

TROISIÈME

NEPKOLIM

REVELATION

ÉDITION



Courtesy of

SUPPLÉMENT **JOUEUR** LES BOHÉMIENS



LES BOHÉMIENS

Bohémiens en voyage

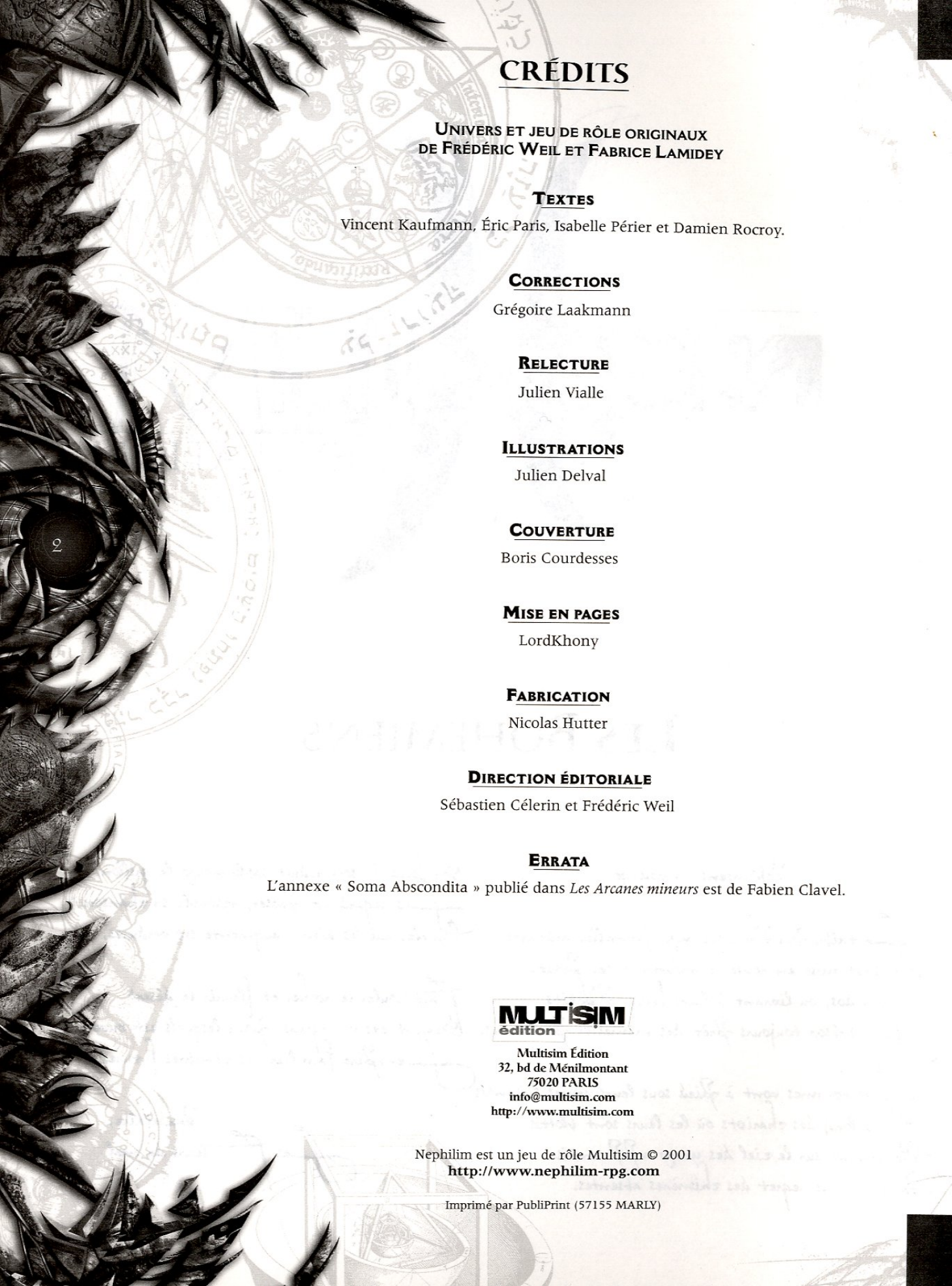
La tribu prophétique aux prunelles ardentes
 S'est mise en route, emportant ses petits
 Sur son dos, ou livrant à leurs fiers appétits
 Le trésor toujours prêt des mamelles pendantes.

Les hommes vont à pied sous leurs aimes luisantes
 Le long des chariots où les leurs sont blottis,
 Promenant sur le ciel des yeux appesantis
 Par le morne regret des chimères absentes.

Du fond de son réduit sablonneux le grillon,
 Les regardant passer, redouble sa chanson ;
 Cybèle, qui les aime, augmente ses verdure,

Fait couler le rocher et fleurir le désert
 Devant ces voyageurs, pour lesquels est ouvert
 L'empire familier des ténèbres futures.

Daudelaire,
 Les fleurs du mal



CRÉDITS

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

TEXTES

Vincent Kaufmann, Éric Paris, Isabelle Périer et Damien Rocroy.

CORRECTIONS

Grégoire Laakmann

RELECTURE

Julien Vialle

ILLUSTRATIONS

Julien Delval

COUVERTURE

Boris Courdresses

MISE EN PAGES

LordKhony

FABRICATION

Nicolas Hutter

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin et Frédéric Weil

ERRATA

L'annexe « Soma Abscondita » publié dans *Les Arcanes mineurs* est de Fabien Clavel.

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 PubliPrint (57155 MARLY)

SOMMAIRE

INTRODUCTION 5

LES PROFANES 7

DE LA CONNAISSANCE PROFANE... 8

Les noms 8

L'histoire 8

Les valeurs 8

Autres peuples de l'errance 8

Les Touareg 8

Les Tchouktches 9

Les Iakoutes 9

Les nombres 9

... À LA VÉRITÉ OCCULTE 10

Ce que l'on croit savoir... 10

Ce que l'on sait... 10

Le Boheïm et la Brume 10

Le Boheïm 10

La Brume 10

Glossaire 11

LES APPRENTIS 12

L'HISTOIRE INVISIBLE 13

Le Boheïm 13

La Chute 13

La dispersion 13

Le don de la Brume 14

La Belle Étoile 14

Les Cours de Lune 14

La Révélation 15

LES KUMPANYI 16

Le peuple élu 16

Présence de la Brume 16

Le sapmulo 16

Le mahrime 16

Les Sciences occultes 16

Les Mannush 18

La Brume mélancolique 18

Les caravanes Mannush 18

Les fêtes 19

Relations 19

Les Gitans 21

La Brume brûlante 21

Les caravanes Gitanes 21

Les fêtes 22

Relations 22

Les Rôm 24

Les oiseaux de Brume 24

Les caravanes Rôm 24

Les fêtes 25

Relations 25

Les Gypsies 27

La vapeur de Brume 27

Les caravanes Gypsies 27

Les fêtes 28

Relations 28

LES COMPAGNONS 30

CRÉER UN BOHÉMIEN 31

Comment faire ? 31

La Sapience 31

Initiation 31

Aspect 32

Voie occulte 33

Passé 34

Le Bengh 36

Blessures 36

Ennemis 40

LA RÉVÉLATION 42

L'Astral intérieur 42

Les gains 42

Le devenir du Plan subtil intérieur 42

Les Arcs historiques 44

Votre personnage et les Arcs historiques 44

L'Arc de la Conquête 45

Avantages 45

Alliés 45

Artefacts 46

Akasha 46

Figures 46

L'Arc de l'Errance éternelle 46

Avantages 46

Alliés 47

Artefacts 47

Figures 47

L'Arc du Trône d'Or 47

Avantages 47

Alliés 48

Artefacts 48

Akasha 48

Figures 48

L'Arc du Sceau transcendant 49

Avantages 49

Alliés 49

Artefacts 49

Figures 49

L'Arc de l'Orgueil immanent 50

Avantages 50

Alliés 50

Artefacts 50

Figures 51

L'Arc de l'Authentique Fidélité 51

Avantages 51

Alliés 51

Artefacts	51
Plans subtils	51
Figures	51
Le Grand Livre	52
Harmonia mundi	52
L'empreinte des arcs	53
Les sept signes	53
Les atouts du Passé	53
Des lames particulières	53
NOUVELLES RÈGLES	54
Nouvelles Compétences et Traditions	54
Les Compétences	54
Les Traditions	54
L'Essence	54
La Maëstria	54
Résistance brumeuse	55
L'Harmonie	55
La furtivité essentielle	55
Les pratiques occultes	56
Les Dons	56
Les Conjonctions	56
Le voyage astral	56
En groupe	58
Des dangers	58
Le Sombre Tourment	58
De l'origine du mal	58
Le basculement	59
Le devenir	60

LES MAÎTRES

LE BOHEÏM	63
Les brumes du passé	63
La divination	63
Les Augures	63
La Géomancie	64
La Cartomancie	64
La Chiromancie	65
Les Mandalas	66
Les préparatifs	66
Système	66
Quelques Mandalas	66
Le Terrain vague	68
L'architecture	68
Édification et fonctionnement	69
Les Dons des Kumpanyi	70
Les Contes	70

Les Chants	73
Les Danses	77
Les lames	80

LES VÉNÉRABLES

UNE HISTOIRE DE FAMILLE	85
Progression d'un personnage Bohémien	85
Brume et Ka-Soleil	85
Art et divination	85
Les Traditions	85
Les Sorts	85
La famille	86
Membres révélés et membres passifs	86
Les sentiers de la Brume	86
Caractéristiques	
des membres de la famille	87
Évolution	
des membres de la famille	88
Les Chutes familiales	88
Faire appel à sa famille	91
Quelques conseils	93

VERTIGES	95
Les Tziganes	95
Ainsi parlait Épipiméthée	95
Les pouvoirs des Tziganes	96
Les Tissages tziganes	98
Mon frère Tzigane	102
Condition de révélation	102
Quelques conseils	103
Les rituels secrets	104
Les rituels	104
LES TZIGANES	107
Perdu dans la Brume	107
Relations	107
Les atouts favoris	107
Les ombres maudites	108
Les petites cartes	108
Vers la fin du voyage ?	109
Nous sommes une même famille	109
La fin du cycle des Arcanes	109
Le retour de l'Emporato	109
L'enchantement du monde	110

FEUILLES DE BOHÉMIENS

111

Introduction

Vous êtes un joueur — ou un MJ — de *Nephilim : Révélation* et vous vous interrogez sur les mystérieux Bohémiens. L'ouvrage que vous tenez entre les mains est fait pour vous. Il propose du matériel de jeu — information sur les familles du peuple élu, création de personnage errant et nouvelles règles — ainsi que des révélations sur le monde occulte contemporain destinées au MJ. Il enrichit le contexte du jeu et des personnages et propose quelques clefs de la Révélation.

Les Bohémiens étant à la fois un livre des joueurs et un Codex, il obéit au découpage du premier, en proposant cinq parties : *Les Profanes*, *Les Apprentis*, *Les Compagnons*, *Les Maîtres* et *Les Vénérables*.

Les Profanes comprend deux chapitres qui peuvent être lus de tous les joueurs.

- Le premier chapitre présente quelques informations essentielles sur les peuples nomades de notre monde qui sont proches des Bohémiens de *Nephilim : Révélation*.
- Le deuxième chapitre introduit les éléments connus de tous sur les Bohémiens.

Les Apprentis est composé de deux chapitres.

- Le premier chapitre s'intéresse à l'Histoire invisible de ce peuple qui depuis la nuit des temps marche au côté des Immortels. Il introduit la Sapience et la source de magie de ces nouveaux personnages. Il est recommandé aux joueurs de Selenim naturels et d'Ar-Kaïm de ne pas parcourir ce chapitre s'ils n'envisagent pas d'interpréter à l'avenir de Bohémiens.
- Le deuxième chapitre expose les quatre principales familles de Bohémiens que tout joueur peut interpréter avec l'accord de son MJ. Symboliquement associées aux arcanes mineurs et aux éléments naturels traditionnels, ces lignées ont des rites et des usages que les Nephilim connaissent parfaitement. Tout joueur d'un tel Immortel peut donc lire librement cette partie, même s'il ne jouera jamais de Bohémiens.

pagons permet d'en définir et d'en jouer parmi les Immortels alors que Les Maîtres suffira au MJ à mettre en scène l'ésotérisme du peuple élu.

Les Compagnons comprend trois chapitres.

- Le premier chapitre reprend les étapes des créations de personnage du *Livre des joueurs* pour permettre à tous de se faire une idée de la Sapience et du Bengh — l'équivalent de la Chute — de ces êtres qui, sans être immortels, sont animés par une essence magique — la Brume.
- Le deuxième propose un développement de la création d'un personnage Bohémien à la manière des *Codex des Immortels*. Il reprend donc l'influence des arcs historiques sur le



L'ASTRAL INTÉRIEUR

Chaque être humain porte en son sein, un ensemble de Plans subtils qui n'est d'autre que le reflet de sa conscience et de son inconscient. Les Bohémiens et les Ar-Kaïm ont découvert cet Astral intérieur et ont appris à l'arpenter. Pour les premiers, il est le chemin vers la révélation du Boheïm, pour les seconds, le point de départ d'une quête menant à l'Épiphanie.

L'Astral intérieur d'un être humain 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. Elles peuvent être comparées aux Anti-Terres, tant par leurs origines que par leur apparence. Elles sont dangereuses et inhospitalières et abritent des créatures monstrueuses, souvent mortelles.

L'Archipel intérieur forme la plus grande partie de l'Astral intérieur. Il peut être représenté 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 de l'avancée vers le centre de la spirale. La nature de ces îles est proche de celle des Akasha. Leurs origines 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'humain, de son moi profond, elle est le cœur de son âme et le siège de son Épine solaire. Cette dernière se trouve au centre du Ka-Soleil d'un humain. C'est elle qui leur permet de rêver et donc, de bâtir des Plans subtils...

Les deux parties suivantes sont utiles à toute table de *Nephilim : Révélation* qui choisira d'introduire des personnages Bohémiens. Les Com-

peuple élu et révèle les similitudes magiques entre Bohémiens et Ar-Kaïm.

- Le troisième introduit les variations de règles nécessaires à une bonne intégration des personnages Bohémiens à une table de *Nephilim : Révélation*.

Les Maîtres, fidèle au plan des *Livre du joueur* et *Livre du Meneur de Jeu*, ne contient qu'un unique chapitre qui décrit les magies du peuple élu.

Les Vénérables est découpé en trois chapitres dont seul le premier d'entre eux peut être lu par tous les joueurs. Les deux suivants étant exclusivement réservés au MJ.

- Le premier chapitre détaille les règles de PdA propres aux Bohémiens. Ces règles addi-

tionnelles permettront aux joueurs d'explorer la filiation et la parentèle de leur personnage, ainsi que de mieux percevoir comment le peuple élu est parvenu à accompagner les Immortels au cours de l'Histoire invisible

- Le deuxième introduit pour le MJ les secrets de la Brume : les volontés d'Akhenaton.
- Le dernier chapitre décrit les légendaires Tziganes.

La partie **Annexes** introduit une nouvelle feuille de personnage pour les joueurs souhaitant exploiter pleinement les Bohémiens.

Au terme de la lecture de ce supplément, vous vous poserez certainement des questions sur les origines de la Brume, sur les volontés d'Akhenaton et surtout sur le rôle qu'auront à jouer les Bohémiens dans l'ère de la 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. Et ensemble vous entrez de plein pied dans les Guerres de l'Apocalypse.

6

NOTATIONS ET RÈGLES

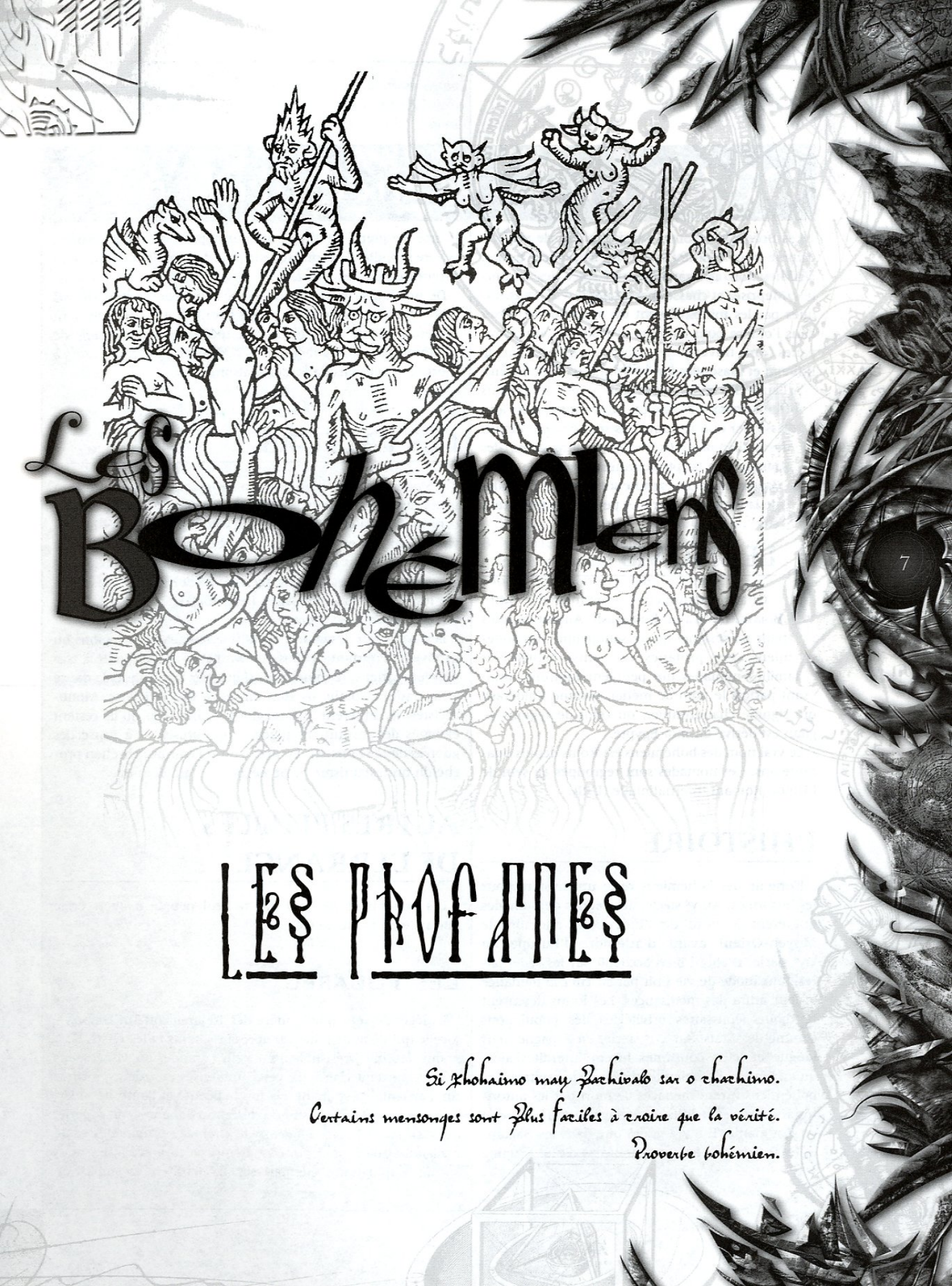
Le vocabulaire des règles de Nephilim : Révélation est emprunté à l'ésotérisme et il arrive que certains mots soient utilisés pour plusieurs options du jeu. Cet encadré rappelle les notations utilisées afin que le lecteur ne soit pas égaré dans sa lecture des paragraphes techniques de cette publication.

En outre, un errata est disponible dans l'Écran du Meneur de Jeu et sur www.nephilim-rpg.com.

- Les Compétences et les Traditions peuvent être notées P pour Profane, A pour Apprenti, C pour Compagnon et M pour Maître — dans cet ordre là, de la plus faible note à la plus forte. Pour les premières, cette notation induit un décalage de la difficulté dans la Table de résolution. Pour les secondes, la note gradue un savoir que le MJ est libre d'apprécier en consultant la gamme Nephilim : Révélation et en se référant à son bon sens.

NOTE : par défaut, toutes les Compétences, mêmes occultes, et Traditions sont profanes. En revanche, on ne peut utiliser une Compétence « magique » que si le personnage a accès au Cercle auquel elle appartient. De même, tous les Ar-Kaïm possèdent au moins les Talents associés à leur Ka à P pour Profane.

- Les tests d'Initiés réfèrent toujours au Ka dont parle la règle à deux exceptions près. Lorsque le Ka concerné est le Ka dominant ou le Ka-Soleil, cela est mentionné entre parenthèses de la façon suivante : test d'Initié (Ka dominant) et test d'Initié (Ka-Soleil).
- Les notations en « puce » pour représenter les notes « Apprenti », « Compagnon » et « Maître » sont utilisées pour les Chutes, blessures ou ennemis, choisis en vis-à-vis des étapes de Sapience exprimées avec ses mots lors de leurs définitions. Elle l'est aussi pour les Compétences et les Traditions uniquement lors de la création de personnage pour des raisons de distributions de points.



Les Bohémiens

LES PROFANES

*Si xhohaimo may xachivalo sar o chachimo.
Certains mensonges sont plus faciles à croire que la vérité.
Proverbe bohémien.*

De la connaissance profane...

Les Bohémiens sont un mystère pour le profane comme pour l'initié. Depuis qu'ils portent le don d'Akhenaton, ils marchent aux côtés des Immortels. Méprisés et chassés par les *gadje*, craints et traqués par les initiés, ils ont dû apprendre à rester dans l'ombre pour survivre et résister. Leurs caravanes ont traversé les siècles, guidées par le Boheïm et masquées par la Brume (voir plus loin).

À l'aube des Guerres de l'Apocalypse, les Errants sortent enfin de l'ombre des Immortels afin d'assumer le rôle auquel ils se préparent depuis des millénaires. Ils seront le bras armé des Immortels, la pierre angulaire de la lutte contre les Arcanes mineurs et la clef de voûte de la concorde entre les peuples de la Terre...

LES NOMS

Gitans, manouches, romanichels, Sinti, Boiash, Lóvara ou Kalderash. Autant de mots pour ne désigner qu'un seul peuple : les bohémiens. Les profanes ont ainsi baptisé les familles nomades qui peuplent l'Europe, utilisant parfois le nom de métier, comme Kalderash qui signifie chaudronnier, ou celui de régions — gitan est dérivé du mot Égypte.

Le vrai nom des bohémiens est Roms depuis quarante ans. Ces nomades sont regroupés au sein de l'Union Romani Internationale (URI).

L'HISTOIRE

L'origine des bohémiens reste un mystère pour les historiens. Au ^{ve} siècle, des vagues de nomades quittèrent le nord de l'Inde pour rejoindre le Moyen-Orient avant d'atteindre l'Europe au ^{xiv} siècle. D'abord bien accueilli par les sédentaires, leur mode de vie finit par susciter la méfiance et leur attira des médisances. Les Roms devinrent les boucs émissaires privilégiés des populations comme des États. Au ^{xv} siècle, en Espagne, leur langue et leurs coutumes furent interdites alors qu'en France, ils étaient expulsés de la capitale. Les bohémiens furent menacés de mort par les autorités anglaises et réduits en esclavage en Hongrie et en Roumanie. Il n'y a guère que dans les Balkans et en Russie que les Roms jouissent d'une certaine

liberté. Le point culminant de leur oppression fut la seconde guerre mondiale durant laquelle plus d'un million d'entre eux furent tués par les nazis.

De nos jours, beaucoup de Roms sont sédentarisés. Depuis 1993, ils sont représentés à l'ONU par l'URI. Les nomades sont toutefois encore considérés avec méfiance par les *gadje* de nombreux pays. Régulièrement, des bohémiens sont battus à mort ou brûlés vifs dans leur maison.

LES VALEURS

« S'attacher à un lieu, c'est en devenir prisonnier » dit un vieil adage bohémien. Les Roms préfèrent échapper aux contraintes matérielles pour mieux vivre leur liberté. Le travail est un moyen de subvenir aux besoins et non une fin en soi. La famille est très importante : les différentes générations vivent ensemble et les plus âgés, les anciens, sont considérés par les leurs comme des sages. Les Roms ont toujours fait face à l'oppression avec courage et fierté.

Les Roms ont des coutumes différentes selon les régions où ils vivent. Pourtant, ils possèdent une unité culturelle à travers leur langue, le romani, ainsi que par la musique, la danse et la tradition orale. Ils sont en outre très religieux. Monothéistes, ils adhèrent aux religions locales bien qu'ils restent éloignés des institutions jugées trop obtuses — à cause des guerres de religions. En France, c'est un courant chrétien proche du protestantisme, le pentecôtisme, qui domine.

AUTRES PEUPLES DE L'ERRANCE

Les bohémiens ne sont pas le seul peuple à avoir érigé l'errance en mode de vie.

LES TOUAREG

La légende veut que la mère des Touareg soit Tin Hinan — « celle qui vient de loin ». D'après les chants et les récits, c'est « une femme irrésistiblement belle, grande, au visage sans défaut, au teint clair, aux yeux immenses et ardents, au nez fin, l'ensemble évoquant à la fois la beauté et l'autorité ». Les Touareg vivent dans le sud du désert du Sahara — en Algérie, au Mali et au Tchad. Éleveurs de chameaux, nomades et de caractères guerriers, ils ont longtemps vécu grâce à des raids sur des populations sédentarisées. Ils perdirent la plupart de

leurs chefs de familles lors d'affrontements sanglants au cours de la résistance sanglante qu'ils menèrent en Afrique du Nord.

De nos jours, les Touareg seraient près de trois millions dont cinq cent mille qui se seraient sédentarisés pour échapper à la famine. La colonisation fragmenta leurs terres et bien des États les ignoraient quand ils ne tentaient pas de les éliminer — notamment au Niger et au Mali. Les Touareg revendiquent leur propre territoire au nom de leur unité linguistique et culturelle.

Les Touareg s'appellent entre eux les *Imuhar*, les « êtres libres ». Le terme Targui (Touareg) leur a été attribué par les profanes.

LES TCHOUKTCHES

Les Tchouktches vivent à l'extrême nord-est de la Russie. À l'origine, ils étaient un peuple de chasseurs maritimes. Une partie d'entre eux adopta l'élevage du renne et ils se fractionnèrent en deux branches vivant l'une à côté de l'autre avec des traditions culturelles identiques, mais différentes par leur mode de vie. Les éleveurs de rennes sont nomades et possèdent d'importants troupeaux. Pendant l'été, ils vivent sur la côte océane alors qu'ils se rendent dans les régions boisées l'hiver. On en compte environ quinze mille.

LES IAKOUTES

Les Iakoutes habitent la région de Sakha, en Russie orientale. Leur tradition orale raconte qu'ils seraient venus de la

région du lac Baïkal au ^{xiii}e siècle après en avoir été chassés par d'autres tribus. Éleveurs de chevaux, puis de rennes, les Iakoutes sont des semi-nomades et sont organisés en clan.

Après un certain abandon de leur culture et du chamanisme, une réaffirmation et un renouveau culturels se sont amorcés depuis la proclamation de la république de Iakoutie en 1990. On compte en 2002 près de cinq cent mille Iakoutes.

LES NOMBRES

Les Roms sont entre trois et dix millions dans le monde selon les recensements. La majorité se trouve dans les pays d'Europe de l'Est. Il en existe cependant près de deux cent cinquante mille en France et cent mille aux États-Unis d'Amérique.

Ce sont ces derniers que nous nommons Bohémiens — avec une capitale pour marquer leur singularité magique — et dont nous allons parler dans les pages qui suivent.



... à la vérité occulte

Quiconque ayant connaissance des réalités de l'Histoire invisible sait que la ségrégation des Roms et l'acharnement dont ils furent les victimes au cours des siècles ne sont pas le fruit des seuls profanes.

CE QUE L'ON CROIT SAVOIR...

Aucun Arcane mineur ignore l'existence des Bohémiens. Les Templiers les ont toujours vus comme les guerriers des Immortels. Bien des Illuminés ont combattu leur esprit rebelle en totale inéquation avec leurs plans. Les R+C les considèrent comme les seuls capables de les concurrencer sur l'échelle de l'évolution. Les Mystes les jalourent pour leurs rapports avec les Immortels.

Quant aux Immortels, presque tous connaissent l'existence des Bohémiens — exception faite de quelques-uns trop éloignés de l'échiquier occulte, comme les jeunes Ar-Kaïm et Selenim naturels. Pourtant, aucun ne connaît les rôles qu'ils ont joués et celui qu'ils ont encore à jouer dans la Révélation. Certains les considèrent comme des serviteurs humains qui doivent les assister, d'autres comme les détenteurs d'une sagesse qu'on ne peut approcher qu'avec humilité et déférence.

CE QUE L'ON SAIT...

Doués de pouvoirs étranges, les Bohémiens devinrent le peuple élu des Immortels au terme du Compact égyptien. Ils accompagnèrent Akhenaton dans ses quêtes et ce dernier leur confia la lourde tâche d'escorter les Lames Majeures et leurs premiers possesseurs, les Princes.

Depuis cette époque, les Bohémiens se regroupent en familles appelées **Kumpanyi** (Kumpania au singulier). Ils ont laissé une profonde empreinte dans l'Histoire invisible: ils étaient derrière la tentative de syncrétisme de Manès; ils se trouvaient à Jérusalem pour l'Incident Jésus; ils établirent les Cours de Lune à Paris au XVIII^e siècle; ils combattirent les initiés

cachés dans le régime nazi durant la seconde guerre mondiale; etc.

De nombreux Immortels pensent, et certains contes confortent cette hypothèse, que l'origine des Bohémiens remonte à l'Atlantide. On retrouve en effet les traces de peuples errants bien avant Akhenaton: à Mohenjo-Daro, la cité du Lion Vert (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 97-98), dans certains récits des guerres Selenim ou dans ceux des Guerres élémentaires. En outre, les Bohémiens nomment les Immortels les **Aînés**, c'est-à-dire ceux qui apprennent aux plus jeunes. L'Atlantide n'a-t-elle pas eu pour rôle d'éveiller à la conscience une race plus jeune que les Kaïm?

LE BOHEÏM ET LA BRUME

Le **Boheïm** et la **Brume** sont les deux éléments qui distinguent fondamentalement les Bohémiens des autres peuples de la Terre. Si les deux ont des accointances, ils ne doivent pas pour autant être confondus.

LE BOHEÏM

Le Boheïm habite tous les hommes, mais à des degrés divers. Parmi les Roms, seuls vingt pour cent ont conscience de son existence. Le Boheïm est une force inspiratrice, créatrice et libertaire. Il est la flamme qui illumine certains artistes, mais aussi certains *leaders* politiques — le Che, Ghandi, Zapata et Aung San sont des exemples de cet « enchantement ».

Les Bohémiens tirent leur courage du Boheïm et cela leur permet de conserver leur soif de liberté et la force de résister à toute oppression. Le Boheïm incarne la notion de guide et la rêverie.

LA BRUME

La Brume est le don d'Akhenaton au peuple élu avant l'exil d'Akhet-Aton. Elle est une essence magique née des huit Ka terrestres. Elle ne contient que quelques traces de Ka-Lune Noire et d'Orichalque. Au contraire du Boheïm, seuls les Bohémiens — les « bohémiens magiques » — la possèdent. Cela représente quatre-vingt mille individus.

La Brume est l'emprunte de la magie — comme le Pentacle pour les Nephilim, le Noyau pour les Selenim et le Cœur pour les Ar-Kaïm. Elle leur permet de lancer des Sorts.

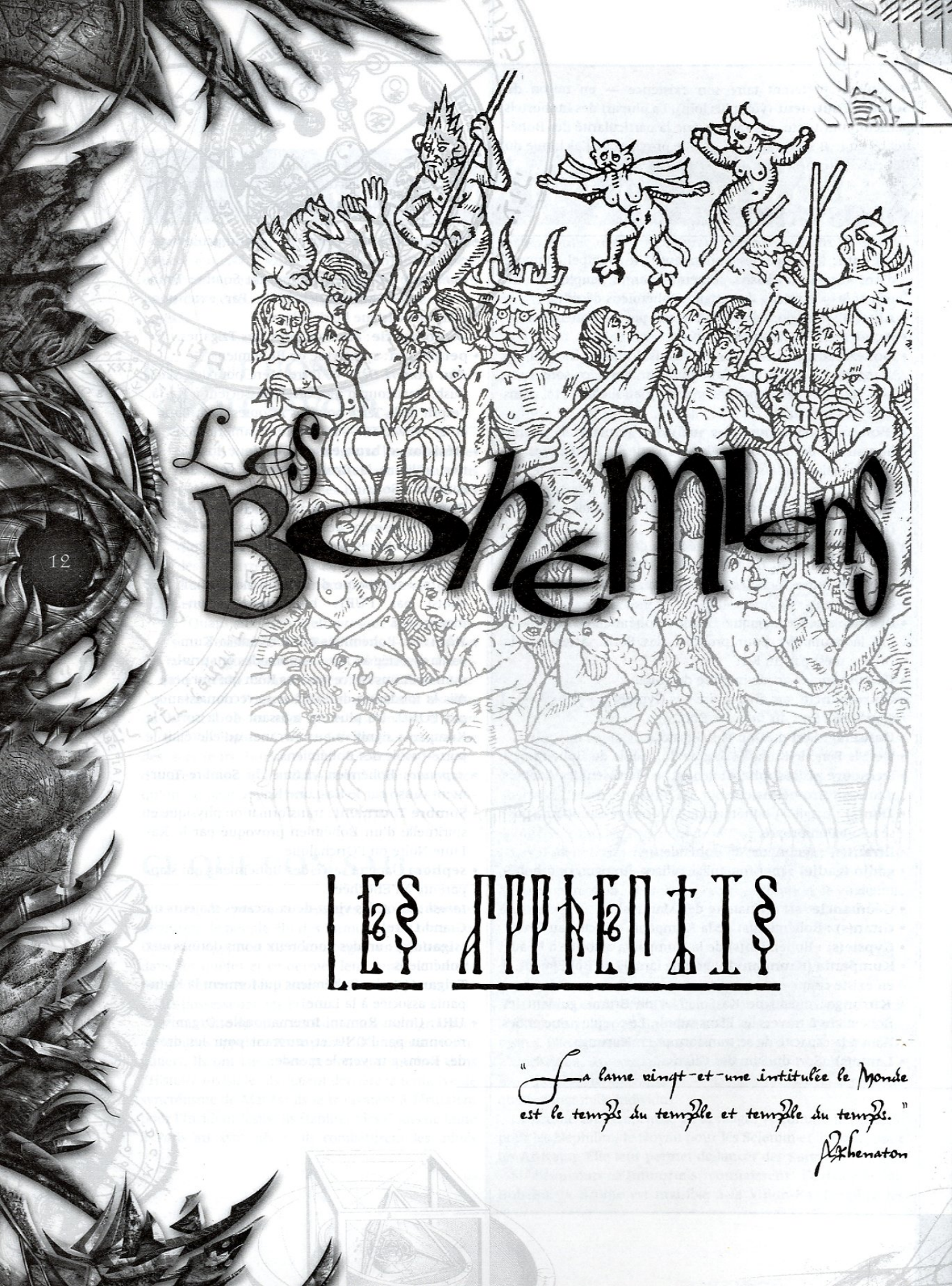
Si beaucoup d'Immortels connaissent l'existence du Boheïm, la Brume est invisible à la Vision-Ka. De plus, les

Bohémiens préfèrent taire son existence — en raison du **Sombre Tourment** (voir plus loin). La plupart des Immortels pensent pour toutes ces raisons que la particularité des Bohémiens est le Boheïm — alors qu'elle provient de l'alchimie du Boheïm et de la Brume.

GLOSSAIRE

- **Ægypta** : le refuge des Bohémiens. Un Archipel composé d'une dizaine d'Akasha alimentés par le peuple élu, où vivent les « esprits » de certains Bohémiens décédés.
- **Aîné(s)** : nom donné aux Immortels par les Bohémiens.
- **Augure** : art divinatoire des Rôm.
- **bohémien(s)** : nom des individus formant les peuples nomades d'Europe et d'Amérique du Nord, ce sont ceux que les profanes appellent gitans, manouches, etc., sans faire de distinction.
- **Bohémien(s)** : nom des individus formant le peuple humain élu des Immortels. Ils font partie des bohémiens, ou Roms, mais connaissent la réalité occulte du monde. Ce sont donc ceux que les joueurs sont invités à interpréter ou à côtoyer au travers de leurs Immortels dans les parties de *Nephilim : Révélation*.
- **Boheïm** : force inspiratrice, créatrice et combative habitant tout être humain, mais dont seuls certains bohémiens et quelques autres peuples vivant en marge des sociétés ont conscience.
- **Brume** : essence magique. Chaque Bohémien en possède et sait la manipuler pour produire des Sorts. Attention, la Brume n'est pas un Ka !
- **Cartomancie** : art divinatoire des Gitans.
- **Chiromancie** : art divinatoire des Gypsies.
- **Conte(s)** : Sort du Don des Rôm.
- **Danse(s)** : Sort du Don des Gypsies.
- **Del** : le Père, le Kaïm à l'origine du peuple du Boheïm.
- **Demeure philosophale** : lieu où se réunissent les Adoptés d'un seul Arcane Majeur.
- **Don(s)** : magie(s) bohémienne(s). Chaque Kumpania possède un Don propre.
- **Errant(s)** : synonyme de Bohémien(s).
- **gadjo (gadje)** : mot romani signifiant étranger, non-bohémien.
- **Géomancie** : art divinatoire des Mannush.
- **Gitan(s)** : Bohémien(s) de la Kumpania associée au Feu.
- **Gypsie(s)** : Bohémien(s) de la Kumpania associée à l'Eau.
- **Kumpania (Kumpanyi)** : grande famille de Bohémiens, il en existe cinq.
- **Kurunga** : oiseau de Ka-Soleil et de Brume guidant les Bohémiens à travers les Plans subtils. Le couple princier des Rôm a la capacité de se transformer en Kurunga.
- **Lame(s)** : Sort du Don des Gitans.

- **Mandala** : dessins complexes tracés au sol avec des grains de sable coloré par des Bohémiens qui, mis en résonance avec la Brume, génèrent des effets magiques.
- **Mannush** : Bohémien(s) de la Kumpania associée à la Terre.
- **mahrimè** : Bohémien victime du Sombre Tourment causé par l'Orichalque. Par extension, mahrimè désigne l'Orichalque.
- **Oniromancie** : art divinatoire des Tziganes.
- **peuple élu** : synonyme de Bohémiens.
- **Phu (Amari Dè)** : la Terre-Mère pour les Mannush. Beaucoup d'Immortels l'associent à Ka-Ïa, l'esprit de la Terre pour les Adoptés de la Lune et les Wowakan — les Nephilim amérindiens.
- **Résistance brumeuse** : technique instinctive utilisant la Brume pour se défendre contre les Sorts.
- **Rom et Romni** sont le couple élu de Del, le père et la mère des Bohémiens. Dans la langue des Roms, Rom et Romni signifient l'homme et la femme.
- **rom(s)** : synonyme de bohémiens et nom choisi par l'URI; bohémien(s) non-magique(s).
- **Rôm** : les Bohémiens qui forment la Kumpania associée à l'Air. Les nomades ont pris le nom de Roms car ce sont les Rôm qui ont permis la fondation de l'URI et sa reconnaissance par l'ONU. De plus, en agissant de la sorte, la Kumpania signifiait aux Arcanes qu'elle était le porte-parole des Bohémiens.
- **sapmulo** : Bohémien victime du Sombre Tourment causé par le Ka-Lune Noire.
- **Sombre Tourment** : transformation physique et spirituelle d'un Bohémien provoqué par le Ka-Lune Noire ou l'Orichalque.
- **sephora** : langue sacré des Bohémiens qui s'apparente à l'Énochéen.
- **tarosh** : tarot des vingt-deux arcanes majeurs ou Grand Livre.
- **tsigane(s)** : un des nombreux noms donnés aux bohémiens.
- **Tzigane(s)** : les Bohémiens qui forment la Kumpania associée à la Lune.
- **URI** : Union Romani Internationale. Organisme reconnu par l'ONU et œuvrant pour les droits des Roms à travers le monde.



Les Bohémiens

LES APPRENTIS

"La lame vingt-et-une intitulée le Monde
est le temple du temple et temple du temple."

Athenaton

L'Histoire invisible

L'histoire des Bohémiens commence durant le Sentier d'Or. Del tomba amoureux de l'espèce humaine. Différent des autres Kaïm, il possédait le Ka-Soleil si convoité.

LE BOHEÏM

La Chute a balayé la mémoire des Immortels. Seuls les Bohémiens ont conservé jusqu'à nos jours le souvenir de Del. Considérant les hommes comme une espèce magique à part entière, Del pensait, comme Prométhée, que les Kaïm n'avaient aucun droit sur eux. Lorsque les lois des Atlantes se firent trop dures, il décida d'emmener ses protégés hors d'Atlantys. Contrairement à d'autres, il refusa de se couper de l'Axis Terram. Au pied du premier arbre qui fleurit sur l'Atlantide, avec l'aide de neuf Kaïm, Del communia avec la Terre — *Phu* en Énochéen — pour créer ses jardins. Les hommes qui y marchèrent virent leurs âmes marquées à jamais par la beauté qui s'en dégageait.

Lorsque deux êtres humains s'aiment profondément et qu'ils communient en s'accouplant, il arrive que leurs Ka-Soleil se mêlent. Del, intrigué par ce phénomène et ému par la beauté de l'acte, demanda à un couple de s'aimer sous l'arbre où étaient nés les jardins de *Phu*. Ainsi, Rom et Romni s'unirent, et leurs corps et leurs âmes fusionnèrent. Grâce à Del, leurs espoirs, leurs rêves et leur soif de liberté et de création se déversèrent sur les jardins. Les Champs solaires s'en firent l'écho et partout sur la Terre les hommes ressentirent cet appel, cette force que les Bohémiens nomment le Boheïm. L'art et l'idée de liberté venaient d'être déversés sur la Terre. De l'union de Rom et Romni naquit aussi un enfant : une fille. Elle était l'incarnation du Boheïm. Ses parents l'appelèrent Tin Hinan.

Les temps qui suivirent furent l'âge d'or pour ces élus qui ne connaissaient ni la souffrance ni la peur, ni même la mort. On ne sait pas ce qui — de la conscience du Boheïm ou des rituels de Del — conféra aux parents des Bohémiens l'immortalité. Une fois l'âge adulte atteint, leur vieillissement se trouvait fortement ralenti. Hélas, seuls quelques-uns conservèrent cette faculté après la Chute.

Quant aux autres hommes, ils furent transformés en profondes. Les disciples de Prométhée virent se décupler leur volonté de se détacher de la tutelle étouffante des Kaïm. L'envie et le besoin de liberté se répandirent comme une traînée de poudre dans les prisons atlantes. De nos jours, le Boheïm est encore présent dans les cœurs des *gadje*, mais seuls quelques-uns parviennent à l'utiliser.

LA CHUTE

Les choses allaient bientôt changer. Dans le ciel, l'avenir se dessinait sous la forme d'une météorite plus sombre que la nuit, la main du destin allait s'abattre sur la Terre. Prévenu du danger par une vision douloureuse de Tin Hinan, Del emmena ses protégés loin de l'Atlantide, dans la vallée de l'Indus, à l'ouest de l'Inde. Puis il revint sur les rives d'Atlantys. Les hommes guidés par Prométhée et par le Boheïm se révoltèrent. Leur soif de liberté se changea en soif de vengeance, et le Boheïm les abandonna. Les hommes devinrent les *gadje*. Seul le peuple de Del conserva en lui la force originelle du Boheïm, mais il découvrit la souffrance, la peur et la mort. Orichalka, la tueuse de Ka, était aussi tueuse d'espoir. Et bien que fort éloignés de l'impact du météore, Rom et Romni ne survécurent pas à la Chute. La malédiction de la vieillesse frappa les élus de Del et seuls quelques-uns, en qui le Boheïm était particulièrement présent, furent épargnés. Privés de leur lieu de naissance et de leur père, orphelins de la Terre, les enfants de Rom et Romni devinrent les Bohémiens. Ces derniers décidèrent de partir en quête d'une terre promise qui pourrait leur apporter la quiétude des jardins de *Phu*, de leurs origines.

LA DISPERSION

Les Bohémiens se scindèrent en deux caravanes. La première, dirigée par Tin Hinan partit pour le nord-est et pénétra l'empire des Shen, les Nephilim d'Asie. Ces derniers étaient les descendants des Malodred, les Kaïm qui se tinrent à l'écart du Sentier d'Or. Ils s'établirent d'abord dans l'actuelle Chine, puis s'étendirent sur la quasi-totalité de l'Asie. Les Shen rendaient les Atlantes responsables de la Chute et donc de leur déchéance, si bien que la caravane dut quitter leur territoire.

Plusieurs siècles plus tard, Del la retrouva, il était devenu Pélagos et la conduisit en Hyperborée, le sanctuaire du Nord. Mais là-bas, le ver était dans le fruit. Un Nephilim, Apollon, avait commencé à détourner les enseignements de Pélagos. Il cherchait toujours à percer les secrets du Ka-Soleil. Contraire-

LE DON DE LA BRUME

Akhenaton, bien avant de devenir Pharaon, avait perçu la particularité des Bohémiens. Alors, lorsqu'il décida de concevoir quatre Lames destinées aux hommes, les Arcanes chimériques, il envoya des messagers à travers le monde pour les retrouver, pensant que le Boheïm permettrait de transmettre à l'humanité la Sapience. Les Bohémiens se dévouèrent à Akhenaton et le soutinrent lors de ses quêtes. Puis vinrent les troubles et Pharaon organisa le départ des Lames : il les confia aux enfants de Rom et Romni. Pour les aider dans leur tâche, il leur fit don de la Brume, l'expression de son Prisme. Ainsi il leur redonnait l'espoir qui les avait quittés avec la Chute.

LA BELLE ÉTOILE

Pendant près de mille cinq cents ans, le peuple élu se dispersa à travers le monde. Pour se cacher des Arcanes mineurs, il s'abrita derrière de nombreux noms et bien des apparences. Guidés par la Brume, les Bohémiens prirent des chemins ésotériques qui les menèrent à une meilleure compréhension du monde. Au III^e siècle, ils migrèrent vers l'Orient pour une raison encore inconnue de nos jours. Beaucoup pensent qu'ils cherchaient les traces d'avant leur dispersion, qu'ils souhaitaient entrer en contact avec les Shen. À cette époque fut instauré le *kriss*, le tribunal de justice des Bohémiens en réaction à la division des Kumpanyi sur le Projet Jésus — les Mannush et les Gypsies l'ayant soutenu alors que les Rôm et les Gitans s'y étaient opposés. Le retour vers l'Occident s'amorça au IX^e siècle et s'effectua par vagues jusqu'au XV^e siècle. En Occident, les profanes regardèrent les Bohémiens avec un mélange de crainte et d'admiration. Leur liberté faisait peur, mais était aussi symbole d'espoir. Le Boheïm aurait pu se répandre si les Arcanes mineurs n'avaient pas agi. Espérant apprendre des secrets sur les Nephilim, les Mystères les traquèrent alors que le Denier, jugeant le Boheïm incontrôlable, joua de ses contacts auprès des monarques européens pour chasser le peuple élu.

LES COURS DE LUNE

Aux alentours de l'an 1600, les Bohémiens — présentant un terrible complot — décidèrent de se dévoiler. Un peu partout en Europe fleurirent des Cours des Miracles où se retrouvaient les gueux, les voleurs et les marginaux, abris idéaux pour se cacher de leurs ennemis. Dans le même temps, les Cours de Lune apparurent. Elles étaient l'envers des Cours des Miracles, leur opposé et accueillait des nobles et des artistes. Elles permirent aux Bohémiens de traiter avec les puissants et certains dignitaires d'Arcanes mineurs, si bien que personne ne se doutait que le peuple élu était à l'origine de ces deux cours.

En 1653, à Paris, les Cours de Lune furent le lieu du ballet royal de la nuit où le Roi Soleil vint pour être couronné roi des gueux. Un monstre sans visage, manipulé par le Diable, apparut pour tuer le jeune Louis qui ne fut sauvé que par l'inter-

ment à Del, il n'avait aucun respect pour l'espèce humaine. Pélagos, écœuré, abandonna Hyperborée. Tin Hinan le suivit, mais une partie de sa caravane refusa de quitter le Sanctuaire du Nord et voulut s'opposer à Apollon. Pélagos ne parvint pas à raisonner les Bohémiens révoltés, et beaucoup d'entre eux moururent. Ceux qui survécurent reprirent la route. Guerriers farouches, refusant de courber l'échine, ils deviendraient la Kumpania du Feu, celle des Gitans.

L'autre caravane, menée par une autre fille de Rom et Romni — la future mère de Sara, l'actuelle Princesse des Mannush — partit vers le Moyen-Orient. Après plusieurs siècles d'errance, elle atteignit l'Éden.

Émerveillés, les Bohémiens crurent avoir retrouvé un lieu semblable aux jardins de *Phu*. Leur joie fut de courte durée. Les Glaives prométhéens arrivèrent à leur tour et détruisirent l'Éden. Beaucoup de Bohémiens périrent. C'était pour eux une nouvelle Chute. Comme en Hyperborée, les survivants se divisèrent quant à l'attitude à adopter. Une partie, décidée à faire payer un tribut de sang aux premiers Mystères, suivit Lilith et les premiers Selenim. Ces Bohémiens infiltrèrent les Glaives prométhéens, sacrifiant leurs vies pour sauver les Nephilim. Ils apprirent la discrétion et le mensonge, et ils découvrirent des secrets liés à l'Orichalque et au Ka-Lune Noire. Après ces tragiques événements, ces Bohémiens restèrent éloignés des autres, arpentant leurs propres voies, celles de l'obscurité et du doute. Ce sont ceux qu'Akhenaton nomma les Gypsies.

Les Bohémiens qui avaient vécu en Éden retournèrent dans la vallée de l'Indus. Des Nephilim incarnés dans des animaux les accompagnaient. Durant leur périple, ils rencontrèrent le Lion Vert et participèrent à l'élaboration du premier havre de Concorde. Avec l'afflux des Nephilim les des Guerres élémentaires, les vieilles querelles atlantes refirent surface et les Bohémiens et leurs alliés préférèrent quitter la cité.

Alors, ceux qui prenaient le nom de Mannush et les futurs Adoptés de la Lune partirent vers le nord, chez les Shen. Ils pactisèrent avec certains de ces Immortels et se construisirent un nouvel Éden où ils restèrent jusqu'à l'avènement d'Akhenaton. Quelques-uns, toutefois — les plus nostalgiques — retournèrent dans la cité du Lion Vert et la découvrirent dévastée. Ils restèrent dans la région pour faire leur deuil et lorsque le Lion Vert revint bâtir Mohenjo-Daro, ils étaient toujours là et ils participèrent, encore une fois, à la construction de la cité. Et encore une fois, ils la quittèrent avant sa chute, alors que la révolte grondait.

vention d'Esméralda — l'un des membres du Glorieux Alliage. La même nuit, le Temple s'attaqua aux Cours des Miracles. Malgré le nombre de morts, les Bohémiens s'effacèrent, satisfaits. Le Diable, manipulé par la Coupe, avait échoué. Une page sanglante de l'histoire qui devait amener la Parousie avait été évitée. La Rose+Croix qui s'était pourtant toujours tenue à distance du peuple de la Brume, devint leur ennemi implacable.

LA RÉVÉLATION

On vit les Bohémiens aux côtés des Nephilim pendant les incidents de 1900 et malgré le génocide dont ils furent l'objet

durant la seconde guerre mondiale, ils parvinrent à organiser un réseau de résistance : la Toile de Brume qui permit de sauver un grand nombre de Déchus. De nos jours, les Bohémiens sont plus actifs que jamais, mais leurs différences, principalement au sujet des Selenim, pourraient entraîner de terribles conflits en leur sein.

Les Kumpanyi

Depuis la fin du règne d'Akhenaton, il existe cinq grandes familles Bohémiennes : les Kumpanyi. Celles-ci sont présentées dans les chapitres qui suivent.

Dans ces derniers, les différents rôles des Bohémiens au sein des caravanes de chaque Kumpania sont présentés. Ceux qui peuvent être tenus par les joueurs sont précédés de « puces » pour représenter leur **étape d'Initiation**, d'Apprenti (●) à Maître (●●●). Les autres qui sont exclusivement réservés aux personnages secondaires du MJ sont eux précédés d'un astérisque (*). Bien que ces rôles ne puissent être tenus autour de la table de jeu, les joueurs connaissent malgré tout leur existence ainsi que les fonctions ésotériques qui leur incombent. Les joueurs de Bohémiens sont en effet « à l'égal » de leur personnage : ils ont accès à bien plus d'informations sur le monde occulte contemporain que ceux qui interprètent des Immortels. Les Bohémiens ne sont pas en effet des quêteurs de l'Agartha mais des gardiens de la tradition, les veilleurs laissés par Akhenaton pour s'assurer de l'avenir des Immortels.

Tous les bohémiens ne sont pas initiés aux secrets du monde : environ un cinquième des Roms a conscience du Boheïm et de faire partie du peuple élu. Parmi eux, environ quatre-vingt mille individus possèdent la Brume et sont donc des Bohémiens.

LE PEUPLE ÉLU

PRÉSENCE DE LA BRUME

La présence de la Brume chez les Bohémiens entraîne un certain nombre de conséquences. D'abord, celle-ci protège le Ka-Soleil du Bohémien, de sorte qu'un Nephilim ne peut s'incarner en lui. De plus, un Selenim ne peut s'assouvir sur un membre du peuple élu. Du reste, l'essence magique de ce peuple gêne la pratique de la Nécromancie. Ainsi, il est impossible de changer un Bohémien en mort-vivant. Au pire, une tentative entraîne sa transmutation en *sapmulo*. De même, il n'est pas possible de faire un Sans-repos d'un homme habité

par la Brume. En effet, l'âme des Errants, qui sont parvenus au terme de la découverte de leur Astral intérieur, quitte leur corps lors de la mort pour rejoindre *Ægypta*, le paradis des Bohémiens. Enfin, aucun Errant n'est encore devenu un Ar-Kaïm. Le caractère dissocié de la Brume et du Ka-Soleil semble empêcher la fusion des Ka permettant l'émergence du Cœur.

Les Bohémiens ne sont pas immortels. Cela dit, la présence de la Brume leur permet parfois d'atteindre des âges très avancés.

LE SAPMULO



Les Bohémiens qui se placent volontairement ou non sous le signe de l'astre maudit sont appelés par les leurs les *sapmulo*. Cette « hantise » est appelé le Sombre Tourment.

Certains rares Bohémiens sont pessimistes quant à leur avenir et la destinée du monde. Ils pensent que toute chose doit mourir et disparaître pour renaître à nouveau, purifiée. Ces déviants se sont alliés avec des Selenim pour explorer l'Au-delà. Le Ka-Lune Noire ne représente pas pour eux un état ultime de corruption, mais une seconde vision du monde. Plus sombre, mais plus juste aussi.

Ces Bohémiens ne voient les Selenim que comme d'anciens Nephilim ayant choisis une autre voie approuvée par Akhenaton — par la création de la treizième *Lame Majeure*. Depuis l'émergence des Serpentaires et la reconnaissance de la Renaissance, ils commencent à s'organiser en une société secrète dont se méfie le peuple élu : la *Volute*.

LE MAHRIMÈ



Les Bohémiens qui se placent volontairement ou non sous le signe de Saturne sont appelés par les leurs les *mahrime*.

LES SCIENCES OCCULTES

Tous les Bohémiens peuvent pratiquer un ancien art magique puissant et complexe : le traçage des **Mandalas**. Ceux-ci leur permettent de dissimuler aux yeux des mortels les réalités occultes du monde. Chaque Kumpania, par ailleurs, dispose d'un art divinatoire et d'une discipline occulte spécifique : le Don.



Les Rôm utilisent des **Augures**, l'observation du vol des oiseaux et du déplacement des nuages, pour prédire l'avenir. Leur Don est celui du **Conte**, par lequel ils jouent des émotions et du savoir des hommes et des Immortels.



Les Mannush pratiquent la **Géomancie**, c'est-à-dire la lecture de l'avenir dans l'observation de cailloux jetés au sol. Leur Don est celui du **Chant**, qui leur permet de plier la Nature à leur volonté.



Les Gitans pratiquent la **Cartomancie**, la lecture des Tarots. Leur Don est celui des **Lames**, qui les soutient lors de leurs incessants combats contre les ennemis du Boheïm.



Les Gypsies pratiquent la **Chiromancie**, l'étude des lignes de la main. Leur Don, la **Danse**, leur permet de devenir de redoutables acrobates.



Les mystérieux Tziganes, enfin, pratiqueraient un art divinatoire basé sur le rêve, et tireraient des mondes oniriques leur Don.

LE VRAI REFUGE ÉGYPTIEN

La Brume a permis aux Tziganes de créer un Akasha Très Prénant nommé par les Nephilim le Véritable Refuge Égyptien et Ægypta par les Bohémiens. À la mort d'un membre du peuple élu, après avoir procédé aux rituels mortuaires, son esprit doit rejoindre ses aïeux au sein de l'Akasha de Brume, où il commence une nouvelle vie.

Bon nombre de prophéties font état du jour où ce royaume fera son apparition sur la Terre. Dès lors, ces hommes qu'une majorité de profanes s'accordent à dénigrer et à refuser toutes origines et territoires, posséderont leur terre. Cette dernière émergera au centre d'un océan, sur une île gigantesque, (re)créant ainsi un sixième continent. Ægypta deviendra la capitale du monde occulte en lieu et place d'Aggartha. Elle sera la porte d'une nouvelle ère, celle du Verseau.

C'est depuis Ægypta que les Immortels lanceront la Nef magique de l'Exode sidéral. La boucle sera bouclée. Les Rôm songent à partir avec les Immortels, tandis que les Gypsies, les Mannush et les Gitans ont fait le choix de vivre sur la Terre. Les Tziganes n'ont pas encore rêvé ce qu'ils feront alors...



LES MANNUSH

« Considère un instant le Cœur qui est tien. Que contient-il ? Les énergies du monde : la colère, la vivacité, le souffle, le rêve, la beauté, la vie, la mort et la corruption. Ces énergies nous sommes deux à les posséder. Car si toi, tu en es l'essence, j'en suis le parfum. »

Djazzia, Mannush du printemps,
À Amadeus, Ar-Kaïm du Taureau.

LA BRUME MÉLANCOLIQUE



Les Mannush sont le peuple de la Terre, associé au Denier. Ils sont d'un tempérament enjoué et sociable et leurs caravanes sont les plus vivantes et les plus accueillantes. Ils considèrent la Terre comme la quintessence de l'univers. Leur Kumpania trouva refuge en Inde et au Moyen-Orient après le long voyage qui l'éloignait du Compact égyptien. Elle est la plus lente de toutes, mais aussi la plus sûre.

Les Mannush sont marqués par la fragilité et la splendeur de leur protectrice : Sara. Ils ne sont pas pour autant de tranquilles baladins ou des acteurs occultes effacés. Ils sont le bouclier qui protège les Immortels des Arcanes mineurs. En tant qu'ambassadeurs du peuple élu, ils établissent des contacts avec tous les Immortels.

La géomancie permet aux Mannush de s'adresser directement à Sara qui a la possibilité de sentir tous les mouvements de la Terre. Cette divination leur révèle les renseignements propices quant au choix de leur prochaine destination.

LES CARAVANES MANNUSH

Les Mannush organisent leur caravane selon les thèmes des saisons.

Le printemps

Ces caravanes sont associées au renouveau, à la naissance et à la fertilité. Au printemps, Sara envoie des messages à son peuple, qui apparaissent au sein de la nature : l'écorce d'un arbre se recouvre de symboles, une vision s'élève d'un ruisseau, etc. Les Mannush nomment ces signes « songes mélancoliques ».

- Les enfants de la caravane sont initiés aux réalités ésotériques et au Boheïm par les contes que



LES MANNUSH

Rôle : les Mannush sont le bouclier des Bohémiens, leurs ambassadeurs auprès des initiés. Ils ont souvent aidé des Nephilim en danger ou perdus sur les voies de l'Agartha. Ils sont de grands défenseurs de la nature.

Couleurs : habits amples en matières naturelles et aux couleurs chatoyantes.

Caractère : les Mannush sont les Bohémiens les plus faciles à rencontrer car leurs caravanes sont les plus accueillantes et les plus joyeuses. La plupart de leurs camps résonnent de rires d'enfants.

Divination : la Géomancie, c'est-à-dire la lecture des figures formées par une poignée de cailloux jetés au hasard sur une surface plane. Chaque Mannush possède ses propres cailloux. Les trouver est une quête en soi qu'il accomplit en général avant l'âge adulte.

Don : le Chant.

Princesse : Sara est le fruit des amours de Cicely, un des dix Pour-suivants originels de l'Atalante fugitive, et d'une Bohémienne, fille de Rom et Romni. Elle est tombée enceinte à la fin de l'année 1999. Son enfant, Emmanuel, est devenu son Prince chimérique (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 147).

Prince : Emmanuel est né en 2000. Entre autres particularités, il grandit et vieillit trois fois plus vite que la normale. En 2003, âgé d'à peine trois ans, il a l'apparence d'un enfant de neuf ans. Il est élevé par un Ar-Kaïm, Cymbaris, dans le domaine enchanté par les Éléments de Sara.

les arbres mémoires racontent. Dès qu'ils apprennent l'existence des « êtres féériques », ils deviennent les **rameaux de cristal**. Ces derniers sont alors souvent chargés de missions sans danger.

- Après avoir longuement appris de leur existence, et surtout harmonisé leur Brume à la Terre, les plus vieux Mannush sont capables de déchiffrer l'enseignement ésotérique que Sara laissa ça et là, comme des bornes magiques liées à la Demeure philosophale du Monde, il y a fort longtemps. Ces Bohémiens sont connus sous le nom d'**arbres mémoire**. Ils ne tarissent pas d'éloge sur la sagesse de leur Princesse car ce pouvoir leur donne la certitude de l'Agartha de cette dernière.
- Les adultes de moins de quarante-cinq ans se nomment les **esprits forêt**. Ils savent que l'Atlantide et les Kaïm ne sont pas que des contes et des légendes. Ils maîtrisent leur Brume et comprennent la signification des rituels mortuaires en tant qu'ouverture vers une nouvelle vie dont ils n'entendent rien. Pour eux, la Brume est plus précieuse que la vie car elle est son essence même et non une simple matérialisation.
- (*) Les Mannush chargés de délivrer des messages aux Immortels sont les **fils chêne**. Ils définissent les haltes de leur caravane et préparent son implantation en s'assurant que leur point de chute est sûr.

L'été

Ces caravanes sont liées au rayonnement, à l'épanouissement et au règne majestueux du soleil. Leurs membres cher-

chent à reformer les forêts élémentaires de l'Éden perdu dont les Bohémiens seraient issus.

- Les jeunes Mannush de l'été qui découvrent la Brume sont appelés les **tantrouï**, puis les **dilh**. Cette initiation passe par le déchiffrement des messages ésotériques inscrits dans la nature et l'exploration de Plans subtils sylvestre en rêve.
- Les **paisibles arpenteurs**, ou *banto gilô*, sont chargés d'étudier l'Astral. Ils cherchent à retrouver les reflets des jardins atlantes rêvés par les humains. Ils se sont alliés aux Touareg car ces derniers désirent recouvrir la « terre des forêts » de leurs ancêtres.
- Seuls les plus vieux Mannush de l'été sont à même d'organiser la replantation des forêts originelles. On les nomme les **gardiens des jardins adamantiques** ou *agkara danla*. Ces derniers choisissent patiemment leurs destinations afin de coordonner les découvertes sur les jardins atlantes. Ils sont aussi les spécialistes des constructions magiques. Ils coordonnent l'exploration des mondes invisibles par les Mannush.
- (*) Les Mannush de l'été qui aident les Immortels dans leurs quêtes astrales en les renseignant et en les prévenant des dangers sont les **agréables poètes** ou *pikara*.

L'automne

Ces caravanes sont liées à la conservation, au rapprochement et à la royauté. Elles gouvernent les autres caravanes. Ses membres gardent sur de précieux vélins faits des feuilles du premier arbre apparu sur Terre et enseignent les rites du Boheïm.

- Les **haloogh** sont les jeunes enfants des caravanes de l'automne. Lorsqu'ils apprennent à utiliser leur Brume, ils prennent le nom de *senti*. C'est alors qu'ils découvrent l'existence des Immortels.
- Les **aimables passants** ou *krolo gidjè* consignent par écrit les avancées et les périples de toutes les caravanes. Ils sont les protecteurs des Nephilim et s'occupent de leur retour sur Terre en s'emparant de Stases volées par les sociétés secrètes. Ils sont les guerriers de l'automne. Ils portent tous un collier de pierres d'ambre qui trouvent leur origine dans le premier arbre. Ces gouttes d'ambre furent portées par les défenseurs de la Couronne boréale qui cherchaient à protéger les Bohémiens du Sombre Tourment.
- Les Mannush sont guidés par une caste qui compte au moins un représentant dans chacune de leurs caravanes. On les nomme **lions**, rois de l'agora du savoir fauve ou *liaan krugalo kraloch*. Ces Bohémiens sont des sages qui connaissent tous les Adoptés du Monde et leurs volontés. Les lions s'adressent à Sara dans leurs rêves qui les transportent dans les Akasha.
- (*) Spécialistes des danses d'insouciance, les **danseurs des somptueux parterres dorés** ou *sara fayèi* rassemblent des Mannush des quatre saisons. En dansant, ils tissent à travers les Champs magiques des arabesques qui tiennent à l'écart les manifestations honnies et maudites.

L'hiver

Le froid règne en cette saison qui reflète le domaine de l'interdit, la destruction et la décomposition de la Terre. Il existe peu de caravanes de l'hiver car les Mannush refusent la vision de la mort. Ces Bohémiens ont en charge les cérémonies funéraires de leur Kumpania. Ils n'ont pas de « hiérarchie » particulière. Ils sont à la recherche des moyens de guérir le Sombre Tourment, en travaillant sur l'Orichalque avec des Primes (cf. *Le Codex des Nephilim*) — bien qu'aucun Bohémien puisse développer cette Voie occulte.

LES FÊTES

Les occasions de fêtes chez les Mannush sont nombreuses. Leurs danses d'insouciance atteignent alors des sommets de splendeur, magnifiques volutes de couleurs chaudes, appel à la sensualité et à la nature. Ces regroupements se réalisent toujours en des lieux propices à l'apparition de Nexus. Parfois, Sara rejoint ses enfants pour les éclairer des danses qui charmèrent Akhenaton.

Les fêtes du printemps sont liées aux déclarations amoureuses et aux naissances, tandis que celles de l'été célèbrent les unions. L'automne est le moment de l'enseignement et de l'initiation et l'hiver celui d'évoquer les disparus.

RELATIONS

Les atouts favoris



L'AMOUREUX

Les Mannush croisent souvent la route d'Adoptés de l'Amoureux à la recherche de quelques secrets parmi les Rives. Plusieurs alliances sont nées entre les Bohémiens et ces Immortels nostalgiques. Elles traitent généralement d'une intrigue séculaire dont les réponses se trouvent dans les ombres de l'Histoire invisible. Les Mannush sont persuadés que les rites de l'Amoureux renforcent la cohésion de l'Astral. Ils pensent qu'à terme, les Plans subtils de l'Arcane Majeur s'aggrègeront à l'arbre de Sara comme autant de touches impressionnistes de la mémoire des Immortels.



LA ROUE DE FORTUNE

À l'affût du moindre mouvement de *Phu Amari Dè*, les caravanes de l'autonne ont logiquement trouvé un interlocuteur de choix dans la Roue de Fortune. Capables de purifier les Champs magiques et d'écarter la présence de l'Orichalque, les Mannush sont souvent sollicités par ces Adoptés pour leurs expériences. Leurs intuitions dans l'élaboration d'architectures occultes sont réputées.



LA LUNE

Quelle que soit l'époque, ceux qui ont pu approcher les campements Mannush n'ont pas manqué de remarquer la présence des Zoomorphes. Lorsque Sara dévoila son projet d'ériger un jardin élémentaire au Cambodge, ces Adoptés y virent la résurrection du mythique jardin d'Éden, et ils espèrent réitérer un nouvel apogée de leur Arcane Majeur. C'est pourquoi ils apportent leur aide à tout Mannush ayant besoin de leur savoir.



MAUVAIS AUGURES

Les Mannush sont en opposition avec le Diable et l'Empereur. S'ils respectent le courage dont fit preuve Akhenaton pour donner une Lame Majeure à Shaitan, le Prince du Diable, ils font preuve d'une grande circonspection face aux Adoptés de l'Arcane. De plus, ils sont en désaccord avec la politique de l'Empereur. Ils ont ainsi tendance à considérer les Adoptés de ce dernier comme des aboyeurs qui n'attendent rien d'autres que l'exécution de leurs ordres.



LES FOUS

Les Orphelins sont classés de trois façons par les Mannush.

Les **chacals** incarnent la destruction de la nature, de manière spirituelle ou physique. Ils sont les semeurs de discorde. Ils n'écoutent qu'eux-mêmes et restent insensibles aux autres. Le monde peut s'écrouler autour d'eux, ils n'y porteront pas la

moindre attention à moins que cela serve leurs intérêts. Ceux-là ne peuvent approcher les campements des Mannush.

Les deuxièmes, les **orphelins**, sont proches des Mannush comme deux cousins éloignés. S'ils peuvent s'accorder avec la Kumpania, ils n'entendent pas moins demeurer libres.

Les **indécis**, peu sensibles à leur environnement, ne sont pas hostiles à la philosophie des Mannush : ils s'en moquent. Ces Bohémiens les voient comme des acrobates traversant une corde suspendue pour la première fois : beaucoup risquent de chuter.



Les ombres maudites

Les relations avec les Selenim sont peu fréquentes. Seuls, les Mannush de l'hiver ont noué des alliances avec les Maudits. Ceux-là tentent de savoir ce que devient l'âme d'un Bohémien lorsqu'elle ne peut rejoindre *Ægypta*. Ces Bohémiens sont persuadés que les Selenim pourraient les rendre à une autre forme de vie.

Les enfants de Phu

Les Mannush sont les Bohémiens les plus favorables aux Ar-Kaïm. Leur Princesse n'est-elle pas elle-même à l'origine d'une de ces incroyables naissances ? Si Cymbaris est aujourd'hui considéré par les Mannush comme leur Esméralda, cela n'est-il pas un nouvel indice de la confiance placée par ces Bohémiens dans les enfants des Éthers ? En réalité, ce rapport va bien plus loin. Les Mannush considèrent les Ar-Kaïm comme leurs enfants.

Les petites cartes



LE DENIER

Depuis leur retour d'Orient, les Mannush se sont heurtés à la Synarchie. Ainsi, tandis qu'ils auraient pu s'impliquer dans les événements de la Révolution française, leurs caravanes se sont vues montrer du doigt et chassées. À l'époque, elles ne comprirent pas que l'on pouvait prôner la liberté pour mieux la contrôler.

Il y a peu, la nouvelle de la réincarnation du roi Salomon s'est propagée parmi la Kumpania. Des contes ont alors émergé des brumes du passé. Ils relatent qu'en des temps anciens, les Mannush s'allièrent avec ce Nephilim pour la construction de son temple et que la Brume y joua un rôle prépondérant. Un terrible accident brisa le projet et Salomon disparut.



LE BÂTON

L'hostilité règne entre les Templiers et les Mannush. À travers l'histoire, les hommes du Temple ont appris à se méfier de leurs campements. La présence d'une caravane est rarement tolérée par les commanderies qui font leur possible pour les expulser. Jusqu'à présent leurs tentatives se sont soldées par des échecs : les corps de leurs membres sont retrouvés dans les environ.

Le problème de l'invasion des Plans subtils par les Manteaux Rouges est plus grave. Les Mannush craignent que les Templiers lancent leur conquête vers le domaine magique de Sara. Ils cherchent donc à les perdre dans l'Astral et à les faire s'échouer contre des récifs et autres mirages. Ils redoutent qu'en souillant les Plans subtils, les Templiers n'en viennent à toucher *Phu Amari Dè* au plus profond d'elle-même.

LES GITANS

« Alors, comme ça, tu veux que je te révèle nos secrets sur les figures du tarosh et tu n'apportes aucun présent ? Tu viens mendier comme un sale Mannush, en espérant que ton rang suffira ? Moujik ! Tu as de la Chance d'avoir sauvé mon petit-fils de ces sales Templiers. D'habitude nous autres, Gitans, nous sommes plus regardants. Allez assieds-toi et ne fait rien tomber surtout. Alors ? Que voulais-tu savoir ? »

Matko au Sphinx Kyrios, Adopté du Chariot



LES GITANS

Rôle : les Gitans sont le bras armé des Bohémiens. Détenteurs des derniers enseignements d'Akhenaton, ils connaissent le véritable pouvoir des Lames. Jongleurs et musiciens hors pair, ils sont aussi les artistes de leur peuple. Leurs veillées sont les plus émouvantes et les plus propices aux souvenirs.

Couleurs : les Gitans aiment porter, sur la tête ou autour du cou, un foulard de couleur rouge sang.

Caractère : impulsifs et fiers, il est difficile d'acquiescer la confiance des Gitans mais leur fidélité est sans faille. Prêts à aider ceux qui les sollicitent, ils se vexent si on les ignore.

Divination : cartomancie, diverses méthodes sont utilisées, mais toujours avec un jeu de tarosh.

Don : les Lames.

Princesse : Salomé est une humaine devenue le symbole de la vengeance bohémienne depuis qu'elle traqua et tua, de ses mains, les meurtriers Maudits de son époux. Elle a lu dans les lames du tarosh que ce dernier renaîtrait de ses cendres et qu'il serait l'Artiste solaire recherché par Pélagos et les Muses. Elle a donc accompagné la quête de ces derniers et s'est parfois opposée à certains de leurs plans.

Prince : l'Emporato a épousé Salomé après l'avoir sauvée des griffes d'un très puissant Selenim. Il a été tué par des compagnons de ce dernier.

LA BRUME BRÛLANTE



Les Gitans sont le peuple du Feu, associé au Bâton. Ils sont fiers et agressifs et leurs caravanes défendent le peuple élu. Depuis toujours, le combat — notamment avec un couteau — et l'art de la dissimulation sont leur seconde nature.

Face à la menace des sociétés secrètes, les Gitans doivent protéger la Sapience et l'Agartha afin d'éviter qu'ils ne s'évaporent dans les ténèbres. Aussi n'est-il pas rare de les voir accompagner les autres Kumpanyi. De plus, ils sont de tous les Bohémiens les plus habiles musiciens, capables d'exprimer toutes les émotions qu'ils ressentent avec des instruments rudimentaires.

Les Gitans sont les seuls à pouvoir pratiquer la Cartomancie et donc à libérer le pouvoir que renferment les symboles qu'Akhenaton coucha sur les atouts.

LES CARAVANES GITANES

De tout temps, les Gitans ont suivi Akhenaton. Aussi, sont-ils organisés selon une mystique héritée du tarosh. Il existe onze « grades » qui séparent le jeune garçon du vieux guerrier mystique. Ces échelons correspondent au couple réuni d'arcanes majeurs. Les distinctions des Gitans sont attribuées au cours des rites de passage, lors des grandes rencontres du peuple élu.

Kraloc'h : le Bateleur et le Monde. L'enfant naît au monde, plein des atouts de la tradition. Il apprend qu'il fait partie d'un peuple à la tradition millénaire qui doit être protégé contre l'ignorance et l'ostracisme. Sa venue est le début de l'initiation et la fin de l'innocence.

Menulo : la Papesse et le Jugement. À ce stade, le jeune initié sait que son destin est lié à la volonté des étoiles. Il découvre le pouvoir du verbe et la douleur de la révélation. Il sait qu'il est un élu et un « plus qu'humain ». Il développe alors la fierté inhérente de son peuple, celle du gardien des secrets.

Taetra : l'Impératrice et le Soleil. La gloire s'ouvre à l'élu qui apprend qu'il est l'enfant de la maîtresse de la dissimulation. Le Gitan atteint alors la majorité occulte et découvre la puissance de la Brume sur l'art de la dissimulation et les rêves.

Arkan salom : l'Empereur et la Lune. Ici le Gitan découvre la vanité des apparences. Il sait désormais que le voile doit toujours être soulevé. Voici venu l'âge de la maturité et de la compréhension. Le Gitan perçoit l'importance de sa mission et sait que ses ennemis agissent en secret. Il découvre qu'il y a une vie après la mort.

• **Mateo rehmo :** le Pape et l'Étoile. Le Gitan sait qu'il est destiné à accomplir autre chose que ses frères. Il doit devenir le guerrier de la sagesse,

froid et rigoureux, implacable et sauvage. Il a accès aux sources cachées de son histoire et accepte son destin. Il découvre l'Atlantide et les Kaim, puis leur déchéance suivie du règne glorieux d'Akhenaton. Enfin, il fait connaissance avec le *tarosh* et apprend la Cartomancie. Il s'aperçoit alors que ces cartes sont également des portails vers l'Astral.

Karihmè sheoq: l'Amoureux et la Maison-Dieu. Voici venu le temps de l'épreuve. Le Gitan doit la traverser pour être admis véritablement dans la fratrie de feu. Il fait appel à Salomé pour exorciser le mal profond qui est en lui : la rage. Le Gitan exorcise alors au combat son Sombre Tourment, y faisant volontairement appel afin de tuer sa rage. Cette épreuve est très douloureuse — et mortelle ! — car le réveil volontaire des horreurs de l'Orichalque et du Ka-Lune Noire peut entraîner sa chute.

•• **Salomé dzentao**: le Chariot et le Diable. Le Gitan est sorti victorieux de l'épreuve du voile et il a suivi le chariot de gloire. Il devient le vrai protecteur de la tradition et apprend à maîtriser le terrible pouvoir des Lames. Il commence l'initiation qui le conduira à Salomé.

••• **Kraloch kijdè**: la Justice et la Tempérance. Le gitan se découvre alors empereur du monde. Paré des lames mystiques, il découvre les immenses facultés du *tarosh* et se trouve au sommet de sa puissance. Il entrevoit en songe l'image du Monde et sent que l'Arcane Majeur dissimule une cité dont l'architecture donne le vertige. Il est alors l'image d'Uzul — le pilier secret de sa Kumpania constitué de l'équilibre de Justice, Jachin, et de la fluidité de Tempérance, Boaz.

(*) **Gitanos leiba lorâh**: l'Ermite et la Mort. Le vieux loup se lasse des combats et laisse sa place aux plus jeunes. Il participe alors aux conseils et guide les Gitans par sa sagesse aiguisée au fil des ans. Il se surprend alors à aspirer à une vie plus calme et voyage de plus en plus « loin » dans les Plans subtils, jusqu'au jour où il croise une étrange caravane...

(*) **Salomé retir vilo slao**: la Roue de Fortune et le Pendu. L'heure de la rencontre est venue. Le Gitan s'adresse enfin à Salomé qui lui fait honneur : elle se présente sous ses plus beaux atours, dansant pour lui. Celui-ci tente alors de déchiffrer le message ésotérique inscrit dans le

brasier des mouvements de Salomé. Des secrets transmis par la Princesse, personne n'en sait quoi que ce soit. À son retour, *salomé retir vilo slao* revient meilleur guide astral pour les caravanes qu'il ne l'a jamais été.

(*) **Salomé fanti djilo**: le Mat et la Force. Le Gitan est confiant et libre. Débarrassé de la rage, il représente pour les Gitans l'équivalent d'un Lion Vert. Aussi doit-il devenir le général de l'Apocalypse et conduire les siens à la victoire. Le loup solaire n'a plus besoin des Lames car il en a compris la signification. Il est désormais l'égal des élus d'Akhenaton : les Princes et les Cavaliers.

LES FÊTES

Il est fréquent que les fêtes des Gitans soient ponctuées de combats rituels au couteau. Les chants expriment l'agressivité et la fierté contenues des Gitans tandis que leur musique profondément mélancolique rappelle leur tristesse et leur malédiction.

Le visiteur ayant réussi à gagner la confiance des Gitans ne peut qu'être surpris de l'ambiance si particulière de ces assemblées où le spleen est de mise alors que le camp s'illumine de nombreuses torches et que les cracheurs de feu inondent la voûte céleste de leurs brasiers.

RELATIONS

Les atouts favoris

LA FORCE



Parmi les Arcanes Majeurs, les Gitans vouent un profond respect au onzième Arcane Majeur. Ils retrouvent dans la mystique de ce dernier les thématiques de la domination du mal qui ronge les âmes de l'intérieur et de l'opposition farouche aux ennemis d'Akhenaton. Par ailleurs, ils n'ont pas oublié le geste de Merlin qui, lors des Arthuriades, invita un Bohémien à décider du sort de la Bretagne. Les Gitans se livrent parfois à des rituels de Dramachie en compagnie de ces Adoptés.

LA MAISON-DIEU



Le feu qui anime les Gitans est également proche de la foudre qui domine la tour de la seizième lame majeure. Comme la Maison-Dieu, les Gitans ont la lourde tâche de protéger les Bohémiens et leur Sapience. Les caravanes se souviennent de l'implication de l'Arcane Majeur dans le réseau de la Toile de Brume qui permet à bien des leurs d'échapper à la furie destructrice des nazis. Elles transmettent d'ailleurs cet épisode de l'Histoire invisible à leurs enfants en bas âge afin qu'ils soient élevés dans le respect des Immortels qui n'hésitent pas à sacrifier leur Ka pour eux.

Toutefois, certains désaccords subsistent entre les Gitans et ces Adoptés. Le premier porte sur les *gadje* car même si ces Bohémiens ne les aiment guère, ils n'apprécient pas les sauts d'humeur dont fait preuve cet Arcane Majeur envers les profanes. De plus, les Gitans pensent que les hommes ont gagné leur liberté par les armes. En conséquence, cette libération leur apparaît comme légitime. En outre, ils sont persuadés que la Chute était un événement inscrit dans le *tarosh* comme un mal nécessaire. Au point qu'Orichalka représente pour certains Gitans l'unique moyen pour que les espèces magiques apprennent les unes des autres.

Le problème entre ces factions occultes repose surtout sur l'opinion qu'ont les Gitans sur les Selenim, que les Adoptés de la Maison-Dieu considèrent comme des héros n'ayant pas hésités à se sacrifier pour empêcher le génocide des Kaïm. Les Gitans pour leur part les envisagent comme des traîtres.

LE DIABLE



Si d'une certaine façon, l'opposition des Gitans aux Selenim a toujours fait partie intégrante de leur tempérament, rares furent les occasions où ils se rebellèrent contre un Arcane Majeur. C'est pourtant le cas aujourd'hui. En Effet, les caravanes gitanes sont entrées en guerre contre le Diable qui tend à envahir et détruire l'Astral à l'aide de Khaïba effrayants.

Des Gitans ayant visité les Plans subtils dévastés par ces forces ont fait état d'alliances contractées avec le Temple. De plus, une enquête ordonnée par Salomé tend à confirmer que Shaïtan, le Prince du Diable, a corrompu l'enseignement originel de sa Lame au profit d'une parodie infamante lui assurant une hégémonie sur les Adoptés des autres Arcanes Majeurs. Récemment, une caravane a retrouvé une ancienne Demeure philosophale du Diable, probablement dévastée par un rituel impie. À l'intérieur, les Bohémiens y ont découvert un grand éclat doré couvert d'inscriptions en Énochéen. Leur sang n'a fait qu'un tour: il s'agissait d'un fragment de la Lame Majeure! Ainsi, Shaïtan n'aurait pas hésité à briser sa Lame. Salomé compte en référer aux Rôm afin de faire condamner le Prince du Diable, espérant que les siens procéderont à l'exécution.

Une lignée, dont la caravane participa aux Arthuriades, a proposé d'offrir la quinzième Lame au culte du Dragon et à Morgane. Pour cela, il faudrait libérer l'Elfe d'une Narcose qui la retient prisonnière de la forêt de Paimpont (Bretagne), plus connue sous le nom de forêt de Brocéliande.



LE MAT

Les Gitans sont en désaccord avec les Adoptés du Mat. L'humanité n'a, d'après eux, pas besoin d'un nouveau messie. Elle en possède déjà un en la personne d'Akhenaton.

LES FOUS

N'ayant pas répondu aux quêtes d'Akhenaton, les Orphelins sont considérés comme perdus par les Gitans. Les Gitans les

ont tout de même protégés depuis la chute du Compact égyptien. Si l'Orphelin en a conscience, il sera le bienvenu parmi leurs caravanes. La plupart des Gitans respecteront ce choix car tout Immortel est libre de choisir d'affronter seul la tempête des luttes occultes. Ils y voient même un signe de courage. Les autres Orphelins n'auront rien à attendre des Gitans.

Les adolescents de la Révélation

Les Gitans sont séduits par la fougue des Ar-Kaïm. Ils les considèrent différemment des Orphelins: pour eux, ces Immortels sont encore vierges. Ils ne peuvent saisir l'importance des Arcanes Majeurs, s'ils ne se comprennent pas eux-mêmes. Les Gitans sont donc prêts à les recueillir et à devenir leurs tuteurs.

Les petites cartes



LE BÂTON

Les Gitans vouent une haine profonde aux Templiers qu'ils considèrent comme des vermines de la pire espèce. Cela est principalement dû au fait que les Templiers sont le pendant de leur Kumpania parmi les Arcanes mineurs. De plus, le Bâton ne peut se prévaloir de la sagesse possédée par les Mystes ou les R+C — ce qui déçoit les Gitans.



L'ÉPÉE

Les Gitans se sont souvent opposés aux initiés de l'Épée au cours de l'Histoire invisible. Ils voient en eux l'ennemi le plus surnois pour tous les Immortels, qu'il convient de surveiller. Porteurs du sceau infâme de l'Orichalque, les Mystes sont traqués par les Gitans qui veulent empêcher à tout prix l'émergence des Daïmon à la surface de la Terre et l'avènement de la Grande Année. Les Gitans savent que de grandes cérémonies ont lieu en Turquie et que l'Italie est définitivement tombée sous le joug de l'Épée.



LA COUPE

Avec l'annonce de la Révélation, les Gitans portent également leurs efforts sur la Rose+Croix et plus particulièrement sur la branche du Corps. Des accrochages ont déjà eu lieu et les Bohémiens ont pu faire état des incroyables capacités physiologiques de ces R+C. Des espions ont rapporté que ces initiés de la Coupe avaient pour habitude de se regrouper à Amsterdam ou à Bruges. Les Gitans aimeraient leur dérober leurs connaissances. Ils ne sont pas encore passés à l'attaque de peur de perdre un assaut à visage découvert.

LES RÔM

« Les étoiles transmettent des secrets aux nuages qui les racontent aux oiseaux qui eux les confient aux Rôm. Alors crois-moi tu ferais mieux de nous écouter un peu plus au lieu de transcrire en actes les paroles de ta musique de sauvage. »

Isidor, patriarche Rôm,
À Marilyn, Ar-Kaïm du Verseau.

LES OISEAUX DE BRUME



Les Rôm sont le peuple de l'Air, associé à l'Épée. Ils sont fiers et orgueilleux et leurs caravanes sont chaleureuses car ces Bohémiens savent aussi être drôles. Ils sont les véritables gardiens de la tradition des voyageurs et leurs connaissances n'ont presque rien perdu depuis que le Compact égyptien. C'est un peuple religieux qui est tourné vers le ciel et les étoiles, s'en remettant aux vents lorsque la caravane doit quitter son point de chute et continuer son voyage, suivant les vents et les bourrasques.

Les Rôm ont toujours eu un rapport particulier avec le *tarosh*. Ils en ont été les grands ordonnateurs depuis la fuite d'Égypte, sacrant les Princes, ou les destituant, et convoquant les Conclaves quand le besoin s'en faisait sentir. Ils sont ainsi responsables de l'histoire du Grand Livre. Paradoxalement, ils n'en connaissent pas tous les secrets. Ainsi, seuls les Gitans peuvent sonder les Lames jusqu'à leurs tréfonds et en retirer des présages occultes. Cependant, la Kumpania de l'Air est responsable de l'ordonnement ésotérique des arcanes majeurs. Ce sont ainsi les Rôm qui ont modifié l'apparence des lames



LES RÔM

Rôle : les Rôm sont les gardiens de la tradition Bohémienne. Ils possèdent les rituels d'investiture des Princes des Arcanes Majeurs. Grands conteurs, les Rôm aiment raconter les légendes de l'Histoire invisible lors de leurs veillées.

Couleurs : par respect pour leur marraine, Esméralda, les Rôm privilégient les couleurs de l'Alchimie.

Caractère : fiers et orgueilleux de par leur rôle, les Rôm exigent le respect, mais savent se montrer chaleureux si on gagne leur confiance. Leur sens de l'humour est réputé.

Divination : augure, l'observation du déplacement des nuages et du vol des oiseaux.

Don : le Conte.

Princesse : Antinéa est l'ainée de Rom et Romni. Elle s'est sédentarisée depuis quelques dizaines d'années dans le Sahara et tente de rallier les divers clans touareg à sa Kumpania.

Prince : Kurungano. Plus âgé encore qu'Antinéa, son nom lui vient du fait qu'il serait capable de se transformer en oiseau d'or et de Brume, le Kurunga.

du tarot au cours de l'Histoire invisible et ce sont également eux qui instaurent les figures qui gouvernent le Grand Livre.

Les Rôm ont orienté leurs capacités de prédiction vers la voûte céleste. Leur spécialité est la lecture de présages dans le déplacement des nuages et le vol des oiseaux, dans lesquels ces Bohémiens voient une réduction des mouvements qu'effectuent les astres dans l'espace et donc l'indication des prochains événements et bouleversements que connaîtra le monde. Il est à noter que les Rôm utilisent très peu le *tarosh* et qu'ils s'en servent pour voyager dans l'Astral.

LES CARAVANES RÔM

Ceux qui sacrent les princes

Les jeunes enfants Rom sont les *tighuu*. Dès leur plus jeune âge, ils apprennent l'histoire des Immortels dans les contes de leur Kumpania.

Vient un jour pour le jeune Rôm, le temps de l'initiation et de la découverte. La Brume dévoile ses vaporeuses volutes blanchâtres et fait alors du Bohémien un *baranti*. Celui-ci découvre alors les capacités de dissimulation de la Brume et apprend par cœur tous les faits de l'Histoire invisible connus des siens ainsi que les noms de tous les Princes depuis Akhenaton et leur histoire.

- En découvrant les techniques de prédiction dans le vol des oiseaux et les nuages et après avoir exploré les pouvoirs de la Brume, le Rôm prend le nom de **plume voyage**. Il apprend alors à voyager dans l'Astral.
- Lorsque les brumes du passé enveloppent le jeune élu qui se découvre une mémoire ancestrale — que certains nomment le Savoir Mémoire —, il prend le nom de *bârho*. Au cours d'un long et fastidieux travail d'introspection dans le Boheim, il comprend l'importance de ces ancêtres et leur vie dans l'au-delà.

... Les **questeurs** sont les Rôm admis à siéger au grand conseil de la caravane. Ils participent aux débats qui permettent aux patriarches de prendre leurs décisions. Ils sont les dépositaires des secrets du sacre et d'investiture des Princes, en les liant grâce à leur Brume à leur nouvelle fonction. Ce rite occulte s'accompagne toujours d'un serment où l'élu s'engage devant le quêteur, et donc devant Akhenaton et les autres Princes, à remplir sa fonction dans le respect des signes ésotériques de sa charge. Depuis le Conclave Majeur de 1999, ils secondent les Cavaliers de l'Apocalypse dans leur traque des Princes indignes dans le dessein de les remettre dans le droit chemin de leur quête ou de les destituer.

(*) Les caravanes des Rôm sont souvent dirigées par des Bohémiens très âgés et sages appelés **patriarches**. Dignes serviteurs d'Akhenaton, ces derniers sont considérés comme les pères spirituels de tous les Rôm. Véritables puits de sagesse, ils sont les plus au fait des techniques de divination et ont visité bien des Plans subtils. À l'instar d'Antinéa, ils attendent le retour de leur Prince chimérique : Thot, également connu sous le nom de Kurungano. Celui-ci devrait les conduire jusqu'en Ægypta pour que tous les Rôm se transforment en immenses oiseaux blancs qui sacreront les chefs des prochaines organisations occultes des Immortels, les dignes successeurs des Arcanes Majeurs — qui avaient eux-mêmes supplanté les ArKaNa.

LA VOIE LACTÉE

La Voie lactée fut la première caravane des Rôm. Elle quitta Akhenaton avec les Lames Majeures, guidée par Antinéa. Elle est aujourd'hui une caravane fantôme. Les émanations de la Brume du couple chimérique furent si puissantes qu'elles créèrent un double astral qui, aujourd'hui encore, poursuit le chemin stellaire de la première caravane.

LES FÊTES

Les occasions de fêtes chez les Rôm sont nombreuses. Elles correspondent souvent à des occasions religieuses : mariage — au cours duquel est effectuée la prière de l'époux visant à favoriser l'union —, naissance et consécration. En général, elles commencent par une prière adressée à Antinéa et à la résurrection de leur Prince chimérique.

Ces fêtes sont joyeuses, bruyantes et colorées. On y chante autour du feu tandis que les plus âgés racontent les hauts faits du peuple élu. Les Immortels y sont acceptés. Une rumeur parmi eux prétend que ces fêtes sont destinées à masquer de puissants rituels visant à modifier les Conjonctions en leur faveur.

RELATIONS

Les patriarches ont institué dans leur Grand Livre deux piliers du monde : Jachin la Justice et Boaz la Tempérance. Ces Arca-

nes Majeurs leur sont donc très proches. De fait, ils exercent le rôle de médiateurs pour la communauté des Immortels et trouvent légitime de s'adresser aux Rôm, désignés par Akhenaton comme les chefs de file de la communauté bohémienne. Il est ainsi fréquent que les caravanes soient consultées par des Adoptés de ces Arcanes Majeurs lorsqu'une question importante doit être tranchée.

Les atouts favoris



LA JUSTICE

La Justice conserve ses archives en romani et convie les Bohémiens à assister tant que possible à ses ordales. Néanmoins, les Rôm savent encore se montrer sévères à l'égard des juges des Arcanes Majeurs. Ils leur reprochent souvent leurs positions passéistes à l'encontre des profanes. Ils ne croient pas en effet que ces derniers soient du seul recours de la Maison-Dieu qui a déjà beaucoup à faire au côté de la Papesse.



LA TEMPÉRANCE

Le voyage des Rôm sert également les travaux de la Tempérance. Ces Bohémiens repèrent ainsi au cours de leurs déplacements les sites propices à l'apparition de phénomènes magiques et préviennent les Adoptés lorsqu'il apparaît que le lieu magique possède d'indéniables propriétés curatives.

Les caravanes Rôm sont également à la recherche de Narcoses pour le compte de la Tempérance. Il arrive parfois que des Adoptés de cette dernière viennent trouver ces Bohémiens afin qu'ils reconstituent l'histoire d'un Immortel blessé, dont la guérison passe nécessairement par la découverte des fragments de sa mémoire dispersée.



LA PAPESSÉ

La Papesse cherche également à s'attirer les faveurs des Rôm. Sous l'impulsion des hautes instances de l'Arcane Majeur, et ce depuis les tragiques événements de la seconde guerre mondiale, les Adoptés de la Papesse tentent de conserver et de compiler l'immense savoir du peu-

ple élu touché par la misère, les maladies et les guerres occultes. De fil en aiguille, ils ont compris que la mort d'un patriarche revenait à brûler une bibliothèque: combien d'Immortels ont ainsi vu leurs quêtes réduites à néant avec la disparition d'une caravane, seule dépositaire d'un secret oublié concernant un incunable censé ouvrir les portes d'autres mondes? La Papesse délègue ses Adoptés les plus patients auprès des caravanes de Rôm car ces derniers, orgueilleux, hésitent à livrer leurs secrets.

Les Rôm n'ont jamais été ignorants de la nature extraterrestre des Kaïm, même s'ils l'ont toujours tu par respect pour l'esprit de quête qui anime les Immortels. Ils estimaient que cette révélation ne devait se produire uniquement par la découverte et non par l'initiation d'un mentor à son disciple. Pour autant, ils n'ont jamais fermé leurs caravanes aux Adoptés de l'Étoile. Ainsi, tandis que les railleries se faisaient les plus fortes, les Rôm offraient leur hospitalité et partageaient des secrets immémoriaux, d'anciens contes, ou bien dévoilaient l'existence de lieux oubliés de tous aux Immortels qui comme eux étaient capables de s'abandonner dans l'immensité du ciel étoilé. Quelques Rôm n'hésitent pas à avancer qu'Ægypta ne serait autre qu'une porte ouvrant sur les étoiles et le souffle des Éthers.



LE PAPE

Le Pape est actuellement perçu par les Rôm comme désincarné. En effet, son Prince, le Roi de l'Orage, erre dans les mondes de Kabbale depuis sa rencontre avec Jésus, et ses Adoptés ne semblent guère pressés de le retrouver.



LA FORCE

Ganesha qui avait assuré l'« intérim » au poste de Prince de la Force a demandé aux Rôm de le soutenir contre Merlin, le Prince historique, depuis son retour au cours du *Souffle du Dragon*. Sa requête n'aboutit pas et les Rôm légitimèrent l'Enchanteur et l'aiderent à reconstituer la fraternité des chevaliers de la Table Ronde.

LES FOUS

Les Rôm considèrent les Orphelins et les Ar-Kaïm comme des désœuvrés ou des Immortels en attente de révélations. S'ils se montrent en accord avec les valeurs de leur Kumpania, qu'ils ne méprisent pas les humains, ils peuvent alors devenir **chevaliers de l'esprit** ou *pienu kaldu*. Sacrés par les Kalderash, ils sont alors reconnus par les Rôm comme étant des leurs. Assemblée occulte, les *pienu kaldu* accueillent également des *gadje*, mais les élus sont rares.

Le lien unissant les caravanes Rôm à leur marraine Esméralda les amène à rencontrer bon nombre d'Adeptes à la recherche de leur figure alchimique tutélaire. En général, les Rôm échangent un enseignement contre une leçon d'Alchimie dont ils sont souvent de fins connaisseurs.



Les ombres maudites

Bien des Rôm sont superstitieux et, par peur du *sap-mulo*, préfèrent éviter les contacts avec les Selenim et les Serpenteaux. Des sages parmi eux pensent que cette peur est intrinsèque à leur essence. Ainsi, la Brume des Rôm analogiquement tournée vers les choses célestes et la pureté du ciel s'accommode mal du Ka-Lune Noire.

Les légendes prétendent qu'à leur mort, les Rôm se transforment en oiseau blanc et rejoignent sous cette forme Ægypta. La contamination par le Ka-Lune Noire empêcherait cette transformation.

Les petites cartes

Les Rôm méprisent les Arcanes mineurs. Selon leurs lois, ils ne peuvent exister car aucun de leurs prophètes n'a été sacré par la Brume. Les Kumpanyi sont les véritables Arcanes mineurs, les sociétés secrètes humaines sont donc perçues comme des usurpatrices. Elles ont réalisé un équivalent de *putsch* ésotérique, forçant les Bohémiens à se baptiser Arcanes chimériques. Les Rôm pensent qu'au terme des Guerres de l'Apocalypse les Arcanes mineurs disparaîtront sous les coups des Gitans.



LE DENIER

Les Rôm sont les ennemis des Illuminés car le Denier s'oppose aux valeurs des Kumpanyi par la nature de ses objectifs. Par ailleurs, ils n'ont jamais pardonné à ces initiés leurs actions à l'encontre des Bohémiens au cours de l'histoire. Chassés des Cours des Miracles, puis déportés, ils ont juré de détruire les Degrés de la Synarchie et de sauver les quelques Immortels qui se sont égarés sur les chemins de l'Illumination.

LES GYPSIES

« Chut ! Sous les eaux que tu vois là, dort le Bheng... Un jour, il nous faudra aller le chercher dans son trou tout noir. Machirko ! Ce sera dangereux, mais nous sommes forts et rusés. »

Le rahal uzul Krelip à sa fille Zabina.

LES GYPSIES

Rôle : les Gypsies sillonnent le monde sur des péniches. Formidables acrobates, d'une discrétion absolue, ils sont espions des Kumpanyi et des Arcanes Majeurs. Ils sont les observateurs secrets des gadje et ont la réputation de connaître des secrets sur les Ka homni et maudit.

Couleurs : les Gypsies utilisent des couleurs sombres et préfèrent les vêtements « près du corps ».

Caractère : sombres et renfermés, les Gypsies évitent les relations poussées. Ce qui ne signifie pas qu'ils ne savent pas se montrer accueillants, mais le poids de leur mission leur pèse inconsciemment sur le cœur.

Divination : chiromancie, lecture des lignes de la main.

Don : la Danse.

Princesse : les Gypsies ne parlent jamais de leur Princesse, mais il est certain qu'ils en ont une.

Prince : le Passeur est le seul nom qu'on lui connaît. Certains Immortels pensent à tort qu'il vit en Hadès et qu'il est Charon.

LA VAPEUR DE BRUME



Les Gypsies sont le peuple de l'Eau, associé à la Coupe. Ils ont toujours été les plus mystérieux des Bohémiens, au point de constituer une faction occulte considérée comme marginale par bien des initiés. Dotés d'une réputation étrange, ils sont les plus pragmatiques des Bohémiens et les plus inventifs. Les Gypsies ont été nantis par Akhenaton de la plus périlleuse de toutes les missions et de la plus lourde des tâches : ils sont les espions de tous les Princes et permettent à ces derniers de se surveiller entre eux. Bien que cela ne soit pas sans attirer la méfiance de ceux qui connaissent leurs missions, les Gypsies ne voient jamais les portes des Arcanes Majeurs se refermer à leur arrivée, car voyageant beaucoup, ils ont toujours quelques histoires à même de divertir un Prince.

Voyageant le long des cours d'eau, ils tentent de s'imprégner du monde pour mieux l'assimiler et l'utiliser, d'en comprendre les boucles et les tracés afin de découvrir les clefs de la création. Lorsque les Bohémiens contempleront Ægypta reconstruite, les Gypsies s'engouffreront dans les sombres grottes de la Terre en suivant les cours d'eau qui la pénètrent ; ils traverseront ainsi l'Hadès pour finalement contempler celui qui abreuve les fleuves souterrains de la tradition de sa Sapience, le démon libéré des chaînes du métal honni : Prométhée.

La Chiromancie est la science divinatoire des Gypsies. Pour eux les lignes de la main, les veines de la Terre, sont le pendant ésotérique des Lignes Ley : elles portent en elles toutes les vérités du monde et des hommes : les lois des influences des Champs magiques ainsi que la destinée. Dans leurs croyances, les Gypsies voient défilier la vie des hommes et assistent à leur grandeur et à leur décadence.

LES CARAVANES GYPSIES

Les Gypsies se sont organisés en fonction de leur mode de prédiction. Ils se sont ainsi regroupés sous le chiffre cinq qui rappelle les doigts de la main et les fleuves de la tradition.

Les Gypsies les plus jeunes sont les *bariô malè*. Ils sont intrigués par les mystères des voyages fluviaux de leurs aînés. La Brume est pour eux une inconnue, mais ils savent qu'ils sont différents des autres roms.

• **L'auguste baladin** est l'amuseur et le jongleur chargé de présenter des spectacles ambulants au gré de ses multiples voyages. Ce Gypsie entretient la confusion entre Rom et Bohémien. En outre, il n'a pas son pareil pour ce qui est de la pratique de la Chiromancie. Ainsi, il est courant qu'un simple diseur de bonne aventure au sein d'une caravane rom soit un auguste baladin.

•• **Le courtisan** est l'émissaire des Gypsies auprès des Arcanes Majeurs. Il est remarquable par son agilité et par son talent de dissimulation. Adeptes du déguisement, ses talents de comédiens sont reconnus par tous et peuvent l'amener à tromper ses interlocuteurs sur sa véritable nature. Il est souvent employé pour approcher les plus hauts initiés pour des tractations occultes mais aussi pour mettre hors d'état de nuire les dignitaires de seconds plans — dont la disparition n'irritera pas leurs sociétés secrètes dans leur ensemble. Pour assurer leur sécurité, les courtisans n'apportent jamais des informations découvertes en mains propres : ils les confient à des Mannush en qui ils ont confiance.

••• **Le passeur d'écume** est le chroniqueur patient de la sapience humaine et de sa lente évolution. Il est celui qui dirige la caravane pour les profanes et obéit au grand nautonnier en toute chose. Les mémoires des passeurs d'écume témoignent de l'histoire des hommes

et sont appelés *Les ineffables vérités*. Bien que leurs auteurs l'ignorent, ces ouvrages sont destinés à aider leur Prince dans son jugement futur de Prométhée, après la Révélation. Ainsi, ces réflexions seront plus impartiales. Ces Bohémiens sont les seuls à être autorisés à briser les lignes de vie d'un mortel grâce à d'antiques poignards dont les lames luisent d'un reflet glacé. Chose étonnante, ces artefacts sont incapables d'émettre la moindre réflexion d'image.

- (*) Le *rahal uzul dêmah* ou **grand nautonnier** est le gardien de la sagesse. Il est hanté par les souvenirs de ses prédécesseurs. Il est le seul Bohémien à être autorisé à connaître la mission des Gypsies auprès des Princes. Il se rappelle qu'Akhenaton a promis la rédemption à Prométhée. Il en est certains qui ne comprennent pas ce choix, mais ils exécuteront cependant les dernières volontés de Pharaon par fidélité. Le grand nautonnier est également celui qui tient à jour le carnet de bord de la caravane, trace le parcours ésotérique de ses bateaux sur la surface des eaux et choisit les prochaines destinations. Il est doté de la balance d'Anubis, un artefact qui lui permet de peser le poids de ses décisions et lui assure l'infailibilité de ses jugements. Il est pareil au navigateur du Léthé qui ne perd jamais de vue son amer et est capable de remonter très loin dans les souvenirs de ses ancêtres.

LES FÊTES

Joyeuses et colorées, les fêtes des Gypsies témoignent de leur passé de baladins. La nuit venue, ces Bohémiens entreprennent alors de recréer l'atmosphère de la cour égyptienne au cours de leur campement. Les jongleurs, acrobates, danseurs, musiciens et comédiens entrent alors dans une ronde infernale et tourbillonnante. Ce n'est que débauche de couleurs et de sons : une cacophonie incroyable qui anime le camp et dans laquelle brille le rythme de l'histoire de la vie. Les Gypsies reproduisent ainsi l'univers de l'homme et son évolution, pareils à un cours d'eau tumultueux. Au centre de l'attroupement brille le feu de la connaissance dont les flammes d'émeraude s'élèvent jusqu'au firmament des étoiles pour embraser le ciel d'un appel désespéré au pardon...

RELATIONS

Au regard de la confiance qu'Akhenaton a accordée aux Gypsies, les Lames de l'Authentique Fidélité se sont toujours référées à la Kumpania.

Les atouts favoris



LA LUNE

Une importante faction de la Lune regroupant les Immortels incarnés dans des simulacres mâles et des Selenim ressent que les Gypsies lui sont liés. Philosophiquement, les deux groupes occultes se considèrent comme des Arcanes-suicide, cherchant à sauver ce qui peut l'être encore.



LE BATELEUR

Fidèles à leur mission de scribe, les Gypsies côtoient également le Bateleur. Ils ont offert à l'Arcane Majeur de peser l'âme de ses protégés à l'aide d'un artefact : la Balance d'Anubis. Lorsque celle-ci parvient à s'équilibrer, ce qui est extrêmement rare, elle indique par là même un enseignement d'une très haute qualité. Les Gypsies se doivent alors de répondre aux questions des élus parmi les *gadje*. Cet entretien est toujours secret et se déroule dans la barque du nautonnier, ou *rahal uzul*, de la caravane. Lorsque l'homme quitte l'embarcation, ses yeux brillent d'une lumière nouvelle. Plus rien ne semble le préoccuper ; pas même la mort qui vient le prendre quelques jours plus tard. Curieusement, on retrouve dans son poing serré de fines gouttelettes d'eau, alors que ses veines de la Terre ont entièrement disparu.



L'IMPÉRATRICE

Un désaccord oppose les Gypsies à l'Impératrice. Ces Bohémiens lui reprochent d'influencer la pensée des *gadje* et de gêner ainsi leur travail de juges des âmes. Les comportements ésotériques induits par les Adoptés à leurs sujets d'expérience perturbent la pesée des âmes — en fragilisant le Ka-Soleil. Elles ont de plus tendance à faire émerger chez leurs victimes une idée d'emprisonnement telle, que leurs rêves ne leur permettent même plus de s'échapper. Les Gypsies craignent d'y retrouver là les prémices d'une nouvelle révolte. Ils comptent ainsi envoyer une délégation au Prince de l'Impératrice, Circé, afin que celle-ci prenne les mesures nécessaires.

LES FOUS

Les Gypsies ne possèdent pas d'a priori à l'égard des Orphelins. Ils sont un peu à leur image : perdus au milieu des grandes institutions que sont les Arcanes Majeurs. Ils se préoccupent principalement du sort des *gadje* et ne cherchent pas à se répandre dans un prosélytisme à l'égard des Immor-

tels. Une exception demeure pourtant. Elle concerne les Prométhéens que les Gypsies voudraient rassembler au sein du Bateleur.

La Révélation a donné un coup de fouet aux Gypsies. La découverte des Ar-Kaïm par les autres Immortels fut pour eux comme un signe : les enfants de Prométhée rencontraient leurs aînés.

Les Gypsies voient dans l'immunité à l'Orichalque des Ar-Kaïm le moyen de libérer Prométhée. Ils espèrent que les Révélés sauront déjouer les pièges de l'Hadès et puiser dans leur Cœur la force pour défaire les Daïmon — alors que seule la Lame du Bateleur pourra libérer Prométhée. D'après le Passeur, seule la puissance des Champs magiques pourra briser les chaînes qui lient Prométhée à sa météorite honnie. Pour préparer cela, les Gypsies enrôlent des Ar-Kaïm dans leurs caravanes en leur promettant que Prométhée connaît le secret de leur avenir. S'agit-il d'une supercherie ou d'une réalité plus subtile ? Seul le Passeur semble le savoir, lui, qui le premier a fait état de cette rumeur...



Les ombres maudites

Les Selenim retrouvent chez les Gypsies une impression commune : celui d'appartenir à une communauté secrète et étrangère aux autres acteurs occultes. Nombre de Gypsies ont prêté mains fortes aux Maudits lorsque ceux-ci étaient les victimes des machinations des Arcanes mineurs. Ils furent également les premiers Bohémiens à visiter les Anti-Terres en compagnie des Selenim. Les Gypsies ont parfois recours aux talents des Nécromants pour continuer leurs chroniques du passage de la vie humaine. Enfin, certains d'entre eux assurent la protection d'une entrée physique vers un Royaume maudit, en échange d'une alliance durable entre leur caravane et le maître des lieux. Indubitablement, les Selenim témoignent un profond respect aux Gypsies car ils n'ignorent pas quels risques encourent ces Bohémiens à les côtoyer. Car, malheureusement, certains Maudits furent responsables de la transformation en *sapmulo* de ces Errants. Ils ne leur restaient alors plus qu'à leur ouvrir les portes de leurs Royaumes.

Les petites cartes

Au cours de leur histoire, les Gypsies ont noué d'étranges relations avec l'Épée et la Coupe.



L'ÉPÉE

Les Gypsies sont chargés de surveiller les embouchures de l'Hadès et veillent à ce que les eaux honnies de ses fleuves ne remontent pas à la surface. En cela, ils s'opposent aux Mystes. À force de se côtoyer, les Gypsies se sont rapprochés des Mystères de l'Occident. Ainsi, ils procèdent parfois à un échange d'informations ou à une alliance contre un ennemi commun. Ils songent actuellement à détourner certaines Chapelles de leur haine à l'égard des Nephilim et des Selenim, pour les plier aux volontés de la Balance d'Anubis.



LA COUPE

La Rose+Croix — surtout la branche du Temps — s'intéresse aux Gypsies. Ces derniers se sont intéressés aux travaux de Collèges visant à « fabriquer » des Akasha reflets du futur, car ces manipulations perturbent violemment l'Astral.

Les Gypsies savent par expérience que le futur d'un humain peut être appréhendé par la chiromancie. Ils pensent que les Plans subtils créés par les R+C ne feraient que puiser dans l'inconscient — le Ka-Soleil —, le forçant à livrer une partie de ses secrets. Alliés à une fraternité des Méandres impossibles, qui rassemble des Adoptés de la Roue de Fortune, ils se préparent à pénétrer dans ces Plans subtils R+C, espérant découvrir des secrets sur la Parousie.



LE BÂTON

Dernier tour de force des Gypsies, leur navigation dans l'Astral les conduit à emprunter les mêmes voies de navigation que les Galions élémentaires des Manteaux Rouges. Leur science millénaire de la navigation astrale leur confère un avantage sur leurs adversaires. Les Gypsies devinent à l'avance le flux des courants de l'Océan intérieur et savent anticiper ses soudaines tempêtes. Les plus téméraires espèrent tendre une embuscade aux Galions élémentaires — il s'agirait pour les embarcations Gypsies de se laisser prendre en chasse et d'emmener les Templiers vers des abîmes subtils, des lieux de pertitions où rôdent des monstres marins légendaires. Certains de ces conjurés sont en contact avec les Méandres impossibles. Ils attendent que cette fraternité s'empare des découvertes des R+C du Temps pour déclencher des tempêtes magiques contre les Templiers. Pour le moment, nul n'a observé de tels phénomènes.



Les Bohémiens

LES COMPAGNONS

" Nous sommes les enfants du Doheim et de la Drume. Depuis la fin du Compact égyptien, nous marchons dans l'ombre des Immortels et les accompagnons sur les chemins de l'Aqatha. Nos pas ont foulé les cinq continents et des milliers de mondes. [...] Aujourd'hui, alors que le glas de l'Apocalypse s'apprête à retentir, nous sortons enfin de notre réserve millénaire. La Drume nous protégera toujours, mais dorénavant, nous serons sur le devant de la scène occulte ; en première ligne des querres qui s'annoncent ou qui ont déjà commencé. "

Simba, Gyptise, à un fir-kaim égaré dans un Ferrain vague, Saint-Petersbourg, 1999

Créer un Bohémien

Grâce au *Livre des joueurs* de *Nephilim : Révélation*, vous pouvez créer une créature magique dans un *XXI^e* siècle alternatif. Avec *Le Codex des Bohémiens*, vous pourrez interpréter un de ces mystérieux humains appartenant au peuple élu : un Bohémien.

COMMENT FAIRE ?

La création d'un personnage Bohémien se déroule en trois étapes. Les deux premières, la Sapience et le Bengh, sont identiques à celles de la création d'un Immortel alors que la dernière, la Révélation, est semblable aux développements qui ont été fait dans les trois publications destinées aux joueurs d'Immortels.

Il est vivement conseillé de lire entièrement ce chapitre avant de se lancer dans une création proprement dite.

- **La Sapience** représente la sagesse et la puissance de votre Bohémien. Il les a acquises lors de son éducation au sein de sa caravane, mais peut-être aussi au cours de différentes aventures.
- **Le Bengh** représente les dangers ou les difficultés rencontrés par votre Bohémien. Comme pour les Immortels, la destruction d'Atlantide est une rupture pour le peuple de la Brume. Ils ont dû quitter le continent des Aînés et abandonner leurs jardins. Exprimés par des blessures et des ennemis, les choix proposés vous permettent d'étoffer votre personnage, de lui donner sa dimension dramatique.

LA SAPIENCE D'UN BOHÉMIEN

ÉTAPE DE LA SAPIENCE	QUESTIONS POSÉES LORS DE CETTE ÉTAPE
1) Initiation	• À quelle Kumpania appartient votre Bohémien ? • Quelle est son initiation en Brume ?
2) Aspect	• Quelles sont les Caractéristiques de votre Bohémien ?
3) Voie occulte	• Combien de Sorts du Don de sa Kumpania connaît-il ? • Possède-t-il un autre Don que celui de sa Kumpania ? • Connaît-il la Qiyas ?
4) Passé	• Quelles Caractéristiques « non physiques » possède-t-il ? • Quelles sont ses Compétences et ses Traditions ?

- **La Révélation** vous propose de compléter cette succession de choix en Sapience et Bengh en découvrant certaines capacités de votre Bohémien et en lui choisissant des avantages — Sorts ou Compétences supplémentaires, artefacts, factions ou Figures alliées, etc.

NOTE : un Bohémien créé selon ce processus est un adulte entre dix-huit et cinquante ans. Il est donc conscient d'être un Bohémien. Par la suite, il vous sera possible de « révéler » des membres de la famille de votre personnage. Pour plus de détails, veuillez vous reporter au chapitre Une histoire de famille.

Une particularité fait son apparition avec ce supplément : des paragraphes « NOTEZ ! » qui vous permettront de ne rien omettre des informations à reporter sur votre feuille de personnage.

LA SAPIENCE

La Sapience est composée de quatre étapes : **Initiation, Aspect, Voie occulte** et **Passé**.

Chacune d'entre-elles permet de répondre à des questions dont les réponses définiront une partie du Bohémien (cf. *La Sapience d'un Bohémien*).

INITIATION

Cette étape permet de décider du niveau d'Initié en Brume de votre Bohémien et de la Kumpania à laquelle il appartient.

- **La Brume :** si les bohémiens se différencient des autres humains par leur culture et leur mode de vie, ceux que vous allez incarner sont des cas particuliers : des Bohémiens — notez la majuscule ! Non seulement, ils savent qu'ils appartiennent au peuple élu, ils connaissent certaines vérités occultes, mais surtout, ils possèdent la Brume et ont appris à la manipuler.

La note d'Initiation d'un Bohémien permet de déterminer le niveau d'Initié en Brume de celui-ci. Ainsi, plus la note est élevée, plus le Bohémien est doué pour utiliser ses Dons — les pratiques magiques des Errants —, pour résister aux autres formes de magie et au Sombre Tourment. Bien évidemment, vous devrez associer à cette étape une blessure de même niveau.

NOTE : vous l'aurez sans doute remarqué, il est impossible de créer un personnage Tzigane. C'est un choix volontaire de notre part motivé par les mystères qui entourent la Kumpania lunaire.

TOUT À MAÎTRE ?

Comme pour la création d'un Immortel, vous pouvez, en tant que joueur, être tenté de noter toutes les étapes à Maître — « ••• ». Ceci est tout à fait possible, mais, dans ce cas, vous devez en assumer les conséquences.

Contrairement à beaucoup d'Immortels, les Bohémiens ne sont pas des êtres solitaires. Tous — hormis quelques proscrits — vivent au sein d'une caravane. La plupart ont une famille et des enfants. Le choix des Chutes d'un Bohémien va donc bien plus loin que celui d'un Immortel car ses proches peuvent en souffrir et pourraient même en périr...

En fin de compte, il est préférable que vous discutiez avec le MJ et les autres joueurs du niveau de jeu auquel vous souhaitez jouer à Nephilim: Révélation (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 15). En effet, un joueur ayant noté « • » l'Initiation de son personnage se retrouvant à une table où tous ont des personnages dont cette étape a été notée « ••• » aura très rapidement l'impression d'être la cinquième roue du carrosse.

32

• **Kumpania :** il vous faut maintenant déterminer à quelle Kumpania appartient votre Bohémien entre les Rôm, les Mannush, les Gitans et les Gypsies. Ce choix se doit d'être idéologique. En effet, même si les Bohémiens forment un seul peuple, chaque Kumpania a ses particularités. Il vous est donc recommandé de relire les chapitres précédents afin de vous faire une idée de leurs différences. De plus, le choix de la Kumpania a une influence sur les Caractéristiques déterminées à l'étape suivante, ainsi que sur la Voie occulte. Chaque Kumpania a ses propres Dons et d'un point de vue pragmatique, choisir une Kumpania revient donc à choisir le Don de la Voie occulte (voir plus bas).

• **Tradition :** enfin votre Bohémien acquiert la Tradition « Bohémien (nom de sa Kumpania) » à un niveau qui dépend de sa note d'Initiation — A pour « • » en Initiation, C pour « •• » et M pour « ••• ».

NOTEZ !

• La note d'Initiation et le niveau d'Initié en Brume qui lui est associé.

• La Kumpania à laquelle appartient votre Bohémien et, au brouillon, la Caractéristique associée.

• Le niveau de votre Bohémien dans la Tradition « Bohémien (nom de sa Kumpania) ».

ASPECT

L'Aspect d'un Bohémien est composé de deux éléments: l'Aspect solaire et l'Aspect physique.

• **L'Aspect solaire** correspond au niveau d'Initié en Ka-Soleil de votre Bohémien. Par défaut, ce dernier est **Peu Initié**, mais il peut être modifié par certains choix dans *Le Bengh* et *La Révélation*. Même s'ils le voient comment l'instrument du Boheim, les Bohémiens n'ont jamais cherché à développer leur Ka-Soleil. Sans doute en partie car ils craignaient de se rapprocher inconsciemment des Arcanes mineurs, mais avant tout car ils possèdent la Brume. Avec l'éclosion de la Qiyas — si vous avez déjà joué *Al-Mugawir* donc —, cela a quelque peu changé.

• **L'Aspect physique** correspond aux Caractéristiques du Bohémien. La note permet de les augmenter selon le tableau *Aspect physique*. Vous n'êtes pas obligé d'attribuer une note à cet Aspect et dans ce cas, vous n'aurez pas à choisir de Bengh en correspondance.

Les Bohémiens que vous allez interpréter sont physiquement un peu au-dessus de la moyenne des profanes. De base, ils sont « Assez » en Fort, Agile, Endurant, Intelligent et Séduisant, sauf dans une où ils sont notés par l'absence d'ad-

L'INITIATION D'UN BOHÉMIEN

La Brume

NOTE D'INITIATION	BRUME
•	Peu Initié
••	Assez Initié
•••	Initié

NOTE : cette étape indique la fonction ésotérique du Bohémien dans sa caravane. Pour la déterminer précisément, reportez-vous aux chapitres de la partie Les Apprentis.

La Kumpania

KUMPANIA	CARACTÉRISTIQUE DOMINANTE
Rôm	Intelligent
Gitans	Fort
Mannush	Endurant
Gypsies	Agile
Tziganes	On ne peut pas créer de personnage de la Kumpania lunaire!

L'ASPECT D'UN BOHÉMIEN

Aspect solaire

Les Bohémiens sont Peu Initiés (Ka-Soleil)

Aspect physique

NOTE DE L'ASPECT PHYSIQUE	NOMBRE DE NIVEAU(X) SUPPLÉMENTAIRE(S) DANS LES CARACTÉRISTIQUES
------------------------------	---

•	1
••	2
•••	3

verbe: « ... ». Cette dernière Caractéristique dépend de la Kumpania de votre Bohémien que vous avez choisie à l'étape précédente.

Vous pouvez modifier certaines Caractéristiques sans pour autant mettre de note d'Aspect physique. Ainsi, vous pouvez augmenter une ou plusieurs d'entre elles, mais vous devez, en

contrepartie, en diminuer une ou plusieurs d'autant de niveaux.

NOTEZ !

- Le niveau d'Initié en Ka-Soleil: Peu Initié.
- La note d'Aspect physique si vous avez décidé de le noter.
- Les Caractéristiques de votre Bohémien.

VOIE OCCULTE

Les Bohémiens qui possèdent la Brume pratiquent tous au moins une forme de magie (cf. *Les Compagnons*).

LA VOIE OCCULTE D'UN BOHÉMIEN

Kumpania et divination

KUMPANIA	DIVINATION	COMP.
Rôm	Augure	Divination (Augure)
Gitans	Cartomancie	Divination (Cartomancie)
Mannush	Géomancie	Divination (Géomancie)
Gypsies	Chiromancie	Divination (Chiromancie)

Les Dons

– Kumpania et Voie occulte

KUMPANIA	VOIE OCCULTE	COMPÉTENCE ASSOCIÉE ⁽¹⁾
Rôm	Conte	Art (Conte)
Gitans	Lames	Art (Peinture)
Mannush	Chant	Art (Chant)
Gypsies	Danse	Art (Danse)

⁽¹⁾ : les Compétences sont précisées à titre indicatif. La note en Voie occulte n'offre aucun niveau dans celles-ci. Pour que votre Bohémien les connaisse, il vous faut leur attribuer des niveaux dans l'étape suivante, Le Passé.

– Sorts connus

NOTE DE LA VOIE OCCULTE	NOMBRE DE SORTS CONNUS
•	4 Sorts de la Voie occulte
••	6 Sorts de la Voie occulte
•••	8 Sorts de la Voie occulte

– Autre Don et Sorts

NOTE DANS UN AUTRE DON	NOMBRE DE SORTS CONNUS DANS CE DON	SEUIL DE DIFFICULTÉ MAXIMUM DES SORTS
•	2 Sorts de la Voie de la Kumpania choisie.	Assez Difficile
••	3 Sorts de la Voie de sa Kumpania	Difficile
•••	4 Sorts de la Voie de sa Kumpania	Très Difficile

Le Boheïm

Tous les Bohémiens connaissent l'Harmonie et le Voyage astral, ainsi que divers pouvoirs qu'ils ont acquis durant leur adolescence.

La divination

Chaque Kumpania a développé une technique de divination que tout Bohémien ayant atteint l'âge adulte possède au moins à Apprenti.

Les Mandalas sont une pratique magique commune à toutes les Kumpania. Ils s'utilisent avec la Compétence « Art (Mandala) ». **Par défaut, en commençant le jeu, un Bohémien ne connaît aucun Mandala.** Vous pouvez néanmoins acheter Art (Mandala) au niveau que vous souhaitez lors de l'étape suivante : Passé.

Les Dons

En offrant la Brume aux Bohémiens, Akhenaton leur a donné plus qu'une essence et chaque Kumpania est parvenue à développer un Don permettant de lancer des Sorts de Brumé.

LA VOIE OCCULTE DE LA KUMPANIA

En choisissant une Kumpania pour votre Bohémien, vous avez aussi choisi sa Voie occulte. Vous devez désormais attribuer une note à la Voie occulte de votre Bohémien afin de déterminer le nombre de Sorts que ce dernier a appris en vous référant à l'encadré. Ensuite, il vous reste à choisir ses Sorts (cf. *Les Compagnons*).

AUTRE DON

Que ce soit pour éviter la consanguinité, instaurer la paix entre deux familles ou par amour, il arrive que des membres de Kumpanyi différentes se marient. Parfois, les fruits de ces unions se voient enseigner les Dons des deux Kumpania.

Ainsi, il vous est possible d'attribuer une note à un autre Don que celui de la Voie occulte de votre Bohémien. Cela signifie que son père ou sa mère vient d'une autre Kumpania.

Évidemment, cette note apporte moins de Sorts à niveau égal que celle en Voie occulte — l'enseignement ne peut être aussi rigoureux et intense que celui reçu pour sa Voie occulte.

LA QIYAS

Quelle que fut, soit ou sera la fin de la campagne Al-Mugawir pour vous, les Bohémiens sont parvenus à maîtriser la Qiyas. Il est donc possible, mais pas obligatoire, d'attribuer une note de Qiyas à votre Bohémien — comme toujours, mettre une note ici implique de choisir une blessure ou un ennemi dans la deuxième partie de la création de personnage.

NOTE À LA QIYAS

NOMBRE DE NIVEAUX DE COMPÉTENCES OCCULTES

•	3
••	6
•••	9

NOTE : Attention ! Les niveaux de Compétences occultes sont à répartir uniquement dans le premier Cercle de la Qiyas.

Si vous attribuez une note à la Qiyas, il vous faut aussi choisir des Résonances et ce autant que votre Bohémien possède de niveaux de Compétences occultes.

NOTE : vous êtes libres de répartir les niveaux de Compétences occultes et de choisir les Résonances, mais vous devez savoir rester logiques. Un Gitan a plus de chance de privilégier le totem du Scorpion que celui de la Biche, au contraire d'un Mannush.

De plus, certains Sorts de ce Don seront trop complexes à appréhender par le Bohémien. La note attribuée à cet autre Don impose aussi une difficulté maximale aux Sorts que peut apprendre votre personnage. Ceci n'est pas dû à la qualité de l'apprentissage, mais au fait que votre Bohémien appartient à une Kumpania bien précise. Son esprit et sa Brume s'en font l'écho ; il lui est quasiment impossible de comprendre toutes les subtilités de penser des autres Kumpanyi.

Évidemment, noter un autre Don vous oblige à choisir une blessure ou un ennemi supplémentaire en correspondance lors de la deuxième partie de la création de votre Bohémien.

NOTEZ !

- La Compétence de divination de la Kumpania de votre Bohémien à A.
- L'Harmonie et le Voyage astral.
- Rien en face de Mandala, votre Bohémien n'en connaît pas encore.
- La note dans la Voie occulte de votre Bohémien, le Don correspondant et les sorts choisis.
- La note dans un autre Don si vous l'avez décidé, les sorts choisis et le niveau de difficulté maximum des sorts de ce Don que votre Bohémien peut apprendre.
- La note de Qiyas si vous avez choisi de la noter et les Résonances choisies.

PASSÉ

Cette étape vous permet de définir les dernières Caractéristiques, les Compétences et les Traditions de votre Bohémien.

LE PASSÉ D'UN BOHÉMIEN

– Sociable?

NOTE DE SOCIABLE	NIVEAU DE SOCIABLE	NOMBRE DE PARENTS RÉVÉLÉS
•	Pas	1
••	Peu	5
•••	Assez	7

NOTE: le nombre de parents révélés inclut votre Bohémien.

– Le Passé rom

PASSÉ ROM	NIVEAUX DE COMPÉTENCES
•	12
••	21
•••	30

NOTE: un niveau de compétence permet d'acquérir une Compétence — pas une Tradition! — à A, deux niveaux, une à C et quatre niveaux, une à M.

– Le Passé occulte

PASSÉ OCCULTE	NIVEAUX DE COMPÉTENCES
•	12
••	16
•••	20

NOTE: un niveau de compétence permet d'acquérir une Tradition à A — pas une Compétence! —, deux niveaux, une à C et quatre niveaux, une à M.

• **Savant**: les Bohémiens reçoivent leur éducation dans leur caravane. Leurs connaissances générales ne sont donc pas celles d'un profane. Votre Bohémien est Peu Savant.

• **Sociable**: les liens entre un Bohémien et sa famille sont très forts. Le *Codex des Bohémiens* vous permet de construire la famille de votre personnage au fil de ses aventures (cf. « Une histoire de famille »).

La note de Sociable détermine le niveau de votre Bohémien dans cette Caractéristique, mais aussi le nombre de parents révélés dans sa famille dès le début du jeu (cf. « Une histoire de famille »).

Le Passé rom

Vous devez maintenant attribuer une note au Passé rom de votre Bohémien. Elle va vous permettre d'acquérir un certain nombre de niveaux de compétences à répartir dans les Compétences de votre Bohémien.

Le Passé occulte

Vous devez maintenant attribuer une note au Passé « occulte » de votre Bohémien. Celle-ci va vous permettre d'acquérir un certain nombre de niveaux de compétences à répartir dans les Traditions de votre Bohémien.

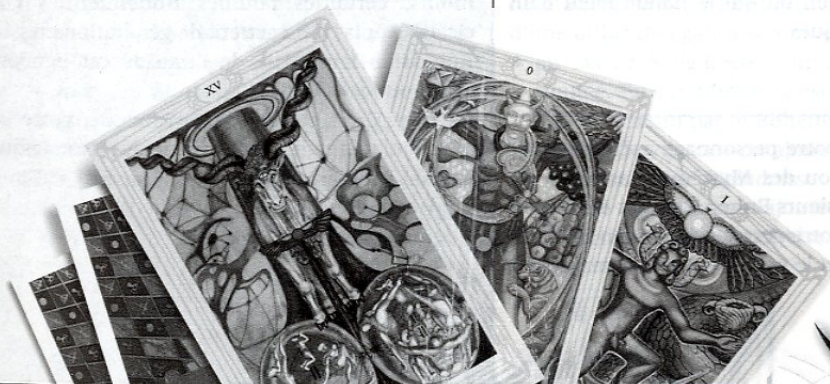
NOTEZ!

- La note et le niveau de la Caractéristique Sociable.
- Que votre Bohémien est Pas Riche et Peu Savant.
- La note de Passé rom et les Compétences choisies.
- La note de Passé occulte et les Traditions choisies.

Les autres Caractéristiques

Les trois Caractéristiques « Sociable », « Fortuné » et « Savant » ne sont pas toutes libres de choix. Les deux dernières sont imposées alors que Sociable est déterminée par une note — et vous demandera donc de choisir une blessure ou un ennemi en conséquence.

• **Fortuné**: les Bohémiens ont pour principe de ne pas s'attacher aux biens matériels. Leur richesse est dans leurs âmes et leurs cœurs, non pas dans leurs portefeuilles. À la création, votre Bohémien n'est Pas Fortuné, mais il pourra acquérir de l'argent auprès de sa famille (cf. « Une histoire de famille »).



LA SAPIENCE ET LE BENGH

ÉTAPES NOTÉES DE LA SAPIENCE

Initiation
Aspect physique (*)
Voie occulte
Qiyas (*)
Autre Don (*)
Sociable
Passé rom
Passé occulte

BLESSURE OU ENNEMI ASSOCIÉ (E)

Blessure Altération ou Ennemi Coupe/Autre
Blessure Mésalliance ou Ennemi Bâton/Autre
Blessure Altération ou Ennemi Épée/Autre
Blessure Altération ou Ennemi Denier/Autre
Blessure Altération ou un Ennemi non encore choisi
Blessure Mésalliance ou Ennemi Profane
Blessure Mésalliance ou Ennemi Profane/Autre
Blessure Altération ou un Ennemi non encore choisi

NOTE : les « (*) » indiquent les notes facultatives.

LE BENGH

Avec l'arrivée d'Orichalka, la météorite en provenance de Saturne, les élus de Del quittèrent les jardins du Boheïm et devinrent les Errants. Un peuple en quête perpétuelle d'une nouvelle terre promise...

Lorsqu'Akhenaton arriva au pouvoir, il appela les Bohémiens auprès de lui et leur donna une mission, un but. Il leur confia aussi la Brume et avec elle l'espoir. Depuis, les Bohémiens marchent aux côtés des Immortels et protègent leurs plus grands secrets.

Être un Bohémien, c'est refuser le mode de vie des *gadje*, l'initiation des Arcanes mineurs et l'insouciance d'une vie sans dangers. La tâche est difficile et elle a un prix !

La Sapience de votre Bohémien est maintenant définie. Il rêve, à raison, d'Ægypta et des scénarios qui l'y conduiront, mais son vécu est marqué en lettres de feu et de sang dans sa Brume. Il vous faut maintenant choisir les blessures et les ennemis de votre *alter ego*, ce que les Bohémiens nomment le Bengh.

Pour chaque note mise lors d'une étape de la Sapience, vous devez maintenant attribuer une blessure ou un ennemi choisi dans les catégories proposées en vis-à-vis de l'étape considérée dans l'encart *La Sapience et le Bengh*. Avant de faire vos choix, vous devez toujours avoir à l'esprit qu'on ne peut pas prendre deux fois la même blessure ou un ennemi de Bengh.

BLESSURES

Altérations

Les altérations sont des blessures qui touchent la Brume du Bohémien ou qui le handicapent dans ses pratiques magiques.

MAHRIMÈ

La caravane de votre personnage a été attaquée par des Templiers ou des Mystères. L'assaut a été repoussé, mais plusieurs Bohémiens ont été blessés par l'Orichalque. Votre personnage en fait malheureusement partie, et le *mahrimè* a déjà commencé à s'insinuer en lui.

Votre Bohémien commence le jeu :

- Pas Impur avec huit « puces » ;
- Peu Impur avec cinq « puces » ;
- Assez Impur avec cinq « puces ».

PEUR RÉMINISCENTE DU MAHRIMÈ

Un contact prolongé avec de l'Orichalque — long séjour en Hadès, prisonnier des Mystes, combat contre un Daimon, etc. — a affaibli la puissance du Boheïm chez votre personnage. Depuis, s'il est blessé par le Ka honni, la peur l'envahit le rendant plus sensible au *mahrimè*.

À chaque « gain » de « puces » d'Impur, vous devez effectuer un test de Brume d'une difficulté égale au niveau d'Impur de votre Bohémien :

- une autre « puce » d'Impur est ajoutée en cas d'Échec et deux en cas de Maladresse ;
- deux « puces » sont ajoutées en cas d'Échec et trois en cas de Maladresse ;
- quatre « puces » sont ajoutées en cas d'Échec et six en cas de Maladresse.

SENSIBILITÉ À L'ORICHALQUE

Un Bohémien conçu par ses parents un jour d'Orichalque naît plus sensible au Ka honni que les autres Errants. Depuis qu'ils l'ont constaté, les membres du peuple de Brume s'interdisent de concevoir des enfants en ces jours honnis. Néanmoins, certaines familles Bohémiennes conservent une cicatrice et la transmettent de génération en génération. Votre Bohémien fait partie de l'une de ces lignées marquées du sceau du *mahrimè*.

Lorsqu'il est blessé par l'Orichalque, votre Bohémien subit automatiquement X point(s) de dégâts magiques supplémentaire(s) — le joueur ajoute X « puce(s) » d'Impur et efface X « puce(s) » de Brume.

- X = 1.
- X = 2.
- X = 4.

PEUR DE L'ORICHALQUE

Peur atavique, traumatisme dû à la transformation d'un parent en *mahrime* ou à un affrontement avec un Daïmon, votre Bohémien a peur de l'Orichalque. Lorsqu'il est en présence du Ka honni — Daïmon, objet d'Orichalque, Talent activé, etc. —, il devient fébrile. Il craint tellement que sa Brume ne se transforme en Vapeur qu'il éprouve des difficultés à la manipuler avec soins.

Lorsque votre Bohémien est à moins de dix mètres d'Orichalque :

- les difficultés de ses Dons sont majorées d'un niveau et les Dons Très Difficiles deviennent impossibles ;
- les difficultés de ses Dons sont majorées de deux niveaux et les Dons Difficiles et Très Difficiles deviennent impossibles ;
- les difficultés de ses Dons sont majorées de trois niveaux et les Dons Assez Difficiles, Difficiles et Très Difficiles deviennent impossibles.

BRUME VAPOREUSE

La pire crainte des Bohémiens n'est pas la mort, loin de là. Elle est le Sombre Tourment, ce mal discret qui nécrose et pourrit leur Brume. Votre Bohémien est déjà atteint par le mal. Sa Brume a commencé à se transformer en Vapeur — il garde toutefois son niveau d'Initié (Brume).

Votre Bohémien commence le jeu avec une Brume :

- Pas Vaporeuse et cinq « puces » ;
- Peu Vaporeuse et une « puce » ;
- Peu Vaporeuse et neuf « puces ».

SAPMULO

Votre Bohémien a dû affronter un Selenim. Celui-ci était peut-être un de ces Maudits pervers et sadiques ou peut-être est-ce votre personnage qui a une haine inextinguible envers les Immortels maudits. Quoi qu'il en soit, votre personnage a été gravement blessé et le *sapmulo* a d'ores et déjà commencé son lent et insidieux travail de sape pour le faire succomber au Sombre Tourment.

Votre Bohémien commence le jeu :

- Pas Maudit avec huit « puces » ;
- Peu Maudit avec cinq « puces » ;
- Assez Maudit avec cinq « puces ».

SENSIBILITÉ À LA LUNE NOIRE

La Lune Noire peut corrompre les Pentacles et assimiler le Ka-Soleil. Elle est le Ka insidieux par excellence. Né sous le signe du *sapmulo* — une nuit de pleine lune — ou par la faute d'une faiblesse atavique, votre Bohémien est particulièrement sensible à la Lune Noire.

Lorsqu'il est affecté par le Ka-Lune Noire, votre Bohémien subit automatiquement X point(s) de dégâts magiques supplémentaire(s) — le joueur ajoute X « puce(s) » de Maudit et efface X « puce(s) » de Brume.

- X = 1.
- X = 2.
- X = 4.

PEUR DE LA LUNE NOIRE

Si tous les Bohémiens ne haïssent pas ceux qui portent le Ka-Lune Noire, tous craignent sa morsure. Certains ont été traumatisés en voyant un membre de leur caravane devenir *sapmulo*, d'autres lorsqu'ils étaient enfant en écoutant un des nombreux contes utilisés pour mettre en garde contre le Ka maudit. Votre Bohémien fait partie de ces Errants. Il a si peur du Ka-Lune Noire que sa présence le perturbe dans la manipulation de sa Brume.

Lorsque votre Bohémien est à moins de dix mètres d'une source maudite importante, voyage dans une Anti-Terre, proximité d'un Domaine, d'un objet ou d'une créature maudite agressive — des Entités guerrières ou un couteau d'ombre par exemple, mais pas un Selenim non agressif :

- les difficultés de ses Dons sont majorées d'un niveau et les Dons Très Difficiles deviennent impossibles ;
- les difficultés de ses Dons sont majorées de deux niveaux et les Dons Difficiles et Très Difficiles deviennent impossibles ;
- les difficultés de ses Dons sont majorées de trois niveaux et les Dons Assez Difficiles, Difficiles et Très Difficiles deviennent impossibles.

PEUR RÉMINISCENTE DU SAPMULO

Un contact prolongé avec le Ka-Lune Noire a rendu votre Bohémien perméable au Champ fuligineux. Peut-être est-ce dû à un séjour dans un Royaume maudit ou à une séquestration par un Selenim. Quoi qu'il en soit, le souvenir de ces événements est des plus pénibles pour votre Bohémien. Lorsqu'il est blessé par le Ka-Lune Noire, il risque de se laisser submerger par la peur, laissant ainsi le champ libre au *sapmulo*...

Lorsque votre Bohémien « gagne » une « puce » de Maudit, vous devez effectuer un test de Brume d'une difficulté égale à son niveau de Maudit :

- en cas de Maladresse, une autre « puce » est ajoutée. En cas d'Échec, c'est un simple malaise qui est ressenti par le Bohémien ;
- une autre « puce » est ajoutée en cas d'Échec et deux en cas de Maladresse ;
- deux « puces » sont ajoutées en cas d'Échec et trois en cas de Maladresse.

OUBLIÉ DU BOHEÏM

Votre Bohémien n'est pas né sous une bonne étoile. Il a éprouvé les pires difficultés à traverser son Astral intérieur (cf. *La Révélation*) et à pénétrer la forteresse d'or et de lumière. Depuis, il manque de foi dans le Boheïm et cela se traduit par des difficultés à manipuler la Brume.

Lorsque votre Bohémien utilise sa Brume, vos chances de commettre une Maladresse sont augmentées. Vous commettez une Maladresse en obtenant :

- « 19 » ou « 20 » à tout test de Brume ;
- « 18 », « 19 » ou « 20 » à tout test de Brume ;
- « 17 », « 18 », « 19 » ou « 20 » à tout test de Brume.

OUBLIÉ D'AKHENATON

Enfant turbulent ou attiré par le mode de vie des *gadje*, votre Bohémien n'a jamais vraiment été attentif à l'enseignement occulte des Bohémiens.

Il commence le jeu avec moins de Brume que ce que vous avez choisi lors de l'étape Initiation.

- Le Bohémien a cinq « puces » de Brume en moins.
- Le Bohémien a dix « puces » de Brume en moins.
- Le Bohémien a quinze « puces » de Brume en moins.

NOTE : il est bien évidemment impossible de prendre cette blessure à « ••• » si votre Bohémien n'est pas au moins Assez Initié en Brume.

FAMILLE RESTREINTE

Hasard génétique ou hécatombe due à l'acharnement d'un Arcane mineur, la famille de votre Bohémien est restreinte.

- Vous ne pouvez pas activer plus de cinq membres de la famille de votre Bohémien — ceux qui décèdent restent comptabilisés.
- Vous ne pouvez pas activer plus de deux membres dans la famille de votre Bohémien — ceux qui décèdent restent comptabilisés.
- Vous ne pouvez activer aucun membre dans la famille de votre Bohémien.

MIROIRS TROMPEURS

Cette blessure est réservée aux Bohémiens Qiyasim.

Timide et réservé ou peut-être impulsif, fier et rancunier, votre Bohémien a toujours eu des difficultés à s'ouvrir entièrement aux autres. S'il avait fini par assumer ce problème dans sa vie de tous les jours, cela le pèse aujourd'hui dans sa pratique de la Qiyas car il a des difficultés à conserver les liens qui l'unissent à ses Miroirs.

MIROIRS TROMPEURS

RÉSONANCE	MODIFICATEURS MIROIRS TROMPEURS À		
	« • »	« •• »	« ••• »
Première	-2	-2	-1
Deuxième	-1	-1	0
Troisième	0	0	+1
Quatrième	0	+1	Impasse ombreuse
Cinquième	+1	+1	n.a.
Sixième	+1	Impasse ombreuse	n.a.
Septième	+2	n.a.	n.a.
Huitième	Impasse ombreuse	n.a.	n.a.

SYMBOLIQUE TROMPEUSE

Cette blessure est réservée aux Bohémiens Qiyasim.

Votre Bohémien est réfractaire à l'enseignement de la Qiyas. Il est tellement imprégné de l'idéologie et de la vision du monde de sa Kumpania qu'il lui est impossible d'adhérer à celles de certains Cardinaux.

- Un des cinq Cardinaux est interdit au Bohémien.
- Deux des cinq Cardinaux sont interdits au Bohémien.
- Trois des cinq Cardinaux sont interdits au Bohémien et ce dernier ne pourra donc jamais atteindre le deuxième Cercle de la Qiyas.

Mésalliances

Les mésalliances sont des blessures qui affectent la vie sociale de votre Bohémien et parfois sa vie occulte...

TOUS ÉGAUX

Un jour, un membre de votre caravane succomba au Sombre Tourment et c'est votre Bohémien qui le tua. Cet acte est resté gravé dans sa mémoire et le hante continuellement. Depuis, il se refuse à tuer les *mahrimè* et les *sapmulo* et essaye même de les aider.

- Le Bohémien essaye toujours d'aider les *sapmulo* ou les *mahrimè* si cela ne le met pas en danger.
- Le Bohémien essaye toujours d'aider les *sapmulo* ou les *mahrimè* même si cela le met en danger.
- Lorsqu'un *sapmulo* ou un *mahrimè* est en danger, le Bohémien se met en colère et cherche à en découdre avec celui ou ceux qui le menace(nt). Il ira jusqu'à le(s) tuer s'il(s) lui fait (font) du mal.

AMOUR COMPLEXE

Votre Bohémien est tombé amoureux d'un *gadgo* ce qui n'est ni du goût de sa famille, ni de celui de sa Kumpania.

- L'amant de votre Bohémien est Apprenti dans un Arcane mineur — et ne compte pas le quitter! Cet amour interdit n'a pas encore été découvert.
- L'amant de votre Bohémien est Compagnon dans un Arcane mineur — et ne compte pas le quitter! Cet amour interdit a été découvert par sa famille qui fait son possible pour le lui faire oublier.
- L'amant de votre Bohémien est Maître dans un Arcane mineur — et ne compte pas le quitter. De plus, votre caravane connaît son existence et est bien décidée à vous séparer. Sa mise à mort n'est pas exclue...

PARENT ENNEMI

Le parent de votre Bohémien a...

- disparu un beau jour. Tous dans la caravane savent qu'il a rejoint un Arcane mineur. Ceci a jeté l'opprobre sur votre famille qui sans être exclue est peu considérée par les autres Bohémiens de la Kumpania.
- trahi sa Kumpania en rejoignant un Arcane mineur et a été condamné à mort par contumace par le kriss — le tribunal de justice des Bohémiens. Toutes les Kumpanyi savent cela et la famille de votre personnage est peu considérée par les autres. Bien sûr, votre Bohémien a de la rancoeur contre ce parent, mais pourra-t-il le rencontrer un jour?
- trahi sa Kumpania et a tué — ou fait tuer — de nombreux Bohémiens en rejoignant les rangs d'un Arcane mineur. Il a été condamné à mort par le kriss par contumace. Non seulement, les Kumpania considèrent très mal votre famille depuis cela, mais ce parent a émis le désir de se venger de sa caravane un jour prochain...

Ennemis profanes

De tous temps le peuple élu a eu des ennuis avec les autorités profanes: interdits de rassemblements, souvent traqués, parfois mis en esclavage... Les Bohémiens n'échappent pas à ces problèmes malgré le don de la Brume.

RECHERCHÉ PAR LA POLICE

Votre personnage est recherché par les autorités profanes.

- Le délit n'est pas très grave — vol, trafic de montres national, etc. —, mais le Bohémien a intérêt à se faire tout petit dans le pays où il est recherché — pays à choisir en accord avec le MJ.
- Le délit est suffisamment important — crime organisé, trafic international, meurtre, etc. — pour que les douanes et de nombreux commissariats du pays soient à la recherche de votre Bohémien. Le pays en question est choisi par le MJ qui ne doit pas hésiter à en prendre un où se dérouleront de nombreux scénarios.
- Le délit est très grave — meurtres de personnalités ou de représentants de la loi, organisation d'un réseau d'escla-

vagisme, etc. — et des services de police internationaux, Interpol par exemple, sont à sa recherche.

PRIKAZA

La caravane de votre Bohémien doit avoir le mauvais œil. En effet, les autorités locales refusent systématiquement qu'elle s'arrête sur les terrains de leur commune...

- La caravane du Bohémien ne peut rester plus de cinq jours au même endroit sans être expulsée par les autorités. De plus, lorsqu'il croise des représentants des forces de l'ordre, il a une chance sur deux d'être contrôlé.
- Idem, mais la caravane ne peut rester plus de cinq jours et le Bohémien est contrôlé dans quinze cas sur vingt.
- Idem, mais la caravane ne peut rester plus d'un jour, le Bohémien est irrémédiablement contrôlé et les policiers sont toujours très suspicieux à son égard.

TRAQUÉ PAR DES NÉO-NAZIS

Lors d'un arrêt dans un pays quelconque — à décider en accord avec le MJ —, certains membres de votre caravane ont été attaqués par des néo-nazis. Plus de peur que de mal, puisque votre personnage est intervenu à temps, mais ces individus — de simples profanes contrairement à ce que pensent certains Bohémiens — comptent bien se venger le jour où la caravane repassera près de chez eux ce qui bien sûr ne saurait plus tarder...

- Ils sont cinq ou six à être prêts à en découdre. Ils n'ont pas vraiment de plan, mais un tabassage en règle, quelques tortures ou un viol collectif sont dans leurs cordes et un accident est si vite arrivé...
- Les néo-nazis sont prêts à incendier le camp pour assouvir leur vengeance. Ils sont nombreux, armés et bien entraînés.
- C'est après toute la caravane qu'en ont les néo-nazis. Nombreux et organisés, ils ont des contacts dans la justice et les forces de l'ordre et retrouveront sans peine ceux qu'ils recherchent. Leur but n'est pas d'en tuer quelques-uns, mais tous...

ENNEMIS

Les ennemis sont des Chutes particulières car ce sont des groupes très puissants, curieux et informés de l'existence des Bohémiens — mais pas de la Brume ! Ils les traquent, souvent pour les tuer, parfois pour obtenir des renseignements des Immortels ou piller leurs connaissances. Les ennemis des Bohémiens sont très semblables à ceux des Immortels. Certains affrontements peuvent remonter à plusieurs siècles, la caravane de votre Bohémien croisant et affrontant régulièrement une même faction occulte. D'autres n'ont que quelques années et c'est bien votre Bohémien qui en est responsable. Comme chez les Immortels, collaborer avec un Arcane mineur n'est jamais bien vu par les autres Bohémiens et être pourchassé par une de leurs factions met en péril sa famille et sa caravane...

Arcanes mineurs

Les ennemis Arcanes mineurs sont identiques à ceux des Immortels (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 91-94). Il vous suffit de les adapter aux Bohémiens pour les rendre viables. Pour exemple, voici un résumé des trois types de Chutes de chaque Arcane mineur adaptés aux Bohémiens.

- **Vengeance**: votre Bohémien ou un de ses ancêtres a déjoué les plans d'une faction d'un Arcane mineur. Depuis, lui ou sa caravane sont traqués. La note indique l'initiation de la faction (cf. *Les Arcanes mineurs*) — « • » Apprenti, « •• » Compagnon et « ••• » Maître.
- **Dettes**: votre Bohémien ou un de ses ancêtres a été sauvé par une faction des Arcanes mineurs. Celle-ci ne l'a pas oublié et compte bien se rappeler au bon souvenir de votre Bohémien. La note indique la difficulté ou les dangers du « remboursement ».
- **Collaboration**: votre Bohémien ou un de ses ancêtres a aidé, et aide peut-être encore, une faction des Arcanes mineurs ce qui bien sûr n'a pas été du goût de tous. Les ennemis de cette faction sont peut-être à la poursuite de votre personnage, à moins que ce soit la Maison-Dieu ou même des Gitans obéissant au kriss... Si vous choisissez cet ennemi à « ••• », votre Bohémien est un initié de l'Arcane mineur en question.

Autres ennemis

DETTE

Votre Bohémien a une dette envers une puissante faction d'Immortels ou une Figure. Peut-être est-ce lui qui l'a contractée ou peut-être remonte-t-elle à plusieurs générations ? Elle peut concerner un Arcane Majeur, le 666, un membre du Glorieux Alliage, Salomon, Apollon, etc. Quoi qu'il en soit, ceux envers qui la dette a été contractée viendront un jour la réclamer.

- La dette contractée n'est pas vraiment importante. Le Bohémien devra donner une information sur un événement occulte. Néanmoins, ce n'est pas lui qui décidera de l'événement en question...
- La dette contractée est assez importante. Le Bohémien devra rendre un service qui risque de le mettre en danger, lui et sa famille. Il devra par exemple voler un ouvrage ésotérique à une autre faction occulte, escorter une personnalité d'une fraternité ennemie des Bohémiens, servir de médiateur entre deux factions ennemies, etc.
- La dette contractée est très importante. Pour la rembourser, le Bohémien devra engager sa vie et peut-être celle de certains membres de sa caravane...

RECHERCHÉ

De puissants Immortels recherchent votre Bohémien, car il, ou l'un de ses ancêtres, a trahi l'un de leurs secrets. Ils peuvent être dignitaires d'Arcane(s) Majeur(s) ou du Culte de Lilith, Figures, etc. Votre personnage cherche à les éviter.

- Le Bohémien a par exemple dérobé une relique à la Maison-Dieu. Il en avait besoin et il lui serait peut-être possible de justifier son acte. Quoi qu'il en soit, il hésite car ses Adoptés ne sont pas réputés pour leur compassion.
- Pris en flagrant délit d'espionnage pour le compte d'une personnalité du monde occulte, votre Bohémien a dû mettre hors d'état de nuire celui qui révéla sa forfaiture. Depuis, des Immortels le pourchassent. S'il est rattrapé, il devra se mettre à leur service durant plusieurs années.
- Le Bohémien a commis une terrible erreur... Il est responsable de la mort de plusieurs Immortels. Il a en effet attiré l'attention de Templiers ou de Mystes qui ont tué ou transformé en Homoncules ces derniers. Sa responsabilité a été démontrée et la Justice le poursuit pour l'exécuter.

FIGURE ENNEMIE

Votre Bohémien ou l'un de ses ancêtres a irrité une personnalité du monde occulte, une Figure. Cet Immortel n'a pas oublié l'affront et quelle que soit la personne qui en est à l'origine, c'est à votre personnage qu'il en veut aujourd'hui !

- Le Bohémien ou un de ses ancêtres a contredit cette personnalité lors d'une assemblée d'Immortels et de Bohémiens, et il a remporté la joute orale qui s'ensuivit. Cet adversaire en a gardé du ressentiment : il a en tête l'idée de lui faire payer l'affront.

- Le Bohémien ou un de ses ancêtres s'est opposé au plan majeur d'une Figure. Celle-ci en a gardé un sentiment d'hostilité à son égard. Son existence peut être en danger si cela sert les intérêts de ce personnage.
- Cette Figure hait votre personnage et déploie des trésors d'ingéniosité pour assouvir son désir de vengeance : elle lui causera des ennuis dans presque tous les scénarios que vous fera jouer votre MJ.

ENNEMIS BOHÉMIENS

Votre Bohémien a commis une erreur qui a attiré la vindicte d'une Kumpania.

- L'erreur du Bohémien n'est pas énorme. La Kumpania lui en tient toutefois rigueur ce qui risque de lui poser des problèmes de crédibilité à l'occasion d'un rassemblement de Bohémiens ou d'un Conclave.

- L'erreur du Bohémien a fait s'effondrer les plans d'une caravane importante. La Kumpania de cette dernière refuse de l'accueillir, lui ou un membre de sa famille, dans leurs caravanes ou leurs campements. De plus, elle refusera de lui porter assistance et peut se montrer particulièrement agressive à son égard.
- L'erreur du Bohémien a causé la mort d'autres membres du peuple de Brume. Il a été condamné à mort par le Kriss et est traqué par des Gitans.



La Révélation

« L'Apocalypse est un Anaphé, incertaine par nature, mais inéluctable par essence. Elle est une ère de mystères, mais surtout de troubles qu'aucun ne peut imaginer, ni les Princes chimériques, ni les Princes, ni les Agarthiens, ni même les Couronnés du Monde. L'Apocalypse est une période de transition. Avec elle, de nouveaux rapports de force émergeront car son nom est Révélation. »

Extrait du monologue d'un Mannush à des Immortels, Lyon, 1999

L'ASTRAL INTÉRIEUR

Les Bohémiens sont les premiers à avoir découvert l'existence de l'Astral intérieur (cf. *Le Codex des Ar-Kaïm*). Avant de se voir enseigner les techniques du voyage astral, la conception de la Nef ou de la Boussole, les jeunes Bohémiens se doivent de parcourir leur Astral intérieur et de triompher de ses épreuves. En effet, ils ne seront considérés comme des enfants du Boheïm que lorsqu'ils seront parvenus à pénétrer leur forteresse d'or et de lumière — qui par ailleurs est environnée d'un léger brouillard scintillant : la Brume.

LES GAINS

Lorsque vous créez un personnage Bohémien, celui-ci a déjà traversé son Astral intérieur. Voici les avantages que cela lui procure :

- **en triomphant de ses ténèbres intérieures** : le jeune Bohémien a gagné en sang-froid et en maîtrise de soi. Les difficultés des tests de Surprise sont minorées d'un niveau. De plus, quelle que soit la situation, le joueur l'interprétant a toujours le droit à un test de Surprise.
- **en traversant son Archipel intérieur** : le jeune Bohémien est désormais capable de parler à ses ancêtres par le biais des brumes du passé (cf. « Les Dons du Boheïm »). De plus, ces derniers

LES TALENTS DE L'ÉPINE SOLAIRE

- **Activer un Talent lié à l'Épine solaire** : le Bohémien entre dans une transe qui dure un tour par niveau du Talent activé — de un à trois. Le joueur effectue un test de Brume modifié par son niveau dans le Talent d'une difficulté qui dépend du niveau auquel le Talent est activé — Assez Difficile pour le niveau Apprenti, Difficile pour le Compagnon et Très Difficile pour le Maître. En cas d'Échec, le Bohémien ne peut réessayer d'activer ce Talent pendant une heure. En cas de Maladresse sur un tel test, le joueur ajoute entre une et trois « puces » de Vaporeuse — une si son personnage activait un Talent au niveau A, deux si c'était un Talent au niveau C, etc.
- **Le coût** : activer un Talent ne coûte rien aux Bohémiens.
- **Apprendre et augmenter les niveaux des Talents** : le joueur doit dépenser 3 PdA pour que son Bohémien acquiert le niveau A dans un Talent, 6 PdA pour le niveau C et 10 PdA pour le niveau M.
- **Les rituels de l'Épine solaire** : les Bohémiens n'ont pas accès aux rituels développés par les Ar-Kaïm (cf. *Le Codex des Ar-Kaïm*, p. 37).

peuvent lui transmettre certains de leurs souvenirs. Cela se rapproche bien évidemment des effets Mnémos, mais le Bohémien a bien conscience que ce ne sont pas ses propres souvenirs. Ceux-ci se manifestent seulement s'il y a un Akasha à proximité — presque partout donc, mais jamais dans les Anti-Terres ou tout autre endroit dominé par le Ka-Lune Noire ou l'Orichalque. En effet, ces souvenirs sont composés de Brume et voyagent jusqu'au Bohémien depuis Égypta via les Akasha.

- **en pénétrant dans la forteresse d'or et de lumière** : le jeune Bohémien découvre son Épine solaire et prend conscience de ce qu'est le Boheïm. Il acquiert les Talents de l'Espace et du Temps liés à l'Épine solaire au niveau Apprenti (cf. *Le Codex des Ar-Kaïm*, pp.34-35).

LE DEVENIR DU PLAN SUBTIL INTÉRIEUR

Lorsqu'un Bohémien prend conscience du Boheïm, un nouvel Akasha rejoint la trame astrale. Ce Plan subtil presque vierge est issu de l'Astral intérieur de l'Errant et ce dernier va devoir le modeler et le cultiver afin qu'il complète le grand œuvre des Bohémiens : Égypta.

- **La Prénance de départ** : par défaut, l'Akasha intérieur d'un Bohémien est Peu Prégnant, mais le joueur doit ajouter les notes qu'il a attribuées lors de l'étape Passé de la création de personnage — c'est-à-dire les notes de Sociable, Passé rom et Passé occulte. Cette somme est transformée en « puces » de Prégnant de l'Akasha intérieur du Bohémien — celui-ci est donc Peu Prégnant avec entre trois et neuf « puces ».

- **Les Terres gastes** : au début du jeu, le nombre de « puces » de Honni de l'Akasha est égal à la somme des notes de Chutes du Bohémien — pour mémoire, la première « puce » de Honni rend l'Akasha Peu Honni avec une « puce » ; il suffit donc de onze « puces » ou onze « points » de Chute pour que l'Akasha soit Assez Honni.

- **L'évolution de l'Akasha** : ce Plan subtil est le reflet de ce qu'est le Bohémien et de ce à quoi il aspire, mais aussi de ses doutes, ses peurs et ses blessures. Les Terres gastes évolueront donc en fonction de ces dernières — il est toutefois possible d'effectuer le rite lustrale (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 128).

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 du caractère de la Kumpania de son Bohémien, et le MJ doit tenir compte de ses aventures.

Voici quelques exemples de situations permettant l'évolution des paramètres du Plan subtil :

- Révéler un membre de la famille du Bohémien : + 1 « puce » de Prénant ;
- Le Bohémien raconte une de ses aventures sous forme d'un conte lors d'une veillée bohémienne : + 1 « puce » de Prénant ;
- Le Bohémien a permis la résolution d'une énigme ou d'un problème qui a aidé le peuple du Boheïm : + 1 « puce » de Prénant ;
- Le niveau de Maudit, d'Impur ou de Brume Vaporeuse du Bohémien augmente : + 1 « puce » de Terres gastes.
- **L'ancrage à Ægypta** : lorsque l'Akasha devient Très Prénant, il rejoint Ægypta. Ce qui se passe ensuite est une autre histoire...



LES ARCS HISTORIQUES

Y eut-il une explosion primordiale ? L'Iz 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 le passé, le présent et le futur. Et comme tous les monarques, 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, l'arc de l'Errance éternelle, l'arc du Trône d'Or, l'arc de l'Hédoniste, l'arc du Sceau transcendant, l'arc de l'Orgueil immanent et l'arc de l'Authentique Fidélité. Les événements s'organisent autour de ces courants et trouvent alors une cohérence qui dépasse les perceptions des profanes comme des initiés.

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

Depuis l'exil d'Égypte, les Bohémiens connaissent l'existence des arcs historiques. Guidés par le Boheim, leur errance les a bien souvent menés sur leurs traces, dans des lieux et à des périodes clefs de l'histoire. Les Bohémiens ne sont pas pour autant les valets des arcs historiques. Si ces derniers impulsent l'histoire, ils ne peuvent rien imposer. Ce sont les Errants qui choisissent de les suivre en prenant les routes qui leur sont liées...

VOTRE BOHÉMIEN ET LES ARCS HISTORIQUES

VOTRE BOHÉMIEN EST

IL PEUT ÊTRE MARQUÉ PAR L'ARC

Rôm
Gypsie
Mannush
Gitan
Qiyasim

de l'Orgueil Immanent ou du Sceau Transcendant
de l'Authentique Fidélité ou du Trône d'Or
du Sceau transcendant ou de l'Authentique Fidélité
de la Conquête
de la Conquête, du Trône d'Or ou de l'Orgueil immanent

L'arc de l'Errance éternelle est par ailleurs ouvert à tous les Bohémiens.

NOTE : un Bohémien possédant un autre Don que celui de sa Kumpania peut être marqué par un des arcs associés à la Kumpania de ce Don. L'arc de l'Hédoniste est associé à ceux qui ont succombé au Sombre Tourment, il n'est pas disponible à la création d'un Bohémien.

VOTRE PERSONNAGE ET LES ARCS HISTORIQUES

Tout au long de son histoire, la caravane de votre Bohémien a suivi un ou plusieurs arcs historiques. Lui-même porte leur empreinte dans sa Brume. Ce n'est pas une marque du destin, mais un simple signe. Libre au Bohémien de le suivre ou non.

- **Combien de points de Passé ?** Vous avez autant de points de Passé que votre Bohémien possède de Chutes plus deux.
- **Des points de Passé, pour quoi faire ?** Ces points de Passé vous permettent d'acquérir des avantages : des Compétences et des Traditions — 1 point de Passé pour une acquisition au niveau Apprenti, 2 pour passer d'Apprenti à Compagnon, 4 de Compagnon à Maître —, des sorts, des factions alliées — que vous ou votre caravane avez croisées par le passé, sont-elles toujours des alliées ? —, des artefacts, des Akasha — la localisation et le fonctionnement d'une Porte — et des Figures alliées. Ces avantages sont choisis parmi des listes rattachées aux arcs historiques.
- **Comment faire ?** Dans les pages suivantes, vous trouverez, arc par arc, les différents avantages que vous pouvez acquérir. Vous ne pouvez piocher librement dans tous les arcs. En effet, votre Bohémien n'est pas marqué par les sept arcs historiques. Les victimes du Sombre Tourment sont les seuls Errants marqués par l'arc de l'Hédoniste par exemple.

À PROPOS DES FIGURES

Les Figures sont des personnages de premier plan de Nephilim : Révélation. Elles sont impliquées dans des intrigues occultes de la plus haute importance. Si vous en choisissez une avec vos points de Passé, elle ne se déplacera pas à la moindre des demandes de votre personnage — même si à votre niveau cela vous semble essentiel, elle pourrait en effet mettre en péril des intrigues qui dépassent l'imagination ! Les Figures ne sont pas — enfin pas toutes ! — douées d'ubiquité : même si elles décident de répondre à votre appel — directement ou en vous adressant un message —, il leur faudra certainement du temps.

Pour savoir quels arcs historiques peuvent marquer votre Bohémien, reportez-vous à l'encart *Votre Bohémien et les arcs historiques*.

NOTE : vous pouvez aussi choisir pour chaque arc des avantages alliés, artefacts, Akasha et Figures parmi ceux développés dans Le Codex des Nephilim. Ce supplément n'est pas pour autant nécessaire à la création d'un personnage Bohémien.

L'ARC DE LA CONQUÊTE

Du bruit et de la fureur... De l'énergie et de l'action... L'arc de la Conquête a enflammé l'Histoire invisible. Il enflamme aujourd'hui les Guerres de l'Apocalypse ! Les DraKaon émergent de leurs antres, les Primordiaux sortent des Anti-Terres qui les avaient accueillis, les Templiers et les créatures du Diable envahissent les Plans subtils et détruisent les Akasha ! Les veines de la Terre se remplissent de sang, de Ka et de Brume.

L'arc de la Conquête est associé aux Gitans car ils sont la Kumpania du Feu, les guerriers des Bohémiens. Il est aussi lié aux Qiyasim car l'apprentissage de cette Science occulte est un combat de tous les jours pour ne pas sombrer au chant des sirènes solaires et oublier le Boheïm et la Brume. Enfin, l'arc de la Conquête est associé aux quelques Bohémiens qui ont rejoint un Arcane mineur. En effet, avoir fait ce choix ne peut être que le résultat d'un âpre combat : combat contre soi-même et ses principes ou combat contre l'ordre établi par Akhenaton.

Quoi qu'il en soit, si votre Bohémien est marqué par cet arc, il se considère en guerre. Contre qui est une autre histoire qu'il vous revient de définir.

AVANTAGES

Compétences

Armes	1/2/4
Arts Martiaux	1/2/4
Esquive	1/2/4
Lancer	1/2/4
Survie (au choix)	1/2/4

Traditions

Arcane Majeur (Empereur)	1/2/4
Arcane Majeur (Pape)	1/2/4
Arcane Majeur (Force)	1/2/4
Arcane mineur (Bâton)	1/2/4

Sorts

Une Lame Pas ou Peu Difficile	1
Une Lame Assez Difficile ou plus	2
Une Résonance de Premier Cercle	1

Alliés

La Compagnie de l'Or	2
La Maison-Dieu	2
L'Empereur	2
Une faction des Arcanes mineurs (*)	2/4/6

Artefacts

L'anneau qui arme le Nord	2
La rivière de métal	2

Akasha

L'aube de la guerre	2
---------------------	---

Figures

Salomé	5
Une Figure d'un Arcane mineur	5
Le Cavalier de la Conquête	5

(*) : cet allié ne peut être choisi que par un initié d'un Arcane mineur. Les coûts correspondent respectivement à une faction Apprenti, une Compagnon et une Maître (cf. Les Arcanes mineurs).

ALLIÉS

- **La Compagnie de l'Or** est une faction de la Force qui combat les initiés humains utilisant des Homoncules ainsi que les « aberrations » — humains possédant un ou plusieurs Éléments ou effets-Dragon pluri-élémentaires par exemple. Dirigée par le Satyre Gauvain, cette Compagnie n'est pas des plus fines, mais elle peut s'avérer un allié de poids dans les Guerres de l'Apocalypse. La Force hésite à étendre ses attributions aux rejets du 666 et aux Selenim greffés (cf. *Le Codex des Selenim*).
- **La Maison-Dieu** a la lourde charge de protéger les Immortels et leur savoir. Ses Adoptés sont donc en première ligne de la guerre opposant les Immortels aux Arcanes mineurs. Considérée comme fasciste par une certaine catégorie d'Immortels — souvent ceux qui se sont attachés aux humains —, la Maison-Dieu reste néanmoins un des Arcanes Majeurs les plus puissants. Les alliances avec les Gitans sont naturelles aux deux partis et ont tendance à être de plus en plus nombreuses.
- **L'Empereur** vise la conquête matérielle du monde par le biais du contrôle des finances et des sociétés. De nombreux Immortels pour qui seule la quête de Sapience est véritablement importante leur reprochent cette orientation. Les Bohémiens ne s'alignent pas sur cet avis. Eux vivent au milieu des profanes et l'Empereur peut leur être d'une aide précieuse. En effet, qui mieux que le quatrième Arcane Majeur peut faire sauter les interdictions de campement proclamées par les autorités profanes, manipulées ou non par les Arcanes mineurs ?
- **Une faction d'un Arcane mineur** est un allié ambigu à définir par le MJ sur proposition du joueur...

ARTEFACTS

- **L'anneau qui arme le Nord** est un anneau ouvragé serti d'une améthyste. Il a vraisemblablement été conçu en Scandinavie. Il abrite l'Invocation « L'Améthyste revêtue de flammes qui arme le Nord » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 185). Pour activer l'anneau, il suffit de la presser contre son front en prononçant dans n'importe quelle langue le nom de l'Invocation. Elle a une réserve de quatre « puces ».
- **La rivière de métal** est un collier serti d'une grappe de billes métalliques. Il existe une vingtaine d'exemplaires de cet objet. Ils ont été conçus par un Nephilim exilé aux États-Unis d'Amérique durant la Guerre de sécession et qui s'est pris d'affection pour un groupe d'esclaves. Les artefacts leur ont permis de combattre leurs maîtres. La rivière de métal contient la Formule « La puissance métallique » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 193) et s'active en pressant très fort la grappe de billes métalliques — le MJ peut exiger un test de Fort Pas Difficile. L'artefact contient une réserve de trois « puces ».

AKASHA

- **L'aube de la guerre** est un Akasha (Écume Assez Prénante) né du sentiment de guerre imminente. Il n'est pas une Anti-Terre car ce n'est pas la peur de la guerre qui en est à l'origine, mais l'échauffement des cœurs et la galvanisation des esprits. Il est composé de villages et de cités de toutes époques et de toutes régions se préparant à une guerre, un siège ou une campagne. Partout, des hommes, parfois des femmes et quelquefois des enfants, s'entraînent au maniement des armes ou à la stratégie guerrière. L'Akasha est donc un lieu idéal pour trouver un maître d'armes. De plus, le temps s'y écoule deux fois plus vite que dans le monde profane — ce qui divise par deux les temps d'entraînement. Aucune Porte ne relie le Plan subtil au monde profane en permanence, mais certaines se manifestent lors de préparatifs de guerre. Si un joueur choisit cet Akasha, son Bohémien connaît les routes permettant de s'y rendre de manière onirique.

FIGURES

- **Salomé**: la sauvage Princesse chimérique des Gitans peut être appelée en effectuant une danse brûlante de sensualité sous le soleil, un jour dominé par le Feu. Un test de Séduisant Pas Difficile modifié par Art (Danse) est nécessaire.
- **Une Figure d'un Arcane mineur**: elle ne peut être ni Tubalcaan, ni Prométhée, ni un Titan, ni Ram. Le moyen pour la contacter a été décidé par le Bohémien et la Figure — c'est-à-dire par un accord entre le joueur et le MJ.
- **Le Cavalier de la Conquête** (cf. *Le Livre du meneur de Jeu*, p. 259) : il peut être appelé en versant le sang d'un ennemi dans une terre fertile en suivant un motif compliqué signifiant Conquête en Énochéen.

L'ARC DE L'ERRANCE ÉTERNELLE

Le vent de l'Errance éternelle souffle sur les temps présents : il est le lien entre le passé et l'avenir, l'initiation et le doute.

L'errance des Bohémiens est sur le point de s'achever. La Révélation est à la croisée des chemins et un monde nouveau émergera des Guerres de l'Apocalypse. L'arc de l'Errance éternelle est associé à tous les Bohémiens car ils sont l'incarnation de l'errance. L'errance volontaire et non celle de ceux qui sont perdus. De tout temps, les Bohémiens ont su que leurs routes s'achèveraient ici et maintenant.

AVANTAGES

Compétences

Connaissance (au choix)	1/2/4
Survie (au choix)	1/2/4

Traditions

Plans subtils (au choix)	1/2/4
Arcane Majeur (Ermite)	1/2/4
Arcane Majeur (Roue de Fortune)	1/2/4
Arcane Majeur (Étoile)	1/2/4

Dons

Un Sort d'un Don connu	
Pas ou Peu Difficile	1
Un Sort d'un Don connu	
Assez Difficile ou plus	2

Alliés

Le café la Belle Étoile	2
Les errants stellaires	2
Les mystiques adorateurs des Révélés	2

Artefacts

La torche princière	2
La boussole aérienne	2

Figure

Le Cavalier de l'Errance éternelle	5
------------------------------------	---

ALLIÉS

- **La Belle Étoile** est un petit bar de province à l'apparence d'un simple relais routier. Son nom évocateur n'est pas fortuit. Ce café est tenu par Irina la Mannush et Sergio le Gitan dont les parents ont fait le choix de la sédentarisation dans les années soixante. Depuis, le café sert de boîte aux lettres ou de relais courrier entre Bohémiens ou Immortels et parfois de planque. Les parents de Sergio et les trois enfants du couple vivent à la Belle Étoile. Le cadet, Ano, rejette ses parents car il aimerait vivre comme « un vrai bohémien ». La localisation précise de ce bar est à décider par le joueur en accord avec son MJ.
- **Les errants stellaires** est une faction composée de quatre Nephilim et d'un Ar-Kaïm. Tous sont des Primes (cf. *Le Codex des Nephilim*). Ils suivent un périple à travers le monde à la recherche des vestiges des différents phares cosmiques (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 95 et 100). Leurs connaissances dans la manipulation des Champs magiques peut s'avérer extrêmement utile aux Bohémiens.
- **Les mystiques adorateurs des Révélés** est une déviance d'une Chapelle Ruisseau de l'Hiver qui devait créer et améliorer des sacrifices d'Ar-Kaïm. C'est désormais une Chapelle du Septentrion. Heureusement pour les Révélés, ces Mystes les prennent pour des prophètes de l'Apocalypse. Ils se sont quelque peu éloignés de leur hiérarchie et sont à la recherche d'Ar-Kaïm acceptant de leur enseigner « la vérité ». Ayant remarqué que certaines caravanes bohémiennes abritaient des Révélés, ces Mystes ont plusieurs fois essayé de prendre contact avec les Errants. Alliés sincères ou fourbes ennemis, l'avenir le dira...

ARTEFACTS

- **La torche princière** a été enchantée au ^{xiii}e siècle par un Adopté de l'Ermite désireux de ne point être importuné dans son refuge. L'artefact contient l'Invocation des « Princes du labyrinthe éclairé par une torche » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 179). Il s'active simplement en allumant la torche. Il contient cinq « puces » de Ka.
- **La boussole aérienne** contient le Sort « Élévation aérienne » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 169) et a été conçue au ^{xx}e siècle par un Pyrim féru de voyage à pied, mais qui était las de devoir traverser des cours d'eau. Le sort se déclenche en tapotant trois fois le dessus de la boussole. Celle-ci contient quatre « puces ».

FIGURE

- **Le Cavalier de l'Errance éternelle** (cf. *Le Livre du meneur de Jeu*, p. 259) peut être contacté en errant dans une campagne ou un quartier d'une ville inconnue. Le parcours de l'errance doit dessiner les mots « errance éternelle » en Énochéen.

L'ARC DU TRÔNE D'OR

Découverte et dissimulation... Recherche de la vérité et de nouvelles voies d'illumination... Tout au long de l'Histoire invisible, l'arc du Trône d'Or a guidé les quêteurs d'absolu. Au crépuscule de la Révélation, il consumera la voile du mensonge pour éblouir le monde: il sera le soleil de l'Apocalypse, sa brûlure et sa vérité.

Cet arc est lié aux Bohémiens adeptes de la Qiyas car celle-ci est une nouvelle voie qu'Akhenaton lui-même n'avait pas envisagée. Le Trône d'Or est aussi lié aux Gypsies car ils sont les plus proches des marginaux du monde occulte: Selenim, Orphelins et surtout les « simples » porteurs de Ka-Soleil, les *gadje*.

AVANTAGES

Compétences

Art (au choix)	1/2/4
Recherche d'information	1/2/4

Traditions

Langue (une au choix)	1/2/4
Ésotérisme	1/2/4
Arcane mineur (Épée)	1/2/4
Arcane Majeur (Amoureux)	1/2/4
Arcane Majeur (Bateleur)	1/2/4
Arcane Majeur (Chariot)	1/2/4
Arcane Majeur (Pendule)	1/2/4

Sorts

Une Résonance de premier Cercle	1
Une Danse Pas ou Peu Difficile	1
Une Danse Assez Difficile ou plus	2

Alliés

Les mystiques adorateurs des Révélés	2
L'ordre des chevaliers du temple de Salomon	2
La Rose d'ombre et de lumière	2
La caravane at-tauriq	2

Artefacts

L'éclatant miroir de celui qui sait se rendre aimable	2
---	---

Akasha

L'Archipel de Brume	2
Les terres de la brûlure solaire	2

Figures

Le Passeur	5
Le Cavalier du Trône d'Or	5

Spécial

Un niveau supplémentaire en Ka-Soleil	5
---------------------------------------	---

ALLIÉS

- **Les mystiques adorateurs des Révelés** (cf. « L'Arc de l'Errance éternelle »).
- **L'ordre des chevaliers du temple de Salomon** est une faction composée d'anciens Templiers formés aux voyages astraux — physiques comme oniriques. Larménius de Jérusalem, leur chef, a trahi le Temple en 1999. Depuis, il vogue dans l'Astral à bord d'un cygne de métal et d'émeraude qui irradie de Champs aériens. Avec ses hommes, il lutte contre les Chevaliers du Temple et les créatures du Diable qui envahissent et détruisent les Akasha un à un. Si pour certains Immortels et Bohémiens, Larménius de Jérusalem et ses hommes ont démontré leur détermination en sauvant plusieurs Écumes, d'autres pensent qu'il ne s'agit que d'une ultime mise en scène du Grand Maître.
- **La Rose d'ombre et de lumière** est un Collège R+C qui 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 Ar-Kaïm 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. Depuis 1999, les R+C de ce Collège cherchent à rencontrer des Bohémiens. En effet, ils sont convaincus que ces derniers en savent long sur les Ar-Kaïm et aimeraient bien comprendre pourquoi ces derniers sont incapables de produire des Tekhnès.
- Les Mannush de la caravane *at-tauriq* — les jardins — sont les descendants des Bohémiens qui ne surent protéger le jardin de la reine de Saba des assassins R+C d'Hiram de Tyr. Ils sont les gardiens de la tradition ésotérique qui permet la résolution de l'intrigue d'Al-Mugawir. Le joueur doit donc s'adresser à son MJ pour en apprendre davantage sur la caravane des jardins.

ARTEFACTS

- **L'éclatant miroir de celui qui sait se rendre aimable** se présente sous la forme d'un petit

miroir de poche. Il a sans doute été créé durant la Révélation par un Selenim naturel. Il recèle l'Appel de « Celui qui sait se rendre aimable » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 219). Pour l'activer, il faut réfléchir une puissante source lumineuse — soleil, projecteur... — sur le miroir et la renvoyer vers le visage de celui qui doit bénéficier du sort en prononçant : « Miroir, mon beau miroir... ». La réserve est de huit « puces ».

AKASHA

- **L'Archipel de Brume** est le nom d'un Terrain Vague généré par la caravane *at-tauriq* (cf. *Al-Mugawir*), trace sensible du souffle d'une muse légendaire née dans le désert du royaume de Saba.
- **Les terres de la brûlure solaire** (Écume, Prénant) abrite les reflets d'humains et d'Immortels qui, emportés par le souffle des révélations, devinrent prophètes, illuminés ou simplement fous. On peut y croiser les doubles de Moïse, Mahomet, Jésus ou Salomon, mais aussi ceux d'Alexandre le Grand, de Jean de Leyde, de Newton, de Boulgakov et bien sûr d'Aleister Crowley. Chacun d'entre eux vit dans des décors qui lui sont propres, mais qui peuvent s'interpénétrer — la plus grande cité de l'Akasha est un mélange d'Alexandrie, de Jérusalem, de Londres et de Münster. Cet Akasha est particulièrement intéressant pour les informations que ses habitants peuvent apporter sur l'Histoire invisible. Son unique Porte avec le monde profane se déplace sans cesse, mais on peut y accéder par d'autres Akasha comme certains de ceux qui sont situés « au-dessus » de Londres ou par la Rive historique du siège de Münster.

FIGURES

- Pour contacter le **Cavalier du Trône d'Or** (cf. *Le Livre du meneur de Jeu*, p. 259), le Bohémien doit trouver un endroit parfaitement exposé au soleil, s'y rendre alors que ce dernier est au zénith et dessiner avec du sable doré les mots « trône d'or » en Énochéen.
- **Le Passeur** : les nuits de pleine lune sont les seuls instants où il est possible de lancer un appel à l'étrange Prince des Gypsies. Un Bohémien doit pour cela s'entailler le bras et laisser couler son sang près d'une minute sous la lumière lunaire. Le joueur, lui, doit changer une « puce » de Mau-dit ou d'Impur en « puce » de Vaporeuse (cf. « Le Sombre Tourment »).



L'ARC DU SCEAU TRANSCENDANT

L'arc du Sceau transcendant rassemble et tempère, porte les lois du monde sans jamais les imposer. La connaissance est la clef de la transcendance... l'ignorance, la route de l'échec. À l'heure de la Révélation, la transcendance ouvre largement ses bras de mère nourricière : elle sera les piliers de la connaissance et les fondations de la concorde... Ou ce sera la fin.

Les Mannush sont associés à cet arc pour leur rôle de messager et leur caractère chaleureux. Quant aux Rôm, leur relation avec cet arc est bien évidemment due à leur rôle d'ambassadeur des Bohémiens.

AVANTAGES

Compétences

Connaissance (Psychologie)	1/2/4
Rituels	1/2/4
Sciences (au choix)	1/2/4

Traditions

Ésotérisme	1/2/4
Arcane Majeur (Impératrice)	1/2/4
Arcane Majeur (Justice)	1/2/4
Arcane Majeur (Maison-Dieu)	1/2/4

Sorts

Une Résonance de premier Cercle	1
Un Conte Pas ou Peu Difficile	1
Un Conte Assez Difficile ou plus	2
Un Chant Pas ou Peu Difficile	1
Un Chant Assez Difficile ou plus	2

Alliés

Le Bateleur	2
L'Hospice du Boheïm	2
L'Hospice du Ka-Soleil	2

Artefacts

La viole de la concorde	2
Marie-Isabella	2

Figures

Antinéa	5
Kurungano	5
Sara	5
Le Cavalier Sceau transcendant	5

ALLIÉS

- Même s'il souffre d'une mauvaise réputation au sein de la communauté Nephilim — il est 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 même qu'ils en savent plus que la Maison-Dieu. Il est implanté un peu partout dans le monde, mais surtout en Europe, aux États-Unis d'Amérique et au

Brésil. Depuis quelques années, le Bateleur multiplie les contacts avec les Bohémiens pour travailler à de nouvelles voies d'initiation, notamment à destination des Ar-Kaïm.

- **L'Hospice du Boheïm** est une Demeure philosophale de la Tempérance ouverte à Praha depuis 1998 — suite à *L'Assemblée du Seuil*. Il s'est spécialisé dans « les afflictions liées au Boheïm ». Les Adoptés eux-mêmes ne savent pas précisément ce que cela signifie et leur hospice est avant tout un lieu de repos, de paix et de soins pour les Bohémiens.
- **L'Hospice du Ka-Soleil** est basée à Lassa. Cette Demeure philosophale de la Tempérance cherche à prouver que les humains sont soumis à un cycle de réincarnation. Leur théorie actuelle est que la partie de Ka-Soleil censée disparaître à la mort d'un humain pénètre en réalité dans l'Astral, le traverse pour rejoindre l'Eidos avant de revenir dans le monde profane sous la forme d'une petite explosion solaire à l'instant d'une fécondation...

ARTEFACTS

- **La viole de la concorde** est une viole fabriquée par un Onirim vivant en France à l'époque des Guerres de religion. Elle contient l'Invocation « Ministre de paix vêtu de béryl » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 179). Elle s'active en effectuant un enchaînement de fausses notes particulières. La viole de la concorde a une réserve de trois « puces ».
- **Marie-Isabella** est une flûte conçue par un Selanim et offerte à un Onirim afin qu'il puisse apaiser les souffrances d'une humaine dont il s'était épris, Marie-Isabella. La flûte cache l'Appel « Voix enchanteresses qui effacent les douleurs » (cf. *le Livre des Joueurs*, p. 218) qui s'active en jouant les premières mesures du concerto pour flûte en sol majeur. Marie-Isabella a une réserve de huit « puces ».

FIGURES

- **Antinéa** : la somptueuse Princesse des Rôm peut être contactée en lui faisant passer un message par le biais d'une caravane Rôm.
- **Kurungano** : il faut se rendre dans l'Océan intérieur des Plans subtils, appeler un Kurunga grâce à un chant en Sephora et lui donner un message pour le Prince des Rôm.

- **Sara** : à l'instar d'Antinée, la Princesse Mannush peut être contactée en lui faisant passer un message par le biais d'une caravane de sa Kumpania.
- Pour contacter le **Cavalier du Sceau transcendant** (cf. *Le Livre du meneur de Jeu*, p. 259), il faut se rendre dans un lieu marqué par le Sceau transcendant, c'est-à-dire un lieu où la concorde a existé... durant un temps — tous les lieux où se sont déroulés des événements marqués exclusivement par l'arc du Sceau transcendant correspondent (cf. *Le Codex des Nephilim* ou *Le Codex des Selenim*) —, puis dessiner avec de l'eau les symboles Énochéen signifiant « sceau transcendant ».

L'ARC DE L'ORGUEIL IMMANENT

Il fut un temps, avant la Chute, où la Terre était baignée d'innombrables flots spirituels. L'arc de l'Orgueil immanent régnait en toute majesté, mais un jour, Orichalka frappa. L'arc vacilla sous le coup. Il en fallait plus pour l'abattre. Il n'a jamais cessé d'arroser les graines de l'Agartha, étape finale de l'élévation mystique... Avec la Révélation, l'arc de l'Orgueil immanent déploie toute son énergie et déferle telle une vague sur les esprits des initiés, pour demain les transcender ou les perdre.

L'arc de l'Orgueil immanent est associé aux Rôm car ils sont les ambassadeurs du Boheïm et ceux qui sacrent les Princes, mais il est aussi associé aux Qiyasim car ces derniers bouleversent une partie de l'ordre établi en ouvrant une brèche vers un Agartha solaire bien différent des rêves d'Égypte de la plupart des Bohémiens.

AVANTAGES

Compétences

Rituels 1/2/4

Traditions

Arcane Majeur (Soleil) 1/2/4

Arcane Majeur (Tempérance) 1/2/4

Arcane Majeur (Papesse) 1/2/4

Arcane mineur (Coupe) 1/2/4

Ésotérisme 1/2/4

Sciences occultes (au choix) 1/2/4

Dons

Une Conte Pas ou Peu Difficile 1

Une Conte Assez Difficile ou plus	2
Alliés	
Les X	2
Les Pérégrins d'EntreMondes	2
Artefact	
La rose de brume et d'argent	2
Figures	
Antinée	5
Kurungano	5
Salomé	5
Le Cavalier de l'Orgueil immanent	5

ALLIÉS

- **Les X** est une fraternité 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*, *Iron Virgin* ou *Lionhead*. Leur leader est un Ar-Kaïm du Poisson qui 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. Harry Wong, le Serpenteaire des X surnommé Dragon, a découvert une technique de méditation qui pourraient bouleverser l'avenir des Ar-Kaïm. Celle-ci permettrait aux Révélés de combattre les instincts inhérents à leur maison astrologique.
- **Les Pérégrins d'EntreMondes** cherchent à cartographier les Plans subtils. Ces Immortels 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. Depuis le début de l'an 2000, les Pérégrins cherchent à rencontrer le plus de Bohémiens possible afin d'échanger des connaissances sur la cartographie astrale.

ARTEFACT

- **La rose de brume et d'argent** a l'apparence d'une rose argentée. Elle contient l'Invocation « Cavaliers armés de pied en cap de la rivière des rêves » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 189). Pour l'activer, il faut passer sa main sur la rose pour qu'elle s'ouvre, puis souffler sur les pétales en direction de la cible. Ceux-ci s'envolent dans un tourbillon de brume et d'argent qui fait apparaître l'Invocation. Les pétales se recomposent en rechargeant l'artefact qui contient quatre « puces ».

FIGURES

- **Antinéa** : voir l'arc du Sceau transcendant.
- **Kurungano** : voir l'arc du Sceau transcendant.
- **Salomé** : voir l'arc de la Conquête.
- Pour contacter le **Cavalier de l'Orgueil immanent** (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 259), il faut se rendre dans une bibliothèque et dessiner les symboles Énochéens signifiant « orgueil immanent » avec des livres.

L'ARC DE L'AUTHENTIQUE FIDÉLITÉ

De la déviance à la différence... Des parias aux arpenteurs des voies interdites. L'arc de l'Authentique Fidélité n'a cessé de tendre la main à ceux que l'on a trop vite jugés indignes de l'Agartha. La Révélation va bientôt récompenser tous les efforts de l'Authentique Fidélité. Dessinant les contours d'un nouvel Éden, pour tous les Immortels qu'ils soient Selenim, Khaïba ou Zoomorphes.

Les Gypsies sont bien évidemment liés à cet arc. Leur rôle et la méfiance dont il font l'objet au sein même des Bohémiens les ont rapprochés des parias du monde occulte. La seconde Kumpania associée à cet arc est celle des Mannush. Ces derniers se sont naturellement placés sous le signe de cet arc. Considérant que tous les peuples sont enfants de *Phu*, la Terre-Mère, ils sont de ceux que la compassion guide.

AVANTAGES

Compétences

Art (Comédie)	1/2/4
Connaissance (Psychologie)	1/2/4
Sciences (Soins)	1/2/4

Traditions

Sciences occultes (au choix)	1/2/4
Arcane Majeur (Renaissance)	1/2/4
Arcane Majeur (Diable)	1/2/4
Arcane Majeur (Lune)	1/2/4

Dons

Une Danse Pas ou Peu Difficile	1
Une Danse Assez Difficile ou plus	2
Une Chant Pas ou Peu Difficile	1
Une Chant Assez Difficile ou plus	2

Alliés

Argyrope	2
Les fils des Primordiaux	2
Les Relégats	2

Artefacts

Le gant de velours et d'argent	2
Sans-nom	2
La brise du dernier instant	2

Plans subtils

L'éternel repos	2
Le Sidh	2

Figures

Le Passeur	5
Sara	5
Le Cavalier l'Authentique Fidélité	5

ALLIÉS

- **Argyrope** est une fraternité très secrète 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. Plongés dans le passé, c'est pourtant vers l'avenir qu'ils se tournent. Des rumeurs ont couru évoquant Arkana, un mystérieux groupe maître occulte des Argyrope. Très discrets, les Argyrope ne peuvent être contactés qu'indirectement via une maison d'édition située près du Père Lachaise à Paris.
- **Les fils des Primordiaux** ont une passion dévorante à l'égard de tout ce qui touche aux Sauriens, les premiers êtres de Lune Noire. À travers leurs nombreux voyages, ces Selenim tentent de rassembler les différents témoignages laissés par ces créatures. Une faction des fils des Primordiaux tente de retrouver les enseignements perdus de Mu et notamment le rituel qu'il a employé pour créer la Lune Noire. C'est une véritable mine de renseignements sur tout ce qui touche aux ancêtres des Selenim. Il est possible de les rencontrer par le biais des dirigeants du Culte de Lilith.
- **Les Relégats** possèdent quatre relais dissimulés dans des hôtels ou des cliniques et disséminés à travers le monde — à Berlin, Tokyo, San Francisco et Le Cap. Ces relais permettent à ces Nephilim et ces Selenim d'accueillir et de soigner, plus psychologiquement que physiquement, des Khaïba, des Selenim récemment transformés ou des Nephilim mutilés. Tous ceux que les Immortels ont pris l'habitude de proscrire.

ARTEFACTS

- **Le gant de velours et d'argent** est un magnifique gant de velours tissé de fils d'argent. Il

contient « Les Princesses blanches, celles qui réparent la toile d'argent » (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 181). Pour l'activer, il suffit d'enfiler le gant — à la main gauche — et de dessiner à l'aide de son index un pentacle dans les airs. L'artefact contient cinq « puces ».

- **Sans-nom** a l'apparence d'un crâne humain — il a d'ailleurs été moulé sur le crâne de Nizette, une Morte-vivante brûlée pour sorcellerie en 1604 dans les Ardennes. Il contient le Rite « Communication » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 210) qui s'active en caressant doucement le crâne durant quelques secondes. L'artefact contient huit « puces ».

- **La brise du dernier instant** est une flûte sculptée dans un tibia humain. Il contient « La vision des yeux morts » (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 210) qui s'active en jouant les premières mesures du *Requiem* de Mozart. Il contient douze « puces ».

PLANS SUBTILS

- **L'éternel repos** (Rive, Peu Prénante) se nourrit des derniers instants de certains humains qui refusent la mort. Cette Anti-Terre est une plaine vierge et sombre s'étendant à perte de vue. Aucun arbre, aucune plante, aucun animal n'y vit. Une lumière éclatante règne toujours au Zénith, mais, malgré son incandescence, elle ne parvient pas à éclairer le sol. L'intérêt de cette Anti-Terre pour les Bohémiens a été découvert par hasard. En y restant un cycle lunaire — le temps s'y écoule à la même vitesse que dans le monde profane —, un Errant peut repousser le Sombre Tourment. Au terme de cette durée, le joueur retire au choix trois « puces » de Maudit, d'Impur ou même de Vapeur ! La Caractéristique doit être au moins à Peu pour que cela soit possible.
- **Le Sidh** (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 138-139 et 146) est né de l'épopée légendaire des Thutha de Danann. Ses paysages (Archipel Très Prénant) sont donc issus des mythes celtes et arthuriens. Un des nombreux intérêts de cet Archipel est qu'il est un refuge pour les Adoptés de l'Arcane de la Lune les plus avancés dans leur quête d'Agartha.

FIGURES

- **Le Passeur** : voir l'arc du Trône d'Or.
- **Sara** : voir l'arc du Sceau transcendant.
- Pour contacter le **Cavalier de l'Authentique Fidélité** (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 259), il faut se rendre dans une Anti-Terre et dessiner les symboles Énochéen signifiant « Authentique Fidélité » avec des pierres ou toute autre chose « naturelle » empli de Ka-Lune Noire.

LE GRAND LIVRE

Pour les Bohémiens, les atouts sont avant tout liés aux Arcanes Majeurs. Lorsqu'ils quittèrent Akhet-Aton, les Gitans reçurent de la bouche même de Pharaon, les derniers secrets relatifs à ces artefacts.

Il fallut attendre le Conclave Majeur de Saint-Petersbourg pour que la Kumpania du feu lève une partie du voile sur les mystères des Lames majeures et annonce la classification secrète des Arcanes par arc historique. Bien que désormais connue, cet ordonnancement suscite plus de questions de la part des Immortels qu'elle n'apporte de réponses...

Il faut reconnaître à la décharge de ces derniers que les Gitans n'ont pas tout dit. Cette classification n'a pas été imposée par Akhenaton, mais par les actes des Adoptés et surtout l'évolution des croyances des Immortels au cours de l'Histoire invisible. Ainsi, l'Étoile est associée à l'Errance éternelle car la majorité des Immortels a toujours considéré ses Adoptés comme des doux rêveurs incapables d'atteindre une quelconque vérité...

ARCS

Conquête
Errance éternelle
Trône d'Or
Hédoniste
Sceau transcendant
Orgueil immanent
Authentique Fidélité

ARCANES MAJEURS

Force, Pape, Empereur
Étoile, Roue de Fortune, Ermite
Pendule, Bateleur, Chariot, Amoureux
Mat, Jugement, Diable
Justice, Maison-Dieu, Impératrice
Soleil, Tempérance, Papesse
Renaissance, Lune

HARMONIA MUNDI

Les Bohémiens, par la divination, ont toujours eu une conscience intuitive des arcs historiques. Ils étaient présents à tous les Anaphé. Alors que la caravane de votre personnage traversait les âges, les arcs accompagnaient son voyage, se croisant et s'entrecroisant autour d'elle.

A-t-elle été en accord avec ces forces ? Votre Bohémien en tire-t-il aujourd'hui des bénéfices ? Le Tarot répondra à ces questions.

L'EMPREINTE DES ARCS

Votre Bohémien est d'autant plus marqué par un arc que vous avez dépensé de points de Passé dans celui-ci comme cela est indiqué dans le tableau *L'empreinte des arcs*.

Notez bien les niveaux de votre Bohémien dans les différents arcs avant de passer à la suite.

L'EMPREINTE DES ARCS

NIVEAU DANS L'ARC	POINTS DE PASSÉ INVESTIS DANS L'ARC
Profane	1 ou 2 points
Apprenti	3 ou 4 points
Compagnon	5, 6 ou 7 points
Maître	8 points ou plus

remises de PdA — et correspond à une action gratuite : vous « jouez » une lame, la Résille d'Aggartha entre en résonance avec votre Bohémien qui vit un court « effet Mnémos » — en vérité, un souvenir d'un aïeul — au cours duquel il se souvient d'un moment fort de l'existence d'un de ses ancêtres, marqué par l'arc de la carte.

Vous obtenez ainsi une minoration de la difficulté sur une action précise — liée à l'arc et selon le tableau *Arcs et jets de dés*. Ce bénéfice est d'autant plus important que le niveau de votre personnage dans l'arc est élevé : le décalage est d'un rang par niveau atteint dans l'arc — un pour Profane, deux pour Apprenti, trois pour Compagnon et quatre pour Maître.

DES LAMES PARTICULIÈRES

L'Hédoniste

Si vous avez tiré des lames associées à l'arc de l'Hédoniste et que vous souhaitez en conserver, vous devez prendre pour chacune d'entre elles, une Blessure liée au Sombre Tourment à « • » — si vous conservez deux cartes, vous pouvez prendre deux Blessures à « • • » ou une à « • • • »...

Monde

Le Monde est considéré comme appartenant à tous les arcs. Si vous le tirez, vous le gardez forcément. En jeu, c'est à chaque utilisation que vous déterminerez l'arc — dans lequel vous devrez au moins être Profane — 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 particularité.

LES SEPT SIGNES

Munissez-vous d'un jeu de tarot de Marseille dont vous ne conservez que les Arcanes Majeurs. Piochez sept cartes parmi ces vingt-deux : vous gardez celles correspondant à des arcs associés à votre personnage ainsi que celles de l'arc Hédoniste, du moins pour l'instant (cf. « Des lames particulières »).

Plus vous parvenez à garder de lames, plus votre personnage a été en accord avec les forces de l'univers. Et plus vous en tirerez de bénéfices car vous pourrez utiliser ces cartes en cours de jeu !

LES ATOUTS DU PASSÉ

Après votre tirage du tarot, vous êtes en possession de cartes. Elles procureront des facilités à votre personnage lors d'un jet du D20 lié à un arc possédé par votre Bohémien. Chacune est utilisable une fois par scénario — c'est-à-dire une fois entre deux

ARCS ET JETS DE DÉS

CARTES	TESTS CONCERNÉS
Conquête	Combat
Errance éternelle	Tradition Histoire invisible (*)
Trône d'Or	Qiyas
Hédoniste	Test d'Initié contre Brume Vaporeuse ou Impur
Sceau transcendant	Recherche en bibliothèque et connaissance
Orgueil immanent	Dons
Authentique Fidélité	Test d'Initié contre Brume Vaporeuse ou Maudit

(*) : les Traditions ne donnent pas lieu à des lancers 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. Profane : un niveau supplémentaire dans une Histoire invisible possédée au moins au niveau Apprenti ; Apprenti : deux niveaux supplémentaires dans une Histoire invisible possédée au niveau Apprenti ; Compagnon : deux niveaux supplémentaires dans une Histoire invisible possédée au moins au niveau Apprenti ou un niveau supplémentaire dans une Histoire invisible non possédée ;

Nouvelles règles

NOUVELLES COMPÉTENCES ET TRADITIONS

Sept nouvelles Compétences et cinq nouvelles Traditions font leur entrée dans les règles de *Nephilim: Révélation* pour les personnages Bohémiens.

Les nouvelles Compétences sont Art (Mandala), Art (Calligraphie), Divination (Augure), Divination (Cartomancie), Divination (Chiromancie), Divination (Géomancie) et Divination (Oniromancie).

Les nouvelles Traditions sont Bohémiens (Gitans), Bohémiens (Gypsies), Bohémiens (Mannush), Bohémiens (Rôm), Bohémiens (Tziganes) et Dons.

LES COMPÉTENCES

Ces Compétences « **Divination (choisir une Divination)** » et « **Art (Mandala)** » ne sont accessibles qu'aux Bohémiens. Les premières permettent à ces derniers, comme leur nom l'indique, de pratiquer des divinations. La dernière permet de créer ou d'aider à la création de Mandala devant produire un effet magique. Enfin, Art (Calligraphie) permet aux Gitans d'exercer leur Don. Leur utilisation technique est développée dans *Les Maîtres*.

LES TRADITIONS

À l'image d'autres Traditions, « **Bohémiens (choisir une Kumpania)** » correspond aux connaissances de l'histoire, des codes et des rites d'une Kumpania. Les Bohémiens sont un peuple extrêmement secret ne délivrant leurs connaissances qu'au travers de contes et d'énigmes qu'il faut interpréter. Les textes qui les citent sont trop peu nombreux, trop imprécis et trop mensongers pour permettre d'en dégager une quelconque vérité. Quant aux Immortels qui savent des choses à leurs sujets, ils ne parlent pas,

par respect pour les Bohémiens. Ainsi, comme les Traditions « Arcane mineur », les Traditions « Bohémiens » ne peuvent se développer qu'en présence de Bohémiens ou de faits les concernant.

La Tradition « **Dons** » est à l'image des Traditions « Sciences occultes ». Elle mesure la connaissance des effets et des pratiques les plus courants des Dons. Le niveau Apprenti donne accès aux connaissances générales sur les Dons — quelle Kumpania possède quel Don, quel genre d'effet ont les sorts de tel ou tel Don, etc. —, Compagnon donne accès aux connaissances des sorts Pas et Peu Difficile et Maître à celles de tous les sorts des Dons.

L'ESSENCE

Tous les Bohémiens portant en eux la Brume disposent des pouvoirs suivants.

LA MAËSTRIA

Les Bohémiens peuvent utiliser leur Ka-Soleil pour transcender leurs possibilités. Avant un test utilisant Fort, Endurant, Intelligent, Agile ou Séduisant, le joueur doit annoncer qu'il va utiliser la Maëstria. En fonction du niveau en Ka-Soleil de son personnage, ses chances d'obtenir un Coup d'éclat, mais aussi une Maladresse, augmentent.

Lors de l'utilisation de la Maëstria, si le résultat du D20 donne un résultat qui est une Maladresse, mais qui est inférieur ou égal au résultat à ne pas dépasser, l'action est une Maladresse. Par ailleurs, lorsque le résultat du D20 est un Coup d'éclat, mais est supérieur au résultat à ne pas dépasser, l'action est un échec.

MAËSTRIA

KA-SOLEIL	COUP D'ÉCLAT SUR...	MALADRESSE SUR...
Pas Initié	1 ou 2	19 ou 20
Peu Initié	1, 2 ou 3	18, 19 ou 20
Assez Initié	1, 2, 3 ou 4	17, 18, 19 ou 20
Initié	1, 2, 3, 4 ou 5	16, 17, 18, 19 ou 20
Très Initié	1, 2, 3, 4, 5 ou 6	15, 16, 17, 18, 19 ou 20

EXEMPLE: Giuseppe est Assez Initié en Ka-Soleil. Poursuivi par une Hyène de ténèbres, il veut escalader un mur pour s'échapper. Escalader ce mur est Peu Difficile, Giuseppe est Agile et Maître en Escalade. Mais le Meneur de jeu annonce qu'un Coup d'éclat sera

nécessaire pour échapper à la Hyène. Giuseppe utilise donc la Maëstria. Pour que le mur soit franchi, le résultat du D20 doit être inférieur ou égal à 19. Comme Giuseppe est Assez Initié en Ka-Soleil, un Coup d'éclat sera obtenu sur un résultat compris entre 1 et 4, une Maladresse sur un résultat compris entre 17 et 20. Le D20 roule, et donne un résultat de 18. Normalement, ce devrait être une réussite. Mais la Maëstria a fait prendre trop de risques à Giuseppe, qui ne trouve qu'une prise friable. Il tombe, face à la Hyène, sa cheville est foulée...

RÉSISTANCE BRUMEUSE

Lorsqu'un Bohémien est la cible directe d'un Sort, le joueur qui l'interprète peut tenter un test de Résistance brumeuse. Pour ce faire, il effectue un test de Brume contre une Difficulté égale à la Difficulté du Sort majorée niveau, et modifiée par le niveau dans la Tradition Bohémien (préciser la Kumpania) de son personnage. En cas de...

- **Réussite**, le sort n'a pas d'effet sur le Bohémien.
- **Coup d'éclat**, le lanceur est victime de son sort.
- **Échec**, le Bohémien est victime du sort.
- **Maladresse**, le Bohémien est victime du sort et le joueur lui ajoute une « puce » de Maudit si c'est un sort de Lune Noire ou de Soleil, ou une « puce » d'Impur si c'est un sort élémentaire ou d'Orichalque.

Un joueur peut décider de réussir automatiquement le test de Résistance brumeuse. Pour ce faire, le Bohémien doit sacrifier une « puce » de Brume.

La Résistance brumeuse fonctionne contre les Sorts visant spécifiquement le Bohémien, ainsi que contre les Sorts de zone affectant le Bohémien. Toutefois, dans ce dernier cas, en cas de réussite au test de Résistance brumeuse, le Sort n'affecte pas le Bohémien, mais affecte les autres personnages éventuellement présents dans la zone d'effet du Sort.

EXEMPLE : Giuseppe, Gitan Assez Initié en Brume et Compagnon dans la Tradition Bohémiens (Gitan) est la cible d'un Éclair foudroyant (cf. Le Livre des joueurs p. 251) au niveau Compagnon que lui tire un Ar-Kaïm. Lancer ce Sort a été Assez Difficile. Le joueur de Giuseppe peut alors tenter une Résistance brumeuse. Ce test est Difficile (car le Sort de l'Ar-Kaïm était Assez Difficile). Comme Giuseppe est Compagnon dans la Tradition Bohémiens (Gitan), la Difficulté n'est pas altérée. Le joueur doit donc faire 7 ou moins sur le D20. Ce dernier donne un résultat de 4 : le Talent de l'Ar-Kaïm n'a aucun effet sur le Bohémien.

ET LA RÉSISTANCE SOLAIRE ?

Seuls les rares Bohémiens faisant partie de l'un des Arcanes mineurs connaissent les techniques méditatives secrètes permettant la Résistance solaire. Les autres ne connaissent pas ces techniques.

Un Bohémien pratiquant la Résistance solaire peut, lorsqu'il est la cible d'un Sort, utiliser successivement les deux techniques. Dans ce cas, deux tests, un pour chaque technique de résistance, doivent être tentés.

L'Ar-Kaïm utilise alors le Talent Guide de l'arme infailible (cf. Le Livre des joueurs, p. 245) et projette un poignard vers Giuseppe. Celui-ci ne peut pas utiliser sa Résistance brumeuse, car ce Talent cible une arme, et non un adversaire.

L'HARMONIE

L'Harmonie est un sixième sens. La Brume confère aux Bohémiens la capacité de sentir les Champs magiques et les courants qui les animent. Les huit essences magiques sont discernables grâce à l'Harmonie. Cette très forte empathie avec le monde invisible permet aussi aux Errants de reconnaître un Immortel et même de savoir s'il est Adopté — et de quel Arcane Majeur. Seule l'Harmonie permet de discerner la Brume. Pour user du Don de l'Harmonie, le Bohémien entre dans une transe extatique semblable à la Vision-Ka des Immortels. Aucun test n'est nécessaire.

L'Harmonie permet également de lire les inscriptions en Énochéen. Par contre, les Bohémiens ne peuvent parler cette langue magique. Tout au plus peuvent-ils parler le Bas énochéen, en utilisant la Tradition du même nom.

LA FURTIVITÉ ESSENTIELLE

Comme la Brume ne peut être discernée que grâce à l'Harmonie, l'essence magique spécifique des Bohémiens est invisible à la Vision-Ka. Seul le Ka-Soleil des Bohémiens y apparaît. Il est possible de tenter de la repérer grâce au Domaine Sentir. Dans ce cas, la Difficulté du Sort de Sentir est augmentée de deux niveaux.

LES PRATIQUES OCCULTES

LES DONS

Pour que son Bohémien lance un Don, le joueur effectue un test de Brume d'une difficulté égale à celle du sort — Conte, Chant, Danse ou Lame — modifié par la Compétence du Don associée au sort — Art (Comédie), Art (Chant), Art (Danse) ou Art (Calligraphie).

Pour plus de détails, il faut se référer aux chapitres suivants.

LES CONJONCTIONS

Pour pratiquer leurs Dons, les Bohémiens utilisent la Brume et celle-ci n'est pas soumise aux fluctuations des Éthers. Il n'y a donc pas de modificateurs liés aux Conjonctions.

LE VOYAGE ASTRAL

Lorsqu'un Bohémien pénètre l'Astral. Il obéit à la plupart des règles présentées dans *Le Livre du Meneur de Jeu* pages 104 à 128. Ce qui suit n'est donc qu'un condensé de ces règles adaptées aux Bohémiens.

L'initiation astrale

Un Bohémien ne peut pénétrer dans l'Astral que par un Plan subtil qu'il a déjà visité et ne peut donc pas effectuer son premier voyage seul: celui-ci donne lieu à un rite initiatique consacrant son passage à l'âge adulte.

Dans un premier temps, le jeune Bohémien passe une nuit en compagnie de ses amis. Ceux-ci ne doivent pas avoir subi le rite d'initiation. La nuit suivante, une cérémonie est organisée. Celle-ci a les atours des funérailles bohémiennes — on y célèbre la mort symbolique de l'enfant. Celui-ci est allongé au sol, et sa famille simule le deuil. La cérémonie terminée, le jeune Bohémien est chassé de la caravane. Il ne pourra y revenir que trois jours plus tard.

La nuit de son retour, une autre cérémonie a lieu. La caravane est réunie autour du jeune Bohémien.

On fête le retour du compagnon longtemps parti. Son guide — un ami proche de son père — lui fait boire un breuvage de composition secrète, lié à l'esprit des ancêtres, qui le plonge dans un état de léthargie. Là, le guide engage le rituel du voyage solitaire. Il retrouve le jeune Bohémien dans l'Astral et lui fait visiter son premier Plan subtil.

Ce n'est qu'à leur retour que le Bohémien sera considéré comme un adulte, le rite l'ayant rendu capable de se rendre seul dans les Plans subtils.

Le voyage physique

Les Bohémiens sont capables de détecter et de franchir physiquement les portes menant aux Plans subtils. Étant à la fois porteurs de Ka-Soleil et enfants de la Brume, les compétences astrales des Bohémiens dépassent bien souvent celles des initiés des Arcanes mineurs.

- **Pour détecter un Plan subtil ou une Porte, pour entrer dans un Plan subtil ou passer d'un Plan subtil à l'autre:** les tests sont identiques à ceux des Immortels, mais le Bohémien peut utiliser son Ka-Soleil ou sa Brume. Un des grands avantages des Bohémiens est qu'ils peuvent permettre à un Selenim de franchir une porte menant du monde profane à un Akasha. Il leur suffit pour cela d'être en contact charnel avec l'Immortel.

LES INSTRUMENTS DU VOYAGE

- **La Nef (et la Barge):** un Bohémien peut concevoir une Nef ou une Barge de la même manière qu'un Nephilim réalise la sienne. L'unique différence est que le Bohémien peut utiliser sa Brume ou son Ka-Soleil et crée ainsi une Nef — ou une Barge — solaire ou brumeuse. Évidemment, les Errants ont une préférence pour cette dernière bien que les différences entre les deux soient essentiellement esthétiques.
- **La Boussole et le Compas:** ces deux instruments se manifestent, s'utilisent et évoluent de la même manière que pour les Nephilim. Il existe toutefois une grande différence au niveau de la Boussole. Celle d'un Bohémien n'est pas physique, mais composée de Brume et l'Errant peut la manifester et la faire disparaître à volonté. Il est donc impossible de voler la Boussole d'un Bohémien. Lorsqu'il utilise son Compas — qui est généralement physique au contraire de la Boussole (cf. « Rituels spécifiques dans l'Astral », plus bas) —, un Errant risque de voir le Sombre Tourment gagner du terrain.

LES DONS

Pour pratiquer leurs Dons, les Bohémiens n'utilisent que leur propre Brume et peuvent donc s'en servir dans l'Astral comme dans le monde profane.

Toutefois, si les règles dans les **Akasha** sont identiques à celles ayant cours dans le monde profane (cf. « Les Compagnons ») — il faut tout de même considérer les malus dus à la Prénance.

Dans les **Anti-Terres**, non seulement les malus dus à la Prénance sont appliqués, mais en plus, à chaque utilisation d'un Don, le joueur effectue un test de Brume d'une difficulté

égale à la Prénance de l'Anti-Terre. S'il obtient une réussite ou un Coup d'Éclat, rien ne se produit. S'il obtient un Échec, il ajoute une « puce » de Maudit à son personnage et deux en cas de Maladresse.

NOTE: il y a une erreur dans le tableau de la page 126 du Livre du Meneur de Jeu. Il ne faut pas tenir compte de la règle concernant les Bohémiens dans les Anti-Terres, mais appliquer celle exposée ci-dessus.

VIE ET MORT

Pour ce qui est des blessures, les Bohémiens obéissent aux règles exposées dans *Le Livre du Meneur de Jeu* à la page 112, pour les humains.

RITUELS SPÉCIFIQUES DANS L'ASTRAL

• **Le Compas vapoureux:** les Gypsies ont découvert un rituel permettant de dématérialiser leur Compas. Bien qu'ils l'aient transmis aux autres Kumpanyi, peu l'utilisent à cause des dangers qu'il présente.

En effet, pour dématérialiser son Compas, un Bohémien doit être au moins Assez Maudit ou avoir une Brume Assez Vaporeuse. Il doit se rendre dans une Anti-Terre au moins Assez Prénante et trouver son centre mystique. Ensuite, il doit poser son Compas au sol, verser de son sang dessus et entonner un chant guttural en Naacal — la langue des Sauriens ayant suivi Mu, de l'Énochéen prononcé à l'envers. Le sang se met alors à bouillir, le Compas fond et les deux se mélangent pour former une mélasse vermeille. Pour terminer le rituel, le Bohémien doit prendre la mélasse entre ses mains et l'avaler.

Du point de vue des règles: chanter en Naacal nécessite de posséder Langue (Énochéen) à C et Art (Chant) à A.

Un test de Maudit ou de Brume Vaporeuse Assez Difficile, modifié par Plans subtils (Anti-Terres), doit être effectué et réussi pour faire fondre le Compas et l'assimiler.

En cas de **Coup d'Éclat**, le Compas est assimilé, le Bohémien peut le manifester et le faire disparaître à volonté. En cas de **Réussite**, le résultat est identique, mais le joueur ajoute deux « puces » de Maudit ou de Vaporeuse à son bohémien — suivant la Caractéristique qu'il a utilisée pour le rituel.

En cas d'**Échec**, le Bohémien doit recommencer le rituel depuis le début dans une autre Anti-Terre et le joueur ajoute trois « puces » de Maudit ou de Vaporeuse. En cas de **Maladresse**, les conséquences sont similaires à un Échec, mais le joueur ajoute trois « puces » supplémentaires en Maudit ou en Vaporeuse.

LE VOYAGE EN CARAVANE

Certains Bohémiens sont capables de faire pénétrer une caravane entière dans un Plan subtil. Dans un premier temps, le patriarche qui guide la caravane doit faire fusionner les Nefs de tous les membres de la caravane, s'il veut pouvoir pénétrer dans les Akasha, ou les Barges, s'il veut pénétrer dans les Anti-Terres. De plus, pour entreprendre un tel voyage, le guide doit posséder une Boussole ou un Compas. Bien sûr,

cela implique qu'il ait lui-même déjà voyagé dans l'Astral (cf. *Le Livre du MJ*, pp. 104-127).

Pour engager le voyage subtil, la caravane doit être en mouvement, et chacun de ses membres concentré sur ce qui va être accompli. C'est un moment critique, car aucun de ces Bohémiens ne peut s'occuper d'autre chose. **Si la caravane est attaquée à un tel moment, ses membres sont surpris** (cf. *Le Livre des joueurs* p. 121).

Après une heure de concentration, tous entrent en résonance. Le guide commence alors à prononcer la prière secrète, en Sephora, qui permettra d'ouvrir une porte sur l'Astral. Un test Assez Difficile de la Brume du guide, modifié par la Tradition « Plan subtil » adéquate, doit être réussi.

Peu à peu, la route se transforme pour devenir celle du Plan subtil. La caravane disparaît peu à peu des yeux des profanes, et s'engouffre dans le Plan subtil. Celui-ci doit avoir été visité au moins une fois par le guide, et qu'il soit analogiquement proche du lieu profane que quitte la caravane. Pour passer d'un Plan subtil à l'autre, ou pour revenir dans le monde profane, un test similaire au test d'entrée doit être réussi. Le retour au monde profane ne peut se faire qu'à travers une Porte.

Le voyage onirique

EN SOLITAIRE

Si le Bohémien se rend individuellement dans les Plans subtils, il doit entrer dans une méditation ayant tous les signes du sommeil, mais il ne dort pas, il s'élève dans l'Astral. Il ne peut pénétrer alors que dans un Plan subtil qu'il connaît et où il s'est rendu une première fois: à partir de là, il doit se mettre en route pour découvrir les accès d'autres « mondes » et continuer son chemin.

- **Pour pénétrer dans un Plan subtil ou pour passer d'un Plan subtil à un autre**, un test de Brume contre une Difficulté correspondant à la Prénance du Plan subtil, modifiée par la Tradition « Plan subtil » adéquate, doit être réussi.
- **Pour sortir des Plans subtils et se réveiller**, un Bohémien doit le vouloir et un nouveau test de Brume contre une Difficulté correspondant à la Prénance du Plan subtil, modifiée par la Tradition « Plan subtil » adéquate, doit être réussi.

EN GROUPE

Le voyage est plus facile si le Bohémien est soutenu par les membres de sa caravane. Celle-ci peut décider d'accompagner le voyageur. Elle effectue alors le rite qui lui est propre et libère un esprit, l'Aura de la caravane, qui est un amalgame de parcelles de Brume que chaque participant offre au voyageur. Ces fragments l'aident à pénétrer dans les Plans subtils les plus Prénants.

Avant un tel voyage astral, le Bohémien doit entrer en méditation — comme s'il était seul —, mais il est entouré d'une Aura qui guide son esprit vers le Plan subtil visé et l'aide à y pénétrer. Chaque participant au rituel perd temporairement une « puce » de Brume qui alimente l'Aura. Chaque « puce » perdue s'ajoute à la Brume du voyageur.

Le test à réaliser et ses conditions sont identiques au cas précédent, en tenant compte bien sûr que la Brume du voyageur est augmentée.

DES DANGERS

Il est préférable que quelqu'un s'occupe du corps du voyageur pendant son périple astral. Si ce corps meurt pendant un tel voyage, sa Brume, une fois revenue sur Terre, gagne son Plan subtil intérieur.

Les caravanes veillant sur leurs voyageurs connaissent un rituel permettant de les faire revenir des Plans subtils: ils envoient une Aura dans l'Astral à la recherche du Bohémien perdu. Ce dernier est alors arraché à son voyage et se réveille immédiatement. Aucun test n'est nécessaire. Toutefois, ce rituel prend trois heures, ne peut être tenté qu'une seule fois, et ne doit en aucun cas être interrompu, sans quoi il échouera. De plus, les Bohémiens qui ont constitué l'Aura pour aller chercher leur compagnon égaré doivent tous sacrifier une « puce » de Brume. Le nombre de Bohémiens devant participer au rituel du retour doit être égal au niveau d'Initié en Brume du Bohémien égaré.

Le second danger réside dans l'absence de lien entre l'esprit du Bohémien et son corps. Lorsqu'il pérégrine dans les Plans subtils, le voyageur ne peut ni sentir son corps ni savoir ce qui lui arrive.

LE SOMBRE TOURMENT

Le Sombre Tourment est la pire chose pouvant arriver à un Bohémien. Comparable au Khaïba des Immortels, il frappe sournoisement la Brume pour la transformer en Vapeur et faire sombrer l'Errant dans la folie.

Il existe deux formes de Sombre Tourment:

- la première est causée par l'Orichalque et transforme le Bohémien en *mahrimè*, une créature monstrueuse, emplit de rage et assoiffée de sang et de Ka.
- la seconde est causée par la Lune Noire — le Ka ou le Champ — et transforme le Bohémien en *sapmulo*, un être de ténèbres souvent morbide et vicieux qui se nourrit des peurs d'autrui.

DE L'ORIGINE DU MAL

Le Sombre Tourment est un mal dû à la nature de la Brume. En effet, si celle-ci est l'expression du Prisme d'Akhenaton et qu'elle est composée des huit Ka existants, les quantités de Lune Noire et d'Orichalque sont particulièrement faibles. Ainsi, à l'image de l'élément maudit rongant le Pentacle d'un Nephilim pour le transformer en Selenim, ces deux Ka rongent la Brume pour la transformer en Vapeur.

Impur, Maudit et Vapeur

- **La Caractéristique Impur** permet de mesurer l'évolution de la transformation d'un Bohémien en *mahrimè*. Elle est notée à l'image des autres Caractéristiques — de Pas Impur à Très Impur et chaque niveau est composé de dix « puces ».
Par défaut, un Bohémien commence le jeu en n'étant Pas Impur.
- **La Caractéristique Maudit** permet de mesurer l'évolution de la transformation d'un Bohémien en *sapmulo*. Elle est notée à l'image des autres Caractéristiques — de Pas Maudit à Très Maudit et chaque niveau est composé de dix « puces ».
Par défaut, un Bohémien commence le jeu en n'étant Pas Maudit.
- **La Caractéristique Vaporeuse** permet de mesurer l'évolution de la transformation de la Brume du Bohémien en **Vapeur**. Si la quantité de cette dernière dépasse celle de la Brume, le Sombre Tourment s'empare de l'Errant.
Par défaut, au début du jeu, la Brume d'un Bohémien n'est Pas Vaporeuse.

La déliquescence de la Brume

LES DÉGÂTS MAGIQUES

Les Bohémiens sont sensibles aux dommages magiques élémentaires, et c'est leur Brume qui les subit. Celle-ci est neutre par rapport aux cinq Ka-éléments.

En revanche, lorsqu'un Bohémien est blessé par une arme contenant de l'Orichalque ou de la Lune Noire, après avoir calculé les dégâts physiques, le joueur qui l'interprète effectue un

L'ÉVOLUTION DU SOMBRE TOURMENT

• Les armes

RÉSULTAT DU TEST BRUME/MEURTRIER	« PUCE(S) » D'IMPUR OU DE MAUDIT
Coup d'Éclat	0
Réussite	1
Échec	Autant que les dégâts de l'arme
Maladresse	Les dégâts de l'arme multipliés par 2

• Autres gains

CIRCONSTANCES	MAUDIT	IMPUR
Maladresse à un test de Résistance brumeuse	1 ou	1
Maladresse à un Don	2 ou	2

test d'Initié (Brume) d'une difficulté égale au niveau de Meurtrier de l'arme. Le résultat est interprété selon le tableau *L'évolution du Sombre Tourment* ci-contre.

Ces dégâts ne sont pas physiques et ne s'ajoutent pas aux dégâts « naturels » de l'arme :

- les points de dégâts de l'Orichalque sont retranchés de la Brume et se transforment en autant de « puces » d'Impur.
- les points de dégâts causés par la Lune Noire sont retranchés de la Brume et se transforment en autant de « puces » de Maudit.
- l'évolution de Vaporeuse** : c'est au joueur de décider. En effet, il peut à tout moment transformer une ou plusieurs « puces » de Maudit ou d'Impur en « puces » de Vapeur, mais chaque fois qu'il ajoute une « puce » de Vapeur, il doit en retirer une en Brume.

Attention ! À l'heure actuelle, aucun sort existant ne permet de diminuer la quantité de Vapeur.

UN CHEMIN SANS RETOUR ?

Le sapmulo et le mahrimè sont comme des virus mutagènes s'attaquant à la Brume pour transformer le Bohémien physiquement et mentalement. Une fois qu'un Bohémien a été touché par le Sombre Tourment, ce dernier ne le quittera plus. Techniquement, il est impossible à un joueur d'effacer la première « puce » de Pas Maudit ou de Pas Impur. De plus, dès que le Sombre Tourment est parvenu à s'attaquer à la Brume et à la changer en Vapeur, l'Errant n'a plus aucun espoir de retrouver une Brume totalement pure. En effet, comme cela a déjà été dit la Brume Vaporeuse se gagne, mais ne peut se perdre.

LE BASCULEMENT

Le fait de gagner des « puces » de Maudit, d'Impur ou de Vapeur ne simule pas une transformation progressive. Si un Bohémien Impur peut connaître des pulsions particulières,

son comportement, son caractère et son idéologie ne sont pas modifiés.

En général, le changement est brutal. Un jour, le Bohémien succombe au Sombre Tourment et devient... autre chose.

La transformation en mahrimè

Si le Bohémien devient Très Impur, 10 « puces », il se transforme en *mahrimè*.

De plus, lorsque la Caractéristique Impur augmente et change d'adverbe, le joueur effectue un test de Brume d'une Difficulté égale au niveau d'Impur. En cas de Maladresse, le

Bohémien se transforme en *mahrimè*. En cas d'Échec, son niveau d'Impur augmente de 5 « puces ». En cas de Réussite, rien ne se produit. En cas de Coup d'Éclat, le joueur efface une « puce » d'Impur.

La transformation en sapmulo

Si le Bohémien devient Très Maudit, 10 « puces », il se transforme en *sapmulo*.

De plus, lorsque la Caractéristique Maudit augmente et change d'adverbe, le joueur effectue un test de Brume d'une Difficulté égale au niveau de Maudit. En cas de Maladresse, le Bohémien se transforme en *sapmulo*. En cas d'Échec, son niveau de Maudit augmente de cinq « puces ». En cas de Réussite, rien ne se produit. En cas de Coup d'Éclat, le joueur efface une « puce » de Maudit.

L'ÉVOLUTION DE VAPOREUSE

SI LE JOUEUR...	IL GAGNE... « PUCE(S) » DE VAPOREUSE
force la Résistance brumeuse de son Bohémien	1
efface X « puce(s) » de Maudit	X
efface X « puce(s) » d'Impur	X
effectue un test pour le rituel du Compas vaporeux	Variable (de 0 à 6)

La transformation due à la Vapeur

Lorsque la Caractéristique Vaporeuse dépasse celle d'Initié en Brume du Bohémien — il suffit d'une « puce » de plus —, le Bohémien se laisse envahir par le Sombre Tourment.

Lorsque la Caractéristique Vaporeuse augmente et change d'adverbe, le joueur effectue un test de Brume d'une difficulté égale au niveau de Vaporeuse. En cas de Réussite ou de Coup d'Éclat, rien ne se produit. En cas de Maladresse ou d'Échec, le Sombre Tourment s'empare du Bohémien.

Lorsque le Bohémien succombe au Sombre Tourment à cause de la Vapeur : il devient soit *mahrime*, soit *sapmulo*. Cela dépend de la Caractéristique la plus développée. Si les deux comptent le même nombre de « puces », la transformation se fait à la discrétion du MJ.

LE DEVENIR

« Écoute-moi bien fils, ce soir, je vais te parler du pire ennemi de notre peuple : le Sombre Tourment. Ce mal insidieux qui nous ronge de l'intérieur et qui rend notre Brume vaporeuse. Ce mal capable de terrasser le plus fort des Gitans, le plus rapide des Gypsies ou le plus malin des Rôm. Lorsqu'un des nôtres succombe au Sombre Tourment, sa Brume se délite et devient Vapeur presque instantanément. Coupé du cadeau que nous a fait Akhenaton, il devient incapable de pratiquer des Dons ou des divinations, mais surtout il devient quelqu'un d'autre, un être mauvais et vicieux. Un être Kalo sans aucun espoir de guérison. Lorsque cela se produit mon fils, il n'y a plus qu'une chose à faire : tuer le monstre.

Je te dis cela car tu es l'ainé et que c'est à toi que reviendrait ce fardeau si je succombais. Je le sens m'envahir petit à petit et si cela m'arrive, ton cœur doit être dur comme la pierre, ton geste vif et précis. Si tu hésitais, ne serait-ce qu'une seconde, c'est moi qui te tuerais. »

Les *sapmulo* et les *mahrime* sont traqués et mis à mort par les Bohémiens dès qu'ils sont identifiés. En général, ce sont les membres de la famille de la victime qui la tuent. C'est une question d'honneur, mais parfois, il arrive que le chef de famille refuse de tuer le monstre et décide de le cacher. Cet acte est un crime aux yeux du kriss et il n'est pas rare que le choix de protéger un *sapmulo* ou un *mahrime* se termine dans un bain de larmes et de sang.

LE MAHRIMÈ

Vapeur : elle est égale au niveau de la Brume du Bohémien lorsqu'il a succombé au Sombre Tourment.

Caractéristiques : En général, un *mahrime* est Très Fort, Assez Agile, Très Résistant, Peu Intelligent et Pas Séduisant.

Compétences : Armes (Griffes) M, Arts martiaux C, Discrétion A, Esquive C, Sports (tous) C, Survie (tout milieu) C, Vigilance M.

Traditions : Arcanes Majeurs (tous) A, Arcanes mineurs (tous) A.

— CAPACITÉS SPÉCIALES :

• Les griffes du *mahrime*

Dégâts : 3.

Meurtrier : niveau de Vapeur.

Réserve d'Orichalque : nombre de puces de Vapeur — onze par niveau — multiplié par deux.

• Traquer l'initié : le *mahrime* reconnaît un initié à vue et est capable de savoir s'il appartient à un Arcane et lequel. Une fois qu'il l'a vu, il est capable de le suivre grâce aux traces qu'il laisse dans les Champs magiques. Pour cela, le MJ doit effectuer toutes les vingt minutes de temps fictif, un test de Vapeur d'une difficulté dépendant de la distance à laquelle se trouve l'initié. En cas d'Échec, le *mahrime* perd la trace de sa proie.

DIFFICULTÉ

DISTANCE MAX.

ENTRE LE MAHRIMÈ ET L'INITIÉ

Pas Difficile

100 mètres

Peu Difficile

500 mètres

Assez Difficile

1 kilomètre

Difficile

5 kilomètres

Très Difficile

30 kilomètres

— MANŒUVRES DU MAHRIMÈ

• Je te corromps (normale)

Pré-requis : le *mahrime* vient de réussir à blesser son adversaire qui est un porteur de Brume.

Précision : 0.

Dégâts : aucun.

Coup d'éclat : le Bohémien prend un niveau d'Impur — sans perte de Brume.

Maladresse : le *mahrime* perd un niveau de Vapeur.

Le *mahrime* laisse ses griffes à l'intérieur du corps de son adversaire afin d'augmenter son Sombre Tourment. Si le MJ réussit un test de Vapeur contre une difficulté égale à la Brume du Bohémien, ce dernier voit son niveau d'Impur augmenter — de cinq « puces » — et sa Brume, diminuer — de trois « puces ».

• Je me nourris de ta Brume

Pré-requis : le *mahrime* vient de réussir à blesser son adversaire qui est un porteur de Brume.

Dégâts : aucun.

Coup d'éclat : le *mahrime* double ses gains de Vapeur.

Maladresse : le *mahrime* perd un niveau de Vapeur.

Cette Manœuvre ne nécessite aucun test.

Plutôt que de faire des dégâts à son adversaire, le *mahrime* se nourrit de sa Brume. Il ne fait aucun dégât physique, mais seulement des dégâts magiques. Ceux-ci sont diminués d'un, mais le *mahrime* voit sa Vapeur augmenter d'autant de « puces » qu'il a fait de dégâts.

LE SAPMULO

Vapeur : niveau de Brume où cette dernière se transforme en Vapeur du Bohémien lorsqu'il a succombé au Sombre Tourment.

Caractéristiques : En général, un sapmulo est Assez Fort, Très Agile, Résistant, Intelligent et Pas Séduisant.

Compétences : toutes celles que possédait le Bohémien plus Discretion M, Esquive M, Vigilance M.

— CAPACITÉS SPÉCIALES :

Séduction : sur un test de Vapeur Assez Difficile réussi, le sapmulo devient Très Séduisant pour une heure.

Ombreur : sur un test de Vapeur Assez Difficile réussi, le sapmulo disparaît dans l'ombre pour cinq minutes. Les difficultés sont mino-
rées de deux niveaux pour les tests de Discretion pour qu'il se cache ou se déplace et ceux de Vigilance pour le repérer. En cas d'affrontement, l'Ombreur s'arrête.

— MANŒUVRES DU SAPMULO

• Je suis ton cauchemar (Exclusive)

Pré-requis : le sapmulo doit avoir observé sa cible en continue pendant au moins dix minutes. La cible ne peut être un Selenim, un sapmulo, une Entité ou un effet-Dragon.

Précision : 0.

Dégâts : aucun.

Coup d'éclat : la cible s'enfuit, victime d'une peur irrationnelle pour le noir. Si c'est un humain, il perd un niveau de Ka-Soleil. Si c'est un Bohémien, un niveau de Brume. Dans les deux cas, le sapmulo gagne un niveau de Vapeur.

Maladresse : le sapmulo perd un niveau de Vapeur.

Cette manœuvre permet à un sapmulo de devenir le pire cauchemar de la cible. Le MJ doit réussir un test de Vapeur d'une difficulté égale au niveau d'Initié de la cible.

La victime doit réussir un test d'Initié d'une difficulté égale au niveau de Vapeur du sapmulo, modifié par Connaissance (Psychologie) pour ne pas succomber à la peur. Sinon, les difficultés de ses actions sont majorées d'un niveau et elle ressent un fort besoin de s'éloigner de là où elle est.

• Je tisse un cauchemar autour de moi (Exclusive)

Pré-requis : le sapmulo se trouve au même endroit depuis plus d'une heure.

Précision : 0.

Dégâts : aucun.

Coup d'éclat : toutes personnes — humains ou Immortels — dans un rayon de vingt mètres autour du sapmulo doivent réussir un test d'Initié d'une difficulté égale au niveau de Vapeur du sapmulo, modifié par Connaissance (Psychologie) pour ne pas succomber à la peur.

Maladresse : le sapmulo perd un niveau de Vapeur.

En réussissant un test de Vapeur Assez Difficile, le sapmulo parvient à modifier son environnement sur vingt mètres pendant une heure.

Toutes les personnes présentes commencent à voir des choses étranges et effrayantes — un sablier avec des pattes d'araignée, un serveur de restaurant sans tête, une invasion de rats, etc. Rien de tout cela n'est réel contrairement à la peur des victimes...

Le destin du personnage

Lorsque le Bohémien d'un joueur est pris par le Sombre Tourment, ce dernier rend la feuille de personnage au MJ. Son Errant n'est pas mort, mais ce n'est plus à lui de décider de ses actes... Il doit créer un nouveau personnage ou incarner un membre de la famille de celui qui vient de sombrer (cf. « Changement d'Ego », « Une histoire de famille »).

Le destin des mahrimè

Un Bohémien devenu *mahrimè* voit son corps se boursoufler, puis des appendices et des griffes apparaissent. Par la Vision-Ka et l'Harmonie, on peut apercevoir des volutes plombées d'Orichalque danser frénétiquement autour du Bohémien. Dominé par ses instincts, il n'est plus capable de parler et devient un chasseur cruel traquant sans pitié les initiés de tous bords.

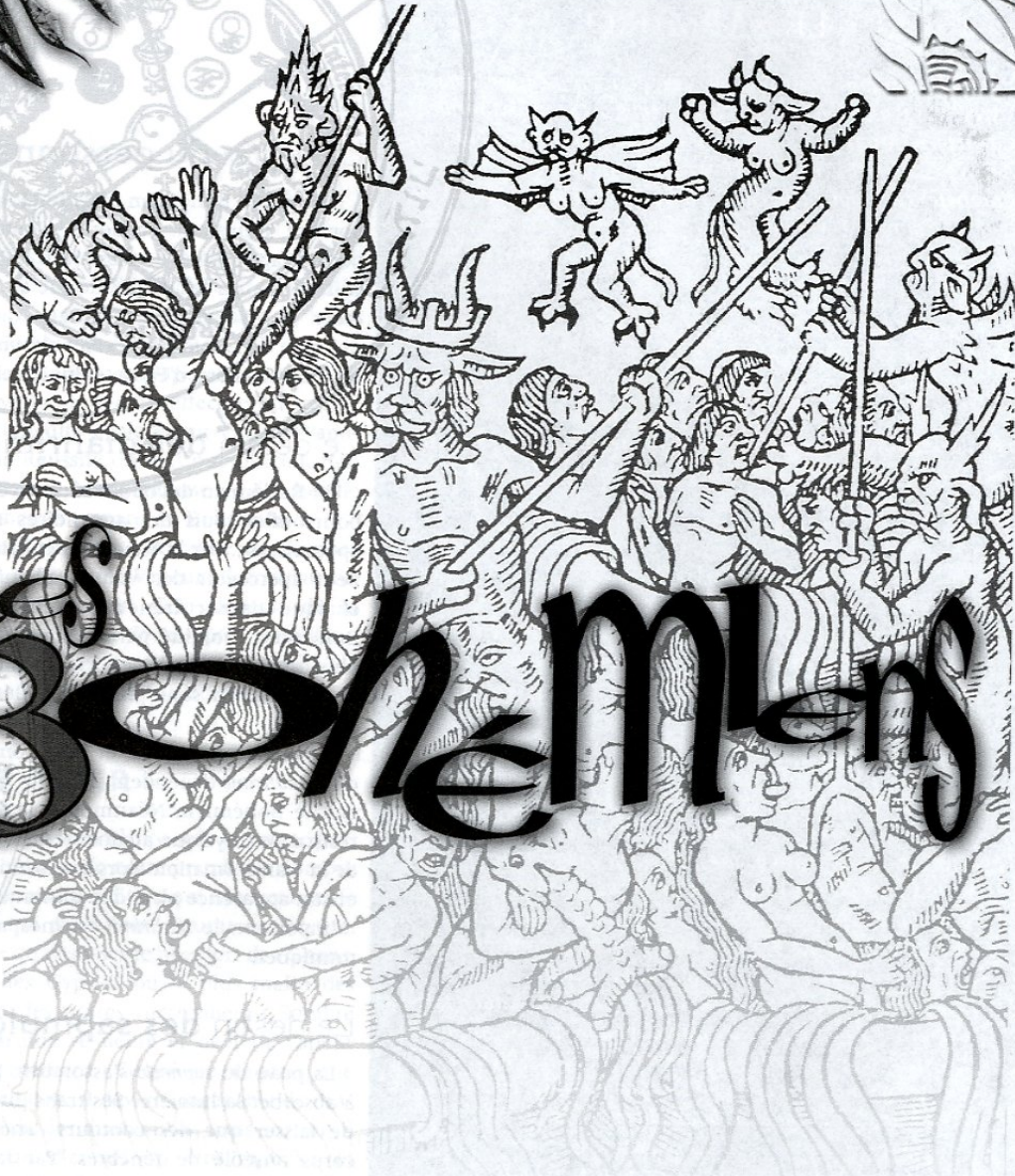
Les Caractéristiques et les Compétences d'un *mahrimè* dépendent de celles que possédait le Bohémien. Néanmoins, sa force et sa résistance physique augmentent toujours lors de la transformation alors que son intelligence et son apparence physique diminuent.

Important, le *mahrimè* est incapable de communiquer.

Le destin des sapmulo

La peau du *sapmulo* s'assombrit, puis commence à absorber la lumière. Ses traits disparaissent pour ne laisser que des contours, une ébauche d'un corps auréolé de ténèbres. Par la Vision-Ka ou l'Harmonie on peut voir des fumigations de Ka-Lune Noire danser en des mouvements malsains autour du Bohémien. Les personnages proches de lui verront surgir leurs peurs les plus profondes et les objets anodins devenir des sources de terreur. Plusieurs Selenim ont acquis les services de *sapmulo*. Bien qu'ils ignorent leurs origines, ils apprécient les réactions qu'ils provoquent chez les gens — les peurs générées sont Satisfaisantes — et leur Vapeur facilite la Conjuración. Tout Appel reçoit un modificateur de circonstance + 2 lorsque le *sapmulo* est à moins de cinq mètres du Conjurateur.

Les Caractéristiques et les Compétences d'un *sapmulo* dépendent de celles que possédait le Bohémien. Néanmoins, son Agilité, son Intelligence et sa résistance ont tendance à augmenter légèrement au détriment des autres Caractéristiques.



Les Bohémiens

LES FÊTES

"Ne vois-tu pas ce chien noir qui rôde à travers les champs ensemencés et les éteules ? [...]"

Il me semble qu'il tend autour de nos pieds de fins lacets magiques...

Le cercle se resserre, il est déjà tout près de nous. "

Faust D. Devant la Porte.

Le Bohém

Confiés aux Bohémiens par Akhenaton et son frère Prométhée, les Dons du Bohém rassemblent les capacités occultes des Bohémiens. Ces techniques magiques ancestrales se transmettent oralement de génération en génération dans le plus grand secret. Reposant sur la Brume, elles échappent à toutes Conjonctions.

LES BRUMES DU PASSÉ

Les Bohémiens ont gardé le lien qui les relie à leurs ancêtres par le biais d'Égypta. C'est là, en effet, que vont leurs esprits à leur mort — à l'exception des *sapmulo* et des enfants les plus jeunes. Le rituel permettant de communiquer avec les anciens implique toujours la caravane.

Ce rituel a lieu de nuit. La plus vieille femme de la caravane apporte un narguilé qu'elle a préparé selon des rites séculaires. Une fumée âcre emplit les poumons du Bohémien — appelé maintenant le **passeur** — fumant à ce narguilé : ses sens se troublent, ses yeux se révulsent... Il tombe en catalepsie. Tous les membres de la caravane se recueillent alors sur leurs défunts et leurs ancêtres, accompagnant le passeur dans son périple. Celui-ci sent qu'il est entouré par les esprits des morts : chacun veut lui parler. C'est à ce moment qu'il doit, clairement et distinctement, poser sa question. S'il se laisse submerger, il risque de ne jamais revenir de ce voyage, et de perdre définitivement l'esprit. Les défunts se taisent enfin, laissant parler ceux qui savent. Le passeur est alors submergé par des sensations qu'il sait ne pas être siennes, mais qu'il s'approprie : son ancêtre lui communique ses souvenirs. Au terme de cette transmission mémorielle, le passeur revient à lui, épuisé, en sueur, mais heureux.

Pour effectuer le rituel, le joueur interprétant le passeur doit réussir un test de Brume à une difficulté dépendant de la précision de la question posée aux ancêtres : pour une question assez générale et facile, le rite est Pas Difficile. Pour savoir ce qui a pu se passer à une date précise, ou pour en savoir plus sur un événement bien précis, la difficulté peut être Très Difficile.

LA DIVINATION

Du fait de leur empathie avec les mondes invisibles, les Bohémiens ont la capacité de discerner ce qui sera. Ce Don n'est ni infailible ni extrêmement précis. Les prédictions sont sibyllines et floues : les Bohémiens ressentent dans quel sens semble s'orienter le destin. Cependant, ils n'utilisent pas ce Don de la même manière : chaque Kumpania réalise ses prédictions selon l'élément qui lui correspond.

LES AUGURES



Les Rôm ne pratiquent pas la divination dans un cadre ritualisé : ils saisissent des impressions, des présages au fil de leurs rêveries et de leurs flâneries. Ils ne s'installent pas dans un lieu bien délimité avec l'intention d'opérer une prédiction, ils ne choisissent pas de recueillir les présages. Les signes, dépendant des nuages et des oiseaux, sont fugitifs et inattendus : les Rôm les reçoivent comme ils viennent, sur l'instant.

Le Don des Rôm est spontanéité.

Prédiction

Les Rôm observent le ciel pour y discerner la représentation en miniature des mouvements célestes. Ils savent interpréter chaque mouvement de nuages, chaque nuée d'oiseaux. Tout détail est digne d'intérêt. Le mouvement a une grande importance : vertical, horizontal, calme et mouvementé. De même, les nuages sont pour eux très évocateurs selon leurs couleurs, leurs vitesses et surtout leurs formes. Le ciel est pour les Rôm comme un livre ouvert dont ils doivent percevoir toutes les enluminures pour en saisir les significations les plus subtiles.

Système

Quand un Bohémien observe attentivement le ciel, un test de Brume est effectué à une difficulté modifiée par Divination (Augure) qui dépend de la précision de la prédiction recherchée. Si le Rôm ne prête qu'une attention très passagère, la difficulté est Pas Difficile et le présage très général et très flou. S'il



se concentre pendant des heures sur ce qu'il a vu, elle est Très Difficile, et le présage sera précis.

Le temps de la prédiction est très variable, d'un simple coup d'œil à une contemplation pouvant durer plusieurs heures. Tout dépend de la précision recherchée.

Conseils de mise en scène

Une prédiction ne peut fonctionner, même quand le test est réussi, si le Rôm n'y met pas le cœur nécessaire. Le joueur doit décrire de quelle façon il procède à la prédiction, en rendant une impression de légèreté. Il peut, par exemple, regarder en l'air pendant de longs moments et cesser de répondre aux questions. Si les autres joueurs manquent de patience, il peut se détourner avec un air à la fois sarcastique et déçu. Les Rôm sont lointains et proches, mais toujours mystérieux : nul ne peut comprendre ce que leur chuchote la voûte céleste.

LA GÉOMANCIE



Les Mannush sont très proches de la Terre : à la fois serviteurs et gardiens, ils sont voués à la sauvegarde de la planète et de ses habitants. Ils sèment au gré des aléas de leur voyage les graines qui, en germant, donnent naissance à de rares îlots de nature paradisiaque. Cette maîtrise et cette soumission au règne de *Phu* leur confèrent une gravité légère. Ils consultent la Terre avec révérence en sachant qu'ils se soumettent à une force qui les dépasse.

Le Don des Mannush est humilité.

Prédiction

Le Mannush pratiquant la Géomancie se sert de cailloux qu'il ramasse au hasard de ses pérégrinations. Il ne se sert jamais des mêmes pierres pour faire une prédiction. Il doit se trouver sur un sol naturel — avec une nette préférence pour la terre nue —, déchaussé et assis, pour être en contact avec la terre. Il jette alors ses cailloux et lorsqu'ils retombent, il touche le sol de ses mains et ferme les yeux après avoir bien observé la disposition des cailloux. Son visage reflète la concentration et la communion qu'il tisse avec *Phu*, la Terre. Vient alors la prédiction.

Système

Plus le Mannush lance de cailloux, plus la prédiction est précise. La difficulté du rituel est égale au nombre de cailloux jetés par le Bohémien. Au moment de la prédiction, il faut effectuer un test de Brume à une difficulté fixée par le rite utilisé, modifiée par Divination (Géomancie).

Le temps de la prédiction est variable, selon les détails recherchés, l'âge du pratiquant et l'environnement dans lequel il exerce son art. Pour des questions d'ambiance et d'intensité dramatique, il serait bon de faire attendre les joueurs en leur demandant de décrire avec un grand luxe de détails, et beaucoup de suggestion, ce qui se passe, pour bien leur faire sentir que ces rites ne sont pas instantanés, et qu'ils dépendent de la bienveillance de forces qui les dépassent.

Conseils de mise en scène

Une prédiction ne peut fonctionner, même quand le test est réussi, si le Mannush n'y met pas le cœur nécessaire. Le joueur doit décrire de quelle façon il procède à la prédiction. Les Mannush sont étranges. Ils réussissent à allier en eux l'enfant et le vénérable : de leur présence émanent à la fois une grande sérénité et une joie intérieure profonde. Ces impressions sont d'autant plus perturbantes lors du rituel de Géomancie. Leur Don est l'exact reflet de cette étrangeté : cette pratique de la divination reste sûrement la plus mystérieuse pour les *gadje*.

LA CARTOMANCIE



Sous des dehors belliqueux et violents, les Gitans sont les Bohémiens les plus mystiques. Dépositaires des derniers savoirs d'Akhenaton, ils sont les seuls à pratiquer la Cartomancie. Ils se savent guidés par l'esprit des lames et orientent leur inlassable combat grâce aux prédictions du *tarosh*. Ils sont conscients des forces qu'ils côtoient : chaque tirage peut annoncer la mort de celui qui les manipule. De cette tension naissent leur grandeur et leur tragédie.

Le Don des Gitans est majesté.

Prédiction

Il y a mille et une façons de procéder à un tirage. Chaque Gitan s'approprie les cartes et s'en sert d'une manière différente. Les formes adoptées pour le placement des cartes varient aussi grandement. Cependant, le Bohémien doit toujours être dans un endroit couvert, comme à l'abri des regards. Le silence doit régner et le calme être de rigueur. Le tirage des cartes doit toujours s'effectuer avec solennité.

Système

Le Gitan doit déterminer avant le tirage le nombre de cartes qu'il va utiliser. Chaque carte apporte des précisions supplémentaires, mais augmente la difficulté du test. Le Gitan, au moment où il bat le jeu, fait un test de Brume à une difficulté modifiée par Divination (Cartomancie) qui augmente d'un

niveau par paire de lames utilisées. Si ce test est un succès, le MJ doit transmettre au joueur le nom des lames tirées, leur ordre et quelques indices d'interprétations.

Le temps que prend la prédiction est variable.

Conseils de mise en scène

Une prédiction ne peut fonctionner, même quand le test est réussi, si le Gitan n'y met pas le cœur nécessaire. Le joueur doit décrire de quelles façons il procède à la prédiction. Pour étoffer l'ambiance, lourde et mystérieuse, il peut révéler réellement le tirage, avec des lames de *tarosh* que le MJ lui transmet, et se livrer lui-même aux interprétations du tirage selon les indications du MJ. Cela réclame quelques connaissances sur la chose ou un solide talent d'improvisation et d'interprétation, mais l'effet sera assuré.

Les Gitans sont fascinants et inquiétants. Fascinants car ils manipulent les vingt-deux arcanes majeurs du *tarosh* dont la charge symbolique est immense et que tous les acteurs du monde occulte s'ingénient à comprendre. Inquiétants car on doit toujours les sentir à l'affût, réprimant leur puissance et leur colère. Ils sont comme le feu qui couve et qui peut exploser à tout instant.

LA CHIROMANCIE



Les Gypsies pratiquent la Chiromancie pour discerner le destin. Leur vision de l'avenir est diffractée par leur Don : seuls importent les acteurs et ce qu'ils vont faire.

Rien n'est inéluctable, tous doivent choisir.

Le Don des Gypsies est humanité.

Prédiction

La Chiromancie est don, au sens propre du terme. Les Gypsies donnent leurs prédictions et ils ne cherchent jamais à faire usage de leur Don sans l'accord de la personne sondée. Jour et nuit, sans endroit particulier, à n'importe quel moment, ils discernent dans les lignes de la main des *gadje* leur destin et leur

rôle dans les grands desseins — toujours avec une grande simplicité.

Système

Le Gypsie usant de son Don doit prendre la main de la personne désirant avoir une prédiction. Il examine les minces chaînons constituant les lignes de sa main. Plus nombreux sont les chaînons examinés, plus précise est la réponse. Un test de Brume à une difficulté modifiée par Divination (Chiromancie) fixée par le nombre de chaînons examinés doit être effectué.

Le temps du rituel est variable.

Conseils de mise en scène

Une prédiction ne peut fonctionner, même quand le test est réussi, si le Gypsie n'y met pas le cœur nécessaire. Le joueur doit décrire de quelles façons il procède à la prédiction. Il peut également saisir la main de l'un des joueurs et en lire les lignes, livrant une interprétation suggérée par le MJ. Les Gypsies sont toujours très simples et très proches de leur consultant. C'est en souriant qu'ils annoncent leur prédiction. Mais ils disposent d'un grand pouvoir et peuvent parfois discerner des destinées terrifiantes. Lorsque leur prédiction est effroyable, ils se détournent, refusant d'en dire plus, et parfois fuient. Certains avertissent juste leur consultant que quelque chose de terrible va leur arriver. En la matière, le MJ peut faire passer secrètement au joueur la prédiction inscrite sur un morceau de papier.



LES MANDALAS

Au cœur de la cité solaire d'Akhet-Aton, Épiméthée enseigna aux Bohémiens l'art de dissimuler les choses dans la Brume par l'utilisation de dessins complexes tracés au sol avec des grains de sable coloré : les Mandalas. Ceux-ci sont puissants, car non seulement ils dissimulent les choses aux yeux profanes, mais ils résistent même aux tentatives magiques de les percer. Ainsi, toute tentative par un quelconque procédé magique destiné à percevoir d'une façon ou d'une autre ce que dissimule le Mandala reçoit un modificateur de circonstance – 6. L'exécution des Mandalas demande dextérité et maîtrise de soi. Si la main n'est pas sûre, le sable ne s'en écoule pas avec toute la précision requise.

Les lignes complexes des Mandalas sont autant d'instructions faites à la Brume pour qu'elle cache et qu'elle dissimule. Cependant, il n'y a pas là que précision et savoir faire. Le Bohémien doit ressentir la Brume et se laisser investir par elle, ceci afin qu'il trace le Mandala dans une relation extatique et fusionnelle. Cette symbiose rend impossible le traçage d'un Mandala par un être dépourvu de Brume. Si les Sorts issus des Mandalas abusent même les Bohémiens, les membres du peuple élu ressentent cependant son action.

Les Mandalas les plus simples peuvent être tracés par un homme seul. Par contre, certains motifs sont si complexes et couvrent une telle surface que le concours de plusieurs Bohémiens est nécessaire. On retrouve là un caractère récurrent des Dons : il s'agit d'un art puissant lorsqu'il est communautaire.

LES PRÉPARATIFS

Avant d'engager le Mandala, les participants au rituel se purifient par la méditation. Puis, ils préparent le sable. Celui-ci doit être extrêmement fin, et coloré selon des procédés ancestraux connus des seuls Bohémiens. Les Bohémiens utilisent des pigments naturels dont l'essence est magique. En général, fabriquer le sable nécessaire prend une douzaine d'heures, séchage compris.

SYSTÈME

La surface sur laquelle sera tracé le Mandala est parfaitement naturelle — on ne trace pas un Mandala sur la table d'un café sordide ni sur une route

goudronnée ! Tout au long du rituel, aucun participant ne peut abandonner son travail ni parler sous peine de rompre instantanément le charme. En outre, si un courant d'air vient disperser le subtil dessin de sable, le Sort est rompu sur le champ.

Rituel solitaire

Le joueur du Bohémien doit réussir un test de Brume à une difficulté indiquée en tête de la description du Sort utilisé, modifiée par Art (Mandala) du Bohémien.

Rituel collectif

Lors d'un Rituel collectif, tous les participants doivent connaître Art (Mandala) à Apprenti au moins et doivent appartenir à la même famille (cf. « Une histoire de famille »). En revanche, seul celui qui préside au rituel a besoin de connaître le Sort qui sera exécuté. Le joueur interprétant ce Bohémien doit effectuer un test de Brume à une difficulté indiquée en tête du Sort utilisé, modifiée par Art (Mandala) — la plus basse des Compétences des participants au rituel.

Portée

La portée d'un Mandala est infinie. La chose qui en est la cible — lieu, personne, objet, etc. — doit être en contact permanent avec une poignée de sable de toutes les couleurs qui composent le Mandala. Autrement dit, où que se trouve le porteur de la poignée de sable dans l'univers — y compris dans les Plans subtils et les mondes de Kabbale —, le Mandala continue de faire effet. Si ce contact est rompu, le Sort prend fin instantanément. La poignée de sable n'est pas extraite du Mandala, mais y est liée par la Brume.

Maladresse.

En cas de Maladresse, l'intégralité du sable qu'utilisent les Bohémiens pour tracer des Mandalas est souillée et rendue inutilisable.

QUELQUES MANDALAS

Il marche, mais nul ne le voit

Difficulté : Peu Difficile.

Bohémiens : 1.

Traçage : trente minutes.

Durée : une heure.

Ce Mandala permet de faire passer inaperçu le porteur de la poignée de sable. Curieusement, ceux qui le voient ne prêtent pas attention à lui, ni ne se souviennent de lui. Le Sort cesse dès que le porteur de la poignée de sable parle ou entreprend une action offensive.

Nul ne sait où il se trouve

Difficulté : Assez Difficile.

Bohémiens : 4.

FORMAT DE DESCRIPTION DES MANDALAS

Difficulté : difficulté du Mandala.

Bohémiens : nombre de Bohémiens devant participer au rituel.

Traçage : temps nécessaire au traçage du Mandala.

Durée : durée du Sort. Lorsque la mention « Mandala » est indiquée, l'effet magique ne cesse que lorsque le Mandala est détérioré.

Traçage : six heures.

Durée : un an.

Ce Mandala permet de faire disparaître un bâtiment de moyenne importance — petite église, immeuble de trois étages, etc. La poignée de sable doit se trouver à l'intérieur, à l'abri du vent pour qu'elle ne se disperse pas.

Ceux qui passent devant la bâtisse enchantée par le Mandala n'y font pas attention, ou sont intimement persuadés que la construction n'est pas celle qu'ils cherchent. De plus, le bâtiment ne laisse jamais aucune trace dans leur mémoire.

Il est perdu, mais nul ne l'a pris

Difficulté : Pas Difficile.

Bohémiens : 1.

Traçage : trente minutes.

Durée : une heure.

Grâce à ce Mandala, les Bohémiens rendent totalement invisible un objet pouvant être tenu d'une seule main. De plus, l'objet ne peut plus produire aucun son, ni aucune odeur. En revanche, si quelqu'un le touchait, il sentirait son contact.

Nul ne sait comment l'emprunter

Difficulté : Peu Difficile.

Bohémiens : 3.

Traçage : trois heures.

Durée : vingt-quatre heures.

Ce Mandala permet de dissimuler un chemin. On doit semer la poignée de sable le long du chemin sur une distance inférieure à cinq cents mètres. Personne ne peut plus emprunter ce chemin sans s'égarer d'une façon ou d'une autre. Invariablement, les pas du promeneur le ramènent là où il a commencé à emprunter le chemin.

Il ont oublié, mais nous nous souvenons

Difficulté : Difficile.

Bohémiens : 10.

Traçage : vingt-quatre heures.

Durée : Mandala.

En traçant ce Mandala, les Bohémiens doivent répéter sans cesse une phrase de moins de trente mots, ainsi que le vrai nom de la cible. Cette phrase, ainsi que toutes celles dont la signification est assez proche, disparaît de la mémoire de l'être ciblé, qui doit porter la poignée de sable.

Jamais ils ne nous suivront

Difficulté : Assez Difficile.

Bohémiens : 6.

Traçage : douze heures.

Durée : Mandala.

Ce Mandala permet de dissimuler une caravane de Bohémiens. Chaque membre de la caravane devra porter avec lui une partie de la poignée de sable. Ce Sort a le même effet que le Mandala « Il marche, mais nul ne le voit ».

Car parfois s'arrête le voyage

Difficulté : Très Difficile.

Bohémiens : 15.

Traçage : vingt-quatre heures.

Durée : Mandala.

Ce Mandala permet de dissimuler un Terrain vague. La poignée de sable doit être disséminée tout autour du Terrain vague. Celui-ci disparaît alors purement et simplement. Lorsque quelqu'un le traverse, il passe directement d'un bord à l'autre du Terrain vague, sans s'apercevoir de la distorsion spatiale dont il est victime. On ne peut entrer dans un Terrain vague ainsi protégé qu'à condition d'y être sincèrement invité par un Bohémien.

Ami prend garde

Difficulté : Assez Difficile.

Bohémiens : 2.

Traçage : trois heures.

Durée : vingt-quatre heures.

Ce Mandala permet de dissimuler un Pentacle, un Noyau ou un Cœur. L'Immortel ciblé doit porter la poignée de sable pour que son essence magique soit invisible à la Vision-Ka. Elle apparaît comme le Ka-Soleil d'un humain Pas Initié. Les Métamorphoses des Nephilim, et les manifestations surnaturelles des Ar-Kaïm disparaissent également.

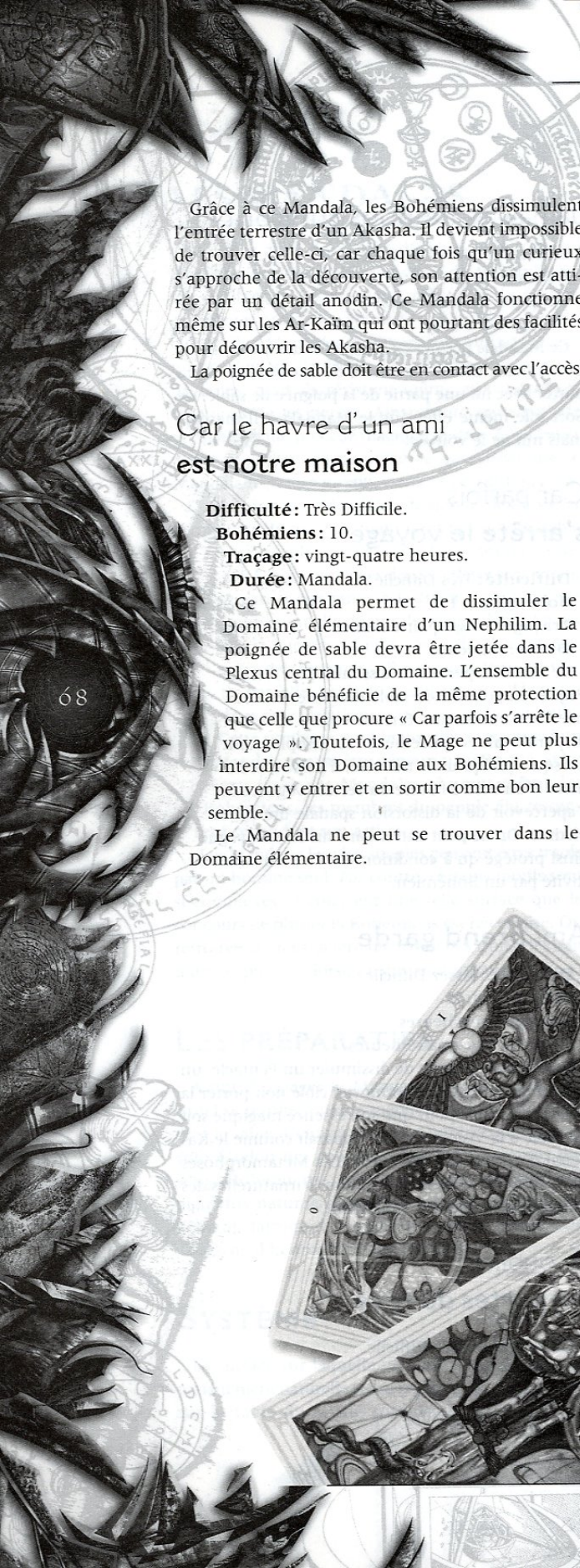
Ils oublient les portes du rêve

Difficulté : Assez Difficile.

Bohémiens : 5.

Traçage : six heures.

Durée : une semaine.



Grâce à ce Mandala, les Bohémiens dissimulent l'entrée terrestre d'un Akasha. Il devient impossible de trouver celle-ci, car chaque fois qu'un curieux s'approche de la découverte, son attention est attirée par un détail anodin. Ce Mandala fonctionne même sur les Ar-Kaïm qui ont pourtant des facilités pour découvrir les Akasha.

La poignée de sable doit être en contact avec l'accès.

Car le havre d'un ami est notre maison

Difficulté: Très Difficile.

Bohémiens: 10.

Traçage: vingt-quatre heures.

Durée: Mandala.

Ce Mandala permet de dissimuler le Domaine élémentaire d'un Nephilim. La poignée de sable devra être jetée dans le Plexus central du Domaine. L'ensemble du Domaine bénéficie de la même protection que celle que procure « Car parfois s'arrête le voyage ». Toutefois, le Mage ne peut plus interdire son Domaine aux Bohémiens. Ils peuvent y entrer et en sortir comme bon leur semble.

Le Mandala ne peut se trouver dans le Domaine élémentaire.

LE TERRAIN VAGUE

Le Terrain vague est un lieu sacré. Il recèle une forte puissance magique permettant d'ancrer Ægypta dans la réalité profane. Ainsi, l'Akasha des ancêtres est toujours relié à la terre des vivants.

Mais le Terrain vague n'est pas seulement le début du chemin qui mène à Ægypta. C'est aussi un havre de paix pour les Bohémiens et les Immortels, un point d'attache où l'on se repose avant de reprendre la route.

Enfin, le Terrain vague est un lieu hautement magique. Les Champs magiques y virevoltent sans cesse en une danse enchantée. De cette danse folle naissent spontanément divers effets magiques issus du Boheïm : des fées apparaissent furtivement, on aperçoit à l'horizon le mirage d'un château échappé de contes... Ces phénomènes, tous empreints de l'atmosphère paisible du Terrain vague sont sans doute dus à la minceur de la frontière séparant ce lieu sacré des Rives akashiques.

TERRAIN VAGUE ?

Le terme de Terrain vague déconcerte bien souvent les chercheurs ésotériques. Ils voient là un lieu urbain, non construit et sordide, où s'amoncellent les rebuts de la ville. Ce n'est que lorsqu'ils pénètrent pour la première fois dans un tel lieu qu'ils comprennent la signification exacte de ce terme. En effet, le mot vague est le seul qui puisse qualifier l'étrange position du Terrain vague, entre monde profane et Akasha. Sa position est indéterminable, sans cesse entre rêve et éveil, entre quotidien et enchantement.

L'ARCHITECTURE

La surface

En général, un Terrain vague mesure quelques milliers de mètres carrés. Il est exceptionnel qu'il atteigne un hectare. En effet, les Terrains vagues sont des constructions puissantes qui excitent la convoitise des Arcanes mineurs et de certains Immortels ayant sombré dans la folie après avoir trop erré. Quant aux Ar-Kaïm, ils recherchent activement les Terrains vagues, car ils sont pour eux un havre de paix et de rêverie.

Plus un Terrain vague est grand, plus il est difficile à défendre.

Le lieu

Le Terrain vague doit être construit dans un lieu densément peuplé car il se nourrit du Boheïm. Plus ceux-ci sont proches et nombreux, plus le Terrain vague est stable et puissant.

Mais cette nécessité implique quelques difficultés quant à la discrétion du Terrain vague. C'est pourquoi les Bohémiens ont le plus souvent recours au Mandala « Car parfois s'arrête le voyage ».

Les constructions

Les Terrains vagues sont pour la plupart des villages labyrinthiques de tentes et de roulottes. Rien n'y est jamais fixe, sinon le noyau magique du lieu. Quand bien même le Terrain vague serait de petite taille, il est très difficile de s'y déplacer sans s'y perdre si l'on n'est pas accompagné d'un Bohémien. Un visiteur se sent toujours étourdi par la débauche de couleurs qu'on y peut voir, abasourdi par la quantité incroyable de détails insolites qu'on y observe, issus des Plans subtils les plus proches. Les Champs magiques y sont discernables pour un humain normal, qui, sans vraiment les voir, devine leur présence fugitive. Les Terrains vagues sont toujours imprégnés d'une beauté majestueuse et déroutante. Tout et tous y paraissent plus beaux.

ÉDIFICATION ET FONCTIONNEMENT

Le grand rituel d'édification

L'édification se fait sur l'initiative d'un ancien campement d'une caravane. C'est elle qui choisit le lieu. Ceci fait, il lance un appel à ses frères Bohémiens des autres Kumpania, car leur présence est absolument nécessaire pour engager le grand rituel de l'édification.

D'abord, il faut purifier le lieu aux moyens de rites spécifiques connus des seuls Mannush. Ceux-ci placent le lieu du Terrain vague sous la protection de *Phu*, la Terre, afin qu'il ne soit jamais souillé. Ensuite, on appelle les Rôm, afin qu'ils consacrent le lieu à *Ægypta*. Ce rite permettra de tisser le lien mystique unissant le Terrain vague à *Ægypta*. Ceci fait, les Gitans viennent pour repousser la menace du *mahrimè*. Enfin, les Gypsies terminent le rituel en plaçant une obole, représentation symbolique de leur Prince, là où jaillira *Ægypta*. Nul ne sait quel concours apportent les Tziganes dans l'édification d'un Terrain vague. Il n'est jamais nécessaire de les appeler, mais on sait qu'ils apportent secrètement un enchantement au lieu, une magie lunaire sans laquelle le Terrain vague ne pourrait être édifié. Pour chacun des Bohémien participant au grand rituel d'édification — ils doivent impérativement être Très Initiés en Brume —, un test Très Difficile de Brume, modifié par Rituels, doit être réussi. Un Échec réclame que le grand rituel soit recommencé depuis le début, et une Maladresse empêche toute nouvelle tentative jusqu'à la fin du mois astrologique en cours.

À chaque étape du grand rituel d'édification, la présence de cinq Nephilim, un de chaque Élément est un bon signe, auquel les Bohémiens accordent la plus grande importance.

Le Terrain vague perdure tant que des Bohémiens y séjournent. S'ils reprennent leur route, le Terrain vague disparaît. De même, si le Plexus solaire est détruit, le Terrain vague disparaît.

L'Omphalos liminaire

Lors de la conclusion du grand rite d'édification, un Plexus de Ka-Soleil permanent se forme à l'endroit où est placée l'obole, mais celui-ci est contenu dans une gangue de Brume qui le fait s'élever tel un chemin vers *Ægypta*. Progressivement, des Lignes Ley apparaissent aux yeux de tous, telles des arcs-en-ciel surgissant d'un matin brumeux.

Les Bohémiens utilisent le Plexus, chemin de Ka-Soleil et de Brume pour rejoindre leurs ancêtres en *Ægypta*. Ainsi, se rendre en *Ægypta* depuis un Terrain vague est plus aisé : un modificateur de circonstance +3 est octroyé lors du test.

UN PLEXUS DE KA-SOLEIL ?

Les Plexus de Ka-Soleil n'existent que dans un seul endroit : au cœur des Terrains vagues des Bohémiens. Ils ne se forment à aucune autre occasion que lors du grand rite d'édification. D'eux émergent des lignes solaires qui parcourent la Terre et que parcourent les caravanes bohémiennes dans leurs éternelles errances. Quant à savoir si c'est le passage récurrent des Bohémiens qui créent la ligne solaire ou la ligne solaire qui crée le passage des Bohémiens...

Les Sciences occultes

Le caractère hautement magique des Terrains vagues rend toute pratique magique plus facile. D'une part, on y ignore les Conjonctions. D'autre part, tous les tests pour lancer un Sort ou exercer un Talent voient leur difficulté minorée d'un niveau.

Les artefacts et les Stases se rechargent spontanément à raison d'une « puce » toutes les trois heures, quels que soient les Éléments nécessaires. Enfin, les créatures de Kabbale et les effets-Dragon deviennent visibles.

La souillure

Les Bohémiens craignent toujours que les personnes qu'ils invitent dans les Terrains vagues ne se comportent pas avec toute la déférence nécessaire. En effet, le lieu est enchanté par un artifice magique extrêmement précaire. Cette précarité peut être mise en péril lorsque la paix du Terrain vague est troublée par des combats ou des disputes particulièrement houleuses. Aussi les Bohémiens somment-ils toujours leurs adversaires d'aller régler leurs comptes ailleurs.

LES DONS DES KUMPANYI

LES CONTES

Le savoir Rôm se transmet par la parole. Le conte et la légende sont autant de récits à travers lesquels filtre la Sapience du peuple errant. Cependant, la parole n'est pas qu'un simple outil de communication. Elle recèle en elle-même un puissant pouvoir. Elle permet de faire vibrer la Brume, comme le vent fait vibrer les cordes d'un instrument de musique. Ce faisant, à travers leurs Contes disposés en un magique assemblage, le Don des Rôm opère. Les vibrations se répercutent dans tous les Champs magiques. Aucun être n'est immunisé à la parole des Rôm, mais seuls ces derniers peuvent employer ainsi la parole. La parole est un lien. Donner la parole à quelqu'un, c'est tisser avec lui un lien social, accepter de l'entendre, et ce faisant, lui faire accepter de nous entendre. Ce jeu de don et de contre don fonde tout l'art du Conte.

Contrairement à beaucoup de Dons, le Conte n'est pas un art communautaire. Il peut se pratiquer individuellement. Mais finalement, lorsqu'un Rôm utilise le Conte, c'est toute la sagesse de sa Kumpania qui s'exprime à travers ses paroles.

Système

Pour lancer un Conte, le Rôm confronte sa Brume modifiée par Art (Conte) à la difficulté du Conte indiquée dans son descriptif.

Le temps de lancer d'un Conte varie en fonction de la longueur du conte narré, mais ses effets se déclenchent au bout d'un tour, c'est à dire, le temps de dire « il était une fois ». Les effets du Conte ne se déclenchent pourtant pas si le Rôm s'arrête de parler après ces quelques mots : il doit le finir.

NOTE : on appellera conte, l'histoire narrée par le Rôm, et Conte le Sort lancé à l'aide de la narration d'un conte.

PORTÉE

Le Rôm et son interlocuteur doivent pouvoir se parler dans des conditions normales, être face à face et ne pas hurler ni gesticuler. On ne peut donc pratiquer ce Don par téléphone ou via l'Internet.

MALADRESSES.

En cas de Maladresse, le Rôm subit des effets secondaires d'autant plus néfastes qu'est élevée la difficulté du Conte qu'il a tenté de lancer.

Trouble momentané : le Rôm s'est trompé en récitant son Conte. Cela le trouble au point qu'il ne peut plus lancer de Conte pendant les deux prochaines heures.

Extinction de voix : le Rôm a mal maîtrisé son débit, il a forcé sa voix, cette dernière se casse. Il ne peut que chuchoter pendant un jour.

Et souvent, ils évacuent les importuns sans mettre la vie des uns et des autres en danger.

Plus que tout, les Bohémiens craignent la souillure du sang versé par une arme ou par de l'Orichalque. Le premier est tant marqué symboliquement par la violence et l'affrontement qu'il fait vaciller le Plexus de Ka-Soleil. Un meurtre particulièrement sanglant pourrait même faire s'effondrer le chemin menant à Égypta. Aussi les Bohémiens veillent-ils toujours à débarrasser leurs invités de leurs armes.

Quant à l'Orichalque, sa nature tend à ronger la Brume. Des légendes chuchotées craintivement dans les roulottes aux heures les plus sombres content que dans certains Terrains vagues corrompus, la mort et la folie règnent sans partage, à tel point que seuls des Golomchk, des *sapmulo*, des Selenim ou des Serpentaires peuvent y trouver satisfaction.

MALADRESSES DE CONTE

DIFFICULTÉ	MALADRESSE.
Pas Difficile	Trouble momentané.
Peu Difficile	Extinction de voix.
Assez Difficile	Erreur de ciblage.
Difficile	Erreur de Conte.
Très Difficile	Ridicule.

Erreur de ciblage : le Rôm s'est trompé de cible. C'est la cible la plus proche de celle qui était visée au départ qui est affectée par le Conte.

Erreur de Conte : le Rôm s'est trompé de Conte, car il a été déconcentré. Le MJ choisit aléatoirement parmi les Contes que le Rôm connaît celui qui a été lancé par erreur.

Ridicule : le Rôm a bafouillé, il s'est embrouillé dans son Conte, il a l'air ridicule. En réalité, il a subverti son Conte qui s'est retourné contre lui. Il est donc ridicule pendant un jour, ce qui veut dire qu'à chaque fois qu'il ouvre la bouche pour conter ou pour parler tout simplement, ses interlocuteurs sont pris d'un fou rire irrépressible, ou du moins, si la situation est tendue et que ses interlocuteurs sont ses ennemis, il ne pourra qu'essayer leurs moqueries.

Quelques Contes

FORMAT DE DESCRIPTION DES CONTES

Durée : le temps au cours duquel le Conte opère. Lorsque la mention « spéciale » est indiquée, c'est que les conditions de la durée du Conte sont indiquées dans sa description.

Difficulté : difficulté à battre pour lancer le Conte.

IL CROIT TOUT CE QUE JE LUI DIS

Durée : cinq minutes.

Difficulté : Pas Difficile.

Le Rôm endort la vigilance de son interlocuteur. Pendant toute la durée du Conte, il croit tout ce que lui dit le Rôm, même si les paroles de son interlocuteur sont totalement absurdes. La victime s'aperçoit forcément de la supercherie dès que la durée du Conte est écoulée.

SA COLÈRE EST SANS LIMITE

Durée : une heure.

Difficulté : Pas Difficile.

La personne qui est victime de ce Conte se sent investie d'une colère inextinguible envers un problème de portée générale — la faim dans le monde, le gâchis de l'argent public, l'attitude irrationnelle de la hiérarchie etc. — et le fait savoir à qui veut l'entendre. La colère obscurcit tant son esprit qu'elle ne peut plus penser à autre chose. Toutes ses actions impliquant un quelconque travail intellectuel voient leur difficulté majorée de deux niveaux. En outre, la victime ne cessant de pester contre

la terre entière, ses relations sociales deviennent particulièrement épineuses.

CAR NOUS LEUR DÉVOILONS LA VÉRITÉ

Durée : une semaine.

Difficulté : Pas Difficile.

Le Conte semble dévoiler à sa cible une profonde vérité sur un domaine qui lui tient à cœur. La cible quittera le Rôm convaincue de ce qu'elle vient de découvrir et prête à tout pour vérifier ce qu'elle pense être la vérité. Elle y passera la majeure partie de son temps et est prête à faire des sacrifices mettant en jeu sa santé ou sa fortune. Elle ne risquera toutefois pas sa vie, du moins, pas directement. Dès que la victime obtient la preuve que l'objet de ses recherches est erroné, elle arrête ces dernières.

Par exemple, un Rôm peut convaincre une femme que son voisin d'en face, dont elle est amoureuse, appartient à une société secrète plurimillénaire. La cible va donc espionner son voisin, engager un détective, bref, mettre tous les moyens possibles à exécution pour obtenir la preuve qu'effectivement, son voisin est Templier.

NOUS PARLONS, ILS SE TAISENT

Durée : une heure.

Difficulté : Pas Difficile.

Ce Conte doit être récité à mi-voix. Il se termine sur un « Chut », le doigt sur la bouche. La cible de ce Conte se retrouve alors dans l'impossibilité d'émettre le moindre son, ni de transmettre la moindre information par quelque moyen profane que ce soit.

J'AI SA TENDRESSE

Durée : jusqu'à la prochaine aube.

Difficulté : Pas Difficile.

Ce Conte ne fonctionne que sur les êtres humains — ou les simulacres — du ou des sexe(s) en accord avec la sexualité de l'individu. En entendant le Conte, la victime ressent pour lui une profonde sympathie, une tendresse irrépressible proche de l'amour. Elle ne tentera d'action risquant de lui déplaire que si elle y est directement contrainte. Dans un tel cas, elle fera tout son possible pour minimiser les désagréments que le Rôm pourrait subir et se sentira particulièrement coupable de son acte.

ILS M'ÉCOUTENT COMME DES ENFANTS

Durée: une nuit.

Difficulté: Peu Difficile.

Ce Conte permet de fasciner son auditoire. Celui-ci écoute les mots du Rôm sans chercher à l'interrompre et refuse de cesser de l'écouter avant que le Conte ne soit terminé.

Ce Conte permet d'affecter plusieurs cibles à la fois. La difficulté de base affecte une ou deux personnes. Un modificateur de - 1 est appliqué par paire d'auditeurs supplémentaires. Le Rôm choisit qui sera captivé par le Conte.

Ce Sort nécessite de l'imagination de la part du Rôm qui doit parler sans discontinuer tout au long de la nuit.

SUIS-JE SI ENNUYEUX ?

Durée: une heure.

Difficulté: Peu Difficile.

Le Conte du Rôm est profondément ennuyeux. Nul ne peut y trouver un quelconque intérêt, et pourtant il est fort captivant. Pour peu que la victime soit installée un peu confortablement — assise, même au volant d'une automobile, par exemple —, elle s'endort profondément au bout de cinq minutes. Ce sommeil n'est pas magique ; un bruit soudain peut réveiller la victime.

ILS M'ADMIRENT

Durée: jusqu'à la prochaine aube.

Difficulté: Peu Difficile.

Ce Conte permet de susciter l'admiration. Celui qui en est victime occulte les petits défauts du Rôm et ne voit que ses qualités. Il est plein d'admiration pour ce beau parleur qui ne dit que des choses passionnantes. Il finit même par admirer la façon dont le Rôm occupe l'espace, dont il se déplace etc. La victime ne prend la parole sans s'être préalablement excusée et hésite à contredire le Rôm. De plus, elle ne peut entreprendre d'action frontale hostile au Rôm.

Ce Conte permet d'affecter plusieurs cibles à la fois. La difficulté de base affecte une ou deux personnes. Un modificateur de circonstance - 1 est appliqué par paire d'auditeurs supplémentaires. Le Rôm choisit qui sera captivé par le Conte.

NOUS PARLONS, MAIS ILS N'ENTENDENT PAS TOUT

Durée: spéciale.

Difficulté: Peu Difficile.

Le Rôm doit réciter un conte. Tous ses auditeurs entendent l'histoire qu'il est en train de narrer, sauf sa cible. Cette dernière entend le véritable message du conte, qui peut être tout à fait prosaïque.

Ce Conte permet d'affecter plusieurs cibles à la fois. La difficulté de base affecte une ou deux personnes. Un modificateur de circonstance - 1 est appliqué par paire d'auditeurs supplémentaires. Le Rôm choisit qui entendra le véritable message du Conte.

IL EN EST PERSUADÉ

Durée: une heure.

Difficulté: Peu Difficile.

Ce Conte permet de convaincre une personne de faire une chose quelconque. Cet acte ne devra cependant pas être en contradiction trop profonde avec ses convictions — on ne peut convaincre qu'un individu suicidaire de se suicider et on ne peut persuader un Templier de sauver la vie d'un Nephilim. La victime mettra en œuvre tous les moyens raisonnables pour accomplir l'acte. Là encore, elle n'agira pas à l'encontre de ses convictions profondes.

IL ME PREND POUR UN IMBÉCILE, ET IL A TORT

Durée: une heure.

Difficulté: Assez Difficile.

En employant ce Conte, le Rôm parvient à discerner la vérité du mensonge dans le discours de son interlocuteur. Il sent quand celui-ci lui ment. Si le mensonge est proféré à l'aide d'une quelconque pratique magique (Science occulte, Talent, Tekhnè...), le MJ procède à un test derrière son écran : il confronte la Brume du Rôm, modifiée par Art (Conte) à la difficulté qu'a dû battre le menteur pour user de sa pratique magique.

CAR NOS CONTES LES OBSÈDENT

Durée: une semaine.

Difficulté: Assez Difficile.

La cible de ce Conte est comme envoûtée. Pendant une semaine, elle ne peut plus communiquer avec quiconque. La seule chose qu'elle puisse dire, écrire, chanter, c'est le conte que lui a raconté le Rôm. Inutile de préciser que ce Conte peut causer de graves dommages psychologiques chez les profanes.

NOS CONTES FRANCHISSENT TOUTES LES FRONTIÈRES

Durée: spéciale.

Difficulté: Assez Difficile.

Ce Conte permet de transmettre un message n'importe où dans le monde. Le message transmis doit être contenu dans le Conte raconté. Il s'affiche alors, quasi instantanément dans un endroit que connaît le Rôm : un mur, le sol, une table... Si l'objet ou le lieu n'existe plus, ou qu'il n'est pas exactement à

l'endroit où le pensait le Rôm, le message n'est pas transmis, mais le Rôm ne le sait pas.

NOUS LEUR TRANSMETTONS LA MORALE DE L'HISTOIRE

Durée: une semaine.

Difficulté: Assez Difficile.

Le conte narré doit se terminer sur une morale, semblable à celle que l'on peut trouver, par exemple, dans les fables de La Fontaine. La cible de ce Conte ne peut transgresser, ni même songer à transgresser, cette morale pendant une semaine.

CAR NOUS SOMMES LES TRADUCTEURS DE LA SAPIENCE

Durée: spéciale.

Difficulté: Difficile.

Ce Conte permet de traduire n'importe quel ouvrage, écrit dans un langage que le Rôm ignore. Le livre doit être ouvert à la première page. Le Rôm, au fur et à mesure qu'il narre son conte, entre dans une transe telle qu'il inclut dans son conte la matière du livre. Les pages de ce dernier se tournent d'elles-mêmes. Lorsque la dernière page est tournée, le Rôm sort de sa transe et peut finir son conte. Il ne se souvient de rien, il faut donc enregistrer, ou tout simplement écouter, toute sa narration.

IL NE PEUT ME TRAHIR

Durée: spéciale.

Difficulté: Difficile.

Le Rôm et son interlocuteur doivent convenir oralement d'un accord quelconque. Le Conte empêche les deux interlocuteurs de se trahir. Cet acte ne peut même pas être formulé de façon suffisamment consciente par l'un des deux interlocuteurs pour donner lieu à des actions allant dans ce sens. De plus, les interlocuteurs feront tout leur possible pour que l'accord soit respecté.

L'accord doit être défini de façon très précise, car tout ce qui ne rentre pas dans sa définition n'est pas affecté par le Conte. Il prend fin lorsque ce qui a été convenu est accompli, ou lorsque les deux contractants décident d'y mettre fin.

IL PEUT SE MONTRER COURTOIS

Durée: une heure.

Difficulté: Difficile.

Grâce à ce Conte, le Rôm oblige un individu ouvertement hostile, voire violent, à calmer ses ardeurs belliqueuses. La victime se sent obligée de négocier un compromis, ou de partir, non sans avoir éventuellement copieusement insulté le Rôm.

ET ILS EN REDEMANDENT

Durée: jusqu'à la prochaine aube.

Difficulté: Difficile.

Le Rôm doit réciter un conte, mais il ne l'achève pas. La cible écoutant ce Conte désire, alors, au plus profond d'elle-même,

en connaître la fin. Elle est prête, pour cela, à mobiliser tous les moyens dont elle dispose sans toutefois mettre sa vie directement en danger, ce qui permet de négocier avec elle.

Toutefois, si le Rôm, une fois le service rendu, ne lui raconte pas la fin de son conte, elle cherchera à lui nuire, allant même jusqu'à mettre sa vie en péril.

ILS FONT TOUJOURS CE QUE NOUS LEUR DEMANDONS

Durée: spéciale.

Difficulté: Très Difficile.

Ce Conte permet d'hypnotiser quelqu'un. La cible ne se souvient de rien, si ce n'est qu'un Bohémien lui a narré un Conte. Cependant, lorsqu'elle percevra le signe déclencheur choisi par le Rôm, elle exécutera l'ordre donné.

Le Conte narré par le Rôm doit faire mention de l'ordre donné et du déclencheur, même si cette mention est noyée dans les détails du Conte.

ILS N'ENTENDENT QUE NOUS

Durée: une semaine.

Difficulté: Très Difficile.

Ce Conte est une véritable malédiction pour sa cible. Cette dernière entend le conte qu'a raconté le Rôm en boucle, pendant une semaine. Elle est, de ce fait, sourde. De plus, elle souffre d'intenses problèmes de concentration et subit un modificateur de circonstances deux crans à toutes ses actions. Les profanes subissant ce Conte sombrent généralement dans la folie.

LES CHANTS

Les Mannush seuls possèdent le Don du chant. Ils expriment, en effet, leur empathie exceptionnelle avec le règne végétal et le règne animal grâce à l'art du Chant, qui leur permet de communier avec la Terre mère, *Phu*.

En fait, ils sont en perpétuelle communion avec leur Princesse chimérique, Sara, qui leur confère le pouvoir d'influencer la nature.

Pour user de leur Don, les Mannush chantent. Chaque Sort requiert un chant différent qui doit être fredonné pour que la magie opère.

NOTE: pour plus de clarté, on appelle Chant le Sort maîtrisé par le Mannush et chant la mélodie qu'il fredonne pour lancer le Sort.

Quelques Chants

FORMAT DE DESCRIPTION DES CHANTS

Difficulté : difficulté du Chant.

Durée : temps que dure le Chant.

Portée : zone d'effet du Chant.

Système

Le Mannush voulant se servir de son Don doit fredonner le chant qui convient. Les gestes, les postures requises sont à chaque fois précisés dans le descriptif du Chant.

Il ne faut qu'un tour pour lancer un Chant.

Le Don de *Phu* se pratique individuellement. Le Mannush doit opposer sa Brume, modifiée par Art (Chant), à la difficulté indiquée dans le descriptif du Chant.

MALADRESSES.

En cas de Maladresse, le Mannush subit des effets secondaires d'autant plus néfastes qu'est élevée la difficulté du Chant qu'il a tenté de lancer.

MALADRESSE DE CHANT

DIFFICULTÉ	MALADRESSE
Pas Difficile	Trace végétale.
Peu Difficile	Inconscient.
Assez Difficile	Méfiance.
Difficile	Mutation.
Très Difficile	Souillure.

Trace végétale : le Mannush développe temporairement une certaine empathie avec la nature, si bien que pendant deux heures, lorsque le Mannush stationne plus de dix minutes dans un endroit, qu'il soit naturel ou non, la végétation s'y développe, bien souvent anormalement.

Inconscience : le Mannush entre involontairement en communion avec la Terre mère. Pour ceux qui l'entourent, il reste inconscient pendant cinq minutes.

Méfiance : le Mannush a nourri de mauvaises pensées pendant qu'il chantait. La nature, faune et flore, l'a compris. Elle est méfiante envers lui jusqu'à l'aube.

Mutation : le Mannush s'est laissé submerger par l'esprit de la Terre mère. Il subit une mutation, végétale ou animale à la discrétion du MJ, pendant une journée. Cette mutation n'offre aucun avantage — pas de griffes — et est profondément disgracieuse.

Souillure : le Mannush a pris sur lui une partie de la souillure de *Phu Amari Dé*. Il gagne une « puce » d'Impur.

SOUS NOS PAS, LA TERRE FLEURIT.

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : cent ans.

Portée : à vue.

Le Mannush se met à danser, il entonne un air gai et festif à la louange de *Phu* et de ses bienfaits. La terre sous ses pieds devient plus noire, plus grasse, de l'herbe et des fleurs des champs poussent spontanément : elle est extraordinairement fertile pour cent ans. Bien souvent, ce Chant est exécuté par plusieurs Mannush, afin de fertiliser une grande zone de terre.

CAR NOTRE CHANT RUISSELLE COMME L'EAU CLAIRE

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : cent ans.

Portée : à vue.

Ce Chant permet de purifier n'importe quelle eau. Le Mannush doit chanter une ballade d'une voix claire en touchant le cours ou l'étendue d'eau à purifier et il peut la voir devenir limpide et parfaitement saine tout autour de lui. Ce Chant ne peut affecter une étendue d'eau trop grande — comme la mer ou l'océan — ni un cours d'eau trop puissant et étendu — comme un fleuve.

LES ANIMAUX NOUS AIMENT ET PAS VOUS

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : un jour.

Portée : à vue.

Le Mannush fredonne un chant apaisant destiné à un animal en particulier. Ce dernier est irrésistiblement attiré par le Bohémien et lui voue une affection, une confiance et une fidélité sans borne. Il est même prêt à risquer sa vie pour protéger le Mannush. Ce Chant ne permet pas de parler avec l'animal en question.

NOUS FAISONS FUIR LEURS MALADIES

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : permanente.

Portée : toucher.

Le Mannush fredonne une comptine relatant les malheurs d'un *gadjo* malade soigné par un voyageur inconnu. Il appose

les mains sur le front du malade à soigner. La comptine finie, le patient se relève, guéri, mais encore faible et chétif, en état de convalescence. Les maladies très graves nécessitent des soins de ce type réguliers pour pouvoir régresser. Ce Chant ne permet pas au Mannush de se guérir lui-même et il ne permet pas non plus de guérir les maladies d'origine magique.

ILS SONT PARFOIS ODIEUX AUX ANIMAUX

Difficulté: Pas Difficile.

Durée: jusqu'à la prochaine aube.

Portée: à vue.

La cible de ce Chant inspire une aversion surnaturelle aux animaux. Ces derniers cherchent à lui nuire et l'attaquent dès qu'ils la perçoivent.

NOUS PARLONS AUX ANIMAUX ET ILS NOUS RÉPONDENT

Difficulté: Peu Difficile.

Durée: le temps d'une conversation.

Portée: toucher.

Le Mannush fredonne un chant guttural à peine audible pour des oreilles humaines. Il peut communiquer avec l'animal et ce dernier peut lui répondre dans la mesure de ses moyens. Il ne faut toutefois pas oublier que la conscience et l'intelligence d'un animal sont limitées et qu'il ne peut pas tout comprendre ni tout exprimer.

IL N'EST PAS DE SUBSTANCE NOCIVE POUR NOUS

Difficulté: Peu Difficile.

Durée: permanente.

Portée: toucher.

Le Mannush entonne un chant aux accents cristallins, célébrant les vertus de la nature. Il peut ainsi annuler tous les effets d'une drogue, d'un poison ou d'un soporifique non magique. Ce Chant peut cibler son lanceur.

ET NOUS SOMMES LES CONTINUA- TEURS

Difficulté: Peu Difficile.

Durée: jusqu'à ce que la plante se fane.

Portée: toucher.

Ce Chant est en fait un long rituel qui nécessite du calme et de la concentration. Il permet de créer une plante qui n'existe pas. Les Mannush ne l'utilisent pas souvent car ils respectent le grand tout cohérent qu'est la nature et ne veulent pas le bouleverser trop violemment.

Le Bohémien doit prendre une motte de terre arrachée à un sol naturel et la sculpte en chantonnant une prière à *Phu amari Dé*. Au bout d'une heure, la plante prend les couleurs et la texture désirées qui sont souvent superbes.

Le Mannush peut ajouter une ou plusieurs propriétés spéciales à sa plante — venin, propriété cicatrisante, parfum envoûtant, substance hallucinogène... Dans ce cas, la difficulté du Chant est majorée d'un niveau par propriété ajoutée à la plante.

NOUS REFERMONS VOS PLAIES

Difficulté: Peu Difficile.

Durée: permanente.

Portée: toucher.

Le Mannush fredonne une prière louant les bienfaits régénérateurs de la nature. Il appose les mains sur une blessure qui se referme quasi instantanément. La cible regagne toutes les cases de sa ligne de vie que lui avait fait perdre cette blessure. Le Mannush ne peut se guérir lui-même grâce à ce Chant.

NOUS VOUS PROTÉGEONS

Difficulté: Peu Difficile.

Durée: spéciale.

Portée: personnelle.

Le Mannush entonne un chant guerrier. Sa peau devient semblable à l'écorce d'un chêne. Il gagne dix cases de santé supplémentaires, mais il ne peut que protéger les personnes avec lesquelles il se trouve. Il ne peut donc pas attaquer ni lancer aucun sort. Il peut juste exécuter la manœuvre « Je m'interpose ». Les effets du Chant prennent fin lorsque les dix cases supplémentaires ont été cochées.

JE M'INTERPOSE (NORMALE)

Pré-requis: l'un des alliés du personnage est victime d'une attaque et il se trouve à moins de cinq mètre de lui.

Précision: + 3.

Dégâts: non.

Coup d'éclat: le personnage qui s'interpose ne subit aucun dégât.

Maladresse: le personnage qui s'interpose subit les dégâts et le personnage qu'il protège également.

Le personnage qui tente cette manœuvre doit désigner un allié situé à moins de cinq mètre de lui. Lorsque cet allié est victime d'une attaque, c'est le personnage qui s'interpose qui la subit à la place de son allié.

Celui qui s'interpose doit réussir un test d'Agile modifié par Art martiaux contre une difficulté correspondant à la Caractéristique modifiée par la Compétence qu'utilise l'agresseur.

NOUS RESSEMBLONS PARFOIS AUX ANIMAUX

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: un jour.

Portée: sur soi.

Le Mannush entonne une longue mélodie. Sa stature change, sa peau aussi, ses sens sont troublés et, au bout d'une minute, il s'est transformé en l'animal de son choix. Il peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire, sachant que la transformation ne dure de toute façon qu'un jour. Pour se transformer à nouveau, un test devra être refait.

NOUS PRÉFÉRONS PARFOIS QU'ILS OUBLIENT

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: permanente.

Portée: toucher.

Le chant du Mannush est si subtil qu'il s'insinue dans les tréfonds de l'esprit de sa cible. Le Bohémien est alors en mesure de lui faire oublier un souvenir traumatisant. Par exemple, il peut faire oublier à un profane qu'il a surpris une fusillade entre des Immortels et des Templiers, mais il ne peut pas faire oublier à un Manteau Rouge qu'il vient de croiser un Nephilim.

LORSQU'ILS APPROCHENT, NOUS LE SENTONS

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: une semaine.

Portée: dans la zone protégée.

Le Mannush doit délimiter une zone, dont la superficie maximale est d'un hectare, en chantant une longue plainte. Lorsqu'il est à l'intérieur de cette zone, il est en mesure de sentir qui y entre, qui en sort, quelles sont ses intentions et à quel peuple magique il appartient. Pendant son sommeil, il se réveille automatiquement si quelqu'un pénètre dans la zone avec des intentions hostiles.

CAR TOUT EST NATURE

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: jusqu'à l'aube.

Portée: à vue.

Le Mannush entonne un chant léger et ironique. L'objet ciblé, dont la taille ne doit pas excéder mille litres, devient végétal. S'il est technologique, la trans-

formation le rend momentanément inutilisable. Ce Chant n'affecte pas les objets magiques.

LORSQUE NOUS APPELONS LES ANIMAUX, ILS VIENNENT

Difficulté: Difficile.

Durée: une minute.

Portée: cinq kilomètres.

Le Mannush fredonne une balade mélancolique nommant l'espèce animale qu'il souhaite faire venir à lui. Tous les animaux en question présents dans un rayon de cinq kilomètres arrivent aussi vite qu'ils le peuvent, irrésistiblement attirés par le Bohémien. Ce Chant ne lui permet pas de parler avec les animaux appelés.

CAR NOTRE ÂME EST COMME UNE FLEUR

Difficulté: Difficile.

Durée: une semaine.

Portée: dix kilomètres.

Le Mannush entonne un air clair et pur comme l'eau de rosée. La nature environnante — s'il y en a — communique avec lui par tous les moyens qui sont à sa disposition : les arbres se penchent, les feuillages frémissent... Elle l'aidera dans tout ce qu'il pourra entreprendre : trouver un bon refuge pour la nuit, se nourrir, se défendre contre des agresseurs... Les *gadje* ont bien souvent oublié combien la nature pouvait être hostile lorsque l'on est son ennemi.

PARFOIS, NOUS SOMMES LÀ, MAIS ILS NE NOUS REMARQUENT PAS

Difficulté: Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Le Mannush murmure une mélodie étrange, assez semblable à celle du vent courant dans les arbres. Il se transforme en un végétal, ayant à peu près sa taille : si une petite fille peut se transformer en fraisier, son frère, un grand gaillard, se transformera plutôt en bouleau. Ses racines plongent alors dans la terre et profitent de sa fertilité : il regagne une case de sa Ligne de vie toutes les minutes.

Il peut, de plus, percevoir son environnement avec ses sens humains.

NOUS VOUS GUÉRISSEZ DE TOUTES VOS AFFLICTIONS

Difficulté: Difficile.

Durée: permanente.

Portée: toucher.

Ce Chant permet de guérir les affections telles que le Khaïba, la contamination maudite, le Sapmulo et le Mahrimè.

Le Mannush doit commencer son rituel à l'aube et le terminer le lendemain, à l'aube. Il doit chanter, sans discontinuer, pendant tout ce temps, une plainte retraçant le tragique destin des *Golomchik*. Lorsque le rituel prend fin, le Bohémien est épuisé et doit se reposer pendant une semaine. L'Immortel ou le Bohémien

qu'a ciblé le Chant perd trois puces à répartir au choix entre les afflictions suivantes : Enkhaibaté, Maudit et Impur.

LA TERRE NOUS PROTÈGERA TOUJOURS D'EUX

Difficulté: Très Difficile.

Durée: une minute.

Portée: à vue.

Le Mannush chante une seule et unique note, faible et chétive d'abord, puis de plus en plus sonore et profonde. La terre se met à trembler autour de lui. Toute personne se trouvant dans l'aire d'effet du tremblement de terre doit réussir un test d'Agile modifié par Sport (Athlétisme) Assez Difficile pour ne pas tomber. S'il tombe, il doit alors réussir un test d'Agile modifié par Sport (Athlétisme) Très Difficile pour arriver à se relever.

Pendant toute la durée du tremblement de terre, chaque tour, le Mannush peut désigner une personne du doigt. La terre refuse alors de porter cette dernière, elle s'ouvre et engloutit la victime. C'est une action exclusive.

Le Mannush n'est pas affecté par le tremblement de terre, mais il doit maintenir sa concentration pendant toute la durée du Chant, c'est à dire qu'il ne peut accomplir que des actions gratuites.

NOUS RENDONS DES LIEUX À LA NATURE

Difficulté: Variable.

Durée: permanente.

Portée: Variable.

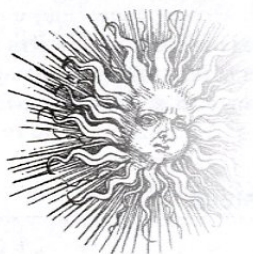
Le Mannush entonne un chant majestueux. Le lieu où il se trouve, quel qu'il soit, est rendu à la nature : les arbres poussent, les immeubles se couvrent de lierre, le bitume explose pour laisser place à la terre, la moquette disparaît sous un épais gazon... Le Mannush se trouve au centre de la zone. La difficulté dépend de la dimension de cette zone.

NOTE: pour acquérir ce Chant, on considère qu'il est Très Difficile.

DIFFICULTÉ EN FONCTION DE LA ZONE

ZONE RENDUE
À LA NATURE (RAYON EN M)

ZONE RENDUE À LA NATURE (RAYON EN M)	DIFFICULTÉ
1	Pas Difficile
5	Peu Difficile
10	Assez Difficile
50	Difficile
100	Très Difficile



MALADRESSES DE DANSE

DIFFICULTÉ

Pas Difficile
Peu Difficile
Assez Difficile
Difficile
Très Difficile

MALADRESSE

Vue basse.
Cheville foulée.
Orphelin.
Ombrage.
Luminosité.

LES DANSES

Les Gypsies ont reçu le Don de la Danse. En effet, ce sont des acrobates et des danseurs extraordinaires. Leurs capacités font d'eux, par conséquent, des espions redoutables.

En effectuant des Danses ou même des mouvements de Danse quasi imperceptibles pour un œil non-initié, ils appellent à eux la légèreté et les mouvements de la Brume qui vient les envahir. Ils sont donc plus agiles, plus rapides, plus efficaces.

Contrairement aux Gitans, les Gypsies ne sont pas des guerriers. Cependant, leurs activités de renseignement et d'espionnage les mettent souvent aux prises avec leurs ennemis, les *gadje* des sociétés secrètes. Ils ont donc développé beaucoup de techniques de fuite et de disparition.

Système

Le Gypsie voulant se servir de son Don doit esquisser la Danse qui convient. Les spécificités de chaque Danse sont indiquées à chaque fois dans leurs descriptions. Il ne faut qu'un tour pour lancer une Danse ; c'est une action exclusive. Le Don des Gypsies se pratique individuellement.

Le Gypsie doit faire un test de Brume, modifiée par Art (Danse), en prenant pour difficulté celle qui est spécifiée dans le descriptif de la Danse.

MALADRESSES

En cas de Maladresse, le Gypsie subit des effets secondaires d'autant plus néfastes qu'est élevée la difficulté de la Danse qu'il a tenté de lancer.

Vue basse : le Gypsie se sent comme entouré d'un nuage de brume. Il perçoit mal ce qui l'entoure. Il subit un modificateur de circonstance d'un niveau à tous les test impliquant la Perception pendant un jour.

Cheville foulée : le Gypsie s'est tordu la cheville. Il subit un modificateur de circonstances - 2 à tous les test de Danse et d'Agilité pendant un jour.

Orphelin : le Gypsie est devenu si discret et s'est tellement fondu dans le paysage que sa famille ne le reconnaît plus pendant un jour. Le seul problème est que seuls les membres

FORMAT DE DESCRIPTION DES DANSES

Difficulté : difficulté de la Danse.

Durée : durée de l'effort.

Portée : zone d'effort de la Danse.

de sa famille sont victimes de cet effet. Tout test d'appel est un échec.

Ombre : le Gypsie n'est plus que l'ombre de lui-même, au sens propre du terme ! Il est immatériel, en deux dimensions, et ne peut rien faire pendant deux heures. Il ne subit plus de dommages physiques mais s'il est éclairé, il subit des dégâts non magiques — 3 points de dégâts Assez Meurtriers.

Lumineux : pendant trois heures, le Gypsie est entouré d'une aura lumineuse semblable aux Champs magiques d'Eau. Nimbé d'une telle lueur, il n'est Pas Difficile à repérer. De plus, cette aura n'est pas sans provoquer l'angoisse, sinon l'interrogation, chez les profanes.

Quelques Danses

MÊME SUR LE FIL DU RASOIR NOUS NE TOMBONS JAMAIS

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : une heure.

Portée : personnelle.

Le Gypsie accomplit une pirouette. Il bénéficie alors d'un sens de l'équilibre surhumain : sur un toit, sur une gouttière, sur un fil, il ne tombe pas (aucun test d'équilibre n'est donc nécessaire !)

NOUS NOUS FAUFILONS PARTOUT

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : une heure.

Portée : personnelle.

Le Gypsie accomplit un étirement. Il peut alors se contorsionner pour se faufiler entre des barreaux, dans des conduites peu larges, etc. Il est cependant limité par la taille de sa tête.

DE JOUR COMME DE NUIT, NOUS SOMMES AUX AGUETS

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : une heure.

Portée : personnelle.

Le Gypsie fait quelques mouvements aériens et il écarquille les yeux. Il est alors capable de voir dans le noir total comme en plein jour. S'il est alors exposé à une brusque source de lumière violente (projecteur, flash, éclair), il est ébloui et ne voit rien pendant la minute qui suit.

NOUS SERONS TOUJOURS PLUS RAPIDES QU'EUX

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : le temps d'un combat.

Portée : personnelle.

Le Gypsie accomplit une pirouette d'une rapidité saisissante. Il devient alors Très Rapide jusqu'à la fin du combat et possède, quoi qu'il en soit, l'Avantage.

NUL OBSTACLE NE PEUT NOUS EMPÊCHER DE LES ENTENDRE

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : une heure.

Portée : personnelle.

Le Gypsie secoue trois fois la tête et colle son oreille à un mur. Il est alors en mesure d'écouter ce qui se dit de l'autre côté de la paroi, quelle que soit la matière de celle-ci et son isolation. Cette Danse ne peut s'appliquer si la pièce ou la paroi est magiquement protégée.

COMME LES CHATS, NOUS RETOMBONS TOUJOURS SUR NOS JAMBES

Difficulté : Peu Difficile.

Durée : une minute.

Portée : personnelle.

Le Gypsie esquisse un pas sur la pointe des pieds. Il se sent devenir plus souple et plus léger : il est capable de sauter d'une très grande hauteur et de retomber sur ses pieds, sans subir de dommages.

Quelle que soit la surface de chute, il ne commence à subir des dommages dus à une chute qu'à partir de dix mètres. Au-delà de dix mètres, on applique normalement les règles de chute sans tenir compte des dix premiers mètres (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 145).

VOUS PENSEZ QUE NOUS VOLONS, MAIS NOUS NE FAISONS QUE BONDIR

Difficulté : Peu Difficile.

Durée : une minute.

Portée : personnelle.

Le Gypsie esquisse quelques pas bondissants. Il se sent alors plus léger : il est capable de sauter sur des distances inimaginables. Il peut franchir d'un bond, sans élan, six mètres en hauteur et dix mètres en longueur.

ET NOUS VOYONS L'INVISIBLE

Difficulté : Peu Difficile.

Durée: une heure.

Portée: cinq cents kilomètres.

Le Gypsie danse en mettant les mains sur ses yeux. Lorsqu'il les retire, sa vision est décuplée: il voit à plusieurs centaines de mètres, et avec des détails, comme s'il n'était qu'à un mètre de ce qu'il regarde.

ILS NE NOUS RECONNAÎTRONT JAMAIS

Difficulté: Peu Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Le Gypsie amorce quelques mouvements imperceptibles, un sourire goguenard au coin des lèvres. Son visage ne change pas, mais, étrangement, nul ne peut donner une description précise de ses traits, ni même de la couleur de ses yeux. Il est même impossible de l'identifier, par photo, vidéo ou de *visu*.

LE NOIR MANTEAU DE L'OMBRE NOUS DISSIMULE

Difficulté: Peu Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Le Gypsie danse en se camouflant dans une ombre. Il se fond en elle et devient Très Difficile à discerner. Si l'ombre est dissipée, il redevient parfaitement visible. Il peut aussi se mouvoir en toute discrétion à condition de toujours rester dans l'ombre. Il bénéficie alors d'une minoration de deux niveaux à la difficulté de ses tests avec Discrétion tant qu'il reste dissimulé dans l'ombre.

SOLS, MURS, PLAFONDS, PEU NOUS IMPORTE

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: une minute.

Portée: personnelle.

Le Gypsie doit esquisser un entrechat gracieux. Il devient alors capable de marcher, ou de courir, sur des murs ou même sur un plafond sans aucun modificateur de circonstance, et sans risque de tomber, faisant ainsi fi de la gravité.

ET NOUS PERCEVONS CE QUE VOUS NE POUVEZ ENTENDRE

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: une heure.

Portée: à vue.

Le Gypsie fait mine de se pencher vers l'avant en mettant ses mains en cône derrière ses oreilles. Il peut alors percevoir des bruits à plusieurs centaines de mètres, même s'ils sont très discrets. Son ouïe est effectivement décuplée, mais il peut, avec un peu d'entraînement, décomposer ce qu'il entend et même faire abstraction du vacarme qu'il perçoit pour se concentrer sur les sons qui l'intéressent. La portée de cette Danse étant limitée par ses capacités visuelles, il peut se servir d'autres capacités magiques ou d'instruments profanes — instruments optiques seulement — pour décupler sa vision, à condition que le contact visuel soit direct.

ILS NE SAVENT JAMAIS QUI NOUS SOMMES

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Le Gypsie effectue une courte danse profondément grotesque. Il change alors de visage. Il ne peut se composer un visage, il doit imiter le visage de quelqu'un qu'il a déjà vu au moins dix minutes d'affilée.

Cette Danse n'affecte que le visage du Gypsie. Il ne peut donc pas changer de sexe.

POUR NOUS, LE SILENCE EST D'OR

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Le Gypsie esquisse quelques bonds silencieux. Il devient léger comme l'air et silencieux comme s'il était entouré d'une épaisse gangue de coton. On ne peut l'entendre, à moins que le silence soit total et que l'on prête vraiment l'oreille. Les objets qu'il touche ne font aucun bruit. En revanche, tout ce qu'il peut projeter, faire bouger ou tomber émettra un son normal. Cette Danse ne permet donc pas de tirer un coup de feu silencieusement.

ILS SERONT TOUJOURS TROP LENTS

Difficulté: Difficile.

Durée: une minute.

Portée: personnelle.

Le Gypsie effectue quelques mouvements harmonieux mais extrêmement rapides. Il devient alors très léger et voit sa vitesse se décupler. Il double sa vitesse de mouvement — course, nage... — et dispose alors d'une deuxième action exclusive, ou de deux autres actions normales, par tour.

NOUS TRAVERSONS LEURS MURS

Difficulté: Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Le Gypsie amorce une série de cabrioles. Il acquiert la capacité de traverser n'importe quelle paroi sauf si elle est magiquement protégée.

IL NOUS ARRIVE DE DISPARAÎTRE

Difficulté: Difficile.

Durée: une minute.

Portée: personnelle.

Le Gypsie entame une série de mouvements mystérieux avec ses bras et disparaît. Il est invisible pendant toute la durée de la Danse. Cependant, s'il commet la moindre action (ouvrir une porte, tirer, parler...), il réapparaît. Il peut cependant se déplacer et courir.

NUL NE PEUT NOUS PISTER

Difficulté: Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Le Gypsie effectue un salto. Jusqu'à la prochaine aube, il ne laisse aucune trace, ni physique (pas, empreintes digitales, impression photographique ou vidéo...) ni magique (pistes de Ka, perturbation dans les Champs). En revanche, si quelqu'un perçoit le Gypsie, *de visu* ou par le truchement d'une caméra de vidéo-surveillance, par exemple, il le repère bien que le Gypsie n'imprime pas la bande magnétique.

LES MAUDITS NOUS ONT MONTRÉ LA VOIE

Difficulté: Très Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Le Gypsie esquisse quelques mouvements avec ses mains et finit par les tendre devant lui. Des griffes noires lui poussent au bout des doigts. Elles sont indestructibles et s'utilisent avec Arts martiaux — 3 points de dégâts Meutriers.

JAMAIS ILS NE NOUS TOUCHERONT

Difficulté: Très Difficile.

Durée: une minute.

Portée: personnelle.

Le Gypsie fait une rondade. Il devient capable d'esquiver tous les coups qui lui sont portés, en mêlée comme à distance.

Dès qu'un ennemi réussit un test pour l'attaquer, le joueur incarnant le Gypsie peut faire un test d'Agile modifié par Esquive, dont la difficulté est égale à la Caractéristique de l'attaquant modifiée par la Compétence « Armes » qu'il a utilisée. Si le test est réussi, le Gypsie a esquivé l'attaque et ne prend aucun dommage. Ces esquives sont des actions gratuites.

LES LAMES.

Les Gitans ont reçu un Don extraordinaire : ils savent se servir du pouvoir immense contenu dans les atouts du tarot. Ils connaissent la signification mystique de chacun d'entre eux et sont en mesure de s'en servir afin d'en libérer la puissance.

En fait, ils ne maîtrisent que vingt arcanes majeurs : la Renaissance a été proscrite car elle est, selon eux, funeste et dangereuse et le Monde est trop puissant et trop difficile à maîtriser.

Système

À chaque arcane majeur correspond une lettre hébraïque. Ce sont ces dernières que doivent tracer les Gitans pour pouvoir se servir du pouvoir des Lames.

Lors du passage à l'âge adulte du Gitan, le guide de la caravane lui remet un couteau qu'il a lui-même enchanté. C'est l'objet le plus précieux que peut posséder un Gitan.

Pour activer le pouvoir contenu dans les lames, le Bohémien doit tracer dans l'air la lettre hébraïque correspondant à la lame utilisée de la pointe de son couteau.

Le joueur doit alors effectuer un test de Brume, modifiée par Art (Calligraphie), dont la difficulté est indiquée dans le descriptif des Lames. Activer le pouvoir d'une lame est une action exclusive.

NOTE : les difficultés assignées aux différentes Lames, c'est-à-dire aux différents arcanes majeurs, ne présument pas de l'importance de leur symbolique et de leur message. On raconte qu'il existerait, en réalité, au moins cinq représentations pour chaque arcane majeur. Les Lames présentées ci-dessous ne sont que les plus courantes.

MALADRESSES

En cas de Maladresse, le Gitan subit des effets secondaires d'autant plus néfastes qu'est élevée la difficulté de la Lame qu'il a tenté de lancer.

MALADRESSES DE LAMES

DIFFICULTÉ	MALADRESSE
Pas Difficile	Peur.
Peu Difficile	Ignition.
Assez Difficile	Cible erronée.
Difficile	La Mort.
Très Difficile	Lame brisée.

Peur : le Gitan prend conscience des énergies qu'il essaie de maîtriser. Il est dévoré par la terreur. Il subit pendant dix minutes un modificateur de circonstances - 2 à toutes ses actions, hormis celles visant à fuir ou à se cacher.

Ignition : le Gitan, suite à une erreur de calligraphie, libère les énergies élémentaires baignant sa Kumpania. Il prend feu — 2 points de dégât Meutriers.

Cible erronée : le Gitan se trompe de cible. La cible affectée par la Lame est à la discrétion du MJ, sachant qu'elle risque d'être dans le mauvais camp...

La Mort : le Gitan a commis une erreur grossière de calligraphie. Il a commencé à tracer la *Lame* de la Mort. Il gagne deux « puces » de Maudit.

Lame brisée : le Gitan a mal canalisé la puissance mystique de l'arcane majeur invoqué. La lame de son couteau enchanté se brise sous l'effet de la puissance mobilisée. Il ne peut plus pratiquer les Lames jusqu'à ce que son Patriarche lui délivre un autre couteau.

Quelques Lames

FORMAT DE DESCRIPTION DES LAMES

Difficulté : difficulté du test.

Durée : temps que dure l'effet du rituel.

Portée : portée du rituel.

LE BATELEUR

Difficulté : Peu Difficile.

Durée : une heure.

Portée : à vue.

Lorsque le Gitan calligraphie cette Lame, il attire l'attention de tous les profanes qui peuvent l'entourer, ce qui peut faire beaucoup s'il est, par exemple, dans la rue. Les cibles restent fascinées par ce que fait le Gitan et ne font attention à rien d'autre — ce qui est très utile pour les Qiyasim (cf. *Al-Mugawir*). S'il s'en va, ils le suivent.

LA PAPESSE

Difficulté : Assez Difficile.

Durée : un an.

Portée : toucher.

La Papesse est la gardienne des secrets. Cette Lame permet de faire taire quelqu'un sur un sujet précis. La cible n'oublie rien, mais elle ne peut rien dévoiler de ce que le Gitan lui a demandé de cacher. Même la torture ou une quelconque pratique occulte ne pourra percer son secret.

L'IMPÉRATRICE

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : une minute.

Portée : à vue.

Une fois cette Lame calligraphiée, la cible est prise d'une peur panique et indéfinie. Sa seule idée est de fuir. Toute action n'allant pas dans ce sens est au moins Difficile.

L'EMPEREUR.

Difficulté : Peu Difficile.

Durée : instantanée.

Portée : à vue et à portée de voix.

L'Empereur est la Lame du commandement. Lorsque le Gitan la calligraphie, il peut donner un ordre bref — une courte

phrase tout au plus —, précis et simple à quelqu'un, qui est obligé de l'exécuter. Si l'ordre menace directement la vie de la cible, la Lame reste sans effet.

LE PAPE

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : une heure.

Portée : personnelle.

Cette Lame permet au Gitan qui l'a calligraphiée d'incarner la majesté, dans tout ce qu'elle peut avoir de plus mystique et divin. Il devient Très Séduisant pour toutes les actions visant à impressionner ou à commander.

L'AMOUREUX

Difficulté : Pas Difficile.

Durée : spéciale.

Portée : toucher.

Cette Lame symbolise, entre autre, l'introspection et le retour sur le passé. La cible, si elle est mise en confiance, autour d'un verre ou d'un bon repas, se livre à une confession complète de son passé et de son présent. Cette Lame ne peut affecter que des profanes. Ses effets se dissipent lorsque la confession est finie.

LA JUSTICE

Difficulté : Assez Difficile.

Durée : instantanée.

Portée : à vue.

La Justice soupèse, tranche et punit. En calligraphiant cette Lame, le Gitan fait apparaître devant lui la lame de la Justice, éthérée. Il doit désigner une cible ; la Lame transperce cette dernière et disparaît — 10 points de dégâts Assez Meurtriers. Le Gitan ne peut calligraphier cette Lame qu'une fois par combat.

LE CHARIOT

Difficulté : Peu Difficile.

Durée : une heure.

Portée : toucher.

Le Chariot est la Lame de l'adaptation et de la capacité humaine à acquérir de nouvelles capacités. Lorsque le Gitan la calligraphie, il peut voler deux Compétences à la cible qu'il touche — sans pour autant connaître leur niveau avec cette Lame ! Il maîtrise donc temporairement deux nouvelles Compétences, au niveau que possédait la cible. Quant à cette dernière, elle redevient temporairement Profane dans

ces deux Compétences. Cette Lame n'affecte ni les Traditions, ni les Compétences occultes.

L'ERMITE

Difficulté: Pas Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Cette Lame symbolise le repli sur soi et l'introspection. Lorsqu'il la trace, le Gitan se sent envahi par une sérénité intérieure surhumaine : sa concentration est totale. Il ne peut donc être affecté par aucune sorte de distraction, qu'elle soit profane ou magique, et continue d'accomplir ce qu'il doit accomplir, en restant totalement imperturbable.

NOTE: la Lame de l'Ermite peut être utilisée avec celle de la Force, car l'esprit des deux Lames est très proche. En revanche, l'Ermite ne peut coexister avec la Lune et le Diable, qui reposent sur l'instinct.

LA ROUE DE FORTUNE

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: une heure.

Portée: cent mètres.

Utiliser la Lame de la Roue de Fortune est une manière de s'immerger dans les Champs magiques. Le Gitan perçoit le monde magique. Il est capable de sentir la présence d'humains ou d'Immortels, de localiser précisément un Plexus ou un Nexus, de déceler la trace d'Orichalque, et d'analyser les perturbations agitant les Champs magiques.

LA FORCE

Difficulté: Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Lorsque le Gitan calligraphie cette Lame, il transcende ses capacités guerrières qui deviennent aussi aiguës que son esprit. Il devient un véritable chevalier, ne cherchant qu'à accomplir sa mission, dans l'honneur et l'intégrité.

Il devient Très Fort et Très Agile. Une Arme de son choix passe au niveau Maître. Toutes ses attaques ont un niveau de Meutrier supplémentaire.

NOTE: l'esprit de la Lame de la Force est en contradiction avec l'esprit animant la Lune et le Diable, ces Lames ne peuvent donc pas être utilisées simultanément et cumulées. S'il calligraphie la Lame de la Force, le Gitan annule l'effet de la Lame du Diable. Il peut toutefois user de l'Ermite, l'esprit des Lames étant conciliable.

LE PENDU

Difficulté: Très Difficile.

Durée: jusqu'à l'aube.

Portée: personnelle.

Le Pendu est abolition de la conscience pour laisser l'autre qui est en nous s'exprimer. Le Gitan qui calligraphie cette Lame appelle l'esprit de l'un des membres révélés de sa famille, qui vient alors s'incarner dans son corps. Il doit avoir conclu un pacte avec ce dernier en début ou en cours de scénario. Techniquement, cela signifie que le joueur doit désigner en début de séance le membre de la famille de son personnage qui pourra s'incarner en lui.

Le Gitan conserve ses Caractéristiques « physiques » — Agile, Fort, Endurant, Séduisant. En revanche, il doit désormais effectuer ses tests avec la Brume, Intelligent et les Compétences du membre de sa famille appelé. Les Traditions du membre de la famille se substituent également à celles du Gitan.

Le parent appelé tombe dans un coma momentané, ce qui peut avoir nombre de désagréments.

Les effets de cette Lame ne se terminent, quoi qu'il arrive, qu'avec l'aube, le Gitan ne peut les interrompre avant.

Cette Lame ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours d'une séance de jeu.

LA TEMPÉRANCE

Difficulté: Assez Difficile.

Durée: une heure.

Portée: à vue.

La Tempérance est compassion. Le Gitan qui calligraphie cette Lame inspire la pitié à sa cible. Celle-ci est alors incapable de lui faire le moindre mal et ne peut que partager les souffrances, réelles ou imaginaires, du Gitan. Ce dernier, lui, peut faire du mal à la cible.

LE DIABLE

Difficulté: Peu Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnel.

La Lame du Diable permet de pousser l'instinct guerrier et cruel du Gitan à son paroxysme. Il est incapable de cesser le combat tant que l'un de ses adversaires est encore debout et cherche davantage à provoquer la douleur qu'à véritablement tuer.

La difficulté de ses actions n'est pas affectée par son niveau de Blessé, il régénère une case de vie par tour et se retrouve Très Fort.

NOTE: l'esprit animant la Lame du Diable est radicalement opposé à celui de la Force et de l'Ermite, c'est pourquoi le Gitan ne peut pas user à la fois du Diable et de la Force ou l'Ermite. Il ne peut pas non plus user de la Lune, car l'instinct suivi n'est pas le même.

LA MAISON-DIEU

Difficulté: Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

En calligraphiant cette Lame, le Gitan fait appel à l'esprit de la Maison-Dieu: protection et violence. Toute personne blessant le Bohémien est alors foudroyée — 3 points de dégâts Meurtiers.

LA LUNE

Difficulté: Pas Difficile.

Durée: une heure.

Portée: personnelle.

Le Gitan, une fois cette Lame calligraphiée, se laisse porter par l'instinct animal qui est en lui. Il est incapable d'accomplir une action intellectuelle, et plus généralement, une action ne consistant pas à se battre, se cacher ou fuir.

Le Gitan devient Fort, Agile et Endurant. Ses Compétences « Arts martiaux », « Discrétion », « Sport (Athlétisme) » et « Sport (Acrobatie) » sont à Maître.

NOTE: lorsque que le Gitan est sous l'emprise de cette Lame, il ne peut plus calligraphier de Lame. De plus, s'il a préalablement calligraphié les Lames de l'Ermite, du Diable ou de la Force, les effets de ces dernières cessent immédiatement car l'esprit de ces Lames est trop éloigné de la Lune.

L'ÉTOILE

Difficulté: Peu Difficile.

Durée: jusqu'à l'aube.

Portée: spéciale.

La Lame de l'Étoile ne s'utilise que la nuit. Elle permet de lancer un message aux étoiles, en prononçant le nom de la cible. Une nouvelle étoile apparaît dans le ciel, et lorsque la cible peut potentiellement entrer en contact visuel avec elle — il n'est pas, par exemple, séquestré dans une cave —, elle l'irradie de sa lumière et lui délivre le message du Gitan.

LE SOLEIL

Difficulté: Difficile.

Durée: jusqu'à régénération totale.

Portée: personnelle.

En calligraphiant cette Lame, le Gitan s'attire la bienveillante protection du Soleil, source de vie et de puissance. Il doit être en plein soleil ou très proche d'un feu (moins d'un mètre) qui

doit avoir au moins la taille d'un feu de camp. Il régénère alors une case de vie toutes les minutes. L'effet de la Lame prend fin lorsque le Gitan est Pas Blessé.

LE JUGEMENT

Difficulté: Très Difficile.

Durée: une minute.

Portée: personnelle.

Le Gitan qui a calligraphié cette Lame a le pouvoir de se relever, alors qu'il a coché la case Mort de sa Ligne de vie. Il ne peut le faire qu'une fois par combat. Lorsqu'il se relève, il est Pas Blessé. Toutes les personnes présentes, qui ne connaissent pas l'effet de la Lame, doivent effectuer un test de surprise Très Difficile.

LE MAT

Difficulté: Difficile.

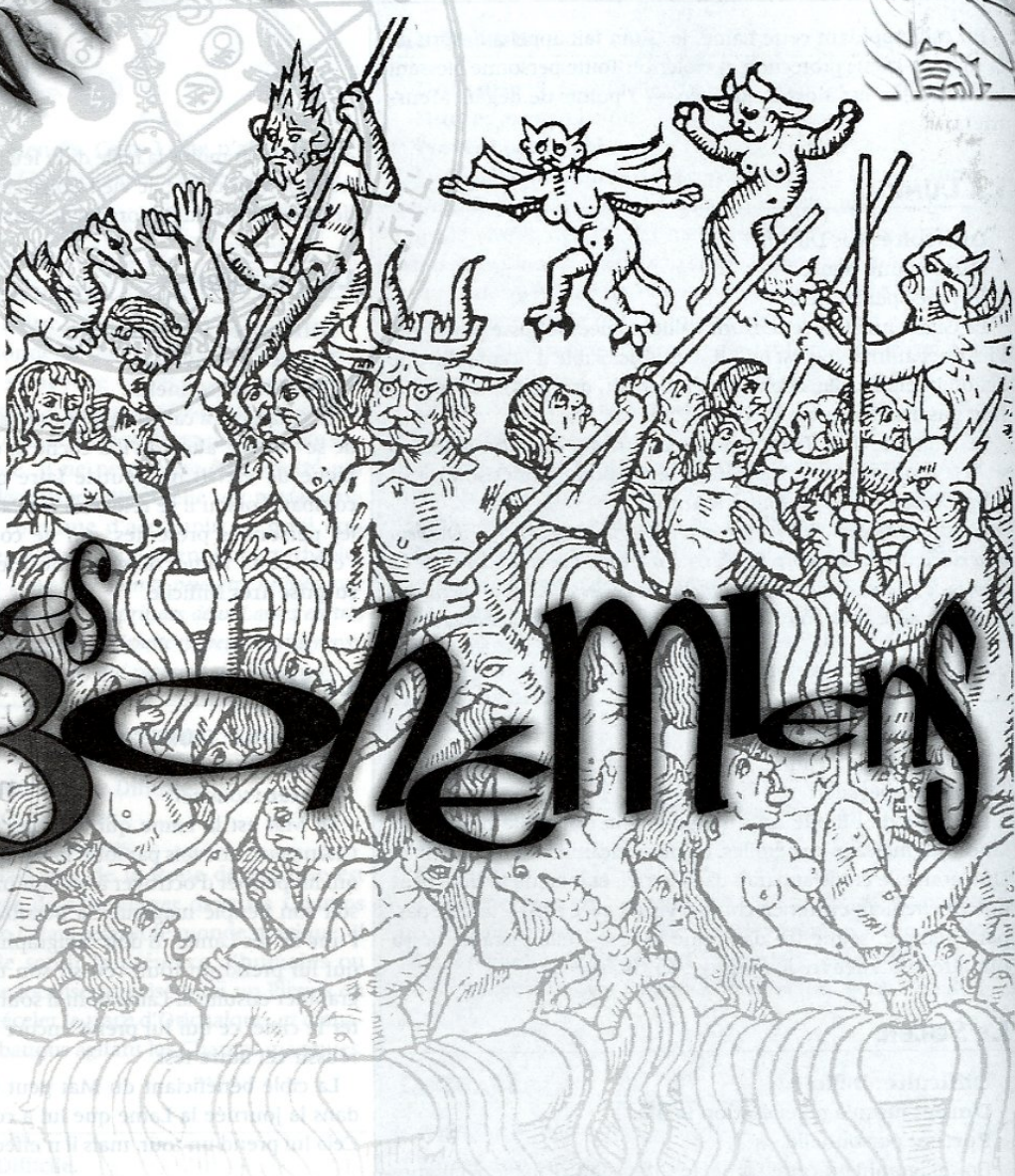
Durée: jusqu'à l'aube.

Portée: toucher.

Le Mat est la Lame qui défie les règles. Le Gitan peut, une fois par jour, la calligraphier, ce qui lui permet d'octroyer à quelqu'un, quel que soit son peuple magique, la possibilité de jeter l'une de ses Lames. Il doit calligraphier le Mat, ce qui lui prend un tour, réussir son test, puis calligraphier ensuite la Lame dont il souhaite faire profiter la cible, ce qui lui prend encore un tour. Il doit réussir cet autre test.

La cible bénéficiant du Mat peut lancer une fois dans la journée la Lame que lui a conféré le Gitan. Cela lui prend un tour, mais il n'effectue aucun test.





Les Bohémiens

LES VÉNÉRABLES

*"Les Pères et les mères des Bohémiens servaient avec respect et honneur Pharaon."
Kurungano, Prince chimérique des Fòm*

Une histoire de famille

En participant à des intrigues occultes, le Bohémien acquiert des PdA selon le barème habituel (cf. *Le Livre des joueurs*, p. 259). Ceux-ci peuvent être dépensés soit pour le faire progresser sur son chemin intime vers l'accomplissement personnel, soit pour lui permettre de redécouvrir ses ancêtres. Ce faisant, le Bohémien comprend qu'il fait partie d'une communauté solidaire et que c'est d'elle qu'il tire sa force et sa Sapience.

PROGRESSION D'UN PERSONNAGE BOHÉMIEN

BRUME ET KA-SOLEIL

- Obtenir une « puce » supplémentaire en Brume ou en Ka-Soleil: 2 PdA
- Convertir dix « puces » de Brume ou de Ka-Soleil en l'adverbe suivant correspondant :

Peu: 2 PdA **Assez:** 4 PdA
« ... »: 8 PdA **Très:** 16 PdA

ART ET DIVINATION

Les Compétences « Art » permettant l'utilisation des Dons et la réalisation de Mandalas ainsi que celles permettant la divination peuvent être améliorées avec des PdA.

Elles sont par défaut Profane chez tous les Bohémiens.

- **Apprenti:** 2 PdA
- **Compagnon:** 6 PdA
- **Maître:** 10 PdA

Il est possible de faire baisser ces coûts grâce à la pratique et l'étude (cf. *Le Livre des joueurs*, pp. 256-258). Deux points acquis soit par des Coups d'éclats soit par l'étude permettent de faire baisser les coûts ci-dessus d'un point.

LES TRADITIONS

Obtenir un niveau immédiatement supérieur dans une Tradition réclame que le MJ l'autorise, ainsi que la dépense d'un certain nombre de PdA.

- **Apprenti:** 2 PdA
- **Compagnon:** 4 PdA
- **Maître:** 8 PdA

LES SORTS

Il n'existe pas de focus de Sorts bohémiens. La seule façon d'apprendre ceux-ci est d'étudier auprès d'autres Bohémiens maîtrisant ces Sorts. La transmission de cette Sapience ne se fait qu'oralement et nécessite la dépense de PdA.

Les Dons spécifiques à chaque Kumpania peuvent également être appris.

LES SORTS

Les Mandalas

MANDALA...	COÛT
Pas Difficile	2 PdA
Peu Difficile	4 PdA
Assez Difficile	6 PdA
Difficile	8 PdA
Très Difficile	10 PdA

Sorts et Kumpanyi

COÛT POUR UN SORT... DE SA KUMPANIA		D'UNE AUTRE KUMPANIA
Pas Difficile	1 PdA	2 PdA
Peu Difficile	1 PdA	3 PdA
Assez Difficile	2 PdA	4 PdA
Difficile	3 PdA	5 PdA
Très Difficile	4 PdA	6 PdA

LA FAMILLE

MEMBRES RÉVÉLÉS ET MEMBRES PASSIFS

Un Bohémien se définit en tant que tel par sa famille. Celle-ci est d'une importance capitale pour lui. Elle lui procure un soutien indispensable dans les tâches mystiques qui sont les siennes et il est prêt à tout pour la sauvegarder. On ne connaît jamais vraiment les membres de sa propre famille.

Les règles qui suivent permettent de générer la famille qui entoure un personnage Bohémien, qu'on appellera dans la suite de ce texte **Ego** — le Bohémien qu'interprète le joueur —, ou plutôt de permettre à ce dernier d'apprendre qui sont véritablement les siens.

L'Ego est le Bohémien qu'interprète tout joueur d'un membre du peuple élu.

La famille d'Ego existe avant même que le joueur ait dépensé quelque PdA que ce soit. Simplement, elle est faite d'ombres et de silhouettes fugitives. On dit que ses membres sont **passifs**. Les membres passifs de la famille n'ont pas de caractéristiques techniques et ne peuvent intervenir directement au cours d'un scénario. Le joueur peut exprimer le besoin de les nommer, mais cela n'est pas nécessaire. De plus, les membres passifs de la famille ne sont pas définis par une liste exhaustive. Ils peuvent être extrêmement nombreux et entretenir avec Ego des liens de parenté proches ou très éloignés.

D'autres membres de la famille sont dits **révélés**. Révéler un membre de sa famille nécessite la dépense d'un certain nombre de PdA. Ces parents, cousins, frères... sont définis sommairement par quelques caractéristiques techniques qui représentent ce que le personnage principal *sait* de ces parents, et non pas ce qu'ils *sont* précisément. Ainsi, Ego peut savoir que sa sœur Sara a un talent incomparable pour la danse. Mais il peut fort bien ignorer que par ailleurs, elle n'a pas son pareil lorsqu'il s'agit de se dissimuler dans les ombres. Au long des scénarios, il pourra toutefois l'apprendre.

Le joueur a la possibilité de révéler plusieurs membres de sa famille, jusqu'à la constitution d'un arbre généalogique complexe. Lorsqu'un personnage est révélé, il l'est définitivement. Le coût de révélation dépend du lien de parenté existant entre Ego et le personnage que le joueur souhaite révé-

ler. La **parentèle proche** rassemble l'ensemble des membres de la famille liés à Ego par un lien du sang, c'est-à-dire les ascendants et descendants en ligne directe, les cousins germains, les oncles et tantes, neveux et nièces. La **parentèle par alliance** rassemble l'ensemble des époux et épouses de la parentèle proche. Enfin, la **parentèle éloignée** rassemble les autres membres de la famille.

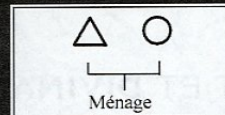
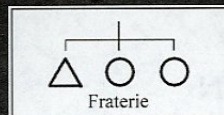
MEMBRES RÉVÉLÉS ET MEMBRES PASSIFS

PARENTÈLE	COÛT DE RÉVÉLATION
Proche	2 PdA
Par alliance	4 PdA
Éloignée	6 PdA

ARBRE GÉNÉALOGIQUES ?

Afin de se faciliter le travail et de ne pas se perdre dans les ramifications familiales de son personnage, le joueur peut dessiner sur sa feuille de Bohémien l'arbre généalogique de son alter ego au fur et à mesure qu'il en révèle la parentèle.

Un homme est symbolisé par un triangle et une femme par un rond. Deux personnages mariés sont unis par un crochet horizontal inscrit en dessous de leurs deux noms, alors que deux personnages frères ou sœurs sont unis par un crochet horizontal tracé au-dessus d'eux (cf. schéma)



LES SENTIERS DE LA BRUME

Les caravanes bohémiennes ne rassemblent que des Errants appartenant à une même Kumpania. Elles suivent un circuit séculaire qui parfois croise celui d'une autre caravane appartenant à une autre Kumpania. Ces retrouvailles sont l'occasion de rencontrer un ami depuis longtemps perdu de vue, de prendre des nouvelles des uns et des autres... et aussi de se marier.

Les couples mixtes, c'est-à-dire rassemblant deux membres de Kumpania différentes existent. Leurs enfants ont ainsi la possibilité de se voir enseigner par leurs parents les différentes disciplines magiques de leurs aïeux. Attention toutefois : lors d'un mariage, l'un des deux époux quitte sa Kumpania pour rejoindre celle de l'autre. Le plus souvent, c'est la femme qui quitte la Kumpania de ses parents pour rejoindre celle de son époux. Cela dit, l'inverse s'est déjà produit à de nombreuses reprises.

Il est donc possible qu'une partie de la famille d'Ego appartienne à une autre Kumpania. De même, certains membres de sa famille, bien qu'appartenant à la même Kumpania que lui, peuvent être nés dans une autre filiation du peuple élu.

Lorsque le membre révélé, ou l'un de ses parents, appartient ou provient d'une Kumpania différente de celle d'Ego, le coût de révélation est augmenté d'un **PdA** lorsque cette Kumpania est neutre par rapport à celle d'Ego, et de deux **PdA** lorsqu'elle y est opposée.

LES SENTIERS DE LA BRUME

KUMPANYI	NEUTRES	OPPOSÉE
Rôm	Gitans et Gypsies	Mannush
Gitans	Rôm et Mannush	Gypsies
Gypsies	Mannush et Rôm	Gitans
Mannush	Gitans et Gypsies	Rôm

EXEMPLE: Ego est un Gitan. Il apprend l'existence de l'épouse de son oncle utérin — c'est-à-dire l'épouse du frère de sa mère —, qui est une Gypsie. Celle-ci est une parente par alliance. Son coût d'activation est de 4 PdA. Comme Ego est un Gitan et que l'épouse de son oncle est une Gypsie, c'est-à-dire qu'elle appartient à une Kumpania opposée, ce coût est majoré de 3 PdA. Donc, le coût d'activation total de l'épouse de l'oncle utérin d'Ego est de 7 PdA.

CARACTÉRISTIQUES DES MEMBRES DE LA FAMILLE

Lors de sa révélation, un membre de la famille est défini d'abord par son âge symbolique : il est soit Enfant (●), soit Adulte (●●), soit Ancien (●●●). Cette catégorie détermine la plupart des Caractéristiques.

ATTENTION! Ces dernières ne reflètent pas la totalité de ce que ce personnage peut faire, mais uniquement ce qu'Ego en sait. Cela dit, ce sont ces paramètres qui seront utilisés lorsqu'Ego fera appel à eux. Cette connaissance pourra s'affiner avec le temps.

L'influence de l'âge

ENFANT

Âge: entre 5 et 15 ans.

Pas Fortuné, Pas Savant et (adverbe variable) Sociable.

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

Brume: Pas initié (5 « puces »).

Ka-Soleil: Pas Initié (1 « puce »).

Compétences: Discrétion A, Lancer A, Passe-passe A, Sport (Acrobatie) C, Sports (Escalade et Natation) A, Survie (Rue) A et Usages (Bohémiens) A.

Traditions: Bohémiens A.

Note: la révélation d'un enfant coûte un PdA de moins (minimum 1 PdA).

ADULTE

Âge: entre 16 et 50 ans.

Peu Fortuné, Assez Savant et (adverbe variable) Sociable.

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

Brume: Peu initié (5 « puces »).

Ka-Soleil: Peu Initié (1 « puce »).

Compétences: Armes (De mêlée) A, Arts martiaux A, Connaissance (Géographie) C, Discrétion C, Esquive A, Piloter (Voiture) A, Recherche d'informations A, Rituels A, Sports (Athlétisme, Escalade et Natation) A, Survie (Rue) C, Usages (Bohémiens) C et Vigilance A.

Traditions: Ésotérisme A, Histoire invisible (Révélation) A, Langue (Choisir une langue) A, Plans subtils (Akasha) A et Bohémiens C.

ANCIEN

Âge: plus de 50 ans.

Pas Fortuné, Savant et (adverbe variable) Sociable.

Caractéristiques: Peu Agile, Pas Fort, Intelligent, Peu Endurant et Assez Sédaisant.

Brume: Peu Initié (7 « puces »).

Ka-Soleil: Peu Initié (5 « puces »).

Compétences: Connaissance (Administration, Géographie, Histoire) A, Discrétion C, Piloter (Voiture) A, Recherche d'informations C, Rituels M, Survie (Rue et routes) C et Usages (Bohémiens) M et Vigilance C.

Traditions: Arcane Majeur (tous) A, Arcane mineur (tous) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (toute période) A, Langue (Choisir une langue) M, Plans subtils (Akasha) C et Sciences occultes (Alchimie, Kabbale, Magie et Talents) A.

D'autres Compétences

De plus, les personnages révélés Adultes et Anciens de la famille d'Ego disposent de certaines Compétences en fonction de leur Kumpania.

COMPÉTENCES D'ADULTES ET D'ANCIENS

	ADULTE	ANCIEN
Rôm	Art (Comédie) A	Art (Comédie) C et Augure A
Gitans	Art (Dessin) A	Art (Dessin) C et Cartomancie A
Gypsies	Art (Danse) A	Art (Danse) C et Chiromancie A
Mannush	Art (Chant) A	Art (Chant) C et Géomancie A

Sociable ?

À la création de personnage, le niveau de Sociable d'Ego dépend de sa note en Passé. À mesure que la famille de celui-ci se développe, le niveau de Sociable augmente. Bien sûr, si le nombre de membre de la famille diminue, ce paramètre baisse. Ce niveau de Sociable s'applique également à tous les membres révélés de la famille.

SOCIABLE ?

NOMBRE DE MEMBRES RÉVÉLÉS (EGO COMPRIS)	SOCIABLE
Un	Pas Sociable
Cinq	Peu Sociable
Sept	Assez Sociable
Dix	Sociable
Vingt et plus	Très Sociable

88

ÉVOLUTION DES MEMBRES DE LA FAMILLE

Au cours de son histoire, Ego va apprendre de plus en plus de choses sur les membres révélés de sa famille. Ce faisant, il pourra faire appel à eux pour des tâches de plus en plus complexes. Encore une fois, Ego n'améliore pas les paramètres des membres révélés de sa famille, mais découvre ce qu'ils savent vraiment faire. Le MJ et le joueur sont invités à mettre en scène ces découvertes dans le cadre des scénarios ou au cours de récits.

Amélioration de la Brume ou du Ka-Soleil

- Obtenir une « puce » en Brume ou en Ka-Soleil : 1 PdA.
- Convertir dix « puces » de Brume ou de Ka-Soleil en l'adverbe suivant correspondant :

Peu : 1 PdA	Assez : 3 PdA
« ... » : 9 PdA	Très : 16 PdA

Amélioration des Caractéristiques

FAIRE PASSER UNE CARACTÉRISTIQUE À...

	Coût
Peu	1 PdA
Assez	2 PdA
« ... »	4 PdA
Très	8 PdA

Les Enfants ont un petit privilège : augmenter leurs caractéristiques Fort et Agile coûte un PdA de moins !

Amélioration des Compétences

FAIRE PASSER UNE COMPÉTENCE À...

	Coût
Apprenti	1 PdA
Compagnon	2 PdA
Maître	3 PdA

Les Enfants de la famille ont un petit privilège : lorsqu'ils découvrent une Compétence à Compagnon, pour deux PdA, ils en découvrent gratuitement une autre à Apprenti !

Amélioration des Traditions

FAIRE PASSER UNE TRADITION À...

	Coût
Apprenti	2 PdA
Compagnon	4 PdA
Maître	9 PdA

Les Anciens ont un petit privilège : les Traditions leur coûtent deux PdA de moins (minimum 1 PdA) !

Les Arts permettant les Dons

Ces Compétences bénéficient de coûts en PdA particuliers. Les coûts des Sorts sont les mêmes que pour Ego.

LES ARTS PERMETTANT LES DONS

COMPÉTENCE DE LA KUMPANIA...

	D'EGO	NEUTRE	OPPOSÉE
Apprenti	2	3	4
Compagnon	6	7	12
Maître	10	12	20

LES CHUTES FAMILIALES

Il peut vous sembler que les coûts de développement de la famille d'un personnage sont élevés, ou du moins que cette famille engouffre de trop nombreux PdA. Il est possible de faire baisser ces coûts en appliquant à la famille ou à certains

UNE TABLE DE BOHÉMIENS

Si plusieurs joueurs interprètent des Bohémiens autour de la table, vous pouvez leur construire une famille en commun. Dans ce cas, les efforts conjugués des joueurs Bohémiens permettront le déploiement d'une famille vaste et puissante ! Toutefois, les PdA d'un personnage ne peuvent être employés pour améliorer le personnage d'un autre joueur Bohémien, bien que celui-ci fasse partie de la famille du premier.

Pour que deux familles puissent être confondues, il faut qu'il y ait un lien de parenté entre au moins deux de ses membres.

de ses membres des Chutes familiales. C'est au joueur de faire ce choix, et c'est à lui de choisir les Chutes. En la matière, il faut savoir rester logique et profiter de ces Chutes pour construire une histoire familiale cohérente.

Comme pour la création de personnage, ces Chutes sont réparties en niveaux Apprenti, Compagnon et Maître, graduant leur niveau de gravité et entraînant des réductions de coût correspondant. Seuls les PdA investis pour le développement de la famille ou l'amélioration de l'un de ses membres peut bénéficier de ces réductions. Il n'est donc pas possible de les employer pour développer Ego. Néanmoins, aucun coût ne peut être réduit à une valeur inférieure à un. Il n'est pas non plus possible de prendre deux Chutes familiales pour réduire un même coût.

LES CHUTES FAMILIALES

CHUTE FAMILIALE	RÉDUCTION
Apprenti	2 PdA
Compagnon	3 PdA
Maître	5 PdA

Il est possible de remédier à ces Chutes en cours de partie. Seul le MJ peut autoriser qu'une Chute familiale soit annulée. Si le membre porteur de la Chute — comme Brebis galeuse par exemple — était tué, le MJ peut demander à ce que la Chute soit reportée sur un autre membre de la famille. Ce sera au joueur de construire l'histoire le justifiant.

Les Chutes familiales qui suivent ne sont que des exemples. Rien ne vous empêche d'en créer d'autres.

Altérations magiques

MAHRIMÈ

Certains membres de la famille de votre personnage sont touchés par le *mahrimè*. Suite à de douloureuses altercations avec les zéloteurs des Arcanes mineurs, l'Orichalque a souillé leur essence magique, maintenant corrompue.

- Un membre de la famille proche ou par alliance est Assez Impur, aucune « puce », ou deux membres de la famille proche ou par alliance sont Peu Impurs, cinq « puces ».
- Trois membres de la famille sont Assez Impurs, cinq « puces », ou un couple et la totalité de leurs descendants

directs sont Peu Impurs, cinq « puces ». Les descendants directs qui seront plus tard révélés subiront également les effets de cette Chute. Elle ne peut être appliquée à un couple sans enfants, ni à moins de quatre personnages — c'est-à-dire un couple et deux descendants.

- Un membre de la famille est devenu *mahrimè*. Très Impur, il est pourchassé, et la totalité de sa famille proche est Peu Impure, cinq « puces ». Il n'est plus possible de faire appel à ce personnage.

SAPMULO

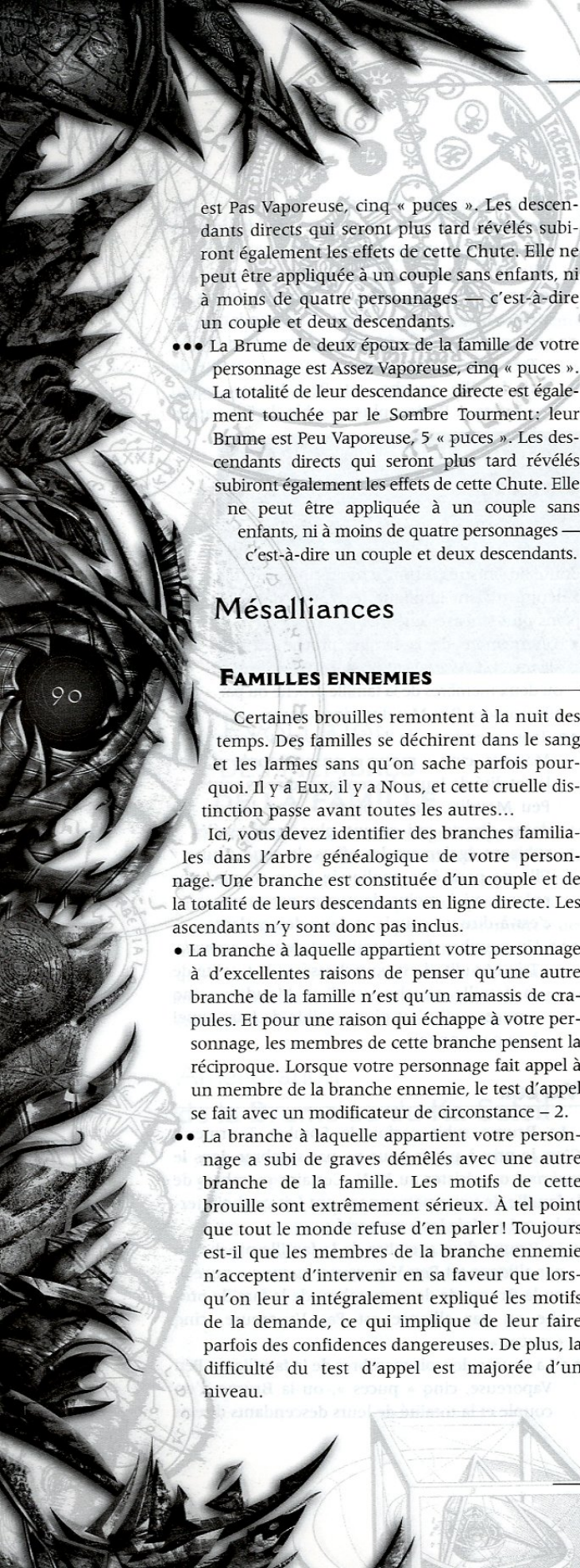
La Lune Noire a soufflé sur la famille de votre personnage. Ce signe annonce sans aucun doute de sinistres futurs, à moins que de cruels Selenim n'aient impliqué les vôtres dans des plans plus sinistres encore !

- Un membre de la famille proche ou par alliance est Assez Maudit, aucune « puce », ou deux membres de la famille proche ou par alliance sont Peu Maudits, cinq « puces ».
- Trois membres de la famille sont Assez Maudits, cinq « puces », ou un couple et la totalité de leurs descendants directs sont Peu Maudits, cinq « puces ». Les descendants directs qui seront plus tard révélés subiront également les effets de cette Chute. Elle ne peut être appliquée à un couple sans enfants, ni à moins de quatre personnages — c'est-à-dire un couple et deux descendants.
- Un membre de la famille est devenu *sapmulo*. Très Maudit, il est pourchassé, et la totalité de sa famille proche est Peu Maudite, cinq « puces ». Il n'est plus possible de faire appel à ce personnage.

VAPEUR

La Brume subit parfois le Sombre Tourment. C'est le prix à payer pour ne pas sombrer dans le *mahrimè* ou résister au KLN. Certains membres de la famille de votre personnage ont fait ce choix terrible, qui parfois les a emporté.

- La Brume d'un membre de la famille proche ou par alliance est Peu Vaporeuse, aucune « puce », ou la Brume de deux membres de la famille proche ou par alliance est Pas Vaporeuse, cinq « puces ».
- La Brume de trois membres de la famille est Peu Vaporeuse, cinq « puces », ou la Brume d'un couple et la totalité de leurs descendants directs



est Pas Vaporeuse, cinq « puces ». Les descendants directs qui seront plus tard révélés subiront également les effets de cette Chute. Elle ne peut être appliquée à un couple sans enfants, ni à moins de quatre personnages — c'est-à-dire un couple et deux descendants.

- La Brume de deux époux de la famille de votre personnage est Assez Vaporeuse, cinq « puces ». La totalité de leur descendance directe est également touchée par le Sombre Tourment: leur Brume est Peu Vaporeuse, 5 « puces ». Les descendants directs qui seront plus tard révélés subiront également les effets de cette Chute. Elle ne peut être appliquée à un couple sans enfants, ni à moins de quatre personnages — c'est-à-dire un couple et deux descendants.

Mésalliances

FAMILLES ENNEMIES

Certaines brouilles remontent à la nuit des temps. Des familles se déchirent dans le sang et les larmes sans qu'on sache parfois pourquoi. Il y a Eux, il y a Nous, et cette cruelle distinction passe avant toutes les autres...

Ici, vous devez identifier des branches familiales dans l'arbre généalogique de votre personnage. Une branche est constituée d'un couple et de la totalité de leurs descendants en ligne directe. Les ascendants n'y sont donc pas inclus.

- La branche à laquelle appartient votre personnage à d'excellentes raisons de penser qu'une autre branche de la famille n'est qu'un ramassis de crâpules. Et pour une raison qui échappe à votre personnage, les membres de cette branche pensent la réciproque. Lorsque votre personnage fait appel à un membre de la branche ennemie, le test d'appel se fait avec un modificateur de circonstance – 2.
- La branche à laquelle appartient votre personnage a subi de graves démêlés avec une autre branche de la famille. Les motifs de cette brouille sont extrêmement sérieux. À tel point que tout le monde refuse d'en parler! Toujours est-il que les membres de la branche ennemie n'acceptent d'intervenir en sa faveur que lorsqu'on leur a intégralement expliqué les motifs de la demande, ce qui implique de leur faire parfois des confidences dangereuses. De plus, la difficulté du test d'appel est majorée d'un niveau.

- La grand-mère de votre personnage a peut-être été violée par un membre de la branche ennemie. C'était il y a cinquante ans. Mais personne n'oubliera cette ignominie. Le sang a déjà été abondamment versé, mais le feu de la colère ne parvient pas à sécher les larmes de la famille. Votre personnage ne peut faire appel à un membre de la branche ennemie que si sa vie en dépend à court terme. Dans d'autres circonstances, tout test d'appel aboutit à un échec automatique. Cependant, appeler les membres de cette branche par le sacrifice de « puces » de Brume reste possible.

MAUVAIS MARIAGES

L'amour a ses raisons que la raison ignore. Mais un mauvais mariage reste un mauvais mariage, que les membres de la famille de votre personnage peuvent réprover. Pire: se marier avec la mauvaise personne peut entraîner des conséquences occultes désastreuses.

- Une fille de la famille de votre personnage s'est amourachée d'un initié d'un Arcane mineur! Rien ne pourra plus les empêcher de se marier. Heureusement, ce sentiment est réciproque, aussi l'initié ne trahira-t-il que très difficilement sa compagne et les siens. Cela dit, des complications certaines sont à venir!
- Un membre de la famille de votre personnage a épousé un *gadjö*. Bien qu'il garde le Boheim et les pouvoirs qui y sont associés, aucun de ses descendants ne fera jamais vraiment partie du peuple élu. Il est possible de faire appel à eux, mais ils sont sédentaires et n'ont aucun pouvoir occulte.
- Un membre de votre famille s'est marié avec un inconnu, malgré les protestations et les avertissements des Anciens. Quelle erreur! Il est bien possible que ce conjoint appartienne à un Arcane mineur et use de sa position pour intriguer au sein de la famille.

BREBIS GALEUSE

Parfois, les coups bas viennent des membres les plus proches de la famille. Il en est certains pour qui le sang n'est pas la valeur suprême ou qui sont prêts à vendre à peu de frais des traditions pluriséculaires...

- Un membre de la famille de votre personnage n'accepte guère le poids des traditions. Plus engagé dans le monde profane que dans la guerre occulte, il se dérobe face à ses engagements. Ce personnage perd un niveau de Brume. De plus, lorsqu'on fait appel à lui pour un service ayant trait au monde occulte, le test d'appel reçoit un modificateur de circonstance – 2.
- Comme précédemment. De surcroît, la brebis galeuse ne peut maîtriser aucune autre Tradition qu'une Langue.
- La brebis galeuse semble souffrir profondément du tissu social dans lequel elle est insérée. Mais la société profane lui est fermée. Victime de la culture de sa famille, dont elle ne comprend pas la profondeur, la brebis galeuse ne parvient pas non plus à s'intégrer dans le monde profane. Dans d'intenses moments de détresse, seule la trahison semble être une échappatoire possible.

Incarnations

POLICE

Les Bohémiens font rêver les profanes, mais les font frémir également. Leur réputation de voleur de poule ne les a jamais quittés depuis le début de leur errance, ce qui attire souvent les forces de l'ordre.

- Une branche de votre famille a été mêlée à quelque affaire un peu louche. Les forces de l'ordre la surveillent discrètement. Même après que la caravane ait quitté un endroit, ces messieurs ne tardent jamais à revenir rôder. Toutefois, ils n'entreprendront rien sans avoir des raisons valables de le faire.
- Une branche de votre famille participe activement à un trafic quelconque. La police s'en doute, et cherche à établir des preuves. Pour l'instant, ils n'ont aucun élément formel, mais cela viendra bientôt : ils y travaillent.
- L'intégralité des membres de votre famille est fichée par la police. Le casier judiciaire vierge est un lointain souvenir. Personne dans votre famille n'a commis de délit vraiment grave, mais la police a cessé de se montrer compréhensive. Les forces de l'ordre ne sont jamais très loin et les vôtres sont toujours les premiers suspects interrogés. Pour couronner le tout, deux membres révélés de la famille de votre personnage sont en prison pour cinq ans encore.

FINANCE

La famille de votre personnage est dans un état de « pauvreté chronique ». L'avenir à très court terme est assuré, mais la suite est des plus incertaine. La fierté interdit à chacun d'entre eux, votre personnage compris, de demander de l'aide aux Aînés.

- Des créanciers poursuivent les membres de la famille de votre personnage, criblés de dettes. Chaque mois, il faut trouver 1 500 € pour les faire taire.
- Comme précédemment, mais il faut trouver 3 000 € chaque mois. Les membres de la famille de votre personnage fuient les procès. Une quantité invraisemblable de factures s'amoncelle, les méandres administratifs se sont mués en un impitoyable broyeur et assurer le quotidien est un problème.
- Il n'est plus question de chercher de l'argent, mais seulement de fuir les créanciers. Les membres de la famille de votre personnage sont dans le dénuement le plus extrême. Ils ne possèdent rien. Si la voiture tombe en panne, c'est un cauchemar. La malnutrition guette et régulièrement, un journaliste vautour vient filmer votre misère pour boucher quelques secondes du 20 heures. Aucun membre de votre famille ne peut dépasser le niveau Pas Fortuné.

SÉDENTARISATION

Toute la société profane pousse les Bohémiens à la sédentarisation. Il faut les fixer, les contrôler, les cadastrer. Et les mesures incitatives sont nombreuses ! Quelques membres de

la famille de votre personnage ont décidé d'abandonner partiellement ou totalement l'errance, ce qui entraîne de funestes conséquences.

- Une branche de votre famille cesse son errance pendant les mois d'automne et d'hiver. Pendant toute cette période de sédentarité, la difficulté de tous les tests permettant d'utiliser un Don augmente d'un niveau pour les membres de cette branche semi-sédentaire. En outre, il leur est impossible de pratiquer les Mandalas. Les descendants directs de cette branche qui seront plus tard révélés subiront également les effets de cette Chute. Elle ne peut être appliquée à une branche comportant moins de quatre personnes.
- Comme précédemment, mais les membres de cette branche ne voyagent qu'en été. Les descendants directs de cette branche qui seront plus tard révélés subiront également les effets de cette Chute. Elle ne peut être appliquée à une branche comportant moins de quatre personnes.
- Une branche de votre famille s'est définitivement sédentarisée. Aucun de ses membres ne peut utiliser les Dons ou la Divination. Les Mandalas sont, bien sûr, impossibles. Seuls les voyages akashiques restent possibles. Il faudrait recommencer l'errance pour voir le Boheïm reprendre ses droits. Les descendants directs de cette branche qui seront plus tard révélés subiront également les effets de cette Chute. Elle ne peut être appliquée à une branche comportant moins de quatre personnes.

FAIRE APPEL À SA FAMILLE

Le test d'appel

Lorsqu'il est en difficulté, Ego peut faire appel aux membres de sa famille, qui seront alors interprétés par son joueur. Dans ce dessein, Ego doit entrer en contact d'une façon ou d'une autre avec le membre de sa famille et lui exposer sa requête. Le joueur doit alors réussir un test de Sociable, le **test d'appel**, dont la difficulté dépend du risque qu'Ego fait prendre à son parent en lui demandant ce service. Celle-ci est modifiée par le degré de parentèle l'unissant à son parent. Recourir à un parent proche fait baisser la difficulté du test d'un niveau. Faire appel à un parent par alliance n'altère pas la difficulté. Enfin, s'en remettre à un parent éloigné fait augmenter cette difficulté d'un niveau.

LE TEST D'APPEL

DIFFICULTÉ	NIVEAU DE RISQUE	EXEMPLE
Pas Difficile	Action légale ou très discrète ne comportant aucun risque.	Demander un renseignement, effectuer une démarche administrative
Peu Difficile	Action louche n'impliquant pas de risque corporel.	Faire le guet dans une rue, trouver une somme inférieure à 300 € en 48 heures.
Assez Difficile	Action entraînant de possibles combats ou des poursuites judiciaires.	Filer quelqu'un, dissimuler un mystérieux colis provenant de Colombie.
Difficile	Action visiblement dangereuse.	Capturer un Manteau Noir, trouver 15 000 € en 24 heures.
Très Difficile	Danger mortel.	Participer à l'assassinat d'un Manteau Rouge, faire diversion en braquant une banque, voler un tank.

Un test réussi indique que le parent répond dans les plus brefs délais possibles. Au joueur d'expliquer de quelles façons le parent appelé accède à la demande d'Ego, ce qui peut impliquer de jouer quelques scènes et de faire d'éventuels jets du D20. Un Coup d'éclat indique que le parent se fait aider d'un membre de sa famille proche. Un Échec indique que le parent n'est pas en mesure d'accéder à la demande d'Ego. Il est absent, malade, déjà occupé... Une Maladresse indique qu'Ego manque de tact en demandant le service à son parent. Celui-ci s'en offusque. Non seulement il refuse, mais en plus ne souhaite plus adresser la parole à Ego pendant la prochaine semaine. Il faudra lui présenter des excuses, peut-être lui offrir un cadeau...

Le poids du passé

À mesure qu'un Bohémien implique les membres de sa famille dans des intrigues ésotériques en faisant appel à eux, il se forge une réputation plus ou moins flatteuse. Le fait d'envoyer ses frères à la mort pour acheter un *home cinema* ne risque pas de convaincre son cousin de lui prêter de l'argent ! A priori, les membres de la famille d'un Bohémien impliqué dans les intrigues occultes partent du principe que les services qu'il leur demande sont nécessaires et participent de la réussite des plans d'Akhenaton. Pour autant, ils attendent aussi d'être protégés. Lorsqu'un Bohémien commet une erreur de jugement grave, conduisant à des conséquences néfastes pour sa famille ou qu'il fait appel à sa famille pour des prétextes futiles, le MJ peut estimer qu'il perd un niveau en Sociable. Celui-ci sera regagné lorsque le Bohémien se sera racheté.

EXEMPLE : Giuseppe a l'impression qu'un petit groupe de néo-nazis est affilié au Temple. Une surveillance longue et rapprochée s'impose pour vérifier ce fait. Par ailleurs, Giuseppe est pressé par le temps. Mieux vaut prévenir que guérir et s'il existe quelques Templiers dignes d'estime, ce n'est le cas d'aucun néo-nazi. Il décide d'organiser une opération coup-de-poing avec ses frères. Il s'en va les quérir, mais son père l'avertit que les choses tourneront mal : les cartes ne mentent jamais. Giuseppe pourtant persiste. Une nuit, il débarque avec ses frères dûment armés dans le squat des skinheads. L'échauffourée tourne mal : l'un des frères de Giuseppe se fait tuer, l'autre peine à sortir du coma à l'hôpital et Giuseppe est gravement blessé. Et il ne sait toujours pas si ses ennemis appartiennent au Bâton... La perte d'un niveau de Sociable s'impose.

Appel par sacrifice de Brume

Enfin, dans les cas désespérés, un Bohémien peut sacrifier des « puces » de Brume. De la quantité de « puces » sacrifiées dépendra le nombre de Bohémiens de sa famille qui viendront lui prêter main forte. Parfois, à la discrétion du MJ, ils pourront venir assistés d'un Immortel de leur connaissance. Un test de Sociable n'est pas nécessaire, mais le Bohémien doit néanmoins entrer en contact avec sa famille d'une façon ou d'une autre. Lors d'un appel de ce type, même si les choses tournent mal, la perte d'un niveau de Sociable ne peut arriver.

APPEL PAR SACRIFICE DE BRUME

NOMBRE
DE « PUCES » SACRIFIÉES

MEMBRES APPELÉS

1
2
3

Parentèle proche
Parentèle par alliance
Parentèle éloignée

INTERVENTION REMARQUÉE

Lorsque l'intervention d'un membre de la famille d'Ego a eu une grande importance pour la réussite du scénario ou lorsque celui-ci a connu une révélation ésotérique d'importance, le MJ peut lui accorder jusqu'à trois PdA à la fin du scénario. Ces PdA sont dépensés de la même façon que pour Ego, mais ils ne peuvent être utilisés pour développer la famille.

UN EXEMPLE DE RELATION FAMILIALE

Un jour, Giuseppe alla voir son grand oncle Pablo pour lui demander une grosse somme d'argent. Pablo ne lui posa pas même une question. Il se contenta de lui demander deux jours. Giuseppe repassa, et eut son argent. Plus tard, il s'aperçut que Pablo avait vendu sa voiture. Ne pouvant plus tirer sa caravane, il était devenu sédentaire. Peu à peu, la Brume le quitta, tout comme des voix d'Égypte. Lorsque Giuseppe revint le voir pour lui assurer qu'il n'avait pas voulu ça, Pablo le regarda et lui dit simplement : « tu avais besoin de cet argent. Alors tout est bien ».

Les signes du destin

Nous sommes entourés de signes qui annoncent l'avenir. Contrairement à ce que nous croyons, nous ne sommes pas totalement les jouets du destin qui, par des voies parfois surprenantes nous avertit de ses desseins. Les Bohémiens savent prêter attention à ces signes !

Lorsqu'un Bohémien fait appel à un membre de sa famille, il a toujours la possibilité de pratiquer la Divination pour savoir ce que l'avenir lui réserve. Mais au delà, le MJ peut avertir un joueur, en mettant en scènes divers signes, que le Bohémien fait prendre un risque inconsidéré à un membre de sa famille. Plus ces signes sont nombreux, plus le danger encouru est grand. Ils peuvent prendre de très nombreuses formes : un chat noir qui traverse la rue, un aïeul qui met en garde le personnage, un boiteux qui l'invective... Il est possible que le joueur ne reconnaisse pas les signes que lui montre le MJ. Cela dit, pour peu que le personnage concerné soit Apprenti en Ésotérisme, le joueur doit être informé de la signification de ces avertissements du destin. À ce que disent les vieilles des caravanes des Rôm, celui-ci veille en secret sur les Bohémiens !

Changement d'Ego

Il est possible de changer d'Ego. Faire ce choix n'est pas innocent, car il est définitif. Il doit être motivé par des circonstances graves, telles que la mort d'Ego, son bannissement du

peuple élu par le Kriss etc. À moins que le MJ ne l'autorise, le personnage abandonné ne peut plus être joué, et on ne peut plus faire appel à lui.

Le joueur peut choisir de prendre pour personnage principal n'importe quel membre de sa famille. Il doit, pour entériner le changement, dépenser deux PdA, dont le MJ peut lui faire crédit. Le joueur peut soit garder son nouveau personnage tel quel, en fonction des améliorations qu'il y a apporté antérieurement, ou décider de le recréer totalement, en appliquant les règles de création de personnage décrites dans le chapitre « Les Compagnons » de ce livre. Le reste de la famille est gardé intact. Simplement, les degrés de filiation vont peut-être changer, par exemple si le joueur opte pour un cousin ou un membre de sa parentèle éloignée.

LE RECLUS

Giuseppe fut finalement accusé de causer la perte de sa famille par le Kriss : l'un de ses frères était mort par sa faute, l'autre était devenu un légume pitoyable, occupé à geindre en bavant dans la caravane de son père. Pablo, son grand-oncle, était devenu un gadjo...

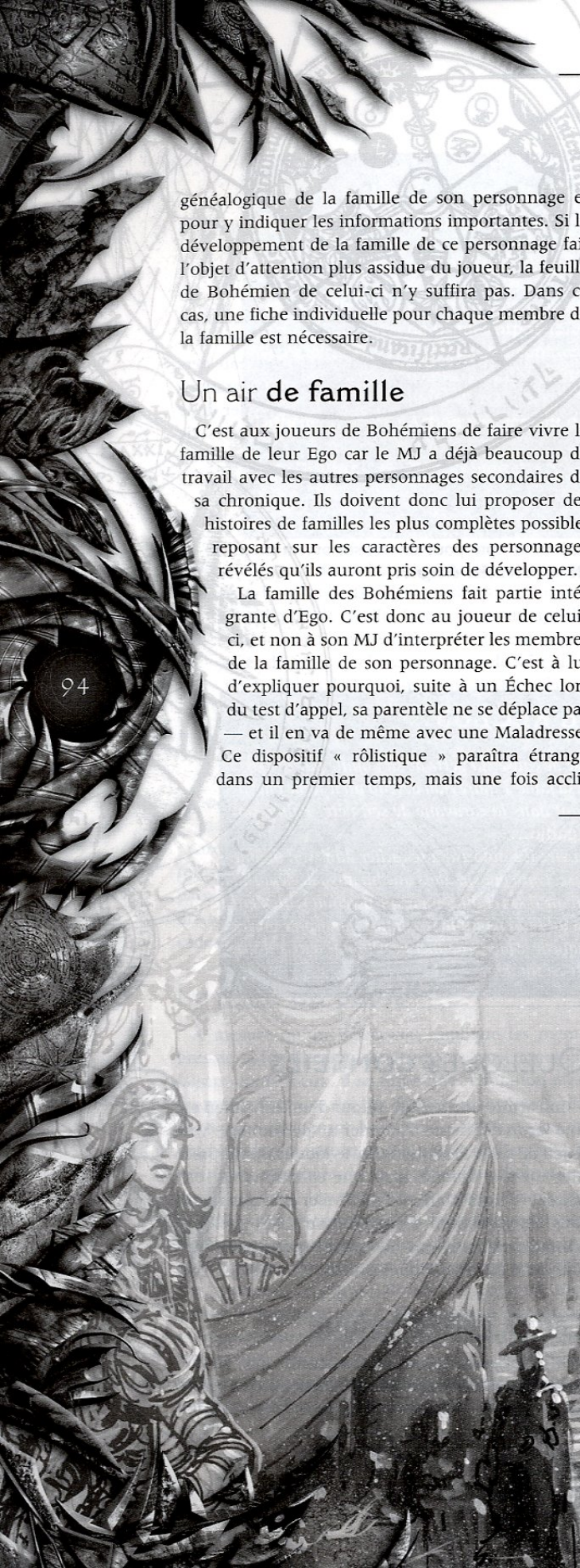
Mais c'est lui qui lui sauva la vie : il l'autorisa à se cacher dans son mobile home, devenu désespérément fixe. Giuseppe sut alors que lui aussi deviendrait un gadjo. Et c'est en pleurant qu'il se rendit compte qu'il venait seulement de comprendre le Boheim, qui au fond ne quittera jamais son grand-oncle : une absolue générosité, dans laquelle le fait de donner devient une œuvre d'art, dans laquelle une œuvre d'art est un don.

QUELQUES CONSEILS

Construire une famille autour d'un Bohémien est une façon différente d'aborder un personnage, voir le jeu de rôle ! Pratiquement, le joueur n'interprète plus un rôle unique, mais une communauté solidaire... Ce qui peut vite se révéler un cauchemar sans un minimum d'organisation ! Les quelques conseils qui suivent devraient permettre aux joueurs d'éviter quelques écueils.

L'arbre généalogique

Si le joueur a décidé de construire une famille restreinte et d'investir ses PdA dans Ego, sa feuille de Bohémien devrait suffire pour tracer l'arbre



généalogique de la famille de son personnage et pour y indiquer les informations importantes. Si le développement de la famille de ce personnage fait l'objet d'attention plus assidue du joueur, la feuille de Bohémien de celui-ci n'y suffira pas. Dans ce cas, une fiche individuelle pour chaque membre de la famille est nécessaire.

Un air de famille

C'est aux joueurs de Bohémiens de faire vivre la famille de leur Ego car le MJ a déjà beaucoup de travail avec les autres personnages secondaires de sa chronique. Ils doivent donc lui proposer des histoires de familles les plus complètes possible, reposant sur les caractères des personnages révélés qu'ils auront pris soin de développer.

La famille des Bohémiens fait partie intégrante d'Ego. C'est donc au joueur de celui-ci, et non à son MJ d'interpréter les membres de la famille de son personnage. C'est à lui d'expliquer pourquoi, suite à un Échec lors du test d'appel, sa parentèle ne se déplace pas — et il en va de même avec une Maladresse. Ce dispositif « rôlistique » paraîtra étrange dans un premier temps, mais une fois accli-

maté à cette nouvelle façon de jouer les petits tourments familiaux seront aussi emblématiques de *Nephilim : Révélation* que les Proches ou les métamorphoses !

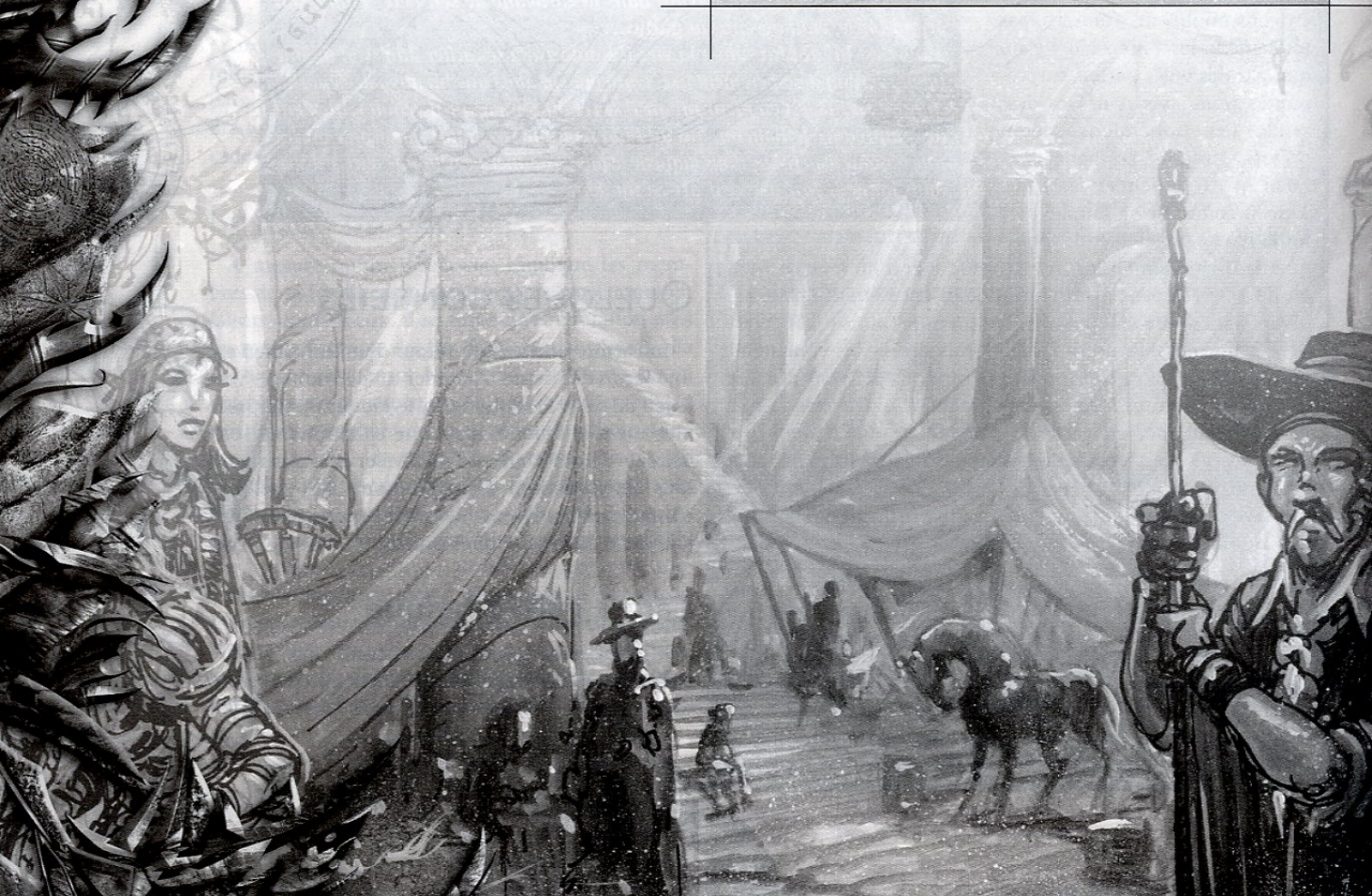
NOTE : cette technique de roleplay peut aussi s'appliquer à la gestion des Proches des Immortels si le MJ le désire. En effet, les familles des simulacres étant souvent nombreuses autour d'une table de jeu, il peut être plus pratique, mais aussi plus amusant, de confier leur gestion aux joueurs.

NOTE 2 : il peut paraître plus équilibré — dans le cas où les joueurs seraient toujours (trop) aimables avec leurs personnages ! — qu'un joueur gère la famille ou les Proches de son voisin de table plutôt que ceux de son propre personnage.

Prendre soin des siens

Si le joueur investit la majeure partie de ses PdA dans le développement de la famille de son personnage, il court le risque de voir certains de ses membres disparaître brutalement. Il ne doit pas confondre les membres de la famille de son personnage avec de la chair à canon : ses PdA partiraient alors en fumée.

En la matière, le joueur doit être à l'écoute des signes que son MJ lui fait, à travers les prédictions des Anciens, des signes de mauvais augure qu'il met sur son chemin lorsqu'il fait courir des risques aux membres de la famille de son Bohémien. Bien sûr, il ne peut pas s'empêcher de le piéger par ce biais à l'occasion, mais sauvera sans doute de cette façon bien des parents du personnage en question. Si ces derniers meurent, malgré les avertissements du destin, c'est le joueur qui en assume la responsabilité.



Vertiges

AVERTISSEMENT

CE CHAPITRE EST RÉSERVÉ AU MJ. À MOINS QUE VOUS NE REMPLISSIEZ CE RÔLE, ARRÊTEZ LÀ VOTRE LECTURE, À MOINS QUE CELUI-CI NE VOUS Y AUTORISE.

LES TZIGANES

AINSI PARLAIT ÉPIMÉTHÉE



L'ÉPINE SOLAIRE

Traverser son Astral intérieur que l'on soit Bohémien ou Ar-Kaïm n'a qu'une finalité : prendre conscience de son Épine solaire — les Bohémiens disent « prendre conscience du Boheïm ».

L'Épine solaire a été donnée aux hommes lorsque Ka-Noun sortit de son Cocon doré (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, pp. 204 et 244). Ce dernier se fragmenta en de nombreux éclats qui se répandirent sur la Terre avant de se fondre dans le Ka-Soleil des hommes. Cet incident accéléra considérablement l'éveil à la conscience de l'humanité. Désormais, cette dernière pouvait donner corps à sa rêverie et les premiers Akasha naquirent. Depuis, l'Épine solaire se transmet de génération en génération.

Son rôle ne s'arrête pas à celui de vecteur de la création de Plans subtils. Elle est aussi la partie solaire qui reste près du cadavre après la mort et avec laquelle les Selenim peuvent interagir. C'est d'ailleurs à cause de cela que les Maudits ne peuvent que rarement faire des Bohémiens Sans-repos. À la mort d'un Errant, son Épine Solaire est propulsée dans son « Plan subtil intérieur » grâce à la Brume et celui-ci a bien souvent rejoint l'Astral, voire Ægypta — sauf si le Bohémien est mort jeune...

Le Grand Cycle des Arcanes

Lorsque les vingt-deux Lames furent forgées, Akhenaton les remit aux Bohémiens pour qu'ils aillent les porter à ceux qui deviendraient les Princes. Il confia le sens du Grand Cycle des Arcanes au peuple élu. Commenant par l'Anaphé égyptien et

se terminant dans l'Apocalypse, ce cycle est appelé à structurer le Cosmos au cours de l'Histoire invisible car tous les peuples magiques y sont inscrits — y compris les humains par le jeu des Lames mineures.

La chute du Compromis égyptien mit fin aux Compacts secrets. Il ne manquait alors qu'une étincelle pour que la guerre disperse à nouveau les Immortels dans toutes les directions ésotériques, mais l'appel à l'initiation du Grand Cycle des Arcanes fut entendu par tous et les conflits qui conclurent cette période de l'Histoire invisible restèrent occultes. Le secret fut tel que les acteurs occultes de l'époque ne remarquèrent pas l'apparition des premiers Nephilim de la troisième génération, ceux que la Révélation nommerait les Ar-Kaïm. Les Bohémiens, obéissant à Pharaon, les protégeaient grâce à la Brume.

Les nouveaux nés, extrêmement rares à l'époque d'Akhenaton, ont été exclus du cycle car...

- Pharaon n'avait que trop en mémoire l'injustice qu'avaient subie les Selenim en raison de leur empathie avec le Ka-Lune Noire.
- Il savait également combien serait mal reçu un message ésotérique destiné aux Khaïba.
- Il n'avait aucun espoir quant à l'intégration dans la société des fils des Éthers d'Immortels portant l'Orichalque dans leur Cœur.
- L'intégration des Ar-Kaïm dans le cycle les aurait empêchés d'accomplir leur tâche lors de la Révélation : formatés comme les Nephilim et les Selenim par d'antiques traditions ésotériques, ils n'auraient pas été plus capables qu'eux de reconstruire le monde.
- Le caractère astrologique de ces Nephilim de la troisième génération correspondait parfaitement à la Terre telle qu'Akhenaton la concevait pour la Révélation.

Aussi, Akhenaton confia aux Bohémiens leur mission à la fois la plus difficile et la plus secrète : dissimuler aux autres Immortels l'existence des Ar-Kaïm jusqu'à l'heure de la Révélation.

Les Tziganes

Chaque Kumpania reçut ainsi sa part du projet d'Akhenaton. Étant donné la longueur historique de ce plan, le futur Rex Ka confia à la cinquième Kumpania un rôle particulier. Il demanda aux Tziganes de fuir dans les Akasha. Leur Kumpania, inscrite dans les Plans subtils, deviendrait alors un mirage pour tous les Bohémiens. De nos jours, il est difficile de dire si les Tziganes existent vraiment au sens commun où on l'entend : la Kumpania lunaire est un rêve, mais pourtant elle agit sur le monde profane. En effet, les Tziganes eurent la charge de la garde de la Cité des Vertiges et il leur fut demandé de se mêler discrètement aux autres Kumpanyi pour veiller à l'accomplissement du Grand Cycle.

Les Tziganes n'ont pas de mission particulière, sinon d'agir en tant qu'arbitre et de faire triompher les visions prophétiques de Pharaon malgré les oublis et les accidents de l'Histoire invisible. Ils sont les seuls à avoir une vision globale du cycle et les seuls à pouvoir improviser la solution adéquate en cas d'incident. Ainsi, lorsque l'heure de la Révélation sonna, les Tziganes rapplèrent aux Bohémiens qu'ils devaient cesser de dissimuler l'existence des Ar-Kaïm. Et, surmontant la peur du *sapmulo* et du *mahrimè*, les Bohémiens, aidés des Tziganes, firent leur devoir.

Révolution

Les Ar-Kaïm, turbulents, destructeurs et imprévisibles pour les autres Immortels, épaulés par les Bohémiens, sont les acteurs inconscients de la Révélation. Leur contestation de l'antique ésotérisme Nephilim et leur refus d'intégrer les rigides Arcanes Majeurs fragilisent l'édifice social des Immortels. Depuis le dernier Conclave majeur (1999), ces derniers savent qu'il est essentiel d'intégrer Selenim et Ar-Kaïm à leur société. Pourtant, les Ar-Kaïm semblent agir comme une lame de fond historique poussée par un nihilisme ésotérique radical qui ne peut s'intégrer à rien.

Les Bohémiens, eux, sont là pour porter une alternative, pour affirmer la fin du cycle des Arcanes et l'érection des Maisons astrologiques comme

nouvelles formes d'organisation. Ces structures, le Zodiaque céleste, sont au nombre de douze. Elles sont issues de la combinaison du symbolisme des Arcanes Majeurs et du zodiaque. Leur riche symbolique les fait entrer en résonance avec le Cosmos. Elles sont en effet liées aux étoiles et aux Éthers. Elles sont chacune appelées à accueillir Nephilim, Selenim, Ar-Kaïm, Bohémiens... et humains.

Si chaque Maison astrologique est liée à un Arcane Majeur, cela ne signifie pas que les Adoptés de ces organisations sont appelés à la rejoindre simplement. Ces Maisons puisent dans le symbolisme de la Lame.

LES POUVOIRS DES TZIGANES

L'Oniromancie

Les Tziganes vivent à la fois dans le monde réel et la Révélation, car ils savent que les rêves guident la destinée. Voués à concrétiser leurs visions oniriques, ils ont appris à dominer les significations mouvantes et symboliques que leur offrent leurs rêves et savent que de la multiplicité des interprétations naît le sens.

Le Don des Tziganes est ambiguïté.

PRÉDICTION

Les Tziganes ont appris à endiguer les vagues oniriques qui les assaillent chaque nuit, par l'intermédiaire d'un rituel. Il faut deux Tziganes pour mener à bien ce dernier.

Le premier Tzigane, qui sert de « réceptacle » du rêve, altère sa conscience pour voguer sur les rives oniriques. Il peut se servir de trois substances. La première — la moins puissante et la moins efficace — peut être n'importe quel psychotrope. La deuxième est un élixir que fabriquent les Tziganes, mêlant plusieurs plantes distillées dans un alcool très raffiné. La dernière est une liqueur qu'Esméralda a conçue pour eux seuls en 1999. Le Tzigane « réceptacle », après avoir altéré sa conscience, doit se coucher confortablement et se laisser aller au semblant de sommeil qui s'empare de son esprit. L'autre exécutant doit rester auprès de lui, pour veiller sur son corps, mais surtout pour accompagner son voyage au son d'une guitare. Il doit jouer sans interruption jusqu'à ce que le dormeur se réveille, se livrant ainsi à des improvisations inouïes. Les harmoniques jaillissant sous ses doigts guident le dormeur sur les chemins du rêve et orientent le présage — qui est impossible sans cette musique.

SYSTÈME

Il faut faire un test pour chaque exécutant.

Le joueur doit tester la Brume du dormeur contre la difficulté liée au type de substance ingérée, modifiée par Divination (Oniromancie). Plus la substance est puissante, plus le test est difficile, mais plus le présage est précis.

Il faut, de même, faire un test de la Brume du musicien contre la même difficulté que le dormeur, modifiée cette fois par Art (Musique). Si ces deux tests réussissent, les Bohémiens arrivent à saisir le présage.

ZODIAQUE CÉLESTE	ARCANES MAJEURS	SYMBOLISME
Le Couronné	Le Monde	Maison de la royauté céleste et de l'humilité, de l'équilibre et de la puissance.
Le Pied-bot	Le Diable La Lune	La claudication sur le chemin de la vie. Elle symbolise les erreurs et les frustrations, mais surtout les expérimentations qu'elles constituent et les voies nouvelles qu'elles ouvrent. La Maison du Pied-bot est sous le signe de l'Authentique Fidélité.
Le Cyclope	L'Impératrice L'Empereur	La domination et la colère. L'œil unique nous regarde et nous transperce dans son pouvoir. Cette Maison est le signe du pouvoir, sous toutes ses formes, tant sur la matière que sur l'esprit.
Le Voleur de feu	Le Fou Le Bateleur	Cette Maison abrite celui qui dérobe la connaissance pour la porter aux autres, le porteur de lumière, le libérateur, le révolutionnaire qui fait passer le changement avant ses conséquences.
Le Démembré	L'Ermite Le Jugement	La Maison de l'abandon, mais aussi de la destruction et de la négation de soi pour la recherche de l'absolu. Le Démembré, c'est l'abandon de soi, par l'hédonisme ou la fuite du monde.
La Mater	Le Pape La Tempérance	L'habitante de cette Maison est calme et accueillante, mais sévère. Elle est symbole de diffusion d'un savoir dûment contrôlé, utilisé dans les usages spécifiques qui lui sont destinés. La Mater est donc également symbole d'autorité.
L'Archer	Le Chariot Le Soleil	L'homme dressant la machine avec art. Dans les plans du Rex Ka, l'Archer doit fonder une nouvelle mystique basée sur la fusion avec l'humain et la révélation de la conscience de ce qui porte le plus la marque de l'humain, c'est-à-dire la machine.
La Maison Noire	Arcane XIII	La Maison sinistrée vide et sans habitants. Elle représente la fin du cycle, mais aussi sa renaissance. Ce symbole ambigu recèle d'insondables mystères sur la vie et la mort.
La Chasseresse	La Papesse La Maison-Dieu	Elle symbolise la virginité et la pureté, défendues par les armes. Ceux qui habitent cette Maison sont impitoyables, sévères, mais justes. Ils sont gardiens du savoir et des traditions, déterminent ceux qui en sont dignes et ils pourfendent ceux qui tentent de les dérober.
L'Éponyme	La Roue de Fortune L'Étoile	Sage, l'habitant de cette Maison est de bon conseil. Utile, soigné, il guide sur le chemin de la vie. L'Éponyme est la source de la connaissance magique.
Le Porte-Glaive	La Force La Justice	La violence glacée de cet hôte fait froid dans le dos comme le métal d'une épée. Courageux et brutal, il aime la guerre et la destruction quand il faut punir.
La Lotophage	L'Amoureux Le Pendu	La Maison de l'oubli. Elle symbolise la fin de l'Histoire invisible, le moment où le projet de Prométhée parvient finalement à terme, par la restitution aux profanes de leur propre histoire.

DIFFICULTÉ DU RITUEL

PSYCHOTROPE

Alcool, herbe
Élixir Tzigane
Liqueur d'Esméralda

DIFFICULTÉ

Pas Difficile
Assez Difficile
Très Difficile

CONSEILS D'INTERPRÉTATION

Les Tziganes sont très secrets. Ils ne contactent que très peu les Immortels, ainsi que les autres Bohémiens. Ils n'accepteront que très exceptionnellement de se livrer au rituel de divination pour des Immortels.

LES TISSAGES TZIGANES

Les Tziganes, plus que tous les autres Bohémiens, nourrissent des liens extrêmement forts avec les Plans subtils. C'est de ce lien que provient leur Don, le Don des Tissages. Ils appliquent le plus souvent ceux-ci à des Akasha, en raison de leur crainte du Ka-Lune Noire. Cela dit, rien ne les empêche d'utiliser leurs talents sur des Anti-Terres.

Chaque Tzigane porte sur lui, en collier ou sous toute autre forme, des Perles. Celles-ci sont de la taille d'une bille et de la couleur de la nacre. Chacune d'entre elles est la concrétisation du lien qu'a tissé le Tzigane avec un Plan subtil qu'il a pu arpenter. Ainsi, le collier de Perles d'un Tzigane est l'équivalent de la Boussole des Immortels (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*).

Grâce à ces Perles, les Tziganes sont en mesure de tisser des trames très particulières, qui permettent de relier le monde profane à l'Astral et d'en tirer mille et un pièges.

Une trame a la forme d'une sphère d'une vingtaine de centimètres de diamètres, dont la surface est magnifiquement tissée d'un fil de nacre. Elle émet une luminescence dorée et en regardant entre ses fils, on peut voir les paysages du Plan subtil auquel est liée la Perle d'où est tiré le fil. Les Tziganes tissent les trames avec habileté; leurs doigts œuvrent avec une rapidité et une précision résolument surnaturelles. Le Sort issu d'une trame est appelé Tissage.

Système

Pour créer une Perle, le Tzigane doit se rendre — physiquement ou de façon onirique — dans le Plan subtil qu'il veut arpenter. Là, il prélève délicatement une minuscule parcelle de ce dernier, qu'il tisse pour la transformer en Perle. Pour ce faire, le MJ doit effectuer un test opposant la Brume du Tzigane, modifiée par sa Tradition « Plans subtils », à la Prénance du Plan subtil.

Le test réussi, la Perle est indestructible et le Tzigane ne peut pas la perdre car il sent toujours où elle se trouve. La Perle ne sera détruite que lors de la mort de son propriétaire; elle se change alors en sable coloré, à l'image du sable dont se servent les Bohémiens pour tracer leurs Mandalas.

Pour effectuer un Tissage, la Brume du Tzigane, modifiée par Art (Tissage) doit être confrontée à la Difficulté indiquée dans le descriptif du Sort.

MALADRESSES

En cas de Maladresse, le Tzigane subit des effets secondaires d'autant plus néfastes qu'est élevée la difficulté du Tissage qu'il a tenté de lancer.

MALADRESSES DE TISSAGE

DIFFICULTÉ

Pas Difficile
Peu Difficile
Assez Difficile
Difficile
Très Difficile

MALADRESSE

Mauvais Tissage
Sommeil.
Perle détruite.
Plans subtils superposés.
Affaiblissement subtil.

Mauvais Tissage: le Tzigane a eu une seconde d'inattention. Il a tissé une mauvaise trame, c'est-à-dire qu'il s'est trompé de Tissage. Le Tissage finalement lancé est à la discrétion du MJ.

Sommeil: le Tzigane est happé par les puissances oniriques qu'il manie. Il s'endort pendant dix minutes et rien ne peut le réveiller.

Perle détruite: le Tzigane a rompu le fil qu'il tirait de sa Perle. Celle-ci est détruite. S'il n'utilisait pas de Perle, le MJ en choisit une qui devient définitivement inutilisable.

Plans subtils superposés: le Tzigane tire deux fils au lieu d'un et les tisse ensemble. Les deux Plans subtils concernés — à la discrétion du MJ — se fondent momentanément l'un dans l'autre, ce qui produit une aberration dans les Plans subtils. Cette fusion dure jusqu'au prochain dimanche du mois du Lion. Les conséquences d'une telle superposition sont laissées à l'appréciation du MJ.

Affaiblissement subtil: le Tzigane malmène le Plan subtil qu'il tente de manier. Ce dernier perd définitivement un niveau de Prénant. La Chimère, ou le Démon, du Plan subtil

sait qui est le responsable de cet incident. Si le Plan subtil était Pas Prénant, il est détruit.

Quelques Tissages

FORMAT DE DESCRIPTION DES TISSAGES

Difficulté : difficulté du Tissage.

Temps de tissage : temps requis pour lancer le Tissage.

Durée : temps que dure le Tissage.

Portée : portée du Tissage.

NOUS POUVONS LIRE LEURS RÊVES

Difficulté : Pas Difficile.

Temps de tissage : une minute.

Durée : une heure.

Portée : un mètre.

Le Tzigane s'approche de la cible qui doit être en train de dormir. Il saisit délicatement les effluves de Ka-Soleil du rêveur et commence à les tisser. Il peut alors lire le rêve de la cible en observant la trame qu'il vient de créer, savoir dans quel Plan subtil il se trouve et intégrer celui-ci parmi ses Perles.

OÙ QUE NOUS NOUS TROUVIONS, IL Y A UNE ISSUE

Difficulté : Pas Difficile.

Temps de tissage : un tour.

Durée : trois tours.

Portée : toucher.

Le Tzigane se concentre sur l'une de ses Perles, il en tire très rapidement un fil qu'il tisse en trame et qu'il place contre un mur ; une porte menant de l'autre côté du mur y apparaît rapidement, qui lui permet de passer au travers. Il doit faire bien attention de ne pas traîner, car le seuil ne reste que trois tours et celui qui essaie de le franchir au moment où il disparaît pourrait bien se retrouver enfermé dans le mur, ce qui entraîne sa mort.

NOUS L'AVONS CACHÉ DANS LEURS RÊVES

Difficulté : Pas Difficile.

Temps de tissage : une minute.

Durée : permanent.

Portée : toucher.

Le Tzigane se concentre sur l'une de ses Perles, celle du Plan subtil dans lequel il souhaite cacher un objet. Il en tire le fil qu'il tisse en trame. Puis il y place l'objet qui ne doit pas excéder les cinquante litres. Ce dernier disparaît et se retrouve dans le Plan subtil, à un endroit qu'a choisi le Tzigane, qu'il connaît et qu'il a déjà visité au moins une fois. L'objet reste dans le Plan subtil tant que le Tzigane ou quelqu'un d'autre ne vient pas le chercher. Cependant, suite à la fantaisie et aux

envies des habitants du Plan subtil, il peut fort bien être déplacé, transporté, vendu...

CAR LES PORTES DU RÊVE SONT TOUJOURS OUVERTES

Difficulté : Pas Difficile.

Temps de tissage : une minute.

Durée : une minute.

Portée : toucher.

Le Tzigane choisit la Perle de l'un des Plans subtils dans lequel il veut se rendre. Il en tire le fil qu'il tisse en une trame ; ceci fait, il pénètre dans la trame et lorsqu'il en ressort, il peut constater qu'il se trouve dans le Plan subtil souhaité, en un lieu qu'il a choisi, qu'il connaît et qu'il a déjà visité une fois. La trame fonctionne comme une porte menant du monde profane vers l'Astral, qui reste active pendant une minute. Lorsqu'il reviendra dans le monde terrestre, le Tzigane réapparaîtra à l'endroit même où il s'est volatilisé mais il sera obligé d'utiliser un autre Tissage. Ce Tissage ne peut donc pas servir de moyen de transport.

ET NOUS EN REVENONS TOUJOURS

Difficulté : Pas Difficile.

Temps de tissage : une minute.

Durée : une minute.

Portée : toucher.

Le Tzigane choisit la Perle du Plan subtil dans lequel il se trouve, en tire le fil qu'il tisse en une trame ; il revient ainsi dans le monde terrestre et ressort à l'endroit même d'où il avait disparu. Cette trame fonctionne comme une porte du Plan subtil dans lequel il se trouve vers le monde profane, qui reste actif pendant une minute. Ce Tissage est le pendant indispensable de « Car les portes du rêve sont toujours ouvertes ».

NOUS ARPENTONS AUSSI VOS MONDES

Difficulté : Peu Difficile.

Temps de tissage : une minute.

Durée : une minute.

Portée : toucher.

Le Tzigane doit se trouver dans un Akasha analogiquement lié au monde de Kabbale dans lequel il souhaite se rendre. Il tire le fil du Plan subtil dans lequel il se trouve et tisse une trame. S'il la franchit, il se retrouve n'importe où dans le monde de Kabbale voulu — à la discrétion du MJ.

IL SE CACHE DANS LEURS RÊVES, MAIS NOUS LE TROUVERONS

Difficulté: Peu Difficile.

Temps de tissage: une heure.

Durée: instantané.

Portée: Cosmos.

Dès qu'il a effectué le Tissage, le Tzigane doit manipuler chacune de ses Perles, comme on égraine un chapelet, en répétant le nom de la personne qu'il cherche. Si celle-ci se trouve dans l'un des Plans subtils dont le Tzigane a la Perle, il a une vision de la personne dans le Plan subtil correspondant. Les Tziganes ont appris, lors de l'exécution de ce Tissage, à mettre en commun leurs Perles pour pouvoir explorer rapidement un plus grand nombre de Plans subtils. Ils augmentent ainsi leurs chances de retrouver quelqu'un. Ce Tissage fonctionne quelle que soit la façon dont la personne ciblée s'est rendue dans le Plan subtil.

NOUS CONNAISSONS VOTRE ITINÉRAIRE

Difficulté: Peu Difficile.

Temps de tissage: une minute.

Durée: une heure.

Portée: toucher.

Le Tzigane touche la Boussole ou le Compas d'un mortel ou d'un Immortel, il en tire les fils qui constituent l'essence des Plans subtils contenue dans ces instruments. Il peut alors tisser cette essence et en faire une trame qu'il pourra lire comme une carte des pérégrinations du propriétaire de l'instrument.

Avec l'accord du propriétaire, le Tzigane peut défaire sa trame et créer des Perles, à partir de l'essence des Plans subtils contenue dans les instruments, qu'il pourra ensuite utiliser normalement.

NOUS MANIPULONS LEURS RÊVES

Difficulté: Peu Difficile.

Temps de tissage: un tour.

Durée: une heure.

Portée: un mètre.

Le Tzigane ne peut user de ce Tissage que s'il a déjà observé les rêves de la cible avec le Tissage nommé « Nous pouvons lire leurs rêves ». Le Tzigane est alors en mesure, après un tour de Tissage, de modifier doucement la trame du rêve de la cible et de faire évoluer le rêve selon ses désirs. Cependant, il ne peut faire changer radicalement

l'ambiance du rêve et notamment, le transformer en cauchemar. Si les changements apportés sont trop violents ou dénotent trop par rapport au reste du rêve, la cible se réveille en sueurs.

NOUS SOMMES LES GARDIENS DES RÊVES

Difficulté: Assez Difficile.

Temps de tissage: spécial.

Durée: permanente.

Portée: toucher.

Le Tzigane a le pouvoir de purifier un Akasha. Pour cela, il doit trouver, dans le monde profane, un Plexus ou un Nexus. Puis, il choisit parmi ses Perles celle de l'Akasha à purifier et il se met à tisser une trame qu'il expose au cœur du Plexus ou du Nexus.

On teste l'Intensité du Plexus ou du Nexus en prenant pour difficulté le niveau de contamination de l'Akasha, sachant qu'un Nexus permet d'obtenir un bonus d'un niveau pour ce test. Si le test réussit, la contamination de l'Akasha perd autant de « puces » qu'est Intense le Plexus ou le Nexus — une pour Pas, deux pour Peu... Si c'est un Coup d'éclat, il en perd le double, si c'est un Échec, rien ne se passe, si c'est une Maladresse, la contamination de l'Akasha augmente en suivant l'Intensité du Plexus ou du Nexus — une « puce » pour Pas, deux pour Peu...

Dans tous les cas, le Plexus ou le Nexus se tarit sur l'instant. Il est donc fortement déconseillé d'user de ce Tissage sur un Omphalos ou un Plexus soutenant un Royaume élémentaire...

NOUS LES ENFERMONS DANS LEURS RÊVES

Difficulté: Assez Difficile.

Temps de tissage: une minute.

Durée: jusqu'à l'aube.

Portée: à vue.

Le Tzigane projette sa Brume qui lui rapporte quelques filaments de Ka-Soleil appartenant à la cible. Ces filaments, une fois tissés, forment la trame, soit du pire cauchemar, soit du plus agréable des rêves de la cible. Le Tzigane jette alors sa trame sur la cible, qui se retrouve alors psychiquement prisonnière de son pire cauchemar ou de son rêve préféré. Elle est incapable d'en sortir, si ce n'est, dans le cas d'un voyageur astral confirmé, en arpentant les Plans subtils. Elle en est délivrée à l'aube.

Extérieurement, la cible semble être la proie d'une crise de catatonie. Elle est incapable d'agir.

ILS ONT DÉJÀ CROISÉ NOTRE CHEMIN, EN RÊVE...

Difficulté: Assez Difficile.

Temps de tissage: une minute.

Durée: jusqu'à l'aube.

Portée: personnelle.

Le Tzigane peut, grâce à ce Tissage, endosser momentanément l'identité d'un reflet, c'est-à-dire d'un habitant des Plans subtils. Il doit tisser la trame du Plan subtil où habite le reflet dont il souhaite endosser l'identité, puis, après avoir scruté le

Plan subtil, il tire sur le fil qui constitue le reflet et en fait une nouvelle trame, dans laquelle il s'enroule.

Jusqu'à l'aube, il possède le physique, les vêtements, les accessoires et mêmes les tics du reflet qu'il incarne. Il garde cependant ses Caractéristiques et ses Compétences.

CE QUE NOUS DÉSIRONS, NOUS LE TROUVONS

Difficulté: Assez Difficile.

Temps de tissage: une minute.

Durée: permanente.

Portée: personnelle.

Le Tzigane se concentre sur la Perle d'un Plan subtil qu'il connaît bien et qu'il a arpenté au moins une fois. Il en tire le fil et médite sur un lieu particulier du Plan subtil, d'où il veut prendre un objet. Le tissage achevé, il plonge la main dans la trame et en tire l'objet désiré, qu'il doit toutefois connaître. Cet objet ne peut faire plus de cinquante litres. Il reste dans le monde terrestre et conserve ses éventuelles propriétés magiques tant que le Tzigane ne va pas le reposer dans le Plan subtil.

MAIS PRENEZ GARDE À NOS PRISONS

Difficulté: Difficile.

Temps de tissage: un tour.

Durée: spéciale.

Portée: un mètre.

Ce Tissage permet au Tzigane de projeter quelqu'un dans un Plan subtil. Dès que le Tissage est achevé, des entrelacs lumineux apparaissent entre la trame et la victime, qui y est aspirée. Celle-ci est instantanément projetée dans le Plan subtil, ne laissant dans la réalité que la Perle. La victime ne peut sortir du Plan subtil que par les moyens habituels.

IL L'A PERDU

Difficulté: Difficile.

Temps de tissage: une heure.

Durée: spéciale.

Portée: toucher.

Ce Tissage permet de piéger un objet. La prochaine personne qui touchera l'objet est instantanément propulsée dans le Plan subtil dont le Tzigane utilise la Perle. Le Tzigane doit enrouler l'objet dans la trame tissée à partir de la Perle en question. Il pourra utiliser ultérieurement celle-ci à d'autres fins. La victime ne peut sortir du Plan subtil que par les moyens habituels.

Si la victime dispose de sensations magiques (Vision-Ka, Sentir, Harmonie...) et qu'elle recherche un piège ou une manifestation magique quelconque, elle peut tenter un test dont la difficulté est de celle du Tissage. Les Ar-Kaïm sentent automatiquement qu'une Porte est ouverte.

NOUS ÉVITONS SOUVENT LE PIRE

Difficulté: Difficile.

Temps de tissage: un tour.

Durée: permanente.

Portée: dans la totalité d'un Plan subtil.

Ce Tissage permet de maîtriser les substitutions dans les Plans subtils, suite à la pratique des Sciences occultes, la Charge et les Talents des Ar-Kaïm.

Le Tzigane doit tisser la trame du Plan subtil dans lequel il se trouve pendant que les Immortels se livrent à leurs pratiques occultes. Au moment où le Sort, le Talent ou la Charge prend effet, il peut voir la trame du Plan subtil se déformer: c'est la substitution qui opère. Il peut alors influencer la trame afin de contrôler la substitution, c'est-à-dire qu'il décide de l'endroit et de l'objet qu'elle affecte.

Ce Tissage ne peut maîtriser les substitutions provoquées par des Sorts de troisième Cercle ou des Talents au niveau Maître.

NOUS SOMMES PARTOUT

Difficulté: Difficile.

Temps de tissage: un tour.

Durée: instantanée.

Portée: personnelle.

Ce Tissage permet d'ouvrir une porte dans l'Astral qui lui permet de passer d'un endroit du monde profane à un autre. Le Tzigane utilise toutes ses Perles pour tisser une trame. Malgré la complexité du motif, on peut y discerner la représentation de l'endroit dans lequel il souhaite apparaître. Il s'enroule dans la trame et disparaît pour réapparaître à l'endroit voulu dans le monde profane. Il ne peut se rendre que dans un endroit qu'il connaît, qu'il a déjà visité une fois et qu'il peut représenter.

LE RÊVE NOUS REND PLUS FORT

Difficulté: Difficile.

Temps de tissage: une heure.

Durée: jusqu'à l'aube.

Portée: personnelle.

Ce Tissage permet d'envoyer et d'incarner dans le monde profane le moi rêvé du Tzigane. Ce dernier doit être drogué. Il tisse une trame à partir de toutes les Perles qu'il peut posséder et s'enroule dedans. Il tombe alors dans un profond sommeil pendant que son moi rêvé sort de son corps. Ce dernier possède tous les bonus des Initiés rêveurs (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 127). C'est le Tzigane qui contrôle le moi rêvé.

On considère que le moi rêvé a une ligne de vie, mais qu'il n'a jamais de modificateurs de circonstance dus aux blessures. Lorsqu'il coche la case

Mort de sa ligne de vie, le moi rêvé se dissipe, le Tzigane endormi se réveille mais il a perdu (temporairement) un niveau d'Initié (Ka-Soleil) qu'il pourra récupérer à raison d'une puce par semaine.

Le moi rêvé est aussi sensible aux dommages magiques: il a le même niveau d'Initié que le Tzigane. Si le moi rêvé atteint le niveau Pas Initié, zéro puce en Ka-Soleil, le moi rêvé se dissipe, et le Tzigane meurt.

PARTOUT OÙ NOUS PASSONS, LEUR VIE S'ENCHANTE

Difficulté: Très Difficile.

Temps de tissage: une minute.

Durée: jusqu'à l'aube.

Portée: cent mètres de rayon.

Ce Tissage permet de faire « couler » le Plan subtil dont le Tzigane utilise la Perle dans le monde profane, sur cent mètres autour de lui. Il tisse la trame du Plan subtil qu'il désire fondre avec le monde profane, choisit un endroit de ce Plan subtil correspondant à la superficie à affecter et commence à déployer la trame sur le monde profane. Les deux lieux — le profane et le subtil — se confondent, leurs habitants peuvent se rencontrer, ce qui produit un paysage totalement surréaliste.

Les humains non initiés qui assistent à ce genre de scène sont persuadés qu'ils rêvent ou qu'ils sont devenus fous. Certains se réfugient dans la perte de conscience pour sauvegarder leur santé mentale, d'autres cherchent à participer et à comprendre l'expérience mystique qu'ils sont en train de vivre. Enfin, certains deviennent irrémédiablement fous. Les réactions sont à l'entière discrétion du MJ.

Le Tzigane peut, quant à lui, profiter de tout ce que lui apporte le Plan subtil.

CAR LES CHIMÈRES SONT NOS ALLIÉES

Difficulté: Ka de la Chimère.

Temps de tissage: un tour.

Durée: une heure.

Portée: un mètre.

Ce Tissage permet d'invoquer une Chimère. Le Tzigane tisse la trame du Plan subtil où vit la Chimère et prononce son nom. Elle se matérialise alors au cœur d'une brume dorée, à un mètre du Tzigane.

La Chimère accepte de rendre service au Tzigane au mieux de ses possibilités, mais refuse catégoriquement de rester sur Terre plus d'une heure: si

elle restait plus longtemps, son Plan subtil s'effondrerait sur lui-même... détruit. De plus, le Tzigane doit être conscient que si la Chimère meurt, son Plan subtil s'effondre également sur lui-même.

Ce Tissage permet aussi d'invoquer un Démon, selon la même procédure.

NOTE: pour acquérir ce Tissage, on considère qu'il est Très Difficile.

MON FRÈRE TZIGANE

Lorsque le Rex Ka confia leur mission aux Tziganes, il leur demanda de se glisser dans toutes les familles bohémiennes dans le plus grand secret, afin de veiller à la réussite de ses projets. Sans le savoir, toutes les familles sont apparentées aux Tziganes, mais ces Bohémiens n'ont souvent pas conscience de leur véritable et antique filiation. Pourtant, à mesure qu'une famille se développe, découvre sa force et sa Sapience, à mesure que les liens qui l'unissent se serrent, la vérité émerge dans la conscience de certains de ses membres.

Des rêves étranges les appellent dans de mystérieux Plans subtils, où la vérité leur est révélée. En développant la famille de son personnage, le joueur avance sans le savoir vers cette révélation. Ainsi est le Bohém: il vous mène sur des sentiers insoupçonnés sans même que vous vous en rendiez compte!

CONDITION DE RÉVÉLATION

Un Tzigane ne peut se révéler dans la famille d'un personnage que si certaines conditions sont réunies:

- la famille du personnage doit compter au moins vingt membres révélés;
- la famille éloignée d'Ego doit comporter au moins cinq membres;
- Ego doit avoir tracé au moins trois Mandalas en se faisant aider de membres de sa famille — les Mandalas qui peuvent être tracés seul ne comptent pas —;
- un membre de la famille éloignée doit être Assez Initié en Brume.

Dans la suite de ce texte, le personnage de la famille éloignée d'Ego le plus Initié en Brume sera désigné comme le **parent chimérique**. Celui-ci doit avoir sensiblement le même âge qu'Ego.

Lorsque ces conditions sont réunies, le processus de révélation peut s'engager. Celui-ci prend des formes multiples. Il ne se déroule jamais deux fois de la même façon. De plus, seuls de rares Bohémiens ont fait part aux leurs de cette expérience. Certains détails sont toutefois récurrents et il vous appartient de les mettre en scène au cours de différents scénarios. Le joueur d'un Bohémien aura ainsi tout le loisir de se poser des questions qui ne trouveront de réponses que quelque temps plus tard...

Le rêve prophétique

Ego et le parent chimérique font d'étranges rêves. L'un à côté de l'autre, ils marchent dans un immense désert. Sur une dune, un homme les attend. Il est entouré d'une aura magni-

fique couvrant tout le spectre visible et des volutes de lumière dansent autour de lui en d'improbables arabesques. Lorsque les deux Bohémiens viennent à sa rencontre, il leur dit en employant l'antique et secrète langue des Bohémiens : « Les plans sont complexes. L'Histoire est un océan tumultueux et même le Rex Ka ne peut en discerner tous les remous. Et pourtant, tout doit être accompli. Vous êtes ceux qui veillent en surplomb. Vous êtes les porteurs de mon testament. Vous êtes ceux qui sortent la roue de la caravane lorsqu'elle est dans une ornière que personne n'a pu voir. Chacun connaît sa mission : la vôtre est de faire réussir la tâche de chacun de vos frères. »

Si Ego se rend en *Ægypta* pour interroger ses ancêtres quant à ce rêve étrange, ils lui diront que celui qu'ils ont vu en rêve est Akhenaton.

Le secours providentiel

Un jour, alors qu'Ego est dans une situation difficile, le parent chimérique intervient pour le sauver, alors qu'il n'a pas été appelé. Il s'est endormi et s'est réveillé au bon endroit, au bon moment, avec la conscience claire de ce qu'il devait faire.

En fait, la détresse d'Ego a fait vibrer en harmonie sa Brume et son Ka-Soleil. Cette vibration s'est déployée dans l'Astral et ses ancêtres, depuis *Ægypta*, ont généré un Akasha pour y placer le parent chimérique. Dans ce Plan subtil, celui-ci a appris ce qu'il avait à faire et a été projeté au bon endroit et au bon moment sur la Terre.

Le frère insoupçonné

Plus tard, le père d'Ego lui confie un secret : sa mère ne l'a point enfanté. Il a été trouvé dans des circonstances étranges, peu après que sa caravane en ait croisé une autre d'une Kumpania étrange, dont les roues ne laissent aucune trace dans le sol. Bien qu'adopté, Ego a été élevé comme un fils. S'il interroge son parent chimérique, celui-ci lui avoue que la même chose lui a été racontée et que ses parents ont rencontré la même caravane. Mais en interrogeant les autres membres de la famille, les deux fils adoptés apprennent que personne n'a croisé la caravane en question.

Les parents d'Ego ainsi que les parents adoptifs de son parent chimérique ont rencontré une caravane Tzigane en rêve. Un couple de celle-ci leur a insufflé un don secret : celui d'engendrer deux frères de leur Kumpania. Ces parents oniriques sont les véritables parents d'Ego et de son parent chimérique. En engageant une enquête, Ego et son frère peuvent découvrir leur véritable lien de parenté.

À ce moment, leur héritage véritable se révèle à eux.

L'héritage véritable

Lorsque la vérité est découverte, Ego et son parent chimérique redécouvrent les Dons de la Kumpania lunaire. Ceux-ci ne les ont en fait jamais quittés. Ils se souviennent, comme on se souvient d'un rêve, de la façon dont on peut tisser les Perles des Tziganes. Ils acquièrent automatiquement Art (Tissage) à Apprenti. De plus, ils se rappellent de deux Tissages chacun. C'est le joueur qui doit choisir ces Sorts, pour son personnage et pour son frère.

Ces deux Bohémiens sont à présent des Tziganes. Toutefois, ils continuent d'appartenir en même temps à leur Kumpania d'origine. On considère donc qu'ils appartiennent simultanément à deux Kumpanyi. Or, comme celle Tzigane est neutre par rapport à toutes les autres, toutes les Kumpanyi, sauf celle à laquelle ils appartenaient à leur adoption, deviennent neutres par rapport à Ego et à son frère !

QUELQUES CONSEILS

Les membres révélés

Les membres révélés de la famille du Bohémien d'un joueur ne sont pas des personnages secondaires. C'est au joueur d'expliquer ce que ceux-ci font, pensent, disent etc. Ce n'est donc pas à lui de les interpréter. En revanche, les membres passifs de la famille restent des PNJ, que vous pouvez utiliser à loisir dans le cadre de vos scénarios.

Les signes du destin

Un joueur interprétant un Bohémien va probablement faire prendre des risques à la famille. Si le joueur ne mesure pas ces risques, le MJ doit l'avertir par des signes du destin. Pour autant, il doit prendre garde à ne pas massacrer les parents du personnage : ceux-ci sont porteurs d'un grand nombre de PdA et il serait injuste qu'ils soient perdus en masse suite à un jet de D20. Un membre éloigné de la famille Assez Initié en Brume, Compagnon dans l'Art de la Kumpania et connaissant un Sort Assez Difficile coûte vingt PdA. Une telle perte revient à faire perdre totalement chez un Nephilim une Compétence occulte de deuxième Cercle qu'il connaissait à Maître !

Il y a beaucoup d'autres façons d'impliquer un personnage dans un scénario que de massacrer ses proches. Un joueur ne devrait se faire tuer des membres de la famille de son personnage que lorsqu'il commet une grave erreur.

Les prédictions

Les Bohémiens sont en mesure de prévoir le futur ou d'interroger le destin grâce à leurs talents de devins. Plutôt que de considérer ces pouvoirs comme autant de motifs de détruire les intrigues

que construit le MJ pour ses joueurs, le MJ doit apprendre à les utiliser car ces dons sont ses alliés.

Une prédiction peut constituer un bon moyen de sortir les joueurs d'une impasse. Un indice providentiel qui n'a besoin d'aucune justification est parfois le bienvenu. Ou encore, la prédiction peut être le seul moyen de déjouer les pièges diaboliques d'adversaires !

Les prédictions peuvent également être utilisées pour égarer volontairement les joueurs — même si cela réclame un peu de doigté et un talent certain dans le maniement de l'ambiguïté. Étant donné le degré de généralité des prédictions, les joueurs ne vont vraisemblablement recourir à ce moyen que lorsqu'ils ont une question précise à poser. Il appartient au MJ, si c'est nécessaire, de trouver des réponses qui, sans être fausses, ne livrent pas d'indice « définitif » — à moins bien sûr qu'il souhaite faire sortir le scénario d'une impasse par ce biais. Il ne doit pas hésiter à donner des réponses inattendues. À la question « qui a tué l'Imperator R+C ? », il peut répondre « l'ambition » plutôt que le nom de l'assassin !

LES RITUELS SECRETS

Les rituels qui vont suivre sont extrêmement rares et puissants. C'est pourquoi il ne faut pas les mettre trop rapidement entre les mains des joueurs. Très peu de Bohémiens sont en mesure d'en user, les rares élus ne transmettent pas leurs secrets à n'importe qui : ils prennent leur temps pour désigner leurs successeurs et se renseignent sur eux. Le Bohémien qui a le privilège d'apprendre ces rituels doit avoir accompli un acte important, qui a fait date dans le monde occulte.

Lorsque le Bohémien en question a été reconnu digne de ce présent, faites en sorte que cela se déroule lors d'une grande cérémonie : ces rituels sont, certes, puissants, mais leur transmission est aussi un symbole honorifique.

Enfin, ces rituels sont puissants. Ils peuvent à la fois abrégé ou générer des scénarios. Le MJ est invité à ne les livrer aux à ses joueurs que s'il se sent en mesure de les gérer en cours de chronique.

LES RITUELS

Un Bohémien ne peut maîtriser que le rituel de sa Voie occulte principale.

Tous les rituels secrets des Kumpanyi sont Très Difficiles à lancer. Pour que le rituel réussisse, le joueur doit réussir un test de Brume modifié par la Compétence « Rituels » de son personnage.

La prière à Thot

Kurungano, le Prince chimérique des Rôm, est aussi connu sous le nom de Thot. Or, une légende, que nous a transmise Platon dans *Phèdre*, affirme que Thot serait l'inventeur de l'écriture. Peut-être a-t-il voulu ainsi perdre les *gadge* dans les labyrinthes de leur propre sagesse à travers l'écrit, puisque la véritable sagesse des Rôm n'est qu'orale.

La prière à Thot permet de connaître l'intégralité d'un ouvrage écrit qui existe encore, où qu'il se trouve dans le monde profane, et de savoir le retransmettre oralement. Il faut que l'ouvrage existe encore : s'il a été détruit, le rituel n'a aucun effet. S'il n'en reste que des fragments, le Rôm ne pourra que retransmettre des fragments.

Un Rôm conduit le rituel, mais il doit être entouré d'au moins cinq Bohémiens. Au coucher du soleil, il entonne une prière à Thot et lui demande de lui ouvrir les chemins de la sagesse. Puis il formule sa requête en mentionnant le titre de l'ouvrage et le nom de l'auteur. Ces deux précisions sont indispensables. Il entre alors en transe pendant quelques minutes.

À son réveil, il doit conter l'intégralité de l'ouvrage aux Bohémiens qui l'entourent. Lorsqu'il a fini, lui et ses « assistants » ont mémorisé l'intégralité de l'ouvrage et sont capables de le transmettre à leur tour. S'il est interrompu avant d'avoir pu tout conter, le rituel échoue.

C'est ainsi que les Rôm se transmettent de génération en génération des îlots de sagesse que le temps a englouti pour les *gadge*.

En cas de Maladresse, le Rôm qui contient l'ouvrage perd une Tradition à Maître, ou deux à Compagnon, ou quatre à Apprenti, à la discrétion du joueur, et le rituel n'a pas d'effet.

La danse d'insouciance

La danse d'insouciance est l'ultime manifestation du lien qu'entretiennent les Mannush et *Phu*.

Ce rituel consiste à créer un Nexus, qui à son tour va générer une barrière flamboyante de Champs magiques. Cette dernière emprisonne les effets-Dragon, les *marihmè* et les *sapmulo*. Cette barrière annule aussi temporairement les effets de l'Orichalque. Son centre est constitué par les Mannush effectuant le rituel et son rayon est de dix kilomètres.

La danse d'insouciance nécessite que cinq jeunes filles Mannush dansent sans discontinuer. Au centre de leurs évolutions, un ou une Mannush chante une prière à *Phu*, sans discontinuer non plus, pour rythmer leurs évolutions et les guider. C'est lui qui mène le rituel. Au bout d'une heure, un Nexus Très Intense se forme et crée la barrière.

Le rituel de la danse d'insouciance dure tant que tous les participants continuent de danser et de chanter. Toutes les heures, les danseuses doivent tester leur Caractéristique « Endurant » modifiée par Art (Danse). Le premier test est Pas Difficile; le deuxième Peu Difficile; etc. De même, le chanteur doit tester sa Caractéristique Endurant modifiée par sa Compétence Art (Chant), selon le même procédé pour fixer la difficulté. Lorsque l'un des participants s'arrête, le rituel cesse.

Lorsque la danse d'insouciance cesse, l'Orichalque qui avait été contenu se retrouve brusquement libéré et génère une vague qui balaye le Nexus et affecte tout test de Science occulte Nephilim d'un malus de deux crans, comme si l'on était en Grande Conjonction d'Orichalque, jusqu'au lendemain.

En cas de Maladresse, le chanteur perd le contrôle du rituel: il doit encaisser une blessure d'Orichalque Meurtrière de quatre points de dégâts, et le Nexus en formation se transforme en cinq effets-Dragon Très Puissants.

La Lame du Monde

Le Monde, lorsqu'on invoque sa puissance, protège ses enfants.

Ce rituel Gitan permet de manipuler la Résille et de créer une zone de protection que rien ne peut forcer, ni Science occulte, ni Talents, ni Orichalque, ni aucun moyen profane que ce soit.

Le Gitan qui compte lancer ce rituel se place au centre de la zone à protéger. Il trace la Lame du Monde sur le sol et se place au centre. Cinq membres de sa famille, volontaires, se placent autour de lui. Il n'a besoin que d'une minute pour lancer le rituel. Une barrière légèrement miroitante se déploie sur une zone de cinq cents mètres de rayon qui protège de tout. Ceux et celles qui se trouvent à l'intérieur de la barrière ne peuvent ni en sortir, ni interagir avec ce qui est au-delà de la barrière. Le Gitan qui a lancé le rituel ne peut rien faire, si ce n'est le maintenir. Il peut le faire pendant vingt et une heures: au bout de ce temps, les cinq membres de sa famille se transforment en diamant. On dit qu'ils ont sublimé leur Brume mais que cela leur a été fatal. Cependant, le rituel peut continuer si cinq autres membres de la famille viennent prendre leur place, et ainsi de suite.

Ce rituel est parfois utilisé pour protéger une caravane: Aggartha protège les femmes, les enfants et les vieillards pendant que les guerriers restent à l'extérieur et se battent.

En cas de Maladresse, les cinq membres de la famille du Gitan se transforment en basalte et le rituel échoue.

La sentence des griffes de Golomch

Les Gypsies ont le pouvoir de lire dans les lignes de la main, les veines de la Terre, mais certains d'entre eux savent aussi redessiner ces lignes de vie pour les orienter vers un autre destin.

Cette sentence permet donc de redessiner les lignes de la main d'un individu et en énonçant un événement simple qui se réalisera, forcément, dans la semaine à venir, bien que le Gypsie ne sache absolument pas comment. L'événement ainsi prédit est à la discrétion du MJ.

En cas de Maladresse, le Gypsie se blesse et ne fait qu'entailler la main de sa cible. Il subit les effets de

LES GRIFFES DE GOLOMCHK

Le Gypsie doit posséder une griffe de Golomchk, qui est un antique poignard dont la lame luit d'un reflet glacé. Il n'en existe pas plus d'une dizaine dans le monde. Il doit saisir la main de la personne dont il souhaite modifier l'avenir, il énonce ce qui va se passer sous la forme d'une phrase très simple, ne contenant qu'un verbe et il redessine la ligne de vie de sa cible, pendant une minute.

MEURTRIER	DÉGÂTS	RÉSERVE	MODÈLE
Assez Meurtrier	8	500	tranchante légère

la sentence qu'il destinait à la cible, mais ces effets, bien qu'ils puissent paraître positifs au premier abord — « Tu seras immensément riche » — se révéleront particulièrement néfastes pour le Gypsie.

L'avènement onirique

Les Tziganes savent créer de toute pièce *ex nihilo* des Akasha. C'est un rituel très fatigant, mais il leur permet notamment de renforcer la trame astrale lorsqu'elle s'étirole trop.

Les Tziganes doivent se réunir; il faut un minimum de cinq participants et un meneur. Ils parlent longuement de l'Akasha à venir, pour en partager une vision, sinon similaire, du moins voisine. Ils doivent aussi déterminer sur quels Akasha vont ouvrir ses Portes — c'est-à-dire à quels Akasha il se trouve analogiquement lié.

Puis, ils se mettent en cercle. Ils sacrifient tous une « puce » de Brume, et rêvent de l'Akasha. Puis, chacun énonce à son tour un détail de l'Akasha, en dépensant (temporairement) une « puce » de Ka-Soleil. Chaque « puce » de Ka-Soleil ainsi dépensée permet de rendre l'Akasha plus Prénant. Il commence en étant Pas Prénant et par « puce » de Ka-Soleil ajoutée, il gagne une « puce » de Prénant. Le rituel s'arrête lorsque l'un des Tziganes refuse de sacrifier davantage de Ka-Soleil et d'ajouter un

détail. Alors, l'Akasha s'élève parmi les Plans subtils, prend la place qui lui a été désignée et possède la Prénance que lui ont conférée les Tziganes. Chaque participant au rituel garde la Perle de l'Akasha ainsi créé.

Ce dernier perd une « puce » de Prénant toutes les semaines tant que des rêveurs humains autres que les Tziganes ne l'alimentent pas.

Le Ka-Soleil dépensé régénère à raison d'une « puce » par semaine.

En cas de Maladresse, l'un des Tziganes perd le contrôle de son rêve qui se transforme en cauchemar. L'Akasha devient Anti-Terre et tous les participants sont contaminés par le Ka-Lune Noire : ils gagnent chacun cinq « puces » de Maudit.

ENFANTS ET ORPHELINS DU MONDE

Les Enfants et les Orphelins du Monde sont cités sans plus d'explication dans Le Codex des Nephilim p. 85 et Le Codex des Ar-Kaïm p. 66. Alors que les Guerres de l'Apocalypse sont sur le point d'embraser le monde, comme le Monde, les Bohémiens révèlent aux Immortels le sens caché de ces titres.

LES ENFANTS DU MONDE

Pour les Bohémiens, les Enfants du Monde sont parmi les hérauts de la fin du Grand Cycle. Qu'ils soient Nephilim ou Ar-Kaïm — les Selenim sont des « cas particuliers » (voir plus bas) —, ils sont ceux qui ont la lourde tâche de démontrer que la concorde entre tous les peuples de la Terre est possible.

Il est certain que plusieurs Enfants du Monde ont déjà agi, sans savoir qui ils étaient. Participer à l'Assemblée du Seuil ou Al-Mugawir, par exemple — en offrant la Qiyas, entre autres, aux humains —, se lancer sur certaines quêtes agarthiennes comme celle des Lames mineures, sont des actes dignes des Enfants du Monde. Bien sûr, ils ne sont pas les seuls à œuvrer dans le sens de la concorde, mais eux auront un rôle déterminant. Les Bohémiens pensent qu'ils n'existent que vingt-quatre Enfants du Monde. Douze Ar-Kaïm et douze Nephilim — parmi lesquels se trouvent des Wowakan, des Shen et des Jukurpa. Tous devront se sacrifier à la fin du cycle des Arcanes pour devenir des glyphes stellaires à l'image des Kaïm qui devinrent les phares cosmiques de l'Étoile (cf. Le Livre des joueurs, pp. 95 et 100) afin d'entrer en résonance avec les douze constellations majeures et d'ancrer les Zodiaques célestes dans l'Histoire invisible. Il est probable que parmi les Enfants du Monde se trouvent un ou plusieurs ennemis des humains, Adoptés de la Maison-Dieu ou de l'Impératrice, par exemple. Cela ne signifie pas que les Bohémiens se sont trompés dans leur prédiction. En effet, ces Immortels finiront par changer d'idéologie ou prouveront par leurs actes que leur acharnement est vain et ridicule. Ils démontreront alors, malgré eux, que la concorde est possible...

Les Nephilim Enfants du Monde peuvent suivre la voie des Primes (cf. Le Codex des Nephilim, pp. 41-46)

sans en avoir les croyances. S'ils parviennent à développer un noyau de prime essence, ils deviennent capables de pratiquer les Dons des Bohémiens : ils utilisent leur niveau d'Initiation en prime essence ; cela leur coûte une « puce » de prime essence par niveau de difficulté du Don ; les difficultés sont majorées d'un niveau — uniquement pour le test, pas pour le coût en « puces ».

Les Ar-Kaïm Enfants du Monde deviennent capables de pratiquer la Magie. Les coûts en PdA des niveaux de Compétences occultes sont doublés par rapport à ceux de la Voie occulte d'un Nephilim. Les coûts en « puces » de leur Cœur sont d'un par niveau de difficulté du Sort lancé. Les Ar-Kaïm ne peuvent lancer des sorts que s'ils possèdent les Ka correspondants dans leur Cœur, mais ils peuvent en utiliser un autre pour ce faire — le coût en « puces » est alors majoré de deux.

LES ORPHELINS DU MONDE

Seuls des Ar-Kaïm peuvent être qualifiés d'Orphelins du Monde par les Bohémiens. Cette dénomination n'est pas péjorative, elle signifie simplement que ces Ar-Kaïm échappent à toutes les prédictions. Ils sont des éléments chaotiques, des électrons libres.

D'un point de vue ludique, les Orphelins du Monde ne sont pas astreints au caractère inhérent à leur Maison et ont plus de facilité à traverser leur Astral intérieur — à la discrétion du MJ. Les douze Étoiles (cf. Le Codex des Ar-Kaïm, pp. 110-114) sont des Orphelins du Monde

LE CAS DES SELENIM

Les Selenim ne sont pas marqués par l'ensemble des arcs historiques, mais seulement par celui de l'Authentique Fidélité. À l'image des Orphelins du Monde, ils échappent à toutes les prédictions et ne sont pas assujettis à un caractère déterminé par leur Ka — au contraire des autres Immortels. Cette liberté en fait des êtres à part et le rejet qu'ils ont subi tout au long de l'Histoire invisible fait qu'ils sont la rédemption des Nephilim. Le jour où les Selenim seront pleinement acceptés sera le jour qui annoncera le grand changement. La fin du cycle des Arcanes Majeurs et le début de la nouvelle ère.

Les Tziganes

« Là-haut, dans la montagne, vivent des êtres capables de voler dans les airs quant ils chantent, ils savent aussi grimper le long de la lune pour aller voler les rêves des dieux. Leurs maisons sont sur les nuages, ils boivent de la liqueur de nacre. À travers le toit du monde, ils rêvent les hommes. »

Légende sur les Tziganes transmise à Kahila Shaïl,
Dernier village avant le sanctuaire de Cicely.

PERDU DANS LA BRUME

Lorsque survint l'heure du départ des Bohémiens du sanctuaire d'Égypte, Akhenaton dut délivrer ses derniers secrets. Il choisit de confier une unique Lame à la dernière et à la moins nombreuse des tribus bohémiennes. Les Tziganes venaient de sceller leur destin : la Lame XXI, celle des secrets des Immortels, était une amante exclusive et requérait toute leur attention. Depuis lors, les Tziganes ont été les serviteurs du Monde, édifiant la Cité des Vertiges à travers leurs Mandalas et surveillant secrètement au travers des rêves de leurs simulacres les quêteurs d'Aggartha.

Servir le Monde signifiait également porter assistance à ses émissaires. Aussi, les Pèlerins du Monde firent parfois appel à cette Kumpania pour réaliser leurs plans occultes et faire progresser les Immortels vers la Cité des Vertiges. Curieusement, les Couronnés firent très rarement appel à la Kumpania lunaire. S'agissait-il d'un choix volontaire ou d'un trop plein d'orgueil qui leur faisait préférer leurs propres réseaux ? Pour exemple, le Lion Vert a souvent intégré dans ces machinations les quatre autres Kumpania sans s'adresser aux Tziganes. De nos jours, ces derniers se doutent que le Pyrim du Glorieux Alliage a affronté leur Prince avant que le Silence fuligineux n'ait fait son œuvre.



LES TZIGANES

Rôle : les Tziganes forment la plus mystérieuse des Kumpania, celle qui eut la charge de la Lame du Monde. Alors que beaucoup pensaient qu'ils n'étaient qu'une légende ou qu'ils avaient disparu, les Tziganes reparurent à la faveur du Conclave qui marqua l'année 1999.

Couleurs : noir et argent.

Caractère : leur caractère est changeant et reprend ceux des autres Kumpanyi.

Divination : oniromanie, divination dans l'interprétation des rêves.

Don : la Rêverie.

Prince et Princesse : Morphée (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, pp. 235-237). Le Nephilim capable de rêver.

Depuis le dernier Conclave majeur, les Tziganes se sont rangés du côté des Cavaliers de l'Apocalypse qu'ils accompagnent en secret — souvent à leur insu.

RELATIONS

LES ATOUTS FAVORIS

Le jeu des puissants

Depuis 2000, les Tziganes se montrent plus présents. Ils commencent à tisser des relations fructueuses avec certains Arcanes Majeurs. La Roue de Fortune fait partie de ceux-là. Ensemble, Tziganes et Immortels étudient les Champs lunaires afin de trouver les lieux les plus propices à l'immersion de la Rêverie. Parallèlement, ils tentent de découvrir les caches des Anciens. D'autres Adoptés paranoïaques redoutent que la Rêverie soit un équivalent de la Pavane des reptiles lunaires. Ils font actuellement leur possible pour retarder ce projet.

Parmi les souvenirs antérieurs à la Chute qui hantent les Nephilim, l'incompréhension, voire la peur du Ka-Lune, est un des plus récurrent. Depuis que les Tziganes ont établi leur première Cour des Chimères au cœur de l'Atlantide, à Saint-Petersbourg, certains Immortels se sont détournés de la cité. De fait, deux Arcanes Majeurs ne savent comment agir face à ce bouleversement qui perturbe fortement leurs enseignements et leurs doctrines. Ainsi, les Tziganes se trouvent aujourd'hui en conflit idéologique avec l'Impératrice et le Soleil. Le désir de Circé d'éradiquer la Lune leur semble une aberration. De même, les Tziganes n'admettent pas que l'un des Princes du Soleil, Shemesh, prétende que les Onirim ne peuvent atteindre l'Agartha.

En conséquence, ces Arcanes Majeurs qui projetaient d'ostraciser une communauté magique leur apparaissent comme détournés de leur enseignement originel, voire dangereusement révisionnistes. Dans l'esprit des Tziganes, ces pensées équivalent à nier l'existence d'Aggartha ou bien refuser leur implication dans la sauvegarde du Monde. La Kumpania redoutent que ces Princes

n'aient pas su entrevoir le véritable message de la vingt-et-unième Lame. Ils pensent notamment que l'Impératrice devrait favoriser les rêves des hommes afin de faire cohabiter les songes des Plans subtils à ceux des Nephilim se plongeant dans la Réverie. Voilà l'une des voies possibles vers un Sentier d'Or, songent les Tziganes, et non dans d'effroyables expériences propres à réveiller les cauchemars de l'Atlantide chez les humains. Les plus craintifs des Bohémiens lunaires redoutent que les actions de l'Impératrice ne favorisent le jeu de l'Eth. Récemment, tous les Tziganes ont fait un rêve où il était question de grands bouleversements parmi les Arcanes Majeurs. Ils songent à agir contre Circé et Shemesh.

Les fous

Les Tziganes œuvrent pour l'intérêt général des Nephilim et ne s'embarrassent guère des soucis des uns et des requêtes des autres. Certains y voient du mépris et ne comprennent pas que les Tziganes obéissent au Monde. À ce stade, la différence est maigre entre un *gadje* et un Immortel pour un Tzigane. Le seul moyen pour un Nephilim de pouvoir approcher suffisamment les aspirations de ces Bohémiens est de trouver la Cité des Vertiges et de devenir un Pèlerin du Monde. Alors seulement, il comprendra que les Tziganes n'ont cessé de le diriger vers le centre actuel du monde ésotérique. Il comprendra que leur mutisme timide n'était qu'une invitation à aller chercher les réponses en soi.

Les Tziganes considèrent que les Ar-Kaïm devront prendre le relais de leur Kumpania une fois l'Eth vaincu. Effectivement, la Kumpania ayant été créée pour empêcher la Rose+Croix d'aboutir à ses objectifs, elle n'aura plus de raison d'être si elle réussit. Les Tziganes pensent qu'après leur victoire sur l'Eth, les Ar-Kaïm auront la capacité de faire connaître à l'humanité une étape très importante dans l'évolution de sa pensée. En attendant ils se représentent les Révélés comme des Immortels immatures incapables de comprendre le rôle qu'ils ont à jouer. Les Tziganes espèrent que leurs frères sauront éduquer ces jeunes Immortels, les détournant surtout des sirènes des initiés humains.

Des Tziganes ont avancé l'idée selon laquelle le rôle de leur Kumpania serait de permettre aux Révélés de trouver leur maturité. D'après eux, une fois les Ar-Kaïm stabilisés, ils deviendront les

« vrais Nephilim terriens », ceux venant des Étoiles pourront alors repartir.

LES OMBRES MAUDITES

Enfin, les relations demeurent relativement houleuses avec la plupart des Selenim qui ne comprennent guère les intentions de Morphée et des Tziganes. Un malentendu s'est instauré entre eux et trompe les moins clairvoyants des Maudits. Ceux-là pensent que l'Onirim et ses Bohémiens souhaitent supprimer le Ka-Lune Noire. Véritablement, les Bohémiens et Morphée ne cherchent qu'à vaincre l'Eth. Toutefois, une Selenim, Lady Jane, s'est montrée réceptive aux buts de la Kumpania lunaire (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 237). Elle tente son possible pour faire entendre raison à ses frères. Lady Jane a déjà réuni autour d'elle une fraternité de Selenim souhaitant redevenir des Nephilim. Les Tziganes souhaiteraient leur apporter leur aide malgré la barrière qui les sépare. La réussite d'un tel projet permettrait peut-être de dissiper tout soupçon. Ainsi, Morphée songe à inviter dans son domaine lunaire cet étrange Immortel au corps d'enfant...

LES PETITES CARTES

La Coupe



Les Tziganes sont les ennemis farouches des R+C et des Frères sombres. Ils ne croient pas en l'Égrégore car ils la voient comme un Mensonge de plus qui permettra aux initiés de dominer les profanes — qui seront plus nombreux que la Rose+Croix ne veut l'admettre au terme de la Parousie. Ils redoutent que les R+C cherchent à s'élever jusqu'à l'Iz pour supplanter les Immortels. Pour répondre à cette menace, les Tziganes imaginent de détourner le Mandala originel d'Aggartha. Ils entendent réfracter à nouveau la Résille comme un immense diamant magique se refermant sur Shambhala et qui, par là même, emprisonnerait Ram dans sa cité solaire. Les Tziganes comptent sur ce stratagème pour permettre à Morphée d'affronter l'Eth, sans que celui-ci ne puisse rencontrer son double. Cependant, une telle entreprise comporte bien des risques, principalement celui de fragiliser les piliers de la citadelle du Monde, voire de les faire vaciller. Sans parler des terribles conséquences que pourrait entraîner un échec...

Le Denier



L'irruption de la Réverie dans le monde occulte forcera également le Denier à revoir l'ensemble de ces plans patiemment construits. Avec le temps, les Tziganes ont compris que les actions des Bohémiens parvenaient à échapper à la Synarchie. Ils savent que l'opposition de l'Arcane mineur au peuple élu provient d'une peur de l'inconnu. Pour une raison qu'ils ignorent, le Denier ne semble pas capable d'appliquer aux Bohémiens les projets qu'il destine aux autres hommes. De fait, les Tziganes redoutent que les visées des Illuminés conçoivent la Parousie comme une propre étape

du Grand Éveil. Le manque de confrontation entre les deux Arcanes mineurs les aide à concevoir les Synarques comme des alliés inconscients de la Rose+Croix. Ils craignent alors que la Rêverie n'en fasse des alliés effectifs.

VERS LA FIN DU VOYAGE ?

NOUS SOMMES UNE MÊME FAMILLE

Les similitudes entre les Ar-Kaïm et les Bohémiens sont beaucoup plus larges que ne veulent le concevoir la majorité des Immortels. Beaucoup ont oublié le lieu de naissance du Pharaon et de son frère maudit. Tout comme les Ar-Kaïm, les deux jumeaux étaient liés aux étoiles. Et lorsque le Pentacle d'Akhenaton se transforma en Prisme, cette particularité se pérennisa dans la Brume naissante. Or que contient la Brume d'un Bohémien ? Les mêmes Ka que le Cœur des Ar-Kaïm. Simplement, le Boheïm lui confère son caractère fragile et une certaine saveur qui n'appartient qu'à ceux qui portent l'Épine solaire. Tandis que les Ar-Kaïm, à défaut du Boheïm, ont été irrigués par la magie d'un Nexus. Tandis que les acteurs occultes pénétreront plus en avant dans l'ère de la Révélation, les plus initiés parmi les factions bohémiennes commenceront à penser que l'un est le miroir de l'autre. Effectivement, les Bohémiens auront à apprendre des Ar-Kaïm, peut-être afin d'ouvrir au sein de leur Brume un Cœur, tout comme les Ar-Kaïm chercheront à être investi par le Boheïm.

À terme, les Ar-Kaïm seront en mesure de faire entrer leur Cœur en résonance avec Ægypta. Ils pourront alors l'extraire de sa gangue akashique pour la tirer vers la réalité profane : le Vrai Refuge Égyptien promis aux Nephilim par Akhenaton deviendra enfin accessible.

LA FIN DU CYCLE DES ARCANES

Lorsque Akhenaton confia les Lames aux Bohémiens, il leur ordonna d'aider les Princes à bâtir une société occulte pour ses frères — beaucoup comprirent que cette appellation ne concernait que les Nephilim. Cependant, il les prévint de sa disparition prochaine. Pendant des siècles, ses frères seraient livrés à eux-mêmes. Pour progresser vers la Sapience, ils n'auraient que leurs propres initiatives et les plans des Arcanes Majeurs. De ceci découlerait leur aptitude à affronter la Révélation. Akhenaton révéla aux Bohémiens qu'il se réincarnerait durant cet Anaphé afin d'aider son peuple à franchir cette importante étape de son évolution. Lorsqu'il serait de retour, leur annonça-t-il, les temps des Arcanes Majeurs arriverait à son terme, tout comme était venu un jour celui des ArKaNa.

Depuis qu'Akhenaton est dans le Kwisatz Haderach, lui et ses Cavaliers s'attellent à définir le visage d'un monde nouveau. Les Arcanes Majeurs sont certainement en train de

vivre leurs derniers feux. Cependant, peu de Princes se doutent des événements à venir. Ils se devaient d'aider les frères de Pharaon à retrouver leur état spirituel d'avant la Chute afin d'appréhender de la meilleure façon possible les événements de l'Apocalypse. Force est de constater que cette tentative a conduit à un échec. Si les Nephilim ont réussi à s'organiser autour de grands axes, les autres Immortels sont encore loin de la Sapience promise. Et combien redoutent encore de découvrir les bouleversements à venir du monde occulte contemporain ?

De plus en plus de signes apparaissent dans les tentatives de divination des Kumpanyi, l'ère du Verseau correspondra à la refonte du *tarosh*. Les figures ésotériques autrefois employées par les communautés d'Immortels vont se transformer et s'adapter à la Révélation. D'ici 2012, les Rôm s'approprient donc à lancer à travers les Champs magiques un signal marqué du sceau de la Brume. Instinctivement, les Princes sauront que leur règne touche à sa fin. Les Bohémiens se réuniront en un *kriss* exceptionnel et feront le procès des Arcanes Majeurs. Ils choisiront ceux qui sont dignes de porter les nouveaux espoirs des Immortels et écarteront les fanatiques et les despotes. Il sera alors temps de mettre en place les bases d'une nouvelle société regroupant en son sein l'ensemble des Immortels. Il sera temps aussi de bâtir les familles occultes de demain, celles qui survivront à la Révélation.

LE RETOUR DE L'EMPORATO

Parmi les événements qui rythmeront l'évolution des Bohémiens pendant la Révélation, le retour de l'*Emporato*, le Prince des Gitans, est l'un des plus importants. Cela fait désormais des siècles que la Kumpania du Feu attend cet événement qui doit marquer son duel final contre les Arcanes mineurs au terme de l'Apocalypse. Des prophéties communes aux Gitans et aux R+C font de cet élu un Quiyasim Agarthien. Empereur à venir d'Ægypta, l'*Emporato* devra procéder à un mariage mystique avec son épouse Salomé afin de perpétuer l'union de Rom et Romni et d'offrir à son peuple le moyen de transcender le Boheïm.

Les plus sages parmi l'entourage de la Princesse chimérique pensent que la cérémonie nuptiale devra se dérouler sur le site de l'ancienne Babel.

Les plus enthousiastes n'hésitent pas à dire qu'en ce jour, l'humanité retrouvera le vrai langage qui assiera son pouvoir sur la matière.

En attendant ses noces avec Salomé, l'Emperato voyage le long du sillon magique tracé par le voyage des Gitans : le Brasier Pèlerin. Il se gorge de la Brume enflammée de sa Kumpania et attend le moment propice pour se réincarner. Des Nephilim, les Muses, s'intéressent de fort près à la manifestation de la Brume qui entoure les artistes. Les Gitans savent qu'il s'agit là de leur Prince se gorgeant de l'inspiration de ces humains pour la retranscrire en une nouvelle sagesse occulte. À force d'enquête, les Gitans ont découvert que les Muses œuvraient en réalité pour le compte de Pélagos, l'un des Couronnés. Ils ne comprennent guère ce que le Monde attend de leur Prince. Salomé, pour sa part, jalouse de son amour, ne souhaite pas collaborer avec ces créatures intrigantes que sont les Muses.

L'ENCHANTEMENT DU MONDE

Les Bohémiens ont connu deux longues errances : celle qui suivit immédiatement la Chute, alors qu'ils n'étaient que le peuple du Boheïm, et celle qui fut consécutive à la fuite d'Égypte, lorsqu'ils devinrent le peuple élu. Depuis lors, leurs pas ont imprimé leur marque sur la surface de la Terre. Et l'on pourrait presque penser qu'il n'existe aucun endroit qui n'ait été visité par ces Bohémiens. Le monde est leur. Aussi, le voyage des Bohémiens n'est pas innocent. Leur Aggartha nomade permet en effet aux Sentinelles lithiques de la Cité des Vertiges de continuer à illuminer le monde de leur savoir. Elle fournit ainsi une dynamique à ses Aggarthiens qui en répandant leur savoir augmentent les chances des autres Immortels de connaître l'illumination. Mais peu d'initiés savent que les Sentinelles lithiques ancrent les voyages des autres Kumpania à leur Résille et qu'un vaste et complexe réseau de Mandalas se dessine imperturbablement à la surface de la Terre, invisible aux yeux de tous. Seules les Sentinelles lithiques sont capables de le percevoir, elles peuvent parfois en communiquer la vision au Pèlerin du Monde qui leur sont liés, mais les occasions sont rares. Les Couronnés quant à eux sont au courant du projet, mais n'entrevoient pas dans son ensemble la subtile maille de Brume qui enserre la planète. À l'intérieur des sillons tracés par les voyages



bohémiens, comme le Brasier Pèlerin, les Sentinelles lithiques ont gravé les chaînes d'un gigantesque rituel. Le but avoué consiste à créer un immense circuit élémentaire, à la manière des Lignes Ley, chacun reprenant ainsi le parcours d'une Kumpania. Lorsque leur errance touchera à son terme — quand les Mannush auront accompli leur boucle éternelle, les Gitans retrouvé leur Prince, les Rôm redécouvert le secret des Kurunga et les Gypsies libéré Prométhée — les chemins bohémiens seront prêts à être enchantés. Les Errants se réuniront en un point du globe — certains annoncent déjà le sanctuaire magique de Sara — et procéderont au plus grand rituel de Brume jamais procédé depuis la création d'Aggartha par les Tziganes et les vingt et un fondateurs mythiques. Alors les routes de Brume s'ouvriront aux Ka et les Immortels pourront à leur tour découvrir l'héritage du Boheïm et se transporter en tous points du globe.



NOM: _____
INITIATION: _____
ASPECT: _____
KUMPANIA: _____
VOIE(S) OCCULTE(S): _____

PASSÉ	
Rôm	Occulte
POINTS D'AGARTHA	



KA SOLEIL	Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	

BRUME	Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	

MAHRIMÈ	Impur
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	

SAPMULO	Maudit
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	

VAPEUR	Brume	Vaporeuse
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		

LE BENGH
BLESSURES
ALTÉRATIONS

()	OOO
()	OOO
()	OOO

ALTÉRATIONS	
()	OOO
()	OOO
()	OOO

ENNEMIS

BÂTON	
()	OOO

COUPE	
()	OOO

DENIER	
()	OOO

ÉPÉE	
()	OOO

1 ^{er} membre révélé
Nom : _____
Parenté avec Ego : _____
Enfant ☐ Adulte ☐ Ancien ☐
Ka-Soleil _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Brume _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Agile
Endurant
Fort
Intelligent
Séduisant

CHUTES FAMILIALES	
ALTÉRATIONS	
()	OOO
()	OOO
()	OOO

2 ^e membre révélé
Nom : _____
Parenté avec Ego : _____
Enfant ☐ Adulte ☐ Ancien ☐
Ka-Soleil _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Brume _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Agile
Endurant
Fort
Intelligent
Séduisant

MÉSALLIANCES	
()	OOO
()	OOO
()	OOO

3 ^e membre révélé
Nom : _____
Parenté avec Ego : _____
Enfant ☐ Adulte ☐ Ancien ☐
Ka-Soleil _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Brume _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4 ^e membre révélé
Nom : _____
Parenté avec Ego : _____
Enfant ☐ Adulte ☐ Ancien ☐
Ka-Soleil _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Brume _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5 ^e membre révélé
Nom : _____
Parenté avec Ego : _____
Enfant ☐ Adulte ☐ Ancien ☐
Ka-Soleil _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Brume _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

6 ^e membre révélé
Nom : _____
Parenté avec Ego : _____
Enfant ☐ Adulte ☐ Ancien ☐
Ka-Soleil _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Brume _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

7 ^e membre révélé
Nom : _____
Parenté avec Ego : _____
Enfant ☐ Adulte ☐ Ancien ☐
Ka-Soleil _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Brume _____ Initié
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Agile
Endurant
Fort
Intelligent
Séduisant

Agile
Endurant
Fort
Intelligent
Séduisant

Agile
Endurant
Fort
Intelligent
Séduisant

Agile
Endurant
Fort
Intelligent
Séduisant

Agile
Endurant
Fort
Intelligent
Séduisant

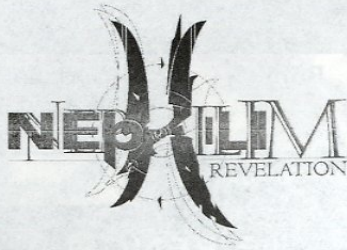


TABLE UNIVERSELLE DE RÉSOLUTION

NOM DU BOHÉMIEN : _____

ÂGE : _____

DESCRIPTION : _____

BRUME : _____ Initié

KA-SOLEIL : _____ Initié

RICHESSSE : _____ Fortuné

ÉDUCATION : _____ Savant

PROCHES : _____ Sociable

NATIONALITÉ^(*) : _____

COMPÉTENCES

ART (Conte)	
ART (Calligraphie)	
ART (Chant)	
ART (Danse)	
ART (Mandala)	
ART ()	
DIVINATION (Augure)	
DIVINATION (Cartomancie)	
DIVINATION (Chiromancie)	
DIVINATION (Géomancie)	
DIVINATION ()	

TRADITIONS

BOHÉMIENS (Gitans)	
BOHÉMIENS (Gypsies)	
BOHÉMIENS (Mannush)	
BOHÉMIENS (Rômi)	
BOHÉMIENS (Tziganes)	

CARACTÉRISTIQUES

		AGILE
		ENDURANT
		FORT
		INTELLIGENT
		SÉDUISANT

Note:
n'oubliez pas
que le niveau
de Compétence
de l'individu fait
varier la difficulté
que vous devez
consulter dans
la colonne
de gauche.

Profane ☐

Apprenti ☐

Compagnon ☐

Maître ☐

Pas (1) Peu (2) Assez (3) «...» (4) Très (5)

Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié...

Difficulté ^(*)					
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

^(*) : cette colonne fonctionne aussi avec « Blessé », « Rapide », « Occultée », etc.

COMPÉTENCES

ARMES (D'épaulé)		LANCER	
ARMES (De mêlée)		PASSE-PASSE	
ARMES (De poing)		PILOTER ()	
ARMES (De trait)		PILOTER ()	
ARMES (Lourdes)		RECHERCHE D'INFO.	
ART (Architecture)		RITUELS	
ART (Comédie)		SAVOIR FAIRE (Bricolage)	
ART (Peinture)		SAVOIR FAIRE ()	
ART (Littérature)		SAVOIR FAIRE ()	
ART (Musique)		SAVOIR FAIRE ()	
ART (Photographie)		SCIENCES (Biologie)	
ART (Sculpture)		SCIENCES (Électronique)	
ART ()		SCIENCES (Math.)	
ART ()		SCIENCES (Phys./Chimie)	
ART ()		SCIENCES (Soins)	
ART ()		SCIENCES ()	
ARTS MARTIAUX		SCIENCES ()	
CONN. (Administration)		SCIENCES ()	
CONN. (Géographie)		SPORTS (Acrobatie)	
CONN. (Histoire)		SPORTS (Athlétisme)	
CONN. (Psychologie)		SPORTS (Escalade)	
CONN. ()		SPORTS (Natation)	
CONN. ()		SPORTS ()	
CONN. ()		SPORTS ()	
CONN. ()		SURVIE ()	
DISCRÉTION		SURVIE ()	
ÉQUITATION ()		VIGILANCE	
ÉQUITATION ()		USAGES ()	
ESQUIVE		USAGES ()	

TRADITIONS

A. MAJEUR (Bateleur)		HISTOIRE INVISIBLE	
A. MAJEUR (Papesse)		(Compacts secrets)	
A. MAJEUR (Impératrice)		HISTOIRE INVISIBLE	
A. MAJEUR (Empereur)		(Hermétisme)	
A. MAJEUR (Pape)		HISTOIRE INVISIBLE	
A. MAJEUR (Amoureux)		(Guerres secrètes)	
A. MAJEUR (Chariot)		HISTOIRE INVISIBLE	
A. MAJEUR (Justice)		(Nouveaux Mondes)	
A. MAJEUR (Ermite)		HISTOIRE INVISIBLE	
A. MAJEUR (Roue de Fortune)		(Révélation)	
A. MAJEUR (Force)		LANGUE ()	
A. MAJEUR (Pendule)		LANGUE ()	
Arcane-sans-Nom		LANGUE ()	
A. MAJEUR (Tempérance)		LANGUE ()	
A. MAJEUR (Diable)		PLANS SUBTILS (Akasha)	
A. MAJEUR (Maison-Dieu)		PLANS SUBTILS (A.-Terres)	
A. MAJEUR (Étoile)		SC.OCCULTES (Alchimie)	
A. MAJEUR (Lune)		SC.OCCULTES (Anamorphose)	
A. MAJEUR (Soleil)		SC.OCCULTES (Conjuration)	
A. MAJEUR (Jugement)		SC.OCCULTES (Kabbale)	
A. MAJEUR (Monde)		SC.OCCULTES (Magie)	
A. MAJEUR (Mat)		SC.OCCULTES (Néromancie)	
A. MINEUR (Bâton)		SC.OCCULTES (Talents)	
A. MINEUR (Coupe)			
A. MINEUR (Denier)			
A. MINEUR (Épée)			
ÉSOTÉRISME			
HISTOIRE INVISIBLE			
(Guerres élémentaires)			

QUÊTES

^(**)Tous les simulacres ont Langue (Langue natale) à Compagnon. Cette Compétence s'utilise avec le niveau d'Intelligent ou de Séduisant.

Immortel ☐ simulacre ☐ expérience ☐

ÉQUIPEMENT

ARMES :

NOM PRÉC. MEURT. DÉGÂTS CHARG. FORT DISSIM. PORT.

ARMURES :

NOM BONUS D'ARMURE ENC.

VÉHICULES :

NOM MANIA. ACC.(m/v) V. MAX.(m/v) V. MAX.(Km/H) RÉS. ARM.



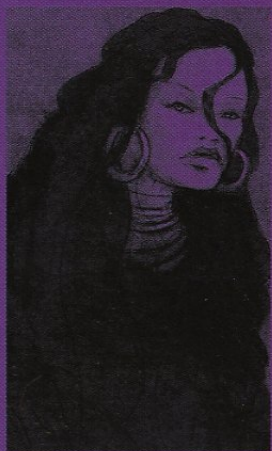
Peu
Blessé

Assez
Blessé

Blessé

Très
Blessé

Mort



EN CE LIVRE SONT RÉVÉLÉS CERTAINS DES SECRETS DES BOHÉMIENS, VOYAGEURS COSMIQUES ET TERRESTRES DEPUIS LES TEMPS D'AKHENATON. ICI SONT DÉVOILÉS LES GRANDES TRIBUS ET LES CLANS DES BOHÉMIENS. CE LIVRE NARRE LE RÔLE DU PEUPLE ÉLU DANS L'ÉSOTÉRISME DES IMMORTELS.

**UN SEUL MOT SUFFIT POUR DÉFINIR NOTRE PEUPLE:
LIBERTÉ.**

NOUS PARCOURONS LA VASTE TERRE SOUS LES CONSTELLATIONS.
NOUS SOMMES RÔM, GITANS, MANNUSH, GYPSIES ET TZIGANES.

**NOUS SOMMES LES HÉRITIERS D'AKHENATON
NOUS SOMMES LE PEUPLE ÉLU.
NOUS SOMMES LES BOHÉMIENS.**

LES BOHÉMIENS EST DESTINÉ À TOUS LES JOUEURS QUI INTERPRÈTENT DES ENFANTS DE LA BRUME, LES GARDIENS DES VOLONTÉS D'AKHENATON, AINSI QU'À TOUS LES MJ DE NEPHILIM: RÉVÉLATION.

CE SUPPLÉMENT CONTIENT :

- une présentation des familles de Bohémiens et de leur culture;
- des règles pour créer et jouer des Bohémiens issus des rangs des Rôm, des Gitans, des Mannush et des Gypsies;
- de nouvelles formes de Sapience s'appuyant sur la Brume, l'essence magique des Bohémiens;
- des aménagements aux règles sur les PdA permettant d'explorer la vie des ancêtres d'un personnage Bohémien et de développer sa parentèle;
- la vérité sur la mystérieuse famille lunaire, les Tziganes, et son rôle dans l'avenir.



23,50 €

ISBN: 2-84476-137-2

MULTISIM
édition

www.nephilim-rpg.com