée périr. S'il la sauve, la mémoire incarnée sera sans doute plus indulgente avec lui, mais ne manquera pas de lui rappeler le regard de ceux qu'il a tués.

- Un autre bond dans le temps conduit l'Ar-Kaïm à une époque où le feu est un bien précieux. L'Immortel ou son aïeule éteindra celui de la tribu par mégarde. À lui de sauver la situation.

Renaissance et Ascendant

Une des premières îles rencontrées dans l'Archipel intérieur, celle du premier simulacre de l'Ar-Kaïm, revêt une importance particulière. En effet, sur cette île se trouve un lieu qui est la reproduction exacte de l'endroit où le Révélé est né. En le trouvant, celui-ci revit sa naissance en tant que spectateur, mais il ressent aussi une intense exaltation. S'il n'avait pas encore conscience de sa nature, c'est désormais le cas. Le MJ doit bien préparer cette scène qui se doit d'être mémorable pour le joueur. Ce dernier gagne deux PdA.

En revivant sa naissance, l'Ar-Kaïm prend conscience qu'il est marqué par une Maison, son Ascendant. Celle-ci correspond au signe astrologique de son premier simulacre. En termes de règles, l'Immortel peut désormais utiliser des Talents de son Ascendant comme s'ils appartenaient à sa propre Maison — c'est-à-dire au même coût —, même s'il souffre d'une Chute lui interdisant d'utiliser ces Talents. *A contrario*, il a toujours besoin d'un mentor pour apprendre ces Talents. Dans le cas où l'Ascendant serait identique à la Maison de l'Ar-Kaïm, les coûts en PdA pour apprendre ou progresser dans les Talents de ce signe sont divisés par deux.

Les monstres marins

Il est possible que le joueur tente de ne pas suivre le chemin imposé par les courants. Si l'Ar-Kaïm parvient à échapper à l'attraction d'une île — le joueur doit réussir des tests de Piloter (Bateau) —, il risque de rencontrer des créatures étranges et particulièrement dangereuses. Les profondeurs de la mer sont hantées par des actes manqués, des remords d'une vie ratée, des amours perdues, etc. Ces fragments de vie ont pris corps et sont devenus des créatures avides de voler des souvenirs pour assouvir leurs frustrations.

Si l'Ar-Kaïm quitte le vaisseau et plonge dans la mer, il s'expose aux mêmes dangers. De plus, il a des chances de se noyer ou de perdre son vaisseau. Après son réveil, lorsqu'il replongera dans son Astral intérieur, il devra recommencer son périple au début de l'Archipel intérieur.

La mémoire incarnée

Les questions de la mémoire incarnée ont pour but de pousser l'Ar-Kaïm à révéler sa vraie nature afin de pouvoir juger s'il est digne ou non d'affronter son double sublimé. Elle ne ment jamais, mais présente toujours les événements du mauvais côté afin de faire douter l'Immortel car elle sait que s'il est trop sûr de lui, il périra et elle avec lui.

La mémoire incarnée n'est pas censée être vaincue par la force. Il est néanmoins possible qu'un Ar-Kaïm décide de l'attaquer et parvienne à la tuer. C'est une erreur qu'il va payer très cher. En effet, la mémoire incarnée ne porte pas son nom par hasard. En la tuant, l'Immortel devient totalement amnésique. Ses souvenirs reviennent progressivement, mais lentement et en faisant appel à la mémoire analeptique. De plus, il doit recommencer son parcours dans l'Astral intérieur depuis le début et son jumeau cauchemardesque a gagné en puissance à cause de cette erreur. La mémoire incarnée est définitivement morte, elle ne réapparaîtra pas à la fin du périple dans l'archipel et l'Ar-Kaïm n'aura jamais accès aux Effets Mnémos.

Aux portes de la forteresse

La forteresse d'or et de lumière est la représentation allégorique de l'Épine du Cocon solaire de Ka-Noun que l'Ar-Kaïm porte en lui. C'est cette Épine solaire qui lui permet de rêver et c'est elle qu'il distingue sous la forme dans le Cœur de ses frères et le Ka-Soleil des humains. Chaque humain en possède une qui se transmet de la mère à ses enfants en se dupliquant au moment de la fécondation. Les Ar-Kaïm possèdent celle de leur premier simulacre.

Le double sublimé

Il est évident qu'à moins que le joueur interprétant l'Ar-Kaïm ait une chance phénoménale avec le D20, son personnage n'a aucune chance face à son double sublimé en combat singulier. La victoire est pourtant loin d'être impossible. Le double a beau être sublimé, il n'est pas exempt de faiblesses et celles-ci sont connues de l'Immortel — puisqu'il a les mêmes. Ce sont les peurs qu'il a dû affronter dans les ténèbres intérieures et il a donc différentes possibilités pour déstabiliser son double. S'il y parvient suffisamment longtemps, il peut le passer et franchir les portes de la forteresse. Contrairement aux autres gardiens — le jumeau cauchemardesque et la mémoire incarnée — le double sublimé n'a pas besoin d'être terrassé pour être vaincu.

Les gains

À propos des Effets Mnémos

Les conseils généraux sur l'utilisation des Effets Mnémos se trouvent aux pages 7 et 8 du *Livre du Meneur de Jeu*. Deux choses très intéressantes peuvent être utilisées avec les Ar-Kaïm : certains de leurs ancêtres peuvent avoir été initiés d'un Arcane mineur, ce qui peut permettre de délivrer des informations cruciales aux joueurs, mais aussi mettre celui qui interprète l'Immortel dans l'embarras — par exemple, s'il vit un Effet Mnémos où il se voit en train de transformer un autre personnage magique en Homoncule. Il est possible aussi qu'un ancêtre du Révélé ait été le simulacre d'un Immortel ; les Effets Mnémos peuvent apparaître particulièrement étranges dans ce cas.

À propos des Talents et des rituels

Il est probable que le joueur soit désireux de créer ses propres Talents ou rituels liés à l'Épine solaire de son personnage. Le MJ ne doit pas l'en empêcher, mais c'est à lui de fixer la difficulté d'un rituel ou les paramètres d'un Talent proposé par ses joueurs. Dans le chapitre *Le Passé*, est décrite une faction R + C tentant d'enseigner des Tekhnès à des Ar-Kaïm. Il est précisé qu'aucune réussite n'a pu être observée jusqu'à présent. Cela n'implique en aucun cas que les Révélés ne peuvent maîtriser les Tekhnès. En réalité, cela est simplement dû au fait que les Révélés appartenant à cette fraternité ne maîtrisent pas leur Épine solaire.

DE LA VOIE DE L'ASCENDANT

La Maison de l'Ascendant

Le MJ est invité à utiliser les Talents existants pour définir ces épreuves qui devront toucher chacun des termes suivants : l'Attaque, la Défense, le Sentiment, le Déplacement, la Sensation, la Magie, la Part sombre et la Sublimation.

Exemple : *Francky arrive enfin au terme de son chemin d'Ascendance. Un soir son regard est happé par les étoiles. L'une d'entre elles, provenant de la constellation du Bélier, semble se détacher du ciel. Telle une comète, l'astre file vers le sud. Francky est presque irrémédiablement attiré par son sillage et arrive devant la pile d'un pont, en plein centre d'Angers. S'ouvre devant lui une porte magique, menant dans un Akasha semblable à une forêt légèrement boisée. Un homme à la stature impressionnante, habillé d'une simple fourrure l'accueille par une empoignade très virile. Hamal, l'Étoile du Bélier, s'intéresse à la vie de ce jeune Ar-Kaïm à l'allure un peu étrange. Il lui propose alors de passer les épreuves qui lui permettront d'apprendre de nouveaux Talent, grâce aux enseignements qu'il en retirera. Francky accepte, bien qu'un peu inquiet du type d'épreuve que va lui infliger le géant.*

La première épreuve imposée par Hamal est celle de la sensation. Francky est conduit au fond d'une grotte obscure où il devra combattre un essaim de créatures volantes, en ne faisant appel qu'à ses Talents. Francky est confiant, son signe est celui du Sagittaire, celui du chasseur. Rapidement il appelle à lui les énergies du Feu pour qu'elles donnent forme à son Arc sacré. Cette arme, en plus d'être redoutable, permet à Francky de voir l'intérieur de la grotte. En quelques minutes, l'Ar-Kaïm se débarrasse de ces animaux insignifiants. Hamal le félicite et lui apprend le Talent du Bélier lié à la fois à la sensation et à l'épreuve qu'il a traversée — Vision Thermique — qu'il possède désormais au niveau A.

La seconde épreuve sera celle du déplacement, axé sur la rapidité. Elle consiste à rattraper un bélier de lumière vivant dans la forêt. Francky, rendu plus sûr de lui par l'épreuve précédente, décide d'utiliser son Saut démesuré. La chasse commence, mais la créature se révèle trop rapide pour Francky, dont les sauts se trouvent entravés par la végétation. Épuisé, il décide d'abandonner cette épreuve. Hamal réconforte le jeune Ar-Kaïm. S'il avait rattrapé l'animal, il aurait appris le Talent Course de lumière.

La troisième épreuve est celle de la défense. Francky est au centre d'un cercle de pierre, de cinq mètres de diamètre. Il voit arriver autour de lui de multiples projectiles, semblables à des dards et des épines de ronces. Il ne parvient pas à esquiver les trop nombreuses attaques et s'évanouit sous le coup de la douleur. Il se réveille instantanément devant la pile du pont cachant la porte menant vers l'Akasha d'Hamal. Il se promet alors d'y revenir pour réussir l'épreuve, ou peut-être décidera-t-il de passer à la suivante.

Les Maisons familières

Lorsque l'Ar-Kaïm arrive au niveau Assez Initié dans le Ka de cette Maison, il l'a franchi avec succès. Il acquiert le Talent de ce signe astrologique, lié à son Ka dominant, au niveau A. Il ne pourra pas développer ce Talent au-delà de ce niveau.

Exemple : *Francky, Ar-Kaïm du Sagittaire, a pour Ka dominant l'Air. Il traverse sa première Maison familière, celle du Capricorne. Son Cœur est Peu Initié en Lune et possède déjà six « puces » de ce Ka. Après quelques déconvenues avec Meremptah, son compagnon Nephilim, pour avoir entièrement vidé l'un de ses artefacts, Francky voit son Ka-lune atteindre dix puces. Stéphane décide alors d'investir les 4 PdA qu'il avait précieusement gardés de ses dernières aventures pour que le Ka-lune de Francky passe au niveau Assez Initié. Il vient de franchir avec succès la Maison du Capricorne et acquiert le Talent de cette Maison lié à son Ka dominant. Francky possède désormais le Talent « Sonar » au niveau A.*

Les Maisons étrangères

Un Ar-Kaïm ne peut utiliser, au maximum, que deux fois les techniques présentées dans le paragraphe des Maisons étrangères. Au-delà, le bouleversement magique est sans effet pour le Cœur du Révélé, mais celui-ci gagne quand même les « puces » de Khaïba.

Les Étoiles

Les Étoiles sont le nom donné à treize Ar-Kaïm nés avant la Révélation. Certains n'ont eu aucun rôle dans le déroulement de l'Histoire invisible alors que d'autres ont mené des actions qui les ont ancrés dans la mémoire collective.

Bélier

Étoile : Hamal est un homme à la stature imposante. Vêtu d'une simple fourrure, il ne porte aucune arme, mais la largeur de ces poings semble pouvoir facilement compenser ce manque. Il n'exprime ses sentiments que par contact physique — embrassade, tape sur l'épaule — mais jamais aucune émotion ne se lit sur son visage. C'est un être très franc, qui considère l'amitié comme le trésor le plus inestimable. Sa patience est sans borne, mais il reste très tranché dans ses décisions qui, une fois prises, sont inflexibles.

Cœur : Ka-Soleil et Feu

Lignée : Héraklès — en arrière-plan depuis l'Antiquité

Akasha : une forêt clairsemée où vivent diverses sortes de gibiers. Plus l'on s'enfonce au cœur de ces bois, plus on se voit opposer une forte résistance, empêchant même d'avancer. Il s'agit de la volonté d'Hamal qui protège le terrier de l'Étoile. Sur les parois intérieures de cette immense grotte sont sculptés de multiples visages, représentant tous les Ar-Kaïm du Bélier. Certains semblent effacés ou alors sont-ils en train de se modeler progressivement d'eux-mêmes.

Les portails menant vers l'Akasha se trouvent généralement dans des piliers de soutènement de grands ensembles architecturaux.

Taureau

Étoile : Aldebaran est un homme de corpulence moyenne. Habillé d'une simple tunique en lin, il porte en permanence un étrange cor recouvert d'enluminures médiévales et un pistolet à poudre. Son regard est imperturbable, comme s'il regardait toujours au loin, à l'affût du moindre événement venant troubler l'horizon. Son caractère est très discret et il n'intervient que rarement dans les discussions. Peut-être est-ce par timidité ? Son calme apparent cache une énorme activité intérieure. Aldebaran semble avoir tout calculé, tout analysé.

Cœur : Ka-Soleil, Orichalque, Terre et Eau

Lignée : Roland de Roncevaux — Lafayette

Akasha : un champ de bataille tombé dans l'oubli, une plaine ravagée par la guerre, qui ne porte pourtant aucune trace de combattants. Comme si tous étaient repartis sans laisser de traces ni de morts. Au nord, ce Plan subtil est bordé par de grandes montagnes, alors qu'une rivière coule au sud-est. D'étroits passages partent de cet endroit, se perdant de vue dans l'horizon. Aldebaran vit seul dans cette plaine déserte ne semblant avoir aucun endroit où vivre.

Les portes menant vers cet Akasha se trouvent principalement ancrées dans les passages étroits : ruelles, interstices entre deux rochers, etc.

Gémeaux

Étoile : Castor et Pollux. Il est difficile de savoir si ces deux Ar-Kaïm ne sont pas en fait une seule et même personne. Ils aiment prendre l'apparence d'un couple, habillé selon les normes des tragédies gréco-romaines. Leurs personnalités sont fluctuantes, tout comme les traits de leurs visages, qui semblent passer de l'un à l'autre en permanence. Ils parlent chacun leur tour, tenant un discours cohérent et continu, sans jamais s'interrompre. À croire qu'ils partagent les mêmes pensées. Le ton qu'ils emploient est très lyrique, toujours plus proche du drame que de la comédie.

Cœur : Ka-Soleil, Ka-Lune Noire, Eau, Air et Ka-Soleil, Orichalque, Feu et Terre

Lignée : Tristan et Iseult — Roméo et Juliette — Bonnie et Clyde

Akasha : leur domaine se trouve être un immense jardin, protégé par de très hauts remparts médiévaux. Dans un coin se trouvent les ruines d'un ancien donjon, entièrement recouvert par la végétation. On y

trouve d'un côté une fontaine entourée de fleurs odorantes et de l'autre un jardin à la française. Ce lieu est habité par une faune et une flore très développées. On peut y croiser quelques gracieuses biches, apercevoir un vol de colombes ou entendre le chant des oiseaux.

Les portes menant à cet Akasha sont situées dans les parcs et autres lieux où se rencontrent de nos jours les amoureux.

Cancer

Étoile : Acubens a les traits d'une femme d'une étrange beauté. Elle dissimule son visage dans un léger drapé bleu, qui lui sert également de robe. Elle apparaît comme une personne à qui l'on peut faire entière confiance. Cette impression est rapidement démentie par l'attitude de dédain qu'elle arbore ainsi que par son hypocrisie à peine voilée. Elle ne cesse de diminuer son interlocuteur, percevant les moindres failles de son discours et s'y engouffrant avec plaisir. Acubens développe de nombreuses techniques pour déstabiliser les Immortels qui lui parlent. Seuls ceux qui arrivent à la vaincre dans cette joute orale peuvent attirer son attention.

Cœur : Ka-Soleil, Orichalque, Ka-Lune Noire et Lune

Lignée : Milady — Mata Hari

Akasha : le domaine d'Acubens est une oasis à la végétation luxuriante. Tout y est tentation : l'eau pour se désaltérer, les fruits pour se rassasier ou encore l'ombre de palmiers pour éviter la morsure du soleil. Mais tout n'est qu'illusion. L'eau est amère, les fruits ont un goût de fiel et l'ombre n'offre aucune protection contre la chaleur. Ces mirages amusent Acubens et lui servent de prétextes pour abaisser ses visiteurs.

On accède à cette oasis dans les lieux mal fréquentés des villes, ceux où le charme se monnaye.

Lion

Étoile : Régulus apparaît comme un vieillard, possédant néanmoins une corpulence robuste. Il est revêtu de quelques guenilles et ne semble rien posséder d'autre. Il est très préoccupé par le bien de ses hôtes et il fera tout pour qu'ils passent le plus agréable des séjours en sa compagnie. Abnégation et compassion résument l'essentiel de son caractère. Il adore écouter les histoires que lui racontent les Ar-Kaïm qui viennent le voir. Il adopte la même attitude qu'un psychologue, mais d'une façon beaucoup moins perceptible. Dialoguer avec Régulus apaise les craintes et les angoisses.

Cœur : Ka-Soleil et Air

Lignée : son influence fut grande durant l'Histoire invisible, mais Régulus s'est toujours contenté de n'être qu'un conseiller et de ne jamais se mettre sur le devant de la scène occulte.

Akasha : un petit lac, dans une caverne creusée à même la roche. Régulus ne vit que dans la première pièce de ce véritable dédale souterrain. De nombreuses autres salles, contenant richesses et trésors occultes, se succèdent. Régulus invite d'ailleurs ses invités à le débarrasser de ces objets qui l'encombrent et dont il n'a que faire. Ces objets n'ont hélas aucune consistance dans notre monde et disparaissent lorsqu'ils franchissent le seuil de l'Akasha.

Vierge

Étoile : Spica est une jeune femme d'une beauté rare, alliant grâce et détermination. Elle est habillée d'une très légère robe, d'une blancheur immaculée. Son visage est un doux mélange de fragilité, de candeur et d'innocence. Mais elle sait utiliser cette image pour assouvir son insatiable curiosité. Elle veut tout connaître de ses hôtes : qui sont-ils ? D'où viennent-ils ? Que pensent-ils du message d'Akhenaton ? Elle est particulièrement fascinée par tout ce qui touche au pouvoir et à ceux qui le possèdent. Il est difficile de résister à son charme et de ne pas répondre à ses suppliques d'enfant gâté. Sa folie la fait parfois entrer dans de véritables crises d'hystérie.

Cœur : Ka-Soleil et Eau. Son Cœur est Assez Enkhaïbaté.

Lignée : Gwenever — Marylin Monroe — Lady Di

Akasha : une forêt assez boisée, au centre de laquelle se trouve une fontaine d'apparence celte. Spica aime raconter que ce lieu est le reflet de celui qui l'a vue naître, là-bas en Grande-Bretagne. Des reflets des grands dirigeants, provenant de toutes les périodes de l'histoire, viennent y raconter des secrets d'état fantasques, dont Spica semble se délecter.

Les portes de son Akasha se trouvent dans les lieux proches des organes de pouvoir. Ces passages deviennent parfois des fenêtres par lesquelles l'Étoile scrute pour assouvir sa curiosité.

Balance

Étoile : Zubenel-Genubi se distingue par sa petite taille — environ 1,30 m. Son visage est assez difforme, principalement à cause de ses yeux globuleux. Il porte les vêtements d'un paysan de l'Ancien Régime, assez mal entretenu d'ailleurs. Zubenel-Genubi ose rarement prendre la parole. Sa connaissance du monde occulte est pourtant très grande, mais sa timidité l'empêche souvent d'en faire profiter les autres. Il possède une étrange collection de pierres, qu'il entretient avec beaucoup de patience et dont il peut parler pendant des heures si quelqu'un le questionne sur ce sujet.

Cœur : tous les Ka à Assez Initié

Lignée : la timidité de Zubenel-Genubi l'a empêché, et l'empêche encore, de prendre parti dans le déroulement de l'Histoire invisible.

Akasha : un splendide jardin de pierres levées, de toutes tailles et de toutes formes. Ces dernières semblent constituer des dessins mystiques sur le sol, que l'Étoile prend garde de ne pas déranger. Ce schéma est en fait une carte du ciel, ou chaque famille de pierre marque une constellation. Zubenel-Genubi semble surveiller les naissances d'Arkaïm, afin de s'assurer que chacune d'elle est équitablement représentée.

Les portes de cet Akasha se trouvent ancrées dans les endroits où la connaissance est oubliée — dans les réserves d'un musée, dans un vieux grenier, etc.

Scorpion

Étoile : Antarès apparaît sous les traits d'un homme jeune, au visage marqué par la fatigue. Son simulacre ne possède pas de bras gauche, mais ce handicap ne semble pas le gêner. Il aime cependant jouer de cette « faiblesse » afin de lui laisser le temps de jauger ses visiteurs. En quelques minutes d'observation silencieuse, il détecte le moindre point faible. Il reste très silencieux et ne parle que pour émettre un avis clair et tranché. Il aime orienter les discussions sur des sujets très controversés, afin de susciter les désaccords et les divergences d'opinion.

Cœur : Ka-Soleil, Feu et Orichalque

Lignée : Antarès à certainement user de son venin au long de l'Histoire invisible. Mais il l'a toujours fait d'une façon trop discrète pour qu'on puisse le remarquer.

Akasha : Antarès vit aux abords d'un volcan en perpétuelle activité. Le sol est un véritable piège pour celui qui ne prend pas garde à ses pas : des flaques de laves encore chaudes sont posées ça et là, des jaillissements de lave, des crevasses dissimulées par une mince couche de terre, etc.

On y entre par des portes dissimulées dans les lieux de débats politiques, religieux ou économiques.

Sagittaire

Étoile : Rukbat a aujourd'hui le physique d'un jeune enfant, d'une dizaine d'années. Il semble s'occuper d'un élevage de chèvres, qu'il fait librement pâturer dans de vastes champs. C'est une personnalité un peu simple, toujours franche et d'humeur joyeuse. Sa vie, rythmée par les besoins de ses animaux, semble totalement lui convenir. Il aime raconter qu'après avoir trouvé le Graal et combattu le Dragon, il a bien mérité cette paisible retraite. Il semble que Rukbat prenne une autre apparence lorsqu'il décide de se rendre dans le monde profane.

Cœur : Ka-Soleil, Orichalque, Feu, Air, Lune, Terre et Eau

Lignée : Galaad

Akasha : le domaine de Rukbat n'est autre qu'une étendue herbeuse et rocheuse. Cet endroit semble idéal pour faire paître des animaux : l'herbe y est toujours verte, il ne pleut jamais et aucun prédateur ne rôde. Les visiteurs sont rapidement assaillis par l'inertie de l'endroit. Cet ennui ne semble pas affecter l'Étoile du Sagittaire qui y trouve de multiples choses à faire.

Les Portes y menant sont localisées dans le milieu rural, dans des endroits d'un calme profond.

Capricorne

Étoile : le visage d'Algedi est froid et déterminé. Elle porte un regard supérieur sur tous ceux qu'elle rencontre. Elle ne réserve jamais un bon accueil à ceux qui pénètrent dans son Akasha. Algedi est toujours débordée, pestant sans cesse contre le temps qu'elle perd à cause de ces visiteurs. Elle n'écoutera que d'une oreille, plongée dans ses affaires courantes, affairée à rédiger de nombreux papiers. L'arme d'Algedi est le dédain, grâce auquel elle pense pouvoir repousser les gêneurs.

Cœur : Ka-Soleil et Lune

Lignée : Judith — Charlotte Corday — Calamity Jane

Akasha : Algedi réside dans un palais, où chaque salle est emplie d'une multitude de paperasses. On dirait le lieu où sont gérées les affaires d'une province tout entière. Ces documents ne dissimulent aucune information occulte et ne semblent posséder aucun intérêt.

Les Portes du palais d'Algedi se trouvent dans les endroits économiques, où les lois de la rentabilité sont les maîtres.

Verseau

Étoile : Sadalmelik revêt les traits d'un vieil homme, voûté par le poids des années. Il semble être las. Épuisé par une vie trop intense, qui a consumé son être en entier. Sadalmelik semble ici attendre la mort, à bout de force. Seule la flamme qui luit dans ses yeux, celle de la destruction, laisse encore transparaître le farouche Ar-Kaïm qu'il a été. Il ne parle jamais de son passé, même ses souvenirs l'épuisent. Il questionne avec mélancolie ceux qui viennent lui rendre visite et tente parfois de leur transmettre cette flamme destructrice qui le maintient encore en vie.

Cœur : Ka-Soleil, Orichalque et Ka-Lune Noire

Lignée : Gilgamesh — Attila — Napoléon

Akasha : une haute cascade nichée au cœur d'un cirque rocheux. Cet endroit ressemble à un lieu secret : à l'abri des regards, en dehors du temps et du progrès. Il n'y a pas la moindre trace de vie : tout semble figé dans le même état depuis déjà trop longtemps. Le seul mouvement est celui de la cascade, dont le bruit rappelle parfois celui d'une charge de cavalerie.

Les Portes menant à Sadalmelik se situent dans les cimetières militaires, près de tombes où reposent les officiers les plus vaillants.

Poissons

Étoile : Alrescha est un homme d'une trentaine d'années, au visage serein et aux gestes calmes et posés. Ses habits sont un mélange de la mode du XIXe siècle et de vêtements modernes. C'est une personne très bavarde, qui semble avoir un avis sur tous les sujets. Ses réponses sont un mélange d'ésotérique et de délires onirico-mystiques, si bien qu'il est parfois très difficile de les comprendre. Il joue beaucoup avec le ton et le timbre de sa voix, rythmant son phrasé comme une véritable symphonie.

Cœur : Ka-Soleil, Orichalque, Air et Eau

Lignée : Bach — Iggy Rock

Akasha : une salle de théâtre, ou peut-être de concert, dans laquelle Alrescha compose de nouvelles musiques, empruntant à toutes les périodes historiques un petit quelque chose. Il est entouré de nombreuses partitions, jetées en vrac au pied de la scène, dont les titres évoquent des noms d'Immortels. Certains pensent qu'il écrit une mélodie pour chaque Ar-Kaïm à naître, s'inspirant de l'humeur du nouveau-né.

Les Portes menant à cet Akasha se trouvent dans les lieux où passent des groupes *underground*, ainsi que dans ceux où sont diffusées les musiques expérimentales.

Serpentaire

Étoile : cette Étoile n'existe pas encore. Il est dit que l'Ar-Kaïm qui arriverait à franchir avec succès les huit épreuves de la Maison de l'Ascendant deviendrait l'Étoile de cette constellation.

Cœur : n.a.

Lignée : n.a.

Akasha : la Porte débouche dans une large grotte, aux parois d'une noirceur profonde. S'enfoncer dans les couloirs de cet Akasha, c'est se confronter aux huit épreuves du Serpentaire. Personne n'est encore parvenu au terme de ce périple. Une poignée d'Ar-Kaïm s'entraîne dans le dessein de franchir, à plusieurs, ces inquiétantes épreuves.

La Porte du Serpentaire apparaît au hasard, sans jamais s'attacher à un type de lieu particulier.

LA VOIE STELLAIRE

La troisième et dernière partie de sa quête — présentée dans le premier chapitre de ce volume — conduit l'Ar-Kaïm à la rencontre de son jumeau stellaire, un Immortel appartenant à la même Maison que lui. Une fois réunis, ils comprennent qu'ensemble, et seulement ensemble, ils peuvent franchir la dernière étape de la quête : créer un lien magique entre leurs Cœurs et leur constellation.

LE JUMEAU STELLAIRE

Peu de temps après avoir achevé sa quête de l'Ascendant, l'Ar-Kaïm est assailli d'étranges visions. Celles-ci sont courtes et s'apparentent à des hallucinations qui ne peuvent être confondues avec des Effets Mnémos. Elles peuvent arriver n'importe quand, parfois même au milieu d'un rêve. Dans ce cas, le Plan subtil dans lequel l'Ar-Kaïm se trouve, change brusquement et le sort brutalement de son sommeil. Les lieux et les personnes qu'il a le temps d'apercevoir lui sont bien souvent totalement inconnus. La plupart du temps le décor est contemporain, parfois onirique.

L'Ar-Kaïm comprend alors que ces visions proviennent d'un autre Révélé, que pendant ces brefs instants, il voit par ses yeux et entend par ses oreilles. Petit à petit, il sent monter en lui le désir de trouver cet Immortel jusqu'au moment où il ne peut s'empêcher de se lancer à sa recherche. Pour cela, il n'a pas d'autre choix que de s'appuyer sur ses visions, aussi fugaces et imprécises soient-elles. Cette recherche peut durer plus ou moins longtemps suivant la fréquence des visions, l'endroit où se trouve l'autre Révélé et la vie qu'il mène.

La rencontre est un moment émouvant pour les Ar-Kaïm. Tous les deux ont l'impression de se connaître depuis leur naissance et d'avoir toujours su que l'autre existait. La première fois où ils entrent en contact engendre des vibrations si intenses dans les Champs magiques qu'un Nexus se forme à l'endroit où ils se trouvent. Pendant quelques secondes qui paraissent durer des heures, les deux Ar-Kaïm ont l'impression de fusionner et de ne faire plus qu'un avec le Cosmos. Dans un incroyable orgasme cosmique, ils sont projetés dans leur constellation et se fondent avec elle. Au loin, ils aperçoivent la Terre frappée par les Éthers et où pulsent les huit Ka à l'image de leur Cœur.

Puis, les deux Ar-Kaïm se retrouvent sur le sol, grisés et débordants d'énergie, sachant qu'il leur reste une étape à franchir pour fusionner définitivement.

Désormais, ces deux Ar-Kaïm gagnent les Talents de leur Maison qu'ils ne possèdent pas encore, mais que l'autre connaît, au même niveau que ce dernier. Les Talents de leur Maison qu'ils possèdent tous les deux se retrouvent au même niveau, le plus haut des deux. De plus, ils gagnent deux « puces » dans chacun de leur Ka et acquièrent les Talents « Union zodiacale » et « Explosion stellaire » à A (voir plus bas).

NOTE : *l'Ar-Kaïm et son jumeau sont de la même Maison et du même décan.*

LE LIEN STELLAIRE

Pour effectuer cette étape, les deux Ar-Kaïm doivent avoir accompli entièrement la Voie intérieure et celle de

l'Ascendant. Si son jumeau ne les a pas accomplies, l'Immortel du joueur peut être son mentor. Cela fait, les Révélés partent en quête d'un lieu capable d'engendrer un Ar-Kaïm de leur Maison. Ce n'est pas aisé ; l'espèce Ar-Kaïm est encore jeune et les conditions qui permettent la naissance d'un des leurs sont loin d'être toutes connues. Ils doivent donc arpenter le monde jusqu'à trouver un lieu leur apparaissent comme idéal. Ensuite, il leur faut attendre une Conjonction propice à la naissance d'un Révélé et se placer au centre du Nexus pour profiter des énergies provenant directement de leur constellation. Alors la magie opère, les Champs magiques gonflent leurs Cœurs jusqu'à la limite de l'implosion, un lien se forme entre leurs essences et avec les étoiles de leur constellation. Puis, leurs Cœurs et leurs simulacres fusionnent pour donner naissance à un nouvel être.

En termes de règles, l'Ar-Kaïm ne peut plus être Instable et gagne un niveau d'Initié dans chaque Ka. Le joueur ajoute sur sa feuille de personnage les Compétences, les Traditions, les Sorts et les Talents du jumeau de son Ar-Kaïm. Lorsqu'il les possède déjà, il note celui des deux qui est au plus haut niveau. Le joueur doit choisir un Talent parmi ceux de sa Maison, celui qui à son avis représente le mieux son personnage. Chaque Talent représente un des attributs du signes du Zodiaque, en choisissant un Talent, le joueur choisit avec quel attribut son Ar-Kaïm fusionne. Ce Talent peut être augmenté au-dessus du niveau M, le MJ doit fixer les effets de ce niveau en s'appuyant sur ceux des niveaux précédents. De plus, ce Talent peut désormais être lancé à tout niveau instantanément sans que le joueur ait à dépenser de « puces ». Enfin, l'Ar-Kaïm acquiert le Talent « Fusion zodiacale ».

Et ensuite ?

Ensuite ? Aucun Ar-Kaïm n'est encore parvenu à ce stade de la quête. Ceux qui y parviendront sentiront un besoin de réunir des Immortels de la même Maison qu'eux, un par attribut afin de reformer la constellation sur Terre et peut être de fusionner avec les étoiles ou de rejoindre l'Iz dans sa course folle à travers l'univers... Alors ils connaîtront l'Épiphanie, à moins que ce ne soit déjà fait.

Les Talents stellaires

Trop peu d'Ar-Kaïm sont arrivés à ce stade pour qu'une liste exhaustive de Talents stellaires soit présentée. Ceux qui suivent sont ceux obligatoirement possédés par les Ar-Kaïm parvenus à ce stade.

Les temps de méditation, les niveaux de difficulté et les coûts en « puces » des Talents stellaires sont identiques à ceux des Talents classiques — sauf pour « Explosion stellaire ». Les coûts en PdA pour augmenter leur niveau sont identiques à ceux des Talents de la Maison de l'Ar-Kaïm.

Union zodiacale

Ka : selon le Talent substitué
Durée : selon le Talent substitué

Ce Talent doit être lancé en même temps par deux Ar-Kaïm de la même Maison — pas forcément des jumeaux. Il se substitue à un Talent de leur Maison qu'ils doivent connaître tous les deux au moins à A. L'avantage est que les effets d'un niveau correspondent à ceux du niveau supérieur du Talent substitué et ce même si les Ar-Kaïm ne maîtrisent ce dernier qu'à A.

En utilisant Union zodiacale au niveau M, on obtient des effets supérieurs à ceux du niveau M du Talent substitué. C'est au MJ de fixer ces effets en s'appuyant sur ceux des niveaux précédents.

Exemple : *deux Ar-Kaïm du Bélier utilisent Union zodiacale à M pour exercer Force flamboyante qu'ils ne possèdent qu'au niveau A. Le temps de méditation est de trois tours et le coût est de trois « puces » de Feu — car Union zodiacale est lancée au niveau M. Les effets dépassent ceux du niveau M et les Ar-Kaïm peuvent soulever deux tonnes sans effort.*

Explosion stellaire

Ka : Ka dominant
Durée : variable

En lançant ce Talent, un Ar-Kaïm crée un lien entre son Cœur et la constellation de sa Maison lui permettant de puiser directement dans la puissance des Éthers et d'exercer tous les Talents de sa Maison en même temps.

En utilisant ce Talent à A, il exerce tous ses Talents à A, en le lançant à C, il les exercent tous à C et en les lançant à M, il les exercent tous à M.

Le coût est de huit « puces » au niveau A, seize au niveau C et vingt-quatre au niveau M. Le joueur peut répartir cette perte où il le souhaite sans augmentation de coût — l'Ar-Kaïm n'est pas obligé de toutes les puiser dans le même Ka.

Fusion **zodiacale**

Ka : Ka dominant

Durée : « nombre d'Ar-Kaïm lançant ce Talent » heures

Ce Talent doit être utilisé en même temps par au moins deux Ar-Kaïm de la même Maison ayant fusionné chacun avec un attribut différent. Les Ar-Kaïm fusionnent corps et Cœur et prennent une apparence proche de celle du symbole de leur Maison déterminée par les attributs avec lesquels ils ont fusionné. Plus, ils sont nombreux à le lancer, plus leur apparence est proche de celle du symbole zodiacal.

L'être que ces Ar-Kaïm deviennent est capable d'utiliser n'importe quelle Compétence, Tradition, Sort ou Talent possédé par l'un d'entre eux.

À PROPOS
DU JUMEAU STELLAIRE

Ce n'est pas par hasard si l'Ar-Kaïm et son jumeau ressentent un profond amour l'un pour l'autre. Et ce n'est pas non plus un hasard si le terme de jumeau a été choisi. Ces deux Ar-Kaïm sont nés à l'occasion de la même Conjonction, au même instant, mais à deux points différents du globe terrestre, ce qui explique qu'un lien indéfectible les unit. En réalité, lorsqu'un Ar-Kaïm naît quelque part, un second de la même Maison naît ailleurs. La raison pour laquelle ce phénomène se produit est encore inconnue, mais qui sait ? En ces temps troublés où les révélations s'enchaînent, aucun secret n'est à l'abri d'être dévoilé.

Si le jumeau stellaire de l'Ar-Kaïm décède, celui-ci ressent une terrible douleur au plus profond de son Cœur qui se répercute dans son Astral et son Plan subtil intérieur où un « spectre » de son jumeau apparaît. Toute sa vie, il sentira un manque que rien ni personne ne pourra combler sauf peut-être l'Épiphanie.

Ce décès n'interdit pas à l'Ar-Kaïm de poursuivre sa quête et de fusionner avec un attribut de son symbole zodiacal, mais cela n'aura pas la même saveur.

DU **LIEN STELLAIRE**

Les Ar-Kaïm auront sans doute l'idée de retourner sur les lieux de leur naissance respective. Le MJ doit savoir que cela ne sert à rien pour leur quête. En effet, comme la foudre ne frappe jamais deux fois au même endroit, il n'y a jamais eu deux naissances d'Ar-Kaïm dans un même lieu. Il est possible que les énergies magiques qui permettent leur conception s'épuisent avec la première naissance.

C'est donc au MJ de décider du temps que les Ar-Kaïm doivent passer à chercher ce lieu, mais plus le joueur s'investit et est inventif dans sa méthode de recherche, moins son personnage doit mettre du temps à y parvenir. À noter que les Révélés sauront qu'ils ont trouvé le bon lieu dès qu'ils le verront.

ULTIME RÉVÉLATION

Si Fusion zodiacale est utilisée par huit Ar-Kaïm, ceux-ci forment le symbole zodiacal au complet. Ils fusionnent alors définitivement. Ce nouvel être est désormais capable de voyager dans le Cosmos par le biais de l'Iz.

LES TALENTS

Tous les Ar-Kaïm possèdent les Talents de leur Maison au moins au niveau Profane.

EXERCER UN TALENT

NIVEAU DU TALENT UTILISÉ	DIFFICULTÉ	MÉDITATION
Apprenti	Pas Difficile	Un tour
Compagnon	Assez Difficile	Deux tours
Maître	Très Difficile	Trois tours

Note : *un Ar-Kaïm Maître ou Compagnon dans un Talent peut utiliser ce pouvoir magique à un niveau inférieur.*

CHARGER SON CŒUR

SOURCE MAGIQUE/CONJONCTION	GAIN (EN « PUCES »)
Analogique (*)	< 6
SORT DE...	
premier Cercle	2
deuxième Cercle	3
troisième Cercle	5
TALENT AU NIVEAU... (**)	
Apprenti	2
Compagnon	3
Maître	5
Stase et artefact	1 pour 1
PLEXUS ET NEXUS	
Ar-Kaïm Pas Initié	1
Ar-Kaïm Peu Initié	2
Ar-Kaïm Assez Initié	3
Ar-Kaïm Initié	4
Ar-Kaïm Très Initié	5

(*) : *une source analogique nécessite un test d'Initié Pas Difficile.*
(**) : *il est impossible d'absorber des « puces » lors de l'exercice de son propre Talent.*

CORRESPONDANCES

TYPE DE TALENT	KA ASSOCIÉ
L'attaque	Feu
La défense	Terre
Le sentiment	Lune
La sensation	Air
Déplacement	Eau
Magie	Orichalque
Part sombre	KLN
Sublimation	Ka-soleil

INSTABILITÉ LORS D'UNE MALADRESSE

Nombre de Ka du Cœur	NIVEAU DU TALENT EMPLOYÉ		
	Apprenti	Compagnon	Maître
2	1	3	5
3	1	3	5
4	1	3	5
5	3	5	10
6	3	5	10
7	3	5	10
8	5	10	15

LA CHARGE ANALOGIQUE

Le tableau ci-dessous vous donne des exemples de charges analogiques par Ka. N'oubliez pas que différentes charges, même dans un même Ka, ne sont pas cumulables. Lorsque différents facteurs favorables se cumulent, on ne prend en compte que le plus avantageux pour l'Ar-Kaïm. Ainsi, si un Ar-Kaïm compte fleurette à une pauvre innocente en se vantant sans vergogne, tout en scrutant la lune d'un air faussement mystérieux, il n'emporte que trois « puces » de Ka-lune.

	1	2	3	4	5
FEU	Craquer une allumette	Répondre par une réplique cinglante et agressive	Se battre	Courtiser activement et sincèrement quelqu'un	Provoquer un incendie spectaculaire
AIR	Exercice intellectuel intense de dix minutes	Se trouver dans un fort courant d'air	Aller sur une hauteur de cent mètres et plus	Composer un poème	Sauter en parachute
TERRE	Manipuler de la terre (jardinage, poterie)	Se goinfrer avec conviction lors d'un repas	Faire l'amour	Soigner quelqu'un	Replanter soi-même une dizaine d'arbres
LUNE	Scruter la lune	Se vanter	Draguer toute personne du sexe opposé	Se faire passer pour quelqu'un d'autre pendant une heure	Se produire sur scène
EAU	Boire un litre et demi d'eau en dix minutes	Danser pendant une heure	Se déplacer à plus de cent 50 km/h	Faire du Taï Shi pendant deux heures	Passer une journée dans l'eau
KLN	Frauder dans les transports en commun	Faire peur aux enfants	Profaner une église	Se droguer	Pervertir quelqu'un
ORICHALQUE	Briser un objet	Endommager un objet et dissimuler la panne	Dessiner, peindre ou sculpter quelque chose d'horrible	Démolir quelqu'un psychologiquement	Polluer gravement
KA-SOLEIL	Être torse nu sous un soleil sans nuage pendant cinq minutes.	Se souvenir de ses rêves de la nuit passée – ceci implique de ne s'être ni drogué ni saoulé la veille au soir.	dessiner, peindre ou sculpter quelque chose apportant un sentiment de réconfort à celui qui le voit.	Avoir influencé l'évolution d'un Akasha au cours de ses rêves.	Être à l'origine d'un nouveau concept ou d'un événement qui influence l'Eidos et les Akasha au travers des rêves humains.

Les Talents du Bélier

Boule de feu

Niveau	Taille (rayon) (en m)	Portée (en m)	Dégâts	Feu
Apprenti	0,01	10	Peu Meurtrier	2
Compagnon	0,03	50	Assez Meurtrier	4
Maître	1	100	Meurtrier	5

Anneau de feu

Niveau	Épaisseur (en m)	Dégâts	POT de Feu
Apprenti	1	Assez Meurtrier	4
Compagnon	5	Meurtrier	5
Maître	10	Très Meurtrier	10

Colère attisée

Niveau	Nb de cibles
Apprenti	1
Compagnon	5
Maître	Toute personne à vue

Course de lumière

Niveau	Vitesse de mouvement	Difficulté pour percevoir l'Ar-Kaïm
Apprenti	x 2	+ 1 niveau
Compagnon	x 3	+ 2 niveaux
Maître	x 4	+ 3 niveaux

Vision thermique

Niveau	Portée (en m)
Apprenti	10
Compagnon	50
Maître	100

Vague d'antimagie

Niveau	Zone d'antimagie (en m)
Apprenti	10 x 10
Compagnon	50 x 50
Maître	100 x 100

Transmutation de lave

Niveau	Volume transmuté (en cm^3)	Dégâts
Apprenti	10	Assez Meurtrier ; 2
Compagnon	50	Meurtrier ; 4
Maître	100	Très Meurtrier ; 5

Force flamboyante

Niveau	Masse soulevable sans effort (en kg)
Apprenti	100
Compagnon	500
Maître	1 000

Les Talents du Taureau

Charge furieuse

Niveau	Dégâts de la charge	Note
Apprenti	Peu Meurtrier ; 3	Aucun humain ne peut intercepter cette charge.
Compagnon	Assez Meurtrier ; 5	Aucun mur en brique ne peut intercepter cette charge.
Maître	Meurtrier ; 5	Aucun mur de béton armé ne peut intercepter cette charge.

Peau de pierre

Niveau	Protection	Encombrement
Apprenti	2/2	0
Compagnon	3/2	0
Maître	4/3	1

Indomptable assurance

Niveau	Nb de cibles
Apprenti	1
Compagnon	5
Maître	Toute personne à vue

Télékinésie massive

Niveau	Masse (en kilogrammes)
Apprenti	10
Compagnon	50
Maître	100

Savoir meurtrier

Niveau	Informations sur un adversaire
Apprenti	Fort, Endurant et Agile
Compagnon	Compétences utiles en combat
Maître	Tous les effets magiques

Levée de protection

Niveau	Niveau des protections retirées
Apprenti	Premier Cercle
Compagnon	Deuxième Cercle
Maître	Troisième Cercle

Le Minotaure

Les niveaux de ce Talent se cumulent.

Niveau	Effets
Apprenti	Apparition de cornes (deux points de dégâts au cours d'une attaque Peu Meurtrière)
Compagnon	Fort, Endurant et Agile sont majorés d'un niveau alors que Intelligent et Séduisant sont minorés de deux niveaux.
Maître	Absence de pénalités dues à des blessures

Inébranlable constitution

Niveau	Effets
Apprenti	Immunisé aux poisons, drogues, substances toxiques et maladies
Compagnon	Absence d'effet de fatigue pendant une heure (l'Ar-Kaïm peut retenir son souffle pendant tout ce temps)
Maître	La ligne de vie de l'Ar-Kaïm augmente de cinq cases situées avant le niveau Pas Blessé.

Les Talents du Gémeau

Dédoublement

Niveau	Possibilités de l'illusion
Apprenti	Elle est ne peut effectuer aucune action. Elle ne subit ni n'inflige de dégât.
Compagnon	Elle peut agir comme l'Ar-Kaïm le souhaite. Elle est immatérielle et ne peut ni subir ni infliger de dégât.
Maître	Elle est matérielle et peut agir comme l'Ar-Kaïm le souhaite. Elle peut subir et infliger des dégâts.

Doute salvateur

Niveau	Bonus de défense
Apprenti	+ 1
Compagnon	+ 2
Maître	+ 3

Psyché contradictoire

Niveau	Nb de cibles affectées
Apprenti	1
Compagnon	5
Maître	10

Ubiquité

Niveau	Distance maximale entre les deux silhouettes (en m)
Apprenti	100
Compagnon	500
Maître	1 000

Sensation de foule

Niveau	Rayon de portée de la vision (en m)
Apprenti	10
Compagnon	50
Maître	100

Effet double

Niveau	Cercles affectés
Apprenti	Premier
Compagnon	Deuxième
Maître	Troisième

Silhouette troublante

Niveau	Cible
Apprenti	L'Ar-Kaïm peut affecter sa propre apparence.
Compagnon	L'Ar-Kaïm peut affecter l'apparence d'une cible en la touchant.
Maître	L'Ar-Kaïm peut affecter l'apparence d'une cible à vue.

Membres doubles

Niveau	Nb de paires de membres supplémentaires
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Les Talents du Cancer

Feinte imparable

Niveau	Effets
Apprenti	On divise par deux (arrondi au supérieur) le bonus d'armure de l'adversaire, sauf si celle-ci est magique.
Compagnon	On ignore le bonus d'armure de l'armure de l'adversaire. Si celle-ci est magique, ses bonus sont divisés par deux (arrondi au supérieur).
Maître	On ignore l'intégralité du bonus d'armure de l'adversaire.

Armure étincelante

Niveau	Armure	Malus
Apprenti	4/2	0
Compagnon	3/4	0
Maître	5/5	1

Clarté séductrice

Niveau	Nb de personnes séduites
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Déplacement invisible

Niveau	Nb d'actions avant de redevenir visible
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Lecture des pensées

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm ne perçoit que les grandes lignes de la pensée : si son interlocuteur lui ment, s'il est honnête, convaincu…
Compagnon	L'Ar-Kaïm est capable de percevoir le raisonnement qu'est en train de tenir sa cible, ce qui peut être très précieux et fertile en indices.
Maître	L'Ar-Kaïm arrive à déceler les fondements qui sous-tendent les pensées actuelles de sa cible. Il saura si elle est manipulée par quelqu'un, quelles sont les convictions qui la poussent à penser comme elle le fait, etc.

Course temporelle

Niveau	Nb de tours consécutifs rejoués
Apprenti	4
Compagnon	5
Maître	6

Mutation intempestive

Niveau	Portée
Apprenti	Au toucher
Compagnon	À vue
Maître	Cinquante mètres : l'Ar-Kaïm n'a pas besoin de voir sa cible ; il suffit qu'il sache précisément où elle se trouve ou qu'il connaisse son nom.

Apparence irrésistible

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm rend toutes les personnes qu'il ne connaît pas et avec lesquelles il interagit bienveillantes à son égard.
Compagnon	L'Ar-Kaïm désamorce l'animosité ou même la haine que peut lui vouer les personnes avec lesquelle il interagit. Cela n'affecte que les sentiments que les personnes lui vouaient, mais ne peut l'empêcher d'accomplir une action le mettant en danger si elles en ont reçu l'ordre et qu'elles sont décidées à l'appliquer. Elles en seront toutefois chagrinées.
Maître	L'Ar-Kaïm fixe une cible dans les yeux : celle-ci n'est plus capable de lui faire le moindre mal. Elle se sent profondément incapable d'aller contre la volonté de celui ou celle qui lui semble si magnifique.

Les Talents du Lion

Explosion de puissance

Niveau	Attaque
Apprenti	Peu Meurtrière
Compagnon	Assez Meurtrière
Maître	Meurtrière

Note : les « puces » de Ka-soleil sacrifiées doivent être payées en plus du coût normal d'utilisation de ce Talent.

Stupéfaction

Niveau	Effets
Apprenti	La cible est déstabilisée et ne peut plus agir pendant deux tours.
Compagnon	La cible oublie temporairement ce qu'elle voulait faire, elle tombe en contemplation devant l'Ar-Kaïm pendant une minute.
Maître	La cible cesse toute action, tombe à genoux et pleure pendant une heure.

Rugissement destructeur

Niveau	Effets du rugissement
Apprenti	Le rugissement rend sourd tous les êtres se trouvant à moins de 20 m de l'Ar-Kaïm (ce dernier ne subit pas les effets de ce Talent). Les victimes sont sonnées et subissent pendant 3 tours un malus de 2 niveaux à toutes leurs actions. Elles sont de plus sourdes pendant 1 heure : toutes les actions requérant l'usage de l'ouïe échouent !
Compagnon	Le rugissement a les mêmes effets que pour le niveau Apprenti, mais il est beaucoup puissant. Il fait voler en éclat, sur toute l'aire d'effet, tous les petits objets fragiles de verre, de cristal ou matière assimilée. Les vitres font partie de cette catégorie, à moins qu'elles soient très épaisses, doubles ou en verre pare-balles.
Maître	Le rugissement a les mêmes effets que pour les deux niveaux précédents, mais, plus puissant encore, il fait trembler la terre. Cette secousse est suffisante pour faire chuter les gens, les objets trop près des bords des meubles, gêner la conduite d'un véhicule... Pour ne pas tomber, tous les protagonistes, l'Ar-Kaïm compris, doivent réussir un jet d'Agile Difficile. D'autres tests peuvent s'avérer nécessaires : par exemple Pilotage Difficile pour rester maître d'un véhicule...

Explosion de lumière

Niveau	Effets
Apprenti	Les cibles ont la difficulté de toutes leurs actions impliquant la vue majorées d'un niveau pendant une minute.
Compagnon	Les cibles ont la difficulté de toutes leurs actions impliquant la vue majorées de deux niveaux pendant dix minutes.
Maître	Les cibles ont la difficulté de toutes leurs actions impliquant la vue majorées de trois niveaux pendant une heure.

Course instantanée

Niveau	Portée de la téléportation (en m)
Apprenti	10
Compagnon	50
Maître	100

Maîtrise des conjonctions

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm peut changer le jour astrologique en cours mais pas le mois.
Compagnon	L'Ar-Kaïm peut changer le mois astrologique en cours mais pas le jour.
Maître	L'Ar-Kaïm peut changer le jour et le mois astrologiques.

Majoration totale

Niveau	Nb de caractéristiques majorées
Apprenti	2
Compagnon	3
Maître	4

Lecture de savoir

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm peut savoir si l'interlocuteur connaît son nom, son prénom, bref, qui il est pour l'état civil.
Compagnon	L'Ar-Kaïm peut savoir si l'interlocuteur connaît sa vie, et dans quelle mesure, son histoire, ses occupations, ses amis...
Maître	L'Ar-Kaïm peut savoir si l'interlocuteur connaît des informations concernant sa nature magique, son signe zodiacal, ses Talents...

Les Talents du Sagittaire

Arc sacré

Niveau	Précision	Dégâts
Apprenti	+ 0	Assez Meurtrier ; 2
Compagnon	+ 1	Assez Meurtrier ; 3
Maître	+ 1	Assez Meurtrier ; 4

Saut démesuré

Niveau	Distance franchie (en mètres)	
	Saut en hauteur	Saut en longueur
Apprenti	3	5
Compagnon	5	10
Maître	10	15

Détection du mouvement

Niveau	Rayon d'action (en mètres)
Apprenti	10
Compagnon	15
Maître	20

Régénération

Niveau	Cases de la ligne de vie régénérés par tour
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Confiance en soi

Apprenti	l'Ar-Kaïm peut convaincre un individu d'exécuter une action ne mettant pas directement en péril sa vie. Quoi qu'il arrive, la victime garde toujours son sang froid dans l'exécution de cette tâche.
Compagnon	l'Ar-Kaïm peut convaincre un individu d'entreprendre une action périlleuse à long terme. Seul un échec indéniable risque de mettre fin à sa vie. Quoi qu'il arrive, la victime garde toujours son sang froid dans l'exécution de cette tâche.
Maître	l'Ar-Kaïm peut convaincre un individu d'entreprendre les actions les plus impensables, les plus risquée et les plus hasardeuses. Il peut le convaincre d'aller affronter seul une demi-douzaine de militaires professionnels et surarmés, ou d'escalader sans matériel la tour Eiffel. Quoi qu'il arrive, la victime garde toujours son sang froid dans l'exécution de cette tâche.

Les Talents du Vierge

Guide de l'arme infaillible

Niveau	Vitesse (en km/h)	Portée (en m)	Meurtrier	Dégâts
Apprenti	30	À vue	de l'arme	de l'arme
Compagnon	60	100	+ 1 niveau	+ 1
Maître	120	1 000	+ 2 niveaux	+ 2

Candeur artificielle

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm bénéficie d'une minoration de deux niveaux à toutes les difficultés des actions impliquant le mensonge et la comédie.
Compagnon	L'Ar-Kaïm bénéficie d'une minoration de quatre niveaux à toutes les difficultés des actions impliquant le mensonge et la comédie.
Maître	L'Ar-Kaïm peut faire croire n'importe quoi à n'importe qui. Cependant, si cela s'ébruite et que ses affabulations sont par trop fantaisistes, l'entourage de la personne bernée sera en mesure de se rendre compte de la manipulation.

Insaisissable

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm bénéficie de trois actions simples, ou une action simple et une action exclusive, en plus par tour.
Compagnon	L'Ar-Kaïm est si Agile qu'il peut maintenant courir sur les murs, à condition qu'il soit lancé à sa vitesse maximale.
Maître	L'Ar-Kaïm peut essayer d'esquiver tous les projectiles non-magiques (flèches, balles...). Tout personnage qui le prend pour cible, par quelque procédé physique que ce soit, doit effectuer un test Très Difficile, modifié par sa Compétence.

Audition accrue

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm est capable d'entendre une conversation dans une salle très fréquentée même si les protagonistes se trouvent dans un angle opposé.
Compagnon	L'Ar-Kaïm est capable d'entendre une conversation se déroulant dans une autre pièce s'il se met près du mur. Il n'a pas besoin de coller son oreille à la paroi. Ce Talent fonctionne quelle que soit l'épaisseur du mur en question.
Maître	L'Ar-Kaïm peut entendre n'importe quel bruit ou conversation à vue. Il doit cependant se concentrer. Ainsi, il peut entendre n'importe quel bruit venant d'une pièce qu'il surveille, même s'il se trouve de l'autre côté de la rue. Ce Talent fonctionne aussi si l'Immortel se sert de jumelles ou de n'importe quel autre instrument optique. Par contre, il ne peut s'appliquer à une surveillance vidéo ou à un miroir : il faut qu'il y ait un contact visuel direct entre l'Ar-Kaïm et sa cible.

Barrière d'eau

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm ne peut qu'arrêter les projectiles (la barrière n'est qu'un puissant jet d'eau). Nul ne peut lancer de projectiles de l'intérieur du cercle.
Compagnon	L'Ar-Kaïm arrête les projectiles et entrave la progression de ses adversaires qui voudraient traverser la barrière. Pour ce faire, ils doivent réussir un test de Fort Assez Difficile s'ils marchent, Difficile s'ils courent. Nul ne peut lancer de projectiles de l'intérieur du cercle.
Maître	Les effets des niveaux Apprenti et Compagnon sont valides, mais l'Ar-Kaïm ou tout autre être se trouvant à l'intérieur du cercle peut lancer ou tirer n'importe quels projectiles.

Contre-Sort

Niveau	Sorts ou Talents contrés
Apprenti	Premier Cercle ou Talent Apprenti
Compagnon	Deuxième Cercle ou Talent Compagnon
Maître	Troisième Cercle ou Talent Maître

Vol

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm vole à une vitesse normale, c'est à dire sa vitesse de marche. En faisant un effort, il pourra aller aussi vite que lorsqu'il court, mais il aura les mêmes tests d'Endurant à faire. Sa hauteur maximale de vol est de trois mètres.
Compagnon	L'Ar-Kaïm vole à la vitesse de 80 km/h et peut atteindre 20 m de haut.
Maître	L'Ar-Kaïm vole à la vitesse de 200 km/h et peut atteindre 200 m de haut. Il doit être très vigilant et doit faire très attention aux éventuels obstacles (volants ou non) qui peuvent gêner sa course, car, à cette vitesse, ils sont meurtriers.

Visage de Harpie

Niveau	Effets
Apprenti	La Harpie peut se servir de ses serres comme armes naturelles (Peu Meurtrier ; 2).
Compagnon	La Harpie bénéficie de deux actions simples ou une action exclusive en plus par tour.
Maître	La Harpie peut mordre sa proie (Assez Meurtriers ; 2). Si la morsure occasionne des dégâts, la Harpie contamine sa proie. Celle-ci est victime d'une maladie magique similaire à la peste ; si la tentative de résistance à l'infection est un Échec, la proie mordue est contaminée par une maladie magique similaire à la peste mais qui ne peut être guérie que par les Princes du sel de sagesse.

Les Talents du Sagittaire (suite)

Robe sanglante de Nessos

Niveau	Dégâts	Dif. min. aux actions de la cible	Nb de tours où les dg sont endurés
Apprenti	Peu Virulent ; 2	Assez Difficile	1
Compagnon	Peu Virulent ; 4	Difficile	5
Maître	Peu Virulent ; 6	Très Difficile	10

Vélocité de Pholos

Niveau	Nb d'actions simples en +		Nb d'actions exclusives en +
Apprenti	1		0
Compagnon	2		0
Maître	2	OU	1

Piste magique

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm peut suivre la trace pour peu qu'elle remonte à moins de 3 h. Il peut également sentir si la créature qui en est à l'origine est surnaturelle ou non.
Compagnon	L'Ar-Kaïm peut suivre la trace pour peu qu'elle remonte à moins de 5 h. Il peut également sentir si la créature qui en est à l'origine est humaine, Nephilim, Selenim, Ar-Kaïm ou autre.
Maître	L'Ar-Kaïm peut suivre la trace pour peu qu'elle remonte à moins de 10 heures. Il peut également sentir la composition élémentaire et le Ka dominant de la créature qui en est à l'origine.

Les Talents de la Balance

Épée de Damoclès

Niveau	L'épée frappe	Dégâts
Apprenti	Dès qu'elle apparaît.	Peu Meurtrier ; 2
Compagnon	Dès qu'elle apparaît.	Assez Meurtrier ; 3
Maître	Au choix de l'Ar-Kaïm (*)	Très Meurtrier ; 5

(*) L'épée s'abat lorsque l'Ar-Kaïm le commande. D'ici là, elle suit la victime, comme suspendue au dessus de sa tête, quelle que soit la vitesse de déplacement de la cible. Même si elle tente de s'abriter, l'épée de Damoclès reste efficace.

Indifférence blanche

Niveau	Effet
Apprenti	Le Talent affecte les sentiments les plus superficiels : la peur, le plaisir esthétique, etc.
Compagnon	Des sentiments plus profonds tels que le dégoût pour les cadavres sont supprimés.
Maître	La victime est totalement dénuée de sentiments. C'est une machine.

Juste destin

Niveau	Sorts ou Talents contrés
Apprenti	Premier Cercle ou Talent Apprenti
Compagnon	Deuxième Cercle ou Talent Compagnon
Maître	Troisième Cercle ou Talent Maître

Sensation de l'intention

Niveau	Effet
Apprenti	L'Ar-Kaïm sent l'hostilité si celle-ci est totale et immédiate, même si elle est dissimulée derrière un admirable masque de courtoisie.
Compagnon	L'Ar-Kaïm sent l'inimitié ou l'antipathie, même si elle est très faible.
Maître	L'Ar-Kaïm sent l'hostilité la plus larvée, la plus discrète. Il peut pressentir la trahison lorsqu'elle a été commise, ou avant même que celle-ci ait été formulée consciemment par le futur traître.

Contrecoup

Niveau	Dégâts subits par l'agresseur
Apprenti	La moitié
Compagnon	Autant
Maître	Une fois et demi

Déplacement chtonien

Niveau	Effet
Apprenti	L'Ar-Kaïm peut se déplacer dans les sols meubles, à une vitesse de 3 km/h.
Compagnon	L'Ar-Kaïm peut se déplacer dans les sols plus durs, comme le ciment à une vitesse de 3 km/h, et dans les sols meubles à une vitesse de 10 km/h.
Maître	L'Ar-Kaïm peut se déplacer dans les sols les plus durs, comme le métal, à une vitesse de 3 km/h, dans les sols modérément durs à une vitesse de 10 km/h et dans les sols meubles à une vitesse de 20 km/h.

Berserker

Niveau	Effets
Apprenti	L'Ar-Kaïm ignore les malus dus aux blessures.
Compagnon	En plus des avantages du niveau précédent, l'Ar-Kaïm voit toutes les difficulté pour toucher un adversaire baisser d'un niveau.
Maître	En plus des avantages du niveau précédent, l'Ar-Kaïm dispose d'un niveau de blessure « Pas Blessé » supplémentaire.

Balance physique

Niveau	Effets
Apprenti	Les 3 caract. physiques de l'Ar-Kaïm sont égales à la Caractéristique médiane des 3 (ni la plus forte, ni la plus faible).
Compagnon	Les 3 caract. physiques physiques de l'Ar-Kaïm sont égales à la Caractéristique la plus forte des 3.
Maître	Les 3 caract. physiques de l'Ar-Kaïm sont égales à la Caractéristique la plus forte des trois à laquelle on ajoute un niveau.

Les Talents du Scorpion

Dard

Niveau	Durée (en tours)	Dégâts
Apprenti	3	Peu Virulent ; 2
Compagnon	5	Assez Virulent ; 3
Maître	10	Virulent ; 4

Méfiance

Niveau	Sentiment	Pénalité d'initiative	Dif. mini. de la cible
Apprenti	Appréhension	Perte d'1 rang.	Difficile
Compagnon	Peur	Perte de 2 rangs.	Très Difficile
Maître	Terreur	Perte de 3 rangs.	Action impossible (fuite si la cible réussit un test de Ka-Soleil Difficile)

Silence

Niveau	Rayon de la zone de silence (en mètres)
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3 ; cette zone peut être projetée à vue, son centre à moins de dix mètres de distance.

Miroir

Niveau	Sorts ou Talents contrés
Apprenti	Premier Cercle ou Talent Apprenti
Compagnon	Deuxième Cercle ou Talent Compagnon
Maître	Troisième Cercle ou Talent Maître

Prompte riposte

Niveau	Dégâts	Difficulté du test d'Agile
Apprenti	Peu Meurtrier ; 2	Assez Difficile
Compagnon	Assez Meurtrier ; 4	Difficile
Maître	Assez Meurtrier ; 6	Très Difficile

Subtil présage

Niveau	Nb de tours de combat pressentis
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Aiguillons

Niveau	Dégâts
Apprenti	Peu Meurtrier ; 1
Compagnon	Assez Meurtrier ; 4 (dont la moitié est magique)
Maître	Assez Meurtrier ; 6 (dont la moitié est magique)

Note : les dommages magiques fonctionnent comme un poison. Ces dégâts sont infligés à la cible pendant nombre de tour équivalent au niveau de Ka — un tour de combat si l'Ar-Kaïm est Pas Initié… cinq tours s'il est Très Initié.

Coups vicieux

Niveau	Armes ciblées
Apprenti	Armes de mêlée et de corps à corps
Compagnon	Armes de trait et de jet
Maître	Armes à feu et explosifs

Les Talents du Capricorne

Cœur de glace

Niveau	Nb d'actions simples en moins de la cible	Nb d'actions exclusives en moins de la cible	Durée (en tours)
Apprenti	1	0	3
Compagnon	1	1	3
Maître	2	1	3

Terreur

Niveau	Nb de cibles affectées	Dif. minimum
Apprenti	3	Difficile
Compagnon	5	Difficile
Maître	5	Très Difficile

Inébranlable équilibre

Niveau	Dif. max.	Se déplacer sur des surfaces… pour des actions liées à l'équilibre
Apprenti	Difficile	Horizontales, la tête en haut (!)
Compagnon	Assez Difficile	Verticales en courant. L'arrêt entraîne une chute.
Maître	Assez Difficile	Horizontales, la tête en bas, en courant. L'arrêt entraîne une chute.

Harnachement hivernal

Niveau	Effets
Apprenti	Des griffes cristallines longues de trente centimètres poussent au bout des doigts de l'Ar-Kaïm. Elles sont particulièrement dures, et infligent deux points de dégât Meurtriers magiques. Elles s'utilisent avec Art martiaux. En cas de Maladresse dans leur utilisation, elles se brisent.
Compagnon	Le corps de l'Ar-Kaïm se couvre d'une pellicule de glace, lui conférant une authentique armure de cristal (Armure : 3/3 ; Enc. — 0)
Maître	Des ailes de cristal, semblables à celles d'un cygne, poussent dans le dos de l'Ar-Kaïm. Elles lui permettent de voler à une vitesse de 60 km/h. Il ne peut emporter avec lui qu'une charge < à 30 kg. Ces ailes sont relativement fragiles. Si on leur inflige d'un seul coup 4 points de dégât, elles se brisent, et l'Ar-Kaïm tombe comme une pierre.

Lame brisée

Niveau	Armes affectées
Apprenti	Armes blanches. Si l'arme ciblée est utilisée pour toute autre manœuvre que « j'attaque », elle se brise. En outre, elle fait un point de dégât de moins.
Compagnon	Armes à feu. L'arme à feu ciblée ne peut plus tirer qu'un tour sur deux pendant dix tours.
Maître	Toutes les armes. L'arme ciblée est définitivement inutilisable.

Sonar

Niveau	Portée (en m)	Effets
Apprenti	10	L'Ar-Kaïm n'obtient que des détails médiocres, comme la forme grossière des murs. Tout objet en mouvement dans la zone sondée n'est pas remarqué.
Compagnon	20	L'Ar-Kaïm obtient des détails peu satisfaisants, comme la forme précise des murs, leur épaisseur, ainsi que l'emplacement des meubles. Tout objet se déplaçant à une vitesse < à 2 km/h dans la zone sondée n'est pas remarqué.
Maître	30	L'Ar-Kaïm obtient des indications précises sur le lieu sondé : forme des murs, emplacements des meubles, éventuels caches secrètes qui ne sont pas magiquement dissimulées, ainsi que tout objet se déplaçant dans la zone. L'équipement des personnes reste cependant hors de portée du sonar.

Cercle de protection

Niveau	Rayon de la zone (en m)
Apprenti	3
Compagnon	5
Maître	10

Insensibilité thermique

Niveau	Insensibilité aux températures
Apprenti	Entre – 50 °C et + 50 °C
Compagnon	Entre – 100 °C et + 100 °C
Maître	Toutes

Les Talents du Verseau

Pourrissement subit

Niveau	Effet
Apprenti	L'Ar-Kaïm fait pourrir, moisir, faner, bref détériore toutes les substances organiques non-animées (plantes, aliments, bois…) dans une limite de 10 m³.
Compagnon	L'Ar-Kaïm détériore toutes les substances minérales dans une limite de 1 m³. La matière en question devient friable et fragile, comme si elle avait été soumise aux mauvais traitements conjoints du temps et de l'érosion.
Maître	L'Ar-Kaïm détériore toutes les substances organiques animées dans une limite d'1/2 m³. Elles se nécrosent et meurent.

Communication télépathique

Niveau	Portée de télépathie (en km)	Échange
Apprenti	10	Aucun échange
Compagnon	100	Aucun échange
Maître	1 000	La cible peut répondre : une conversation peut s'instaurer.

Vue de caméléon

Niveau	Effet
Apprenti	L'Ar-Kaïm a son champ de vision étendu à 360°. Il ne peut plus être surpris lorsque quelqu'un tente quelque chose dans son dos.
Compagnon	L'Ar-Kaïm a son champ de vision étendu à 360°. Il perçoit aussi ce qui se trouve au-dessus de lui sans lever la tête. Son champ de vision est sphérique, ce qui fait qu'il ne peut plus être surpris par quelque chose de visible.
Maître	L'Ar-Kaïm a les mêmes avantages qu'au niveau Compagnon, mais il peut maintenant projeter sa vision à 10 m de lui. Il peut voir derrière un angle, dans un couloir, derrière une porte, une fenêtre…

Regard hypnotique

Niveau	Effet
Apprenti	Immobilisation — tant que l'Ar-Kaïm regarde la cible.
Compagnon	L'Ar-Kaïm peut donner un ordre simple à sa victime. Cet injonction ne peut pas obliger la cible à renier ses convictions.
Maître	L'esprit de la cible est subjugué par celui de l'Ar-Kaïm. Ce dernier peut la manipuler et lui faire accomplir n'importe quelle action pendant une journée. L'Immortel doit rester concentré sur l'esprit de sa victime tant qu'il la manipule, période pendant laquelle il ne peut user de ses autres Talents. De plus toutes ses actions sont résolues avec un modificateur de circonstance de – 4. Le comportement de la cible dépend des talents de comédien de l'Ar-Kaïm. Si celui-ci s'y prend mal, l'attitude étrange, voire crispée, et le regard vide de sa victime alerteront quiconque.

Promenade aquatique

Niveau	Effet
Apprenti	L'Ar-Kaïm peut se déplacer sans respirer.
Compagnon	L'Ar-Kaïm peut se déplacer sans respirer. Lorsqu'il est sous l'eau, toutes les difficultés de ses actions sont décalées d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution.
Maître	L'Ar-Kaïm bénéficie des avantages des niveaux Apprenti et Compagnon. De plus, il peut se déplacer sous l'eau à une vitesse normale de dix kilomètres/heure.

Explosion élémentaire

Niveau	Zone de non-magie (en m)	— Dégâts magiques — Nephilim	Selenim	Ar-Kaïm
Apprenti	10	Peu Meurtrier ; 2	Réserve actuelle diminuée du quart	10 « puces » soufflées
Compagnon	50	Assez Meurtrier ; 3	Réserve actuelle diminuée de moitié	15 « puces » soufflées
Maître	100	Meurtrier ; 4	Réserve entièrement soufflée	20 « puces » soufflées

Imitation géniale

Niveau	Portée	Nb de Compétences imitées
Apprenti	Toucher	1
Compagnon	À vue	3
Maître	À vue	5

Ruisseau de sang

Niveau	Nb de cases de la ligne de vie drainées/cible	Nb de cibles
Apprenti	1	1
Compagnon	2	2
Maître	4	3

Les Talents du Serpentaire

Défenses infinies

Niveau	Effet
Apprenti	L'Ar-Kaïm peut tenter une parade ou esquive.
Compagnon	L'Ar-Kaïm peut tenter deux parades ou esquives.
Maître	L'Ar-Kaïm peut tenter trois parades ou esquives.

Absorption initiatique

	Nombre de « puces » volées
Apprenti	5
Compagnon	10
Maître	15

Folie ophidienne

Niveau	Effet
Apprenti	La cible est affligée d'une petite tare, invisible en apparence mais qui peut se révéler gênante, surtout en situation de stress : un trouble obsessionnel du comportement, une maniaquerie, un tic…
Compagnon	La cible est affligée d'un trouble mental assez peu pratique : elle devient narcoleptique (besoin anarchique et fréquent de dormir), a des phobies insurmontables envers n'importe quoi (la couleur rouge, les araignées, les voitures)…
Maître	La cible perd tout contrôle d'elle-même : elle devient, au choix de l'Ar-Kaïm, folle furieuse à tendance meurtrière, prostrée, absente…

Crochets venimeux

Niveau	Dégâts létal	Poison	Temps d'action du poison (en tours)	Vitesse de l'attaque
Apprenti	Assez Meurtrier ; 1	Peu Virulent ; 1	3	1 action normale
Compagnon	Assez Meurtrier ; 2	Assez Virulent ; 2	5	1 action gratuite (une par tour)
Maître	Assez Meurtrier ; 3	Très Virulent ; 3	10	1 action gratuite (une par tour)

Note : *les dégâts infligés par le poison issu de plus d'une morsure ne se cumulent pas.*

Perception accrue

Niveau	Effet
Apprenti	Les jets de perception voient leur difficulté baisser d'1 niveau.
Compagnon	Les jets de perception voient leur difficulté baisser de 2 niveaux.
Maître	Les jets de perceptionvoient leur difficulté baisser de 3 niveaux.

Les Talents des Poissons

Éclair foudroyant

Niveau	Dégâts
Apprenti	Pas Meurtrier ; 7
Compagnon	Peu Meurtrier ; 7
Maître	Assez Meurtrier ; 10

Mur de vent

Niveau	Effet
Apprenti	Le mur de vent est assez puissant pour dévier tous les projectiles menaçant l'Ar-Kaïm ou les compagnons qu'il protège, mais les assaillants peuvent se précipiter au corps à corps. De l'intérieur, les éventuels compagnons de l'Ar-Kaïm peuvent tirer ou agir normalement.
Compagnon	L'Ar-Kaïm bénéficie des avantages du niveau Apprenti, mais le mur est alors plus puissant. Les intrus voulant le traverser doivent réussir un test de Fort à Difficile. S'ils échouent, ils sont rejetés par les vents et ne peuvent passer.
Maître	L'Ar-Kaïm bénéficie des avantages des niveaux Apprenti et Compagnon, mais le mur a maintenant assez de puissance pour rejeter les assaillants. Toutes les personnes se trouvant à 10 m ou moins du mur doivent effectuer un jet d'Endurant Difficile. Si elles échouent, elles sont projetées à 10 m de là, comme repoussées par un déplacement d'air extrêmement violent.

Marche sur l'eau

Niveau	Surface d'effet
Apprenti	Mare, petit ruisseau, lac…
Compagnon	Eau turbulente : fleuves et affluents, mer calme
Maître	Toute

Intelligence foudroyante

Niveau	Effet
Apprenti	L'Ar-Kaïm triple sa vitesse de lecture sans que la qualité de celle-ci s'en ressente.
Compagnon	L'Ar-Kaïm possède temporairement une mémoire incroyable ; il peut se souvenir de n'importe quel événement, lecture, détail…
Maître	L'Ar-Kaïm peut maintenant accomplir deux tâches à la fois, dans la mesure de ses moyens physiques : il peut lire un livre et soutenir une conversation, conduire une voiture en faisant un cours de physique thermonucléaire, faire de la cuisine en surfant sur Internet…

Agitation stérile

Niveau	Portée	Nb de cibles
Apprenti	Toucher	1
Compagnon	À vue	2
Maître	À vue	3

Perception astrale

Niveau	Portée (en km)
Apprenti	10
Compagnon	50
Maître	100

Troublant effacement

Niveau	Effet
Apprenti	L'Ar-Kaïm devient translucide. Quelqu'un regardant dans sa direction en plein jour l'apercevra ; mais dans des conditions de visibilité moyennes, il est beaucoup plus discret : il bénéficie dans tous les cas d'un modificateur de circonstance de + 3 à tous les tests impliquant la discrétion. De plus, ses contours sont flous et il majore d'un niveau pour ses adversaires la difficulté pour le toucher.
Compagnon	L'Ar-Kaïm est tout à fait transparent. Il demeure visible, mais s'il reste immobile, il devient très difficile à repérer. Tous ses tests impliquant la discrétion ont un bonus de + 6 et tous ses adversaires ont une difficulté pour le toucher majorée de deux niveaux.
Maître	L'Ar-Kaïm est maintenant évanescent. Il est quasiment invisible, même dans de bonnes conditions de visibilité, qu'il bouge ou non. Il faut réussir un test Très Difficile d'Endurant modifié par Observation pour le repérer. Tous ses adversaires ont une difficulté pour le toucher majorée de trois niveaux !

Substitution du Ka

Niveau	Nb de Ka transmutables (ou multiples de dix « puces »)
Apprenti	1
Compagnon	2
Maître	3

Les Talents du Serpentaire (suite)

Déplacement omis

Niveau	Difficulté minimale de repérage
Apprenti	Assez Difficile
Compagnon	Très Difficile
Maître	Repérage impossible !

Détecter le Chaos

Niveau	Effet
Apprenti	L'Ar-Kaïm peut détecter les défauts d'une organisation, d'un système de défense, d'un plan de bataille. Ainsi, pour pénétrer dans un bâtiment, il peut repérer les dysfonctionnements du système de sécurité.
Compagnon	L'Ar-Kaïm peut détecter les faiblesses et désordres psychiques d'un interlocuteur. Pour utiliser ce Talent, il doit avoir avec lui une conversation soutenue.
Maître	L'Ar-Kaïm peut détecter les faiblesses physiques d'une cible. Il sait ainsi si elle est malade, blessée, fragile, allergique — et à quelle substance ou matière. Il peut aussi plus facilement percer sa défense — les difficultés pour toucher baissent d'1 niveau — et viser des endroits du corps plus fragiles (+ 2 aux dégâts).

Regard vertical

Niveau	Effet
Apprenti	La peau de l'Ar-Kaïm se couvre d'écailles verdâtres (Armure : 2/2 ; Enc. — 0).
Compagnon	La chevelure de l'Ar-Kaïm se change en un répugnant enchevêtrement d'une douzaine de serpents. Ils agissent de façon autonome, et tentent de blesser tout individu présent à moins de cinquante centimètres de l'Ar-Kaïm. Leurs crocs sont Assez Meurtriers, dégât 1, et sont empoisonnés : si l'attaque a touché, la victime perd une case de sa ligne de vie chaque tour pendant cinq tours. Les serpents ne peuvent tenter qu'une seule attaque par tour — et non douze fois une attaque par tour.
Maître	Toutes les articulations de l'Ar-Kaïm peuvent tourner à 360°. L'Ar-Kaïm peut ainsi se faufiler dans les espaces les plus improbables. En outre, cette extrême souplesse fait baisser pour l'Ar-Kaïm toutes les Difficultés des actions ayant trait à la souplesse (corps à corps, contorsion, escalade…) de 2 niveaux.

NOUS AVONS SURGI DES CHAMPS MAGIQUES À L'AUBE DE LA RÉVÉLATION. NOUS SAVONS À PEINE QUI NOUS SOMMES ET NOUS IGNORONS PRESQUE TOUT DE NOS FRÈRES MAGIQUES : LES NEPHILIM ET LES SELENIM.

UNE SEULE CHOSE EST SÛRE : NOUS NE SOMMES PLUS HUMAINS.

NOUS SOMMES IMMORTELS.
NOUS VIVONS PARMI VOUS.
NOUS SOMMES LES AR-KAÏM.

Le Codex des Ar-Kaïm est destiné à tous les joueurs qui interprètent des Ar-Kaïm ainsi qu'à tous les MJ de ***Nephilim : Révélation.*** Il éclaire sur les différents aspects de la culture Ar-Kaïm afin que les joueurs choisissent le ton de leur personnage.

Ce supplément contient :

- *des règles pour jouer et développer un Révélé et son simulacre ;*
- *des nouveaux Talents accessibles à toutes les Maisons ;*
- *des témoignages sur les thèmes qui préoccupent les Ar-Kaïm – Agartha, Akhenaton, les Plans subtils, la relation entre les Immortels et les humains, l'Apocalypse…*
- *des conseils pour survivre dans le monde occulte contemporain ;*
- *des informations sur les principales Figures de* Nephilim : Révélation.

23,50 €
ISBN : 2-84476-121-6

MULTISIM édition

www.nephilim-rpg.com