MULTISIM édition

# NEPHILIM

TROISIÈME ÉDITION

REVELATION

## Les Atlantéides


# Les Atlantéides

Tu te demandes pourquoi j'ai tant de rage au coeur
Et sur un col flexible une tête indomptée ;
C'est que je suis issu de la race d'Antée,
Je retourne les bands contre le dieu vainqueur.
Oui, je suis de ceux-là qu'inspire le Vengeur,
Il m'a marqué le front de sa lèvre irritée,
Sous la pâleur d'Abel, hélas ! ensanglantée,
J'ai parfois de Caïn l'implacable rougeur !
Jéhovah ! le dernier, vaincu par ton génie,
Qui, du fond des enfers, criait : « O tyrannie ! »
C'est mon aïeul Délus ou mon père Dagon...
Ils m'ont plongé trois fois dans les eaux du Cocyte,
Et, protégeant tout seul ma mère Amalécyte,
Je ressème à ses pieds les dents du vieux dragon

Gérard de Nerval, Les Chimères.

# CRÉDITS

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

**TEXTES**

Florent Cautela et Fabien Clavel.
Avec l'aimable participation de Sébastien Célerin pour Hermès et David Humeau pour *Le Pays basque*.
Ces textes avaient été publiés dans *Les Figures* et *Le Livre du Meneur de Jeu*.

**COMITÉ DE LECTURE**

Patrick Abitbol, Bruno Beauchamp et Franck Plasse

**CORRECTIONS**

Alexandre Mirzabekiantz

**ILLUSTRATIONS**

Benjamin Carré, Julien Delval et Franck Achard

**COUVERTURE**

Aleksi

**FARICATION**

Nicolas Hutter

**MISE EN PAGES**

Julia Couzinet

**DIRECTION ÉDITORIALE**

Sébastien Célerin et Frédéric Weil

**REMERCIEMENTS**

Florent Cautela remercie Fabien sans qui ce scénario ne serait encore qu'une simple chimère ;
Caïn, Damien, Khan et Mélisandre pour avoir osé les premiers se lancer sur la Voie des Atlantéides ;
Émilie et Sébastien pour leur gentillesse ;
Bruno, Claude, Eric, Franck, Patrick et Vincent pour leur précieuse aide.
Je remercie donc chaleureusement Eric « Mister plan » Paris,
Zab « La Hyène » Périer et Seb « C'est pour lundi » Célerin. Ceci est aussi pour Anna.


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



Imprimé par PubliPrint (87500 SAINT-YRIEIX-LA-PERCHE)

# SOMMAIRE

# SYNOPSIS

Ce scénario va amener les joueurs à rencontrer la nouvelle incarnation d'une ex-future Étoile déchue, celle du Serpentaire, qui a été assassinée au temps de l'Atlantide par la future Étoile de la Balance. Après des millénaires d'errance et d'oubli, Albarach, c'est le nom de l'Atlante assassiné, va enfin se réincarner. Et les personnages des joueurs sont aux premières loges. Ils auront pour tâche d'emmener Albarach et de le remettre sur le trône qui lui est dû depuis toujours. Pour cela, ils pourraient même remonter jusqu'en Atlantide.

# ACTE I

Un vendredi 13, un homme gagne au Loto une cagnotte de treize millions d'euros. Or ce jeune homme, nommé Nikos Traez, se signale tout au long de sa vie par une chance incroyable qui culmine ce jour-là. Mais, l'été dernier, il avait déjà découvert un ancien manuscrit de Platon : la suite perdue du Critias, où le philosophe détaille la fin de l'Atlantide. Deux pistes s'ouvrent alors : d'une part, l'existence de ce manuscrit qui se trouve sous la garde d'un professeur de grec de l'université de Pau dans un bâtiment du CNRS ; d'autre part, la personne de Nikos qui s'avère intrigant. Ce dernier vit dans un petit village du Pays basque, Lasa, où habite sa famille depuis des générations. Pour eux, pas de problème : si Nikos a autant de chance, c'est qu'il descend des Atlantes, comme tout le village.

Ce n'est qu'à moitié vrai. Nikos descend effectivement des Atlantes, mais il est surtout désigné pour être le prochain corps d'accueil d'Albarach. D'ailleurs, la transformation est déjà en marche. Elle ne s'achève qu'avec l'éclair qui frappe Nikos et le transforme définitivement en Ar-Kaïm.

Mais beaucoup de monde rôde autour de Nikos, en plus des habituels curieux et des journalistes. En effet, une fraternité de Kabbalistes s'est mise en tête de trouver les Invocations des Ar-Kaïm. Pour eux, la transformation de Nikos n'est que le résultat logique de leurs expériences. Des Mystes du Septentrion surveillent aussi les opérations. Ils veulent que les connaissances sur l'Atlantide restent inaccessibles ; Nikos constitue pour eux une menace.

# ACTE II

Nikos, devenu Albarach, crée un lien entre les personnages des joueurs. Ces derniers subissent une vision qui les guide vers le Maroc et le mont Atlas, sur la piste du manuscrit de Platon et de ses différents avatars. Car la version qu'ils ont pu récupérer n'était qu'incomplète et posait plus de problèmes qu'elle n'en résolvait. Arrivés sur place, les joueurs comprennent qu'il existe deux traditions parmi les peuples

## 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 exception 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, choisies 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.

berbères. D'une part, Astérope, une Atlantéide prisonnière, leur demande d'accomplir une série d'épreuves afin d'accéder à la vérité cherchée. Hermès, le membre du Glorieux Alliage leur tient à peu près le même discours.

En fait, tous deux se réfèrent sans le savoir à la même tradition antique. Ils sont chacun les représentants d'une tribu berbère qui déteste l'autre depuis la nuit des temps. L'action des joueurs peut permettre de réconcilier ces deux tribus qui attendent une Étoile. De plus, chaque épreuve accomplie permet à Albarach d'acquérir les Talents de sa Maison. Dans le cas contraire, son Cœur perd le Ka qui correspond symboliquement à l'épreuve.

Au terme de ces épreuves, les personnages des joueurs accèdent à une nouvelle version du manuscrit, qui n'existait plus que par transmission orale. Cette révélation réveille les pouvoirs d'Albarach et une fraternité est créée entre les personnages des joueurs.

## ACTE III

Cependant la révélation a également déchiré l'entrée de l'Astral intérieur d'Albarach. Les joueurs sont aspirés dans la brèche et se retrouvent dans un Plan subtil qui évoque à la fois les cauchemars de la lignée d'Albarach, les aventures de ses ancêtres et la scène de son assassinat.

Les personnages doivent d'abord traverser les ténèbres intérieures qui les mettent face aux peurs d'Albarach. Celui-ci n'est plus avec eux. Puis, dans un Archipel intérieur, les personnages ont à explorer toutes les îles des douze signes du Zodiaque pour découvrir qui est vraiment Albarach et qui furent ses ancêtres à travers les âges. Enfin, ils arrivent dans un palais d'or et de lumière qui représente celui de la grande époque de l'Atlantide et où Albarach fut assassiné.

C'est la future Étoile de la Balance qui a tué son frère car ses projets risquaient de mettre en péril l'équilibre cosmique. Albarach avait en effet pour ambition de mettre fin au Sentier d'or en créant une autre Voie occulte fondée sur les fraternités et non plus sur les individus seuls. Sa position de treizième frère l'a fait apparaître comme un dangereux trublion. C'est pourquoi ses frères et sœurs ont décidé de le mettre à mort.

Le retour dans son Astral intérieur lui permet enfin de prendre sa revanche et de développer sa nouvelle Voie occulte, la Voie des Atlantéides, dont les personnages des joueurs sont les premiers bénéficiaires. Bien sûr, ces derniers peuvent décider, à la lumière de ce qu'ils ont appris sur le personnage de l'Étoile, qu'Albarach est trop dangereux. Si tel est leur sentiment, ils devront renoncer à la perspective d'une nouvelle Voie occulte, au prix d'un sentiment — trompeur ? — de sécurité.

## LEXIQUE BASQUE

**Abelio** : dieu du soleil
**Aherbelste** : dieu du rocher noir
**Aran** : vallée
**Arixo** : dieu des pierres
**Artzain** : berger
**Atalaye** : tour du bord de mer qui servait à signaler les pirates ou les baleines
**Baratz** : cromlech
**Bide (ou bie)** : voie, chemin
**Bruixa** : nom de la sorcière
**Cadis** : tissu de laine brute
**Cagot** : nom donné autrefois à une catégorie d'habitants des Pyrénées, objet d'une ségrégation rigoureuse
**Caleïl** : lampe à huile
**Capellan** : prêtre
**Euskara** : langue basque proche du bas-énochéen
**Ferrère** : ancienne forge
**Herauscorritse** : dieu de la foudre
**Iess** : dieu du soleil
**Itri** : étoile
**Jasse** : cabane de berger
**Karzé** : colline
**Kurutz** : croix
**Leherenn** : premier des dieux
**Mail** : sommet rocheux en forme de falaise
**Mairiak** : les Géants
**Makhila** : bâton plombé et ferré
**Méture** : galette de farine de maïs
**Puyo** : tertre ou tumulus
**Ramader** : chemin de transhumance
**Reconquista** : croisade contre l'Islam menée par les Espagnols sur leur territoire
**Turoun** : équivalent de « puyo »
**Xilhoka** : grotte



## LEXIQUE MAROCAIN

**Adrar** : montagne
**Agdal** : jardin
**Ahouach** : danse berbère
**Almohades** : dynastie berbère
**Almoravides** : première dynastie musulmane berbère
**Al-Wasat** : le Centre
**Amazigh** : les « hommes libres », les Berbères
**Baraka** : bénédiction divine
**Bendir** : tambour
**Beni** : « fils de »
**Berr (ou Bera)** : premier ancêtre des Berbères et père de Brannès et de Biotr
**Biotr** : fils de Berr et frère de Brannès
**Brannès** : fils de Berr et frère de Biotr, surnom d'Hermès
**Casbah** : citadelle, fort
**Djellaba** : longue tunique flottante
**Gnaoua** : culte mystique
**Guembri** : luth à trois cordes utilisé par les Ganouas
**Harquous** : dessins géométriques élaborés réalisés avec du henné
**Herz** : talisman
**Kaab el-ghizal** : pâtisserie aux amandes
**Kif** : hachisch
**Luiza** : tisane de verveine
**Marabout** : homme saint (terme français)
**Mellah** : quartier juif
**Moulay** : titre honorifique arabe
**Ouled** : « fils de »
**Sidi** : homme saint
**Tajine barbouk** : plat mijoté sucré-salé aux prunes et au mouton
**Tifinagh** : écriture berbère proche du bas-énochéen
**Wali salih** : homme saint

# Critias et les Étoiles

## HISTOIRE D'ÉTOILES

Gardien de l'équilibre cosmique, Zubenel-Genubi décida de tuer celui qui aurait dû devenir l'Étoile du Serpentaire, Albarach, afin que celui-ci ne puisse révéler une nouvelle Voie occulte au monde : la Voie des Atlantéides.

## L'ORIGINE DES ÉTOILES

Au cœur du continent atlante, sa capitale, Atlantys, brillait de mille lumières. Elle était le cœur des recherches sur le Ka-Soleil et des intrigues antédiluviennes qui agitaient les Kaïm obnubilés par le Sentier d'Or.

Atlantys fut construite autour d'un objet étrange en forme de pyramide, la Pierre Angulaire. Celle-ci était la gardienne des Plans subtils nés des rêves des premiers hommes. Cette pierre de lumière permit l'apparition d'habitants dans ces mondes invisibles, les Chimères.

La première d'entre elles connut un destin bien étrange. Répondant à un cri, elle fut arrachée pendant un instant à son Plan subtil d'origine pour s'incarner dans le corps d'une femme vivant en Atlantys, He-Ba — qui signifie « la vivante » ou « qui créé la vie » en Énochéen —, qui était en train d'accoucher de ses douze enfants.

La Chimère, par curiosité, étudia les personnalités de ces nouveau-nés. Trouvant que chacun d'eux incarnait des principes fondamentaux, elle engendra un treizième enfant, synthèse des douze premiers. He-Ba lui donna le nom d'Albarach, et il fut représenté dans l'inconscient de l'humanité sous la forme d'un Ourobouros, le serpent qui se mord la queue. Douze des treize enfants d'He-Ba devinrent des Étoiles.

Les Étoiles sont les rares Ar-Kaïm nés avant la Révélation, qui vivent dans leur propre Akasha. Chacune d'entre elles est liée à un signe du Zodiaque et est Orpheline du Monde (*cf. Les Bohémiens*, p. 106). Elles ont de ce fait plus de facilité à traverser leur Astral intérieur. Après s'être sacrifiées en refusant l'Épiphanie, elles ont décidé de guider les « jeunes Ar-Kaïm » vers leur aboutissement en leur imposant une série d'épreuves.

En 2003, la treizième Étoile liée au Serpentaire n'existe pas encore. Albarach aurait dû être cette Étoile depuis les origines, mais un terrible complot entraîna sa mort… à chaque fois qu'une occasion de « sublimation » se présenta.

La mère des futures Étoiles éduqua ses enfants au cœur d'Atlantys, essayant de les protéger de l'influence néfaste des Kaïm. Albarach fut tout au long de son enfance atlante rejeté par ses frères pour sa différence. Cette animosité poussa la future Étoile à s'éloigner des siens et à vivre parmi les hommes. Ce sont ces rencontres qui réveillèrent en lui un don offert par la première Chimère.

## LES PRÉMICES ATLANTÉIDES

Le charisme d'Albarach lui permit de se constituer un groupe de fidèles admirateurs, humains et Kaïm. Organisant secrètement des assemblées dans les souterrains d'Atlantys, il devint une légende, un insoumis luttant contre la dictature des Archontes de l'Aube — les dirigeants d'Atlantys. Il pensait que « les hommes et les Kaïm sont faits pour vivre dans l'harmonie », et non dans un paradis contrôlé par des puissants omnipotents. Il disait que « le véritable Atlante est celui qui est prêt à accepter les autres dans leur différence pour progresser dans une voie commune ou personnelle. » Il contestait par-dessus toute la croyance en une supériorité magique des Kaïm. En cela, ceux qui croyaient en Prométhée le comprenaient et venaient écouter en secret ses discours enflammés et violents.

En grandissant, Albarach développa plus qu'un discours, il développa une Voie occulte qui prenait comme base un serment-Ka aussi fort que celui qui unissait les ArKaNa : l'alliance des Ka ou Ka-Teth, en énochéen. Il l'enseigna à ses fidèles qui se lièrent entre eux. Pour symboliser cette union, un objet fut choisi, chaque alliance ayant le sien. Avec l'expansion de la pratique du Ka-Teth, Albarach tissait dans le cœur des hommes un rejet de l'Atlantide telle qu'ils la voyaient, corrompue par les Archontes de l'Aube.

Au cours des années, sept alliances furent constituées, regroupant des frères partageant un idéal. Elles développèrent le savoir enseigné, toujours en secret, par Albarach. Des pouvoirs insoupçonnés naquirent de ces serments-Ka, permettant aux frères de communiquer entre eux télépathiquement, de soulever des rochers alors que la réunion de tous leurs efforts ne l'aurait jamais permis avant, de partager leurs blessures pour éviter la mort de l'un d'eux, etc.

En parallèle, l'objet qui liait les frères entre eux gagnait une certaine conscience au fur et à mesure de la progression et de la maîtrise de cette Voie. En effet, l'objet au cœur du Ka-Teth conservait en son sein un esprit, mélange des Ka de la fraternité, que l'on nommait Atlantéide. Chaque alliance avait la sienne, qu'elle chérissait comme sa propre mère.

Les Ka-Teth pouvaient alors être considérés comme accomplis. Mais le temps de la jalousie et de la décadence était proche. Ce savoir si précieux ne devait pas survivre à la Chute.

## Le fratricide **stellaire**

L'émergence de la Voie des Atlantéides fut surveillée de près par Zubenel-Genubi, l'un des frères d'Albarach. Incarnation future de l'Étoile de la Balance, Zubenel-Genubi représente la justice et l'équilibre cosmique. La naissance de cette Voie fraternelle était pour lui un risque trop grand pour l'avenir de la Terre. L'alliance entre l'homme et les Kaïm n'aboutirait qu'à des guerres incessantes et meurtrières. Il devait à tout prix empêcher l'émergence de la Voie des Atlantéides, en tuant son frère.

Lors d'une réunion où Albarach souhaitait annoncer aux autres Étoiles l'existence de la Voie des Atlantéides, Zubenel-Genubi assassina son frère sous les yeux complices des onze autres. Ce meurtre ne fut jamais réellement élucidé, la Chute effaçant des mémoires cette terrible tragédie. Au cours des âges, jusqu'à nos jours, les Étoiles opposées à la Voie des Atlantéides n'ont eu de cesse d'essayer de tuer la descendance de leur frère afin d'empêcher son éventuel retour sur Terre. Par un étrange concours de circonstances, les Étoiles qui étaient pourtant favorables à l'entreprise d'Albarach se trouvèrent à participer à ce complot contre leur gré. Quant à l'Étoile de la Balance, estimant qu'elle en avait fait suffisamment en assassinant son frère pour conserver l'équilibre cosmique, elle se tint à l'écart de l'Histoire invisible.

## La **dispersion**

La mort d'Albarach poussa les sept Ka-Teth à fuir Atlantys et son continent maudit. Ces sept peuples s'éparpillèrent sur la Terre vers des terres hospitalières, à la recherche de paix et d'harmonie. On peut citer, par exemple, les Basques, les Berbères, les Crétois et les Guanches. Ils furent connus bien plus tard sous le nom de peuples vestiges. En effet, la tradition secrète de la Voie des Atlantéides conséquent dispersée, perdue dans le cœur des Alliances.

Certains Kaïm avaient également suivi les traces de ces peuples vestiges et les avaient accompagnés dans leur fuite de l'Atlantide. Hermès et Antée suivirent le peuple berbère, l'un des sept peuples vestiges, au nord de l'Afrique. Ils s'installèrent dans la région de l'Atlas où ils purent à nouveau vivre en paix, Astérope l'Atlantéide veillant sur eux.

Certains rituels ont été conservés, mais les siècles en ont fait perdre leur sens et leur symbolique. De nos jours, rares sont ceux à connaître encore les secrets de la Voie des Atlantéides. Seul le retour de l'Étoile du Serpentaire permettrait enfin de retrouver le savoir perdu. Il est temps qu'un nouveau Ka-Teth se forme pour suivre à nouveau le chemin de l'Étoile…

# Le **Ka-Teth**

Il constitue une troisième forme de serment-Ka (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 19) avec le Contrat et le Pacte. Ce serment est un préalable indispensable à la Voie des Atlantéides, un rite nécessaire à l'union d'Immortels, d'humains et/ou de Bohémiens. Seules la mort ou la folie peuvent permettre de briser ce lien. L'alliance est un engagement fraternel si fort que ses membres, les alliés, le voient comme une base indispensable pour atteindre l'Agartha.

## **Procédé**

À la différence du Pacte, les Alliés n'ont pas besoin d'avoir un Ka en commun, il leur suffit de vouloir lier leur essence à celles des autres. Ainsi, les races d'Immortels peuvent s'allier entre elles mais également avec des Bohémiens et des humains. Pour cela, les participants doivent exécuter un rituel, dit de Sublimation.

Ce rituel était déjà connu par les peuples vestiges en Atlantide. Les membres du Ka-Teth se placent en cercle et se tiennent par la main. Au centre du cercle est placé un objet proche de la symbolique de la fraternité : une épée, un anneau, etc. (*cf.* La Voie des Atlantéides). Cet objet se lie à l'alliance, comme une Stase à un Immortel. Il est au centre des relations de la fraternité.

Chaque participant doit réussir un test de Ka dominant Assez Difficile modifié par Rituels. En cas de Réussite, il commence à percevoir les souvenirs des autres alliés. En cas d'Échec de l'un des participants, celui-ci peut tenter le test une deuxième fois. Pour cela, les alliés doivent sacrifier une « puce » de Ka dominant. Ce test peut être tenté un nombre de fois illimité.

Les alliés gagnent ensuite la Compétence occulte « Soma » au niveau A (*cf.* La Voie des Atlantéides). La « Stase » créée est Pas Initiée en Ka-Soleil et gagne une première « puce » de ce Ka.

Le plus souvent, les alliés aiment se tatouer ou porter sur eux le symbole de leur fraternité. Ainsi ils expriment leur alliance de manière concrète et personnelle. Selon le nombre de participants à l'alliance, le symbole varie, d'un simple trait d'union jusqu'à des signes très complexes comme le sceau de Salomon ou la pyramide heptagonale. Ce symbole n'est pas immuable, puisqu'il est possible qu'un des alliés quitte l'alliance ou qu'un nouvel allié soit accueilli dans le Ka-Teth.

- **Lorsqu'un allié meurt ou décide de quitter la fraternité,** l'alliance voit son symbole changer. Chaque allié perd une « puce » de Ka dominant. De plus, tous doivent reproduire le rituel de Sublimation afin de forger une nouvelle alliance.

Si l'allié a décidé de quitter volontairement l'Alliance, il gagne un niveau de Khaïba et teste immédiatement cette Caractéristique si c'est un Nephilim ou un Ar-Kaïm. Un Selenim perd toutes les « puces » de sa Réserve et tombe en Entropie. Les humains deviennent tout simplement fous. Les Bohémiens, quant à eux, gagnent dix « puces » d'Impur (*cf. Les Bohémiens*, p. 59). De plus, celui qui brise l'alliance perd tous ses niveaux de Compétences occultes dans la Voie des Atlantéides.

- **Pour introduire un nouvel allié,** plusieurs conditions doivent être remplies. Tout d'abord, il est nécessaire que tous les membres de l'alliance acceptent le nouveau frère et la modification du symbole de la fraternité. En effet, l'arrivée d'un nouvel allié peut être ressentie comme un viol ou une trahison.

Ensuite, l'accord des membres ne suffisant pas, il est nécessaire que l'Atlantéide du Ka-Teth l'accepte également. Pour la convaincre, il suffit pour le nouvel allié de réussir le rituel de Sublimation. La difficulté de s'introduire dans une alliance déjà constituée provient de l'avancement de celle-ci dans la Voie des Atlantéides. En effet, l'alliance a atteint un certain niveau dans cette Voie occulte. Le nouvel allié ne peut en bénéficier gratuitement. Il est donc obligé de dépenser le nombre de PdA nécessaires pour atteindre le niveau de l'alliance dans cette Voie occulte. Ainsi, plus l'alliance a progressé dans la Voie des Atlantéides, plus le nouvel allié a à dépenser un nombre important de PdA. Ceci s'explique par le lien très fort qui s'est tissé entre les différents alliés. Enfin, le symbole de la fraternité doit être modifié afin de correspondre au nombre d'alliés.

## La Stase **Ka-Teth**

La Stase fait partie du Ka-Teth. Elle est la clef et le symbole de la fraternité. Sa fonction, par certains côtés, ressemble à celle d'une Stase d'Immortel. Il est en effet possible de puiser des « puces » de Ka pour aider au lancement d'un Sort. En revanche, sa destruction n'entraîne pas la dissolution de tous les alliés, mais seulement celle de l'Atlantéide. De plus, tous perdent toutes les Compétences occultes qu'ils possédaient dans la Voie des Atlantéides.

- **Pour recharger la Stase,** il n'est pas possible de la placer dans un Plexus ou un Nexus. Seuls les Ka du Ka-Teth peuvent l'enrichir. Attention ! Pour passer un seuil en Initié, il est nécessaire de dépenser des PdA (*cf.* L'expérience de l'alliance).

Comme les Ar-Kaïm, la Stase du Ka-Teth est soumise aux règles de l'Instabilité (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 238). Ainsi, en cas de Maladresse lors d'un Rituel atlantéide, le MJ doit tester l'Instabilité de la Stase — en réalité de l'Atlantéide.

L'allié choisi pour porter la Stase est nommé le héraut. Ce rôle très important donne un certain avantage. Le contact physique avec la Stase commune permet de lancer des Sorts — de n'importe quelle Science occulte — s'y trouvant. Il suffit tout simplement de frotter la Stase et de réussir le Rituel atlantéide Échange de Sorts.

En contrepartie, le héraut a la lourde charge de la protéger. Sa destruction ou sa transformation en Homoncule serait désastreuse pour l'alliance. Dans ce dernier cas, c'est l'Atlantéide qui est « homonculisée ». Seuls les Arcanes mineurs ayant réussi à le faire sur des Ar-Kaïm peuvent espérer y arriver avec une Stase d'alliance (*cf. Les Arcanes mineurs*, p. 203).

## L'**Atlantéide**

L'Atlantéide naît de la pratique de la Voie occulte qui porte son nom. Plus l'alliance progresse dans cette Voie, plus elle progressera dans ses Ka et développera une conscience. L'Atlantéide synthétise tous les aspects des différents membres du Ka-Teth. Elle est le Ka-Teth.

Comme les Ar-Kaïm, elle est composée de deux à huit Ka. Elle gagne sa première « puce » de Ka-Soleil lors du rituel de Sublimation qui lui donne naissance. L'Atlantéide possède uniquement les Ka qui composent l'intégrité des alliés. Pour la faire progresser, les alliés peuvent lui sacrifier des « puces » de Ka — Ka dominant pour les Nephilim, Ka présents dans le Cœur pour les Ar-Kaïm, KLN pour les Selenim, Ka-Soleil pour les humains et les Bohémiens. En revanche, pour passer un seuil, ils doivent dépenser des PdA, soit les leurs, soit ceux de l'alliance.

L'aspect de l'Atlantéide dépend de ceux des alliés, du symbole de la fraternité et du niveau atteint dans la Voie occulte. Ainsi, l'Atlantéide a une forme humanoïde définie par le MJ lors de sa première apparition — féminine ou masculine. Ensuite, les Métamorphes, l'Imago, la Maison, la Kumpania et le visage, selon les cas, se mélangent pour donner un nouvel aspect, celui de l'Atlantéide — aux joueurs de le définir. Par conséquent, plus il y a d'alliés dans le Ka-Teth, plus l'Atlantéide a un aspect complexe et changeant. Enfin, la progression dans la Voie des Atlantéides modifie également son aspect et lui procure une intelligence.

- **À Soma,** l'Atlantéide prend corps. Elle découvre ses sens. Pour la faire apparaître, il suffit que le porteur frotte la Stase. Elle apparaît à quelques mètres du sol, flottant dans l'air. Sa taille n'excède pas une trentaine de centimètres. À ce niveau de Compétence occulte, elle n'a pas accès au langage. L'Atlantéide n'a pas de bouche et ne peut pas donc pas communiquer avec les alliés.

- À Noûs, l'Atlantéide acquiert l'intelligence. Il lui est enfin possible de parler, de donner des conseils et de faire part de ses connaissances. Son savoir est représenté par les Compétences et Traditions qu'elle a acquises lors d'un Coup d'Éclat lors de l'utilisation d'un Rituel atlantéide de Noûs. À ce niveau, elle a taille humaine.

- À Psukhè, il lui est possible de ressentir des sentiments très forts, proches de l'amitié, voire de l'amour. L'Atlantéide dépasse les trois mètres de haut. Pour repérer une Atlantéide hors de sa Stase, il faut réussir un test d'Initié Peu Difficile modifié par Vigilance. Un membre de son Ka-Teth la voit automatiquement.

**Attention !** L'Atlantéide peut gagner du Khaïba comme un Nephilim ou un Ar-Kaïm. En cas de Maladresse, elle gagne, en plus du test dans la table des Maladresses *(cf.* La Voie des Atlantéides*)*, une « puce » de Khaïba. De plus, quand l'Atlantéide reste en dehors de sa Stase pendant plus d'une heure, elle gagne également une « puce » de Khaïba.

À chaque fois qu'elle gagne une « puce », le héraut doit tester le Khaïba de l'Atlantéide. En respect des règles sur le Khaïba (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 152), une Maladresse lors de ce test engendre le début de la dégénérescence de l'Atlantéide, devenant Khaïba. L'Atlantéide se fossilise dans la Stase, l'empêchant d'en sortir. De plus, les Rituels atlantéides subissent l'influence néfaste du Khaïba, ce qui oblige le Héraut à tester la table des Maladresses à chaque utilisation d'un Rituel.

À cela s'ajoutent des manifestations climatiques et magiques très violentes localisées autour de la Stase. Pour développer ces manifestations, inspirez-vous des tables situées dans *Le Codex des Nephilim*, pages 38 et 39.

## L'EXPÉRIENCE DE **L'ALLIANCE**

L'alliance progresse dans la Voie des Atlantéides comme la Voie occulte de prédilection du personnage (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 260). Les alliés doivent dépenser leurs PdA ou ceux de l'alliance pour progresser dans les Compétences occultes de leur Voie. Pour calculer le nombre de PdA à dépenser, il suffit de multiplier le nombre nécessaire par le nombre de membres dans la fraternité.

**Exemple :** *l'alliance composée de sept membres désire passer d'Apprenti à Compagnon en Soma. Ils doivent donc dépenser 4 x 7 = 28 PdA.*

L'Atlantéide progresse également en Initiation et dans ses connaissances. Ses Ka peuvent augmenter suite à un sacrifice de Ka par les alliés. Toutefois, pour passer un seuil, il est nécessaire de dépenser le nombre de PdA en respect des règles de l'expérience développées dans *Le Livre du Meneur de Jeu*, multiplié par le nombre d'alliés.

**Exemple :** *l'Atlantéide Astérope est Peu Initiée en Ka-Soleil avec 10 « puces ». L'Alliance composée de quatre alliés souhaite la faire passer à Assez Initiée. Ces derniers doivent pour cela dépenser 4 x 4 = 16 PdA.*

Une fois que l'Atlantéide a atteint le niveau Initié dans tous ses Ka, elle est libérée de la Stase commune. L'Atlantéide peut également acquérir des Compétences, des Traditions et des Sorts. En effet, chaque fois qu'un Rituel atlantéide basé sur une Compétence, une Tradition ou un Sort est réussi grâce à un Coup d'éclat, celle-ci l'acquiert gratuitement. De plus, il n'est pas possible de la faire progresser dans ces domaines par un autre moyen.

**Exemple :** *l'alliance réussit à lancer le rituel de transfert de la Compétence « Connaissances (Histoire) » grâce à un Coup d'éclat. L'Atlantéide gagne donc cette Compétence au niveau A. Au prochain Coup d'éclat dans le transfert de la même Compétence, elle augmentera d'un niveau.*

## HISTOIRE *DU CRITIAS*

Le *Critias* est un manuscrit perdu qui fut écrit par Platon.

### RECHERCHE **ÉSOTÉRIQUE**

*Pour chaque paragraphe de l'histoire du manuscrit est indiqué un niveau de Compétence ou de Tradition et une Difficulté. Cette notation permet de gérer les éventuelles recherches historiques et ésotériques des personnages. Ainsi, si l'un d'eux possède la Compétence ou la Tradition au niveau approprié, le MJ doit lui révéler l'histoire, qu'elle soit visible ou invisible, de cette période. Les informations sur le manuscrit perdu proprement dites ne sont pas accessibles par l'intermédiaire d'une Compétence ou d'une Tradition. Il est nécessaire d'entamer des recherches en bibliothèque ou en herméthèque pour les obtenir.*
*Si un joueur souhaite que son personnage fasse des recherches sur le manuscrit ou la période — dans le cas où il ne posséderait pas la Compétence au niveau approprié —, la Difficulté du test d'Intelligent modifié par Recherche d'informations est indiquée pour chaque paragraphe.*

*ATTENTION ! Il n'est pas possible de découvrir la vérité sur le contenu du manuscrit perdu par cette méthode, sauf dans deux cas…*
*• avoir connu Platon lui-même et vécu avec lui vers la fin de sa vie ;*
*• ou jouer ce scénario !*

# L'Atlantide de **Platon**

**Connaissances (Histoire)** à A.
**Recherche d'informations :** Peu Difficile.

Platon (428-347 avant J.-C.) fut le premier à parler de l'Atlantide dans deux dialogues : le *Timée* et le *Critias*. Il situe la fin tragique de l'Atlantide dans les années 9500 avant J.-C.

L'Atlantide est située « devant ce détroit que vous appelez les colonnes d'Héraclès... » Critias, dont Platon retranscrit les propos, assure tenir l'information de Solon, sage et poète, à qui elle aurait été transmise par un prêtre égyptien de Saïs, le premier dépositaire d'une histoire millénaire.

Volontairement ou non, le philosophe brouille les pistes au point que nul ne sait plus où retrouver l'Atlantide : au nord de l'Afrique, aux abords de ce qui saura appelé plus tard les Amériques, près du cercle polaire ou, plus simplement, dans le bassin méditerranéen. Outre la position du continent perdu, Platon aurait semble-t-il caché des secrets entre les lignes de son œuvre. Néanmoins, le manuscrit retrouvé du *Critias* n'est que partiel. Les historiens pensent que l'auteur n'a jamais eu le temps de le terminer, ayant commencé son écriture à un âge très avancé. En revanche, des ésotéristes suggèrent que Platon a préféré ne jamais divulguer la fin de son *Critias* de peur de trop en révéler.

L'œuvre se finit donc sur ces mots : « Alors le dieu des dieux, Zeus, qui règne suivant les lois et qui peut discerner ces sortes de choses, s'apercevant du malheureux état d'une race qui avait été vertueuse, résolut de les châtier pour les rendre plus modérés et plus sages. À cet effet, il réunit tous les dieux dans leur demeure, la plus précieuse, celle qui, située au centre de tout l'univers, voit tout ce qui participe à la génération, et, les ayant rassemblés, il leur dit :... »

## FICHE D'UN ATLANTÉIDE

**NOM :** .....

**ÂGE :** .....

**LIGNE :** ..... **Initiée**

**SES KA** .....

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Ka-Soleil | | Initié | Air | | Initié |
| Orich. | | Initié | Eau | | Initié |
| Terre | | Initié | Lune | | Initié |
| Feu | | Initié | KLN | | Initié |

**ASPECT :** .....

ENKHAÏ**BATÉ**

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

**NOM :** .....

**INITIATION :** .....

**ASPECT :** .....

**VOIE (S) OCCULTE (S) :** .....

**COMPÉTENCES APPRISES :** .....

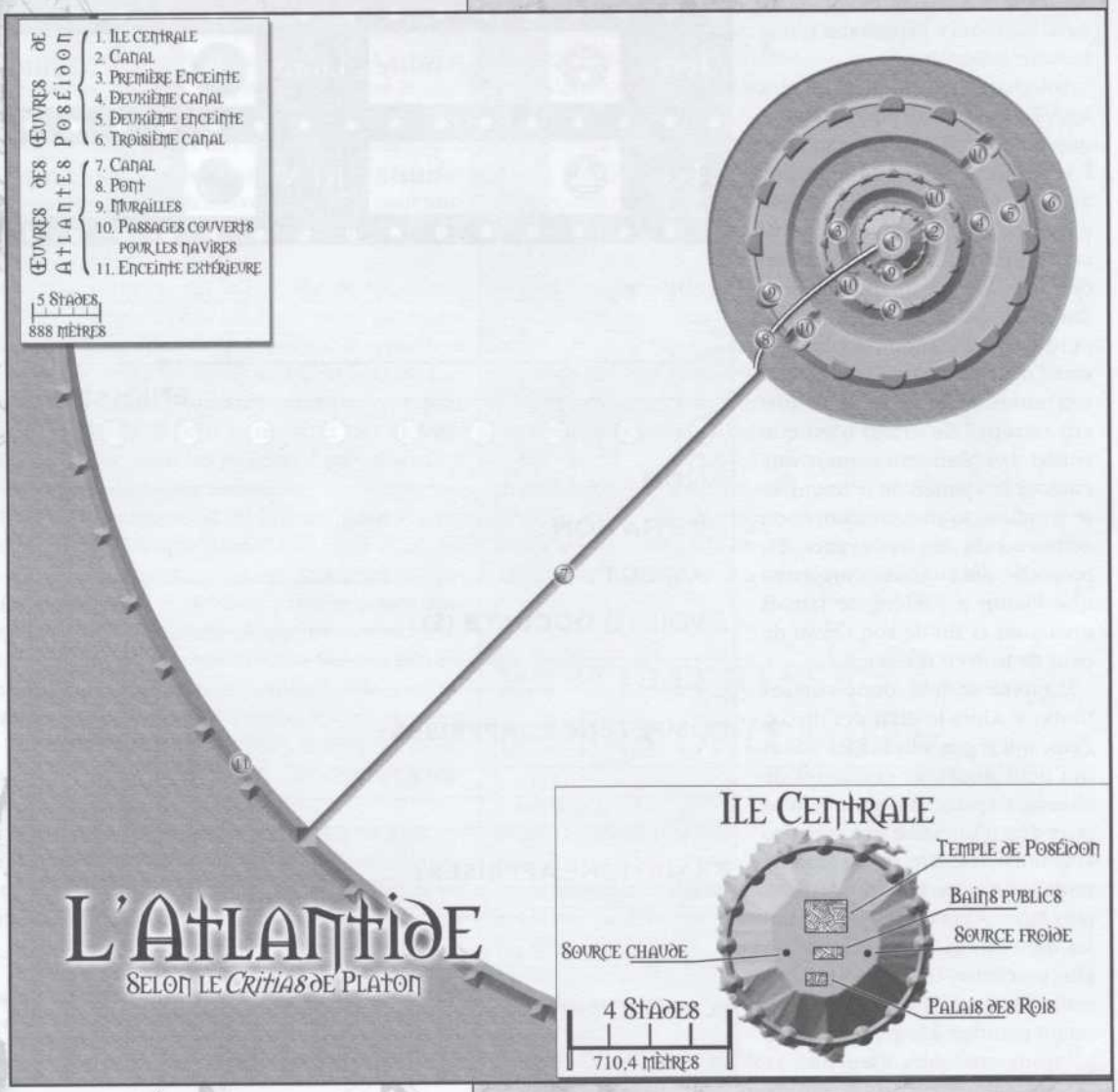
**TRADITIONS APPRISES :** .....

**SORTS APPRIS :** .....

## ATHÈNES, GRÈCE, V-IVe SIÈCLES AVANT J.-C.

**Histoire invisible (Hermétisme) à C.**
**Recherche d'informations : Difficile.**

Très jeune, Platon est initié aux Mystères d'Éleusis. Il est guidé par le cousin de sa mère, Critias. Mais celui-ci commence à s'éloigner des Mystes et lui parle de secrets concernant l'Atlantide. En 404, c'est la rupture. Pour contrecarrer les projets des Mystes, Critias instaure la dictature des Trente (*cf.* La dictature des Trente). Il veut raser Éleusis et ses Mystères. Mais les Mystes parviennent à le faire assassiner à Munychie dans la guerre civile qui met fin au règne des Trente, notamment grâce à l'action du héraut des Mystes, Cléocritos, et du démocrate Thrasybule — à ne pas confondre avec le tyran de Milet, qui était un Synarque (*cf. Les Arcanes mineurs*, p. 124). Platon s'est désolidarisé de Critias et du régime des Trente. Pourtant, hanté par ce mythe de l'Atlantide, il pose des questions aux autres initiés. En vain. On ne lui répond pas et il ne recueille qu'une méfiance de plus en plus prégnante. Dans le même temps, il commence à mettre la main sur les écrits de Critias qui avait produit des poèmes et des tragédies. L'un de ses manuscrits porte sur l'Atlantide. Toute sa vie, Platon hésitera à publier ce traité. Ce n'est qu'avec la vieillesse, jugeant qu'il n'a plus rien à perdre, qu'il se lance dans la rédaction du *Timée* et du *Critias*, deux dialogues traitant de l'Atlantide. À cette époque, il y a bien longtemps qu'il a cessé toute relation avec les Mystères d'Éleusis. Mais ces derniers ne l'ont pas oublié pour autant. Se sachant surveillé, Platon décide de faire exécuter une copie du *Critias*, son dialogue le plus précis et le plus complet. Il envoie son esclave le plus fidèle cacher cette copie



(Manuscrit S) sur l'île de Santorin qu'il soupçonne être un relief de l'ancienne Atlantide. Bien lui en prend car les Mystes s'emparent de l'original (Manuscrit A) et en censurent une bonne moitié qu'ils conservent par-devers eux. Ils sont sans doute pour quelque chose dans la mort de Platon, certes très vieux, dans l'Académie, en 347.

## LA DICTATURE DES **TRENTE**

**Connaissance (Histoire) à C.**
**Recherche d'informations : Peu Difficile.**

*Au cours de la guerre du Péloponnèse, une expédition athénienne tenta à plusieurs reprises d'anéantir Syracuse et d'investir la Sicile. Naturellement, ces entreprises provoquèrent l'intervention spartiate. Après avoir plusieurs fois frôlé le succès, l'expédition athénienne se termina tragiquement par le désastre d'Axinaros en 413 avant l'Incident Jésus.*
*La responsabilité de cette défaite fut rejetée sur le dêmos, et le parti oligarchique, qui s'était déjà renforcé au cours d'une longue période de crise, prit le dessus ; la terreur s'instaura lors d'un coup d'état le 7 juin 411. Après la défaite définitive d'Athènes, le général Lysandre commença, en avril 404, à faire démanteler par ses troupes les Longs Murs, symbole de la puissance athénienne, qui joignaient Athènes à son port. Forts de l'appui lacédémonien, les oligarques imposèrent le gouvernement des « Trente Oligarques », composé de trente magistrats et dirigé par Critias. Ce fut seulement en octobre 403 que les démocrates, qui s'étaient retranchés au Pirée, rentrèrent dans la ville et y rétablirent la démocratie après de durs combats, dont la célèbre victoire de Cyzique remportée par le démocrate Thrasybule.*

## URDAX, PAYS BASQUE, XI^e SIÈCLE

**Histoire invisible (Guerres secrètes) à A.**
**Recherche d'informations :** Assez Difficile.

Le manuscrit disparaît pendant plusieurs siècles. Des recoupements indiquent qu'un autre manuscrit aurait réapparu dans un monastère du Pays basque au XI^e siècle. Les spécialistes le nomment Manuscrit B. Cette réapparition n'est pas un hasard. Elle coïncide avec une tentative d'incarnation de l'Étoile du Serpentaire, incarnation empêchée *in extremis* par l'Étoile du Taureau en 1003. Les moines du monastère basque recopient le texte en y apportant de nouvelles déformations et donnent naissance à une nouvelle tradition manuscrite, celle des Manuscrits M et A.

## ATLAS, MAROC, XI-XXI^e SIÈCLES

**Histoire invisible (Guerres secrètes ou Nouveaux Mondes ou Révélation) à C.**
**Recherche d'informations :** Difficile.

Avec l'invasion arabe, le monastère est pillé et le manuscrit part pour le mont Atlas et le pays berbère. Au cours de guerres entre tribus berbères, le manuscrit tombe entre les mains des *Ta'rifit*, des Berbères vivant dans le nord du Maroc. Il est maintenant conservé précieusement par ces Berbères qui, par crainte d'être volés, l'ont mémorisé pour le détruire ensuite.

La tradition orale de ce manuscrit peut être découverte par les joueurs lors de l'Acte II de ce scénario.

## MÉTÉORES, GRÈCE, XX^e SIÈCLE

**Histoire invisible (Révélation) à M.**
**Recherche d'informations :** Peu Difficile.

Avec l'approche du nouveau millénaire, les factions prennent leurs positions. On retrouve le Manuscrit Aç dans un autre monastère des Météores. On ne sait comment il est arrivé là. La copie a sans doute erré longtemps de monastère en monastère sans que personne n'ait pu l'identifier ou l'attribuer à Platon. Il a été considéré comme un faux et personne n'y a porté attention. Mais les Mystes veillent. Ils volent ce nouveau manuscrit ; depuis qu'ils ont perdu le Manuscrit A, c'est leur seule trace de l'Atlantide.

Cette version du Critias est découverte par Nikos Traez lors de son voyage aux Açores.

# Les Factions

Cet article permettra aux MJ désireux d'exploiter les règles de gestion des *Arcanes mineurs*, de mettre en scène les acteurs de cette intrigue sans avoir recours à des décisions arbitraires. Ceux qui préfèrent avoir le contrôle total de leur mise en scène peuvent considérer ces éléments comme de simples indications.

## LES NOUVEAUX APÔTRES DU **CHRIST**

Cette faction est un développement des Alliés « Les Nouveaux Apôtres du Christ » et « Les Vigies des Révélés » évoqués dans *Le Codex des Ar-Kaïm* aux pages 61-62. La lecture de ce dernier n'est pas nécessaire pour jouer ce scénario.

### HISTOIRE

À l'origine, les Vigies des Révélés étaient des groupes Nephilim qui remarquèrent l'apparition des Ar-Kaïm avant tout autre acteur du monde occulte. Formés au moment du Grand Réveil (1900), ces groupes se sont longtemps cantonnés dans l'observation neutre des « naissances » d'Ar-Kaïm. Ils avaient compris l'importance qu'allaient prendre les Révélés dans les années à venir.

Pourtant, même si la précipitation des événements les a forcés à sortir de l'ombre de leurs facultés magiques, ils se contentent à présent de faire du *lobbying* auprès des différents acteurs occultes pour faire valoir la place et le rôle des Ar-Kaïm. En outre, leurs actions sont locales.

Certains ont quitté les Vigies des Révélés en 1996 pour former leur propre fraternité : les Nouveaux Apôtres du Christ. Ces Nephilim dissidents étaient affectés à des recherches concernant un lien possible entre les Ar-Kaïm et la Kabbale. Ils ont développé l'idée que cette Science occulte pouvait répondre aux questions que leurs frères pouvaient se poser sur les Révélés. Selon eux, les Ar-Kaïm d'une même Maison descendent tous d'une même mère qui aurait vécu sur l'Atlantide : He-Ba. Cette femme aurait eu treize enfants, chacun étant à l'origine d'une Maison astrologique. D'autre part, ils jugent, à tort, que Jésus était un Serpentaire, que les apôtres appartenaient aux autres Maisons et que la Cène fut le théâtre d'échanges cruciaux entre ces Immortels.

Les Nouveaux Apôtres du Christ recherchent donc les « Invocations des douze apôtres » et celle de Jésus pour découvrir les révélations qu'il dut faire à ses frères de Cœur.

## RÉSUMÉ DES **MANUSCRITS**

**MANUSCRIT A**

**Athènes.**
*Perdu ; c'est l'original volé par les Mystes à Platon*

**MANUSCRIT S**

**Santorin.**
*Copie du IVe siècle effectuée par Platon. C'est une copie sur tablette, extrêmement bien conservée. Hélas, la qualité du texte est très mauvaise : tout cela a été écrit en hâte par un esclave sous l'ordre de Platon, les fautes de grec sont nombreuses, au point que certains passages du manuscrit sont incompréhensibles, même des plus grands spécialistes qui en sont réduits à des spéculations plus ineptes les unes que les autres. Au début du scénario, le manuscrit se trouve toujours sur l'île de Santorin. Des protominoens soupçonnent sa présence sur place et ils font tout pour que personne ne le retrouve.*

**MANUSCRIT B**

**Pays basque.**
*Perdu ; ancêtre hypothétique des Manuscrits M et Aç.*

**MANUSCRIT M**

**Maroc.**
*Aux « mains » de la tribu berbère des Ta'rifit. D'assez bonne qualité, il est cependant censuré par les moines qui en ont enlevé les passages les plus blasphématoires.*

**MANUSCRIT AÇ**

**Açores.**
*Manuscrit très mutilé et très corrigé, qui ne subsiste plus que sous forme fragmentaire. C'est celui qui arrive entre les mains de Traez lors de ses vacances aux Açores. Les Mystes, qui n'ont rien pu en faire, se débrouillent pour le faire trouver par un touriste, en l'occurrence Nikos Traez.*
*Traez connaît la version profane de toute cette tradition manuscrite. Si on l'interroge, il pourra donner toutes ces informations sur un ton docte et suffisant, en employant la terminologie des spécialistes.*

## LES NOUVEAUX APÔTRES DU **CHRIST**

**Faction Compagnon.**

**Ressources**
*Troupes : une dizaine d'hommes de main Compagnons fournis par Alfred Bower (voir plus bas).*
*Équipements magiques : différents artefacts contenant des Invocations.*

**Caractéristiques**
*Savante, Peu Fortunée et Assez Sociable.*
- *Deux Contacts : un membre des Vigies des Révélés qui les renseigne sur les progrès des siens et Engy, un Ar-Kaïm du Serpentaire qui leur donne des tuyaux sur la vie occulte de Paris.*
- *Un Allié : Alfred Bower — le directeur d'une entreprise de sécurité possédant des succursales dans de nombreuses capitales, qui assure la protection de personnalités et leur fournit des hommes entraînés et du matériel, si besoin.*

**Missions**
- *Trouver les invocations des Ar-Kaïm*

Prérequis : Savant.
Coût : quatre « puces » de Savant.
Difficulté : Très Difficile.
Durée : un an.
Chef de mission : dépend de l'Invocation recherchée.
Ressources humaines affectées : variables.
Compétence : Rituels.
Bénéfice : la Faction acquiert un nouveau focus qui permet d'invoquer dans des conditions particulières un Ar-Kaïm d'une Maison précise.

## Personnages

Treize Kabbalistes quittèrent les Vigies des Révélés pour former les Nouveaux Apôtres du Christ. Chacun d'entre eux se spécialisa dans l'étude d'une Maison. Ces Nephilim se rebaptisèrent en fonction de leur domaine d'étude. Voici leurs noms (et leur spécialité) : Krius (Bélier), Taurus (Taureau), Didymus (Gémeaux), Karkinus (Cancer), Leonus (Lion), Parthenus (Vierge), Zygus (Balance), Skorpius (Scorpion), Toxotus (Sagittaire), Aigokerus (Capricorne), Hydrokhoüs (Verseau), Ikhthus (Poissons) et Ophidius (Serpentaire).

Les Nouveaux Apôtres du Christ sont des Kabbalistes émérites qui aspirent à mener leurs recherches en paix. C'est pourquoi la plupart ont choisi des simulacres intégrés à la vie profane : directeurs de magasin, hommes d'affaires, chefs d'entreprise… Cela leur permet de financer leur organisation et de payer des mercenaires pour leurs basses œuvres.

Les Nouveaux Apôtres du Christ ont une très haute idée de leur mission. Ils se considèrent comme les aristocrates de la Kabbale. Ils n'en sont pas pour autant méprisants, ni hautains. Leur « noblesse » induit une politesse bienveillante à l'égard de leurs frères. Leur attitude très respectueuse, voire déférente, tranche souvent avec le comportement irrespectueux des Ar-Kaïm qui les considèrent comme des vieux fous séniles.



## LES NOUVEAUX APÔTRES DU **CHRIST**

*Note : Ikhthus et Ophidius sont détaillés plus loin dans le cours du scénario.*

Métamorphe : en fonction du Ka de leur signe de spécialité.
Métamorphoses : Assez Occultées.
Ka : les Nouveaux Apôtres du Christ sont tous Initiés dans leur Ka dominant.
Kabbale : ils sont tous au moins Maîtres dans les deux premiers Cercles.
Magie : variable. Ils ne vont pas au-delà du premier Cercle.
Alchimie : variable. Ils ne vont pas au-delà du premier Cercle.
Simulacres :
Sexe : variable.
Âge : entre 40 et 50 ans.
Au moins Assez Fortunés — ils possèdent tous un établissement de luxe à Paris, New York ou Singapour —, au moins Assez Savants — ils sont bien intégrés dans le monde —, au moins Assez Sociables — ils sont bien entourés.
Caractéristiques : variables. En général, ils ne sont pas très physiques.
Ka-Soleil : variable.
Compétences : ils sont bien intégrés dans la vie de tous les jours.
Traditions : Sciences occultes (Kabbale et Talents) M et Histoire invisible (Révélation) M.

Derrière cette apparence tranquille, les Nouveaux Apôtres du Christ dissimulent une motivation d'acier et une volonté de fer. Rien ne les arrêtera dans leur quête. Même s'ils ne s'abaissent pas à des procédés honteux, et contrairement aux Vigies des Révélés, ils peuvent se montrer très brutaux envers ceux qui manifestent de l'hostilité à l'encontre des Ar-Kaïm.

## Lieux

Les métiers de leurs simulacres obligent les Nouveaux Apôtres du Christ à voyager à travers le monde. Ils ont défini trois points de chute à travers le monde pour leurs retrouvailles trisannuelles : Paris, New York et Singapour. Chacun d'entre eux possède en effet une boutique, un bureau ou un appartement dans chacune de ces villes. En général, ils se réunissent une fois dans chaque cité, selon un roulement bien huilé.



### Paris

Ikhthus possède une boutique de mode sur les Champs-Élysées. Derrière les robes hors de prix et difficiles à porter dans la vie de tous les jours, se cache une arrière-boutique insonorisée et hermétiquement close. Les réunions ont lieu en pleine journée, les membres de la fraternité se faisant passer pour des clients. De fait, tous les vêtements sur mesure que portent les Nouveaux Apôtres du Christ sont achetés dans cette boutique.

### New York

C'est Manhattan, et plus précisément le quartier intellectuel et artistique de Greenwich Village, qui accueille les réunions de la fraternité. Celles-ci ont lieu dans la galerie de tableaux que possède Parthenus, spécialiste de la Vierge. Lui-même tâte un peu du pinceau et expose quelques-unes de ses œuvres. En règle générale, les réunions se font au terme d'un cocktail marquant le vernissage d'une nouvelle exposition, dans le sous-sol aménagé de la galerie.

### Singapour

Le nom de cette île, *Singapura*, signifie « ville du lion ». Il paraît donc logique que ce soit Leonus, spécialiste du Lion, qui soit l'hôte de la fraternité dans cette ville. Les treize membres se réunissent au cent treizième étage d'un immense *building* ultra-moderne dans le quartier des affaires. Cet immeuble est pourvu d'un système de surveillance extrêmement performant dont les défaillances éventuelles sont palliées par des créatures de Kabbale.

## Intrigues

Leur projet actuel consiste à trouver les treize Invocations — des treize Maisons — afin de réunir à nouveau les apôtres et le Christ dans une nouvelle Cène qui achèvera la révélation des Ar-Kaïm. C'est dans cette optique que chacun d'entre eux se consacre à une Invocation précise. Ils se réunissent trois fois par an pour faire le point sur leurs recherches et tenter ainsi les Invocations.

Jusqu'alors, aucune n'a abouti. Mais Ikhthus, le spécialiste des Poissons, est le plus avancé dans ses travaux. Le 13 juin 2003, au cours de leur réunion trisannuelle à Paris, ils ont prévu de tenter l'invocation de l'Apôtre des Poissons.

# LES MYSTIQUES ADORATEURS DES **RÉVÉLÉS**

Cette Chapelle du Septentrion est évoquée dans les *Arcanes mineurs* à la page 66.

## Histoire

Cette Chapelle Ruisseau du Printemps a connu au cours du XXe siècle une redéfinition de ses objectifs. En effet, au cours du XIXe siècle, des Mystes érudits spécialisés dans les continents perdus décidèrent de fonder une Chapelle liée au printemps. Ignatius Donnatelly, un Myste américain, prit la tête de cette faction et lança un grand projet visant à trier tous les ouvrages abordant les thèmes liés à l'Atlantide et à rechercher une éventuelle logique, permettant ainsi, peut-être, de découvrir les secrets liés à la Chute et à la création de l'Épée. Au milieu du XIXe siècle, les Mystes commencèrent à décrypter l'œuvre de Platon, plus particulièrement le *Timée* et le *Critias*.

Le manuscrit inachevé du *Critias* les intrigua, et encouragea Ignatius à entamer l'écriture d'un livre, *Atlantis*, où la Chapelle put glisser ses vérités sur le continent perdu. En effet, si Homère avait décrit aussi précisément la Grèce de l'âge de bronze, l'exégèse des textes de Platon devrait mener à des découvertes encore plus sensationnelles.

En 1882, *Atlantis* parut et son succès fut retentissant. Passé presque inaperçu dans le monde occulte, ce livre assura le succès de l'auteur. De plus, la célébrité d'Ignatius Donnatelly permit à sa Chapelle d'être reconnue par sa hiérarchie qui la récompensa en lui offrant des manuscrits très anciens. C'est à cette occasion que la Chapelle reçut dans le lot un manuscrit datant de l'époque de Platon qui pourrait compléter le *Critias* incomplet. Ignatius Donnatelly mourut avant de le déchiffrer. La mort du Mystagogue conduisit à une période d'incertitudes quant à la survie de la Chapelle. Pendant quelques années, leurs activités furent au ralenti.

## LES MYSTIQUES ADORATEURS DES **RÉVÉLÉS**

***Faction Apprentie :*** *Chapelle du Ruisseau Printemps.*

**Ressources**

*Troupes : un Maître, trois Compagnons et vingt et un Apprentis.*
*Équipement occulte : aucun.*

**Caractéristiques**

*Savante, Pas Fortunée et Peu Sociable.*

- *Un Contact : la bande à Bastien — ce groupe de malfrats se charge de dérober des manuscrits anciens pour le compte de la Faction. Leur intervention coûte une « puce » de Fortuné.*

**Mission**

- *Traduire un manuscrit atlante*
  Prérequis : Assez Savant.
  **Coût : 4 « puces » de Savant.**
  Difficulté : Difficile.
  **Durée : une par semestre.**
  Chef de mission : Professeur L. Emiade.
  **Ressources humaines affectées : un Compagnon et cinq Apprentis.**
  Compétence : Langue du manuscrit.
  **Bénéfice : gain d'un niveau de Compétence occulte dans la Voie des Atlantéides.**

***Note :*** *cette mission est spécifique à ce scénario. La majorité des activités des Mystiques se portent vers l'étude des Ar-Kaïm de manière générale pour ensuite les accueillir comme des dieux au sein de leurs Basiliques.*

Ce n'est qu'à partir de 1957 que la Chapelle retrouva un *leader*, L. Emiade, un professeur d'histoire des religions à l'université de Chicago. Ce jeune Myste n'était que Dadouque, mais son érudition impressionna les initiés du Septentrion qui lui confièrent la direction de la Chapelle. Ce renouveau relança les activités de la Chapelle qui aboutit enfin à une première traduction du manuscrit de Platon. Cette médiocre traduction permit néanmoins aux Mystes de faire une découverte incroyable. Platon aurait refusé de révéler tout ce qu'il savait sur l'Atlantide. D'autres Immortels, différents des géants, peuplaient l'Atlantide avec les hommes, les *suffisants*. L'interprétation qu'ils firent de ce texte peut se résumer ainsi : les *suffisants* étaient des Immortels proches des Daïmon, composés d'Orichalque, métal présent, selon Platon, en Atlantide. Les *suffisants* étaient donc composés du métal sacré avant la Chute d'Orichalka. L. Emiade fut frappé par cette révélation et décida d'orienter, dans les années quatre-vingt, les recherches de la Chapelle — qu'il renomma les Mystiques Adorateurs des Suffisants — dans l'étude de cette nouvelle race d'Immortels, très proche de leur idéal : mi-homme mi-dieu.

En 2003, renommée les Mystiques Adorateurs des Révélés, la Chapelle voue un véritable culte aux Ar-Kaïm. Après avoir longuement étudié ces Immortels et découvert leur existence, ils ont choisi de les accueillir dans leurs Basiliques pour en apprendre plus sur eux, essayer de devenir comme eux. Tous les Révélés qui ne sont pas composés d'Orichalque sont pourchassés par la faction comme n'importe quel Nephilim. De plus, les Ar-Kaïm du Verseau sont considérés par les Mystiques comme les plus parfaits des parfaits.

La faction est toujours dirigée par le professeur L. Emiade qui a vu, grâce aux techniques occultes du Septentrion, sa vie considérablement allongée.

Le siège du Ruisseau est situé à Chicago, dans l'université. Deux autres Basiliques ont été installées : l'une à Lyon, la seconde aux Açores.

## PERSONNAGES

Les initiés de cette Chapelle se répartissent en deux catégories. La première regroupe des professeurs en histoire de l'Antiquité, des archéologues et des docteurs en histoire des religions. Ils étudient les ouvrages et manuscrits fournis par le Mystagogue L. Emiade. Ces recherches visent, pensent-ils, à la découverte de la vérité sur les vraies origines des Mystes et ainsi à mieux comprendre leur avenir.

La seconde catégorie regroupe uniquement des Apprentis vivant aux Açores. Dans ces îles, les Mystes ont convaincu des Révélés de leur importance et les vénèrent dans des temples. Trois Ar-Kaïm, dont deux du Verseau, vivent actuellement comme des dieux dans les îles. Les jeunes Apprentis ont sacrifié leur vie profane au service de ces dieux.

## LIEUX

La Chapelle s'appuie sur les universités de Chicago et de Lyon comme lieux de recherches sur les Révélés et l'Atlantide et réserve les îles des Açores pour emmener des Ar-Kaïm volontaires dans des temples où ils vivent comme des dieux olympiens.

### L'université de Chicago

Cette université a des airs de campus en pleine campagne. L'architecture est inspirée du néogothique. Le décor avec son gazon bien entretenu et ses arbres taillés de près dégage des sentiments d'opulence et de sérénité. Cette université abrite le siège des Mystiques Adorateurs des Révélés, dirigés par l'un de ses professeurs émérites en histoire des religions — L. Emiade.

Tous les manuscrits de la Chapelle sont conservés précieusement dans une salle secrète qui sert également à accueillir la grande réunion annuelle. Les manuscrits datent pour certains des temps les plus

reculés, de l'Égypte d'Aménophis IV en passant par la Grèce antique. Deux Compagnons et sept Apprentis assistent le professeur dans ses recherches en histoire des religions.

## L'université de Lyon

Ce deuxième repaire s'est spécialisé dans l'archéologie et dans les langues mortes. Le professeur Sausy, un des six Compagnons, spécialisé en grec ancien, dirige plusieurs groupes d'étude de textes très anciens. Ces travaux complètent ceux effectués par l'université de Chicago. Depuis une décennie, ces Mystes sont devenus des spécialistes du mythe et de l'Histoire invisible de l'Atlantide.

## Açores

Ces îles accueillent dans le plus grand secret des Ar-Kaïm. Un temple est offert à chacun d'entre eux. Le Révélé peut ainsi bénéficier de tous les avantages d'être considéré comme un dieu. Il dispense son savoir et apprécie en échange les offrandes qui lui sont faites. Ce culte n'est toutefois pas passé inaperçu. Un Adopté du Pape a repéré des activités étranges sur l'une de ces îles et, jaloux, a commencé à organiser l'enlèvement de l'un de ces Ar-Kaïm.

# Intrigues

Les Mystiques Adorateurs des Révélés ont mis en place un procédé afin que des Immortels les aident à traduire le *Critias* de Platon qu'ils ont en leur possession. Placé en évidence sur le parcours d'une visite guidée pour touristes aux Açores, le manuscrit a été retrouvé par Nikos Traez. Ainsi, les Mystiques espéraient que ce manuscrit serait révélé au grand jour afin que des Immortels s'en emparent et le traduisent. Dès l'instant où Nikos Traez, un jeune Basque en vacances dans ces îles, s'empare du *Critias* aux Açores, les Mystes remontent, sans le savoir, la piste de l'un des descendants d'Albarach. Ainsi, les Mystères se rendent à Lasa, le village natal de Traez pour, d'une part, récupérer les éventuelles traductions et le manuscrit original et, d'autre part, surveiller Nikos Traez.



## PERSONNAGES

- **Pr L. Emiade**
  *Illustre quêteur des sources rarissimes et Mystagogue.*
  **Présent**
  **Caractéristiques :** Pas Agile, Assez Fort, Intelligent, Assez Endurant et Assez Séduisant.
  **Ka-Soleil : Assez Initié.**
  **Compétences principales :** Connaissances (Histoire des religions) M, Connaissances (Mythes et légendes) C, Recherche d'info. M et Rituels A.
  **Traditions principales : Arcanes mineurs (Épée) M, Ésotérisme M, Histoire invisible (Guerres élémentaires et Compacts secrets) M et Sciences occultes (Talents) M.**
  **Technique occulte :** Régénération.

- **Les Exégètes Mystiques du Savoir Atlante**
  **Dadouque**
  **Présent**
  **Caractéristiques : Assez Agile, Peu Fort, Intelligent, Assez Endurant et Assez Séduisant.**
  Ka-Soleil : Peu Initié.
  **Compétences principales : Connaissances (Archéologie, Histoire des religions et Mythes et légendes) M, Connaissances (Administration) M, Recherche d'info. M et Usages (Milieu universitaire) M.**
  **Traditions principales :** Arcanes mineurs (Épée) A, Histoire invisible (Guerres élémentaires et Compacts secrets) C et Sciences occultes (Talents) A.
  **Technique occulte : aucune.**

- **Les Adorateurs Implorants des Révélés**
  **Infant**
  **Très Présent**
  **Caractéristiques :** Assez Agile, Assez Fort, Assez Endurant, Peu Intelligent et Séduisant.
  **Ka-Soleil : Peu Initié.**
  **Compétences principales :** Art (Chant) C, Art (Comédie) C, Arts martiaux C et Rituels A.
  **Traditions principales : Arcanes mineurs (Épée) A, Ésotérisme A et Sciences occultes (Talents) C.**
  **Technique occulte :** aucune.

# Acte I Les Atlantéides

# Né sous la bonne étoile

Cette introduction est conçue pour amener petit à petit les joueurs à passer du monde profane au monde ésotérique. Les joueurs disposent pour la journée du vendredi 13 juin 2003 d'un temps de jeu libre — hors scénario. Ils sont alors libres de jouer, par exemple, les implications concrètes de l'incarnation, ou bien continuer à se livrer à leurs recherches occultes. Si les joueurs ne proposent rien, le MJ peut s'inspirer de la description des simulacres et de l'historique propre à chaque personnage pour cet après-midi hors campagne, comme les héros dans le prologue d'un film. Ainsi, un simulacre superstitieux pourra délivrer des impressions angoissantes au Nephilim qui y est incarné ; un Ar-Kaïm sportif peut s'entraîner ; un Nécromant discute avec les morts de sa connaissance, etc.

Le MJ peut également faire intervenir un personnage secondaire extérieur : un Proche peut proposer, pour rire, d'aller jouer au Loto pour toucher la cagnotte de 13 millions d'euros ; le simulacre peut être invité à un repas familial, une fête quelconque ; le patron du simulacre l'appelle pour lui confier un dossier très urgent ; etc.

L'essentiel, c'est qu'à l'heure du tirage du Loto, qui coïncide avec l'heure du rituel exécuté par les Nouveaux Apôtres du Christ, les personnages des joueurs sont très occupés à des tâches différentes, de préférence profanes. À l'instant du tirage, à 20 heures précises, notre histoire commence.

## Comment **intéresser ses joueurs ?**

En fonction des possibilités, tous les joueurs devraient être plus ou moins touchés par l'événement, qu'ils en soient au courant ou non. Bien sûr, il serait bon que l'un d'eux au moins regarde le journal à la télévision, écoute la radio ou surprenne une conversation dans la rue. Étant donné le caractère exceptionnel de la somme, le tirage a lieu en direct sur plusieurs chaînes publiques. Les grilles de réponses étant entrées dans un ordinateur, la nouvelle du nombre de gagnants est presque instantanée.

Le MJ est invité à prendre ses joueurs à part pour leur faire jouer la journée du 13 juin en tête-à-tête jusqu'à 20 h 00. Ensuite, il réunit les joueurs qui peuvent alors poursuivre la partie tous ensemble et donc échanger leurs impressions respectives.

Voici des suggestions de ce qui peut leur arriver en fonction de leur état magique.

**Note :** *plusieurs effets décrits pour l'introduction peuvent être cumulés par un même personnage.*

*Bien sûr, les personnages des joueurs ne sont pas les seuls touchés par ces effets magiques. S'ils interrogent d'autres Immortels ou d'autres initiés, ils retrouvent les mêmes effets.*

**ATTENTION !** Quoi qu'il en soit, le MJ doit intéresser ses joueurs à cette histoire. Il suffit pour cela d'insister sur les événements de la chronologie. Si les personnages des joueurs prennent du retard sur cette dernière, le MJ devra gérer ce handicap. En d'autres termes, si l'introduction échoue, ce scénario peut très bien être joué ; les joueurs sont simplement pénalisés par leur manque de curiosité.

## La fraternité

Cette introduction ne concerne que les personnages ayant formé entre eux une fraternité liée par un serment-Ka (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 19).

Au moment du tirage, chacun des personnages aperçoit dans des *flashs* successifs ce que les autres membres de la fraternité sont en train de faire. Chaque joueur doit alors décrire ce que fait son *alter ego* à cet instant précis. Puis l'impression s'estompe. Les membres de la fraternité éprouvent seulement une grande envie de se retrouver tous ensemble.

Cet effet magique est dû au retour prochain de l'ancienne Étoile du Serpentaire, qui porte toujours en elle les germes d'une Voie occulte nouvelle reposant sur les fraternités, celle des Atlantéides. Cette information ne peut être découverte par les joueurs à cet instant du scénario.

## La Lune Noire

Cette introduction ne concerne que les Immortels qui sont en relation avec le Ka-Lune Noire. Elle ne fonctionne donc que pour les Selenim, les Ar-Kaïm possédant du KLN dans leur Cœur, les Nephilim Maudits et les Bohémiens Impurs.

Au moment du tirage, Selenim et Ar-Kaïm perdent une « puce » de KLN. Ces « puces » sont gagnées en niveau de Maudit par les Nephilim et en niveau d'Impur pour les Bohémiens, le total des uns étant réparti chez les autres par le MJ ! Quelques minutes plus tard, toujours au gré du MJ, le KLN est revenu à sa source, comme si de rien n'était.

Cet effet magique est dû au commencement de l'éveil d'un Ar-Kaïm du Serpentaire. Cette information ne peut être découverte par les joueurs à cet instant du scénario.

**Note :** *le samedi 14 juin est le jour de la pleine lune ; le samedi 21 est celui de la lune descendante (voir le tableau ci-contre).*

## La Kabbale

Cette introduction ne concerne que les Nephilim ayant atteint au moins le deuxième Cercle de Kabbale.

Les Kabbalistes sentent confusément qu'une importante opération magique est en cours. Seule une intuition, née de la pratique régulière de cette Science occulte, leur permet de deviner cela. Ces Nephilim éprouvent la même sensation que lorsqu'ils invoquent eux-mêmes une créature de Kabbale — le passage à une autre réalité, la proximité d'une créature d'un autre monde, l'appréhension avant d'établir le Contrat, etc. —, comme s'ils « rêvaient (*) » une Invocation. Néanmoins, ils n'ont aucun moyen de savoir d'où leur vient cette impression, ni qui l'a provoquée.

Cet effet magique est dû au rituel kabbalistique des Nouveaux Apôtres Christ qui invoquent ce qu'ils croient être un Ar-Kaïm des Poissons. Les joueurs pourront faire le lien plus tard.

## Les Révélés

Cette introduction ne concerne que les Ar-Kaïm.

Ces Immortels prennent soudain conscience de la disposition particulière des astres en ce vendredi 13. Ils sentent confusément qu'un événement particulier a lieu, comme si une comète passait dans le ciel pendant quelques secondes.

Cet effet magique est dû au retour programmé de la treizième Étoile qui bouleverse le bel ordonnancement des cieux. Cette information ne peut être découverte par les joueurs à cet instant du scénario.

## La Brume

Cette introduction ne concerne que les Bohémiens, qui sont en relation avec la Brume.

Au moment du tirage, les Bohémiens croient être frappés par la foudre. Ils ont la vision d'un homme foudroyé mais, au lieu de le tuer, l'éclair le nourrit, sans qu'ils parviennent à comprendre pourquoi. L'impression fulgurante disparaît sans laisser de traces, si ce n'est une vague odeur de brûlé dans les cheveux.

Cet effet magique est dû au commencement d'éveil d'un Ar-Kaïm dont le Cœur sera constitué de tous les Ka. Cette perturbation magique est ressentie à travers la Brume. Cette information ne peut être découverte par les joueurs à cet instant du scénario.

## UN SERPENTAIRE AUTOUR DE LA TABLE ?

*La présence d'un tel Ar-Kaïm ne devrait pas poser de problème particulier au niveau du scénario, sauf si celui-ci veut devenir l'Étoile du Serpentaire, ou s'il l'est déjà. Le MJ peut suggérer une proximité plus grande entre ce personnage et Nikos.*

*L'Ar-Kaïm partage certains des cauchemars de Nikos (cf. Les cauchemars de Nikos). Il a chaque nuit des visions floues des rêves de Nikos, sans parvenir à les relier à quoi que ce soit. S'il possède la Tradition « Sciences occultes (Talents) » à M, il peut comprendre que tout cela est lié à la quête de l'Astral intérieur. Ces visions peuvent lui être utiles au moment de l'Acte I, pour envoyer les personnages des joueurs auprès de Nikos, ainsi que dans l'Acte III.*

## ÉPHÉMÉRIDE SELENIM

| Jour | S. 14 juin | S. 21 juin | D. 29 juin | L. 7 juillet | D. 13 juillet | L. 21 juillet |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Phases lunaires | Pleine | Descendante | Nouvelle | Ascendante | Pleine | Descendante |
| Modificateur | -1 | + 0 | -3 | -2 | -3 | -2 |

*(*) : les Nephilim ne rêvent pas. Ils sont tout de même intrigués par cette activité humaine, qui est d'ailleurs le sujet d'une quête agarthienne.*

## VARIANTE POUR L'INTRODUCTION

*Vous pouvez faire débuter vos joueurs à J + 2 ou J + 3, en leur faisant jouer la journée du vendredi 13 en flash-back. Cela permet de faire commencer les joueurs sur un sujet occulte, au lieu de les faire commencer sur un sujet profane. Ce choix revient au meneur qui décide en fonction des attentes de ses joueurs.*

# CHRONOLOGIE

Si les joueurs ne sont pas intéressés et refusent d'intervenir dans l'histoire, la chronologie se déroule normalement jusqu'à la révélation de Nikos en suivant la règle du Potentiel d'éveil (voir plus bas).

**J (V. 13 juin 2003) :** le matin, Nikos Traez joue au Loto au bar-tabac Le Biltzar dans le village de Lasa. Au journal de 20 heures, on annonce la victoire d'un unique gagnant qui vient de remporter 13 millions d'euros. On précise seulement que le gagnant est originaire des Pyrénées-Atlantiques (64). Le chiffre complémentaire, le 13, provoque déjà quelques commentaires.

**Attention !** Les personnages des joueurs n'ont que peu de temps pour invoquer des créatures disparues depuis le dernier scénario, faire des réserves de poudres alchimiques... Mais ils l'ignorent.

**J + 1 (S. 14) :** dès le journal de 13 heures, on annonce l'identité du gagnant qui se moque de l'anonymat. Il s'agit d'un étudiant basque nommé Nikos Traez. Une photo de mauvaise qualité apparaît sur l'écran. Le jeune homme déclare simplement être « né sous une bonne étoile », formule reprise dans les journaux dès le lendemain. Certains titres relaient la rumeur suivante : « Nikos Traez aurait retrouvé un manuscrit écrit de la main de Platon lui-même.

**J + 2 (D. 15) :** quelques voix isolées crient au scandale et à la tricherie. On fait des allusions au passé de cet homme qui serait une ancienne *star* de la TV.

**J + 3 (L. 16) :** *La Terre* publie un entretien consacré à Nikos Traez qui veut mettre fin à la polémique. Il a participé jadis à une émission musicale, mais il n'a pas voulu faire carrière. Il a décidé de reprendre ses études et de passer des paillettes à l'austérité en étudiant le grec ancien. Son ton dans l'interview oscille entre l'arrogance et la nonchalance. La photo qui accompagne l'article est plus précise et un joueur dont le simulacre a regardé l'émission *Rockstar* peut avoir des réminiscences de ce garçon. Ikhthus (voir plus bas) se rend à Lasa pour le compte des Nouveaux Apôtres du Christ. Antoine Moreau (voir plus bas) y arrive également pour les Mystiques Adorateurs des Révélés.

**J + 4 (M. 17) :** Nikos Traez est l'invité du journal de 20 heures de TS1, la chaîne privée qui avait diffusé *Rockstar* trois ans auparavant. Cette émission consiste pour les téléspectateurs à suivre les progrès d'apprentis chanteurs qu'ils peuvent éliminer jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Dans cette première mouture de l'émission, qui est devenue la plus populaire de la chaîne après des débuts difficiles, c'était Nikos qui avait gagné. Il s'explique sur les raisons de sa fuite des médias après sa victoire : « Je m'étais prouvé que je pouvais gagner. Le reste ne m'intéressait pas. [...] Je voulais changer du tout au tout et étudier le grec ancien. [...] Je ne sais pas ce que je vais faire de ma fortune. Je la donnerai peut-être à des bonnes œuvres. [...] J'ai toujours eu de la chance. [...] D'ailleurs, je ne devrais pas le dire, mais j'ai découvert un manuscrit de Platon que l'on croyait perdu. [...] Je commence à être lassé de mes études anciennes. »

**J + 5 (M. 18) :** la maison de Nikos est cambriolée pendant son absence dans la nuit du mardi au mercredi. Les voleurs n'ont rien emporté mais ils ont fouillé partout. En fait, il s'agit des hommes engagés par les Mystes, qui ont été interrompus dans leur larcin par Ikhthus (voir plus bas). Dans la journée, la chaîne VCS — pour « Voir. Croire. Savoir. » — veut interroger Nikos mais celui-ci refuse désormais toute *interview*.

**J + 6 (J. 19) :** un nouveau cambriolage intervient dans l'Université Pau II dans le bureau du professeur Kundelitch (voir plus bas), qui était absent. Les voleurs sont, semble-t-il, repartis bredouilles.

**J + 7 (V. 20), à 13 h 00 :** Nikos est frappé par la foudre : il survit. Il est désormais un Ar-Kaïm du Serpentaire.

**Note :** *Si les joueurs ne se sont toujours pas intéressés à cette histoire à J + 7, cet événement rocambolesque devrait emporter leur adhésion.*

**J + 8 (S. 21) :** dans la nuit du vendredi au samedi, Nikos est enlevé par Soma Abscondita (*cf. Les Arcanes mineurs*). Sa disparition est annoncée par les médias dans la journée sans que l'enlèvement soit confirmé. Le soir même, le bâtiment du CNRS est cambriolé et la même faction emporte le manuscrit de Platon. Si cet événement a lieu, le scénario s'arrête là : les joueurs connaissent un *game over*.

Les investigations des joueurs vont les conduire sur deux pistes principales et deux lieux qu'ils pourront visiter à leur guise : d'une part, la personnalité et l'histoire de Nikos qui habite dans

le petit village de Lasa ; d'autre part, le manuscrit du *Critias* qui se trouve dans le CNRS de Bayonne.

## LE VILLAGE DE **LASA**

C'est un petit village de trois cent trente-sept habitants — ce qui fait donc une somme de 13 ! —, planté au bas des Pyrénées, à une vingtaine de kilomètres au sud de Bayonne. La place du village est occupée par des vieux qui parlent à l'ombre, autour du bar-tabac Le Biltzar — qui fait également restaurant et possède quelques chambres que Mikel —, le patron, s'est bien gardé de louer aux curieux qui affluent au village. De nombreuses brebis bêlent sur les pentes herbeuses qui entourent Lasa. La place du village présente aussi la mairie, dont l'ancienne école communale est aujourd'hui fermée, et, lui faisant face, la minuscule église. Des maisons clairsemées achèvent de former un charmant petit village très pittoresque pour le touriste en mal de clichés. À la sortie du village se trouve un petit cimetière.

## **NIKOS**

C'est le personnage secondaire clef de ce scénario. Il est ambigu : à la fois fascinant et commun, à la fois irritant et sympathique. C'est un trentenaire qui semble avoir dix ans de moins. Il est brun, le cheveu court à la Robbie Williams, habillé décontracté mais élégant.

**Ka-Soleil :** Assez Initié.
**Sexe :** M.
**Âge :** 33 ans.
Très Fortuné (cagnotte du Loto), Assez Savant et Assez Sociable.
**Caractéristiques :** Assez Agile, Assez Fort, Assez Intelligent, Assez Endurant et Assez Séduisant.
**Compétences à C :** Art (Chant), Esquive, Discrétion, Langue (Grec ancien) et Passe-passe.

### Ce qu'il **sait**

Malgré sa chance incroyable, Nikos est un profane ordinaire — pour le moment. En Vision-Ka, son noyau solaire est développé comme s'il était un initié. Lui-même ne sait pourtant rien de son destin exceptionnel ; il ignore tout de l'Histoire invisible. Pour lui, sa chance est due au fait que, comme on le lui a répété depuis l'enfance, il descend des anciens Atlantes. C'est pour lui une vérité simple qui ne mérite qu'on s'étende dessus. Pour preuve, il présente une tache de naissance : trois cercles concentriques. Il est amusé d'avoir découvert un manuscrit de Platon qui parle de l'Atlantide. « Mais, après tout, c'est logique, finalement. » Il pense très peu et des détails peuvent lui revenir dans le désordre lorsque les joueurs l'interrogent via leur *alter ego*.

Lorsqu'il parle du manuscrit trouvé aux Açores, Nikos Traez ne fait intervenir que le hasard. Il est prêt à en raconter les circonstances. Il explique qu'il l'a rapporté en France dans ses bagages. Lorsqu'on lui fait entendre que c'est illégal, il hausse les épaules. Il a simplement voulu faire plaisir à M. Kundelitch, son professeur de grec à l'Université Pau II. C'est donc cet homme qui a entre ses mains le manuscrit de Platon.

## LE FABULEUX DESTIN DE **NIKOS TRAEZ**

**Avant le vendredi 13**

*Les joueurs voudront sans doute enquêter sur le passé de Nikos. La plupart des détails peuvent être découverts à la mairie de Lasa. Le reste parviendra aux personnages des joueurs en interrogeant les habitants ou en fouillant la mémoire de Traez.*

*Juin 1970 : naissance de Nikos Traez à la policlinique de Bayonne (64).*

*Septembre 2000 : Nikos participe à la première mouture d'une émission de télé-réalité, Rockstar, diffusée sur TS1. Il a participé au casting et a été retenu alors que c'était la première fois qu'il montait à Paris.*

*Décembre 2000 : Nikos sort grand vainqueur du jeu malgré une attitude ambiguë, voire franchement désagréable vis-à-vis des autres participants. Son charme ténébreux a pourtant été le plus fort dans le cœur des téléspectateurs.*

*Janvier 2001 : sans explication, Nikos disparaît des médias. Le disque qu'il devait enregistrer ne paraît pas. On n'entend plus parler de lui.*

*Septembre 2001 : obtient une licence de lettres classiques à l'Université de Pau II.*

*Juin 2002 : obtient une maîtrise de lettres classiques à l'Université de Pau II.*

*Août 2002 : en vacances aux Açores, il découvre un manuscrit de Platon que l'on croyait perdu : la fin du Critias. Il le ramène en France et le confie à son professeur de grec, M. Kundelitch, qui le suit depuis sa maîtrise.*

*Octobre 2002 : il s'inscrit en DEA de cultures de l'Antiquité grecque sous la direction de M. Kundelitch, à l'Université de Pau II. Sujet de son mémoire : « Les mythes platoniciens. Une approche euristique. »*

*Juin 2003 : il joue au Loto et gagne la cagnotte du vendredi 13 de 13 millions d'euros.*



## Ce qu'on trouve chez lui

La maison ne contient rien d'intéressant. Il vit toujours chez ses parents et sa chambre est celle d'un adolescent attardé — *posters* de groupes, affiche du *Che*... Il cache des magazines pornographiques sous son matelas et un peu d'herbe au fond d'un tiroir.

La maison est littéralement assiégée par les journalistes, qui réclament des entretiens, les quémandeurs — qui réclament de l'argent pour des causes plus ou moins farfelues —, les ésotéristes de tout poil et les sociétés occultes. D'ailleurs les personnages des joueurs peuvent apercevoir plusieurs fois un journaliste photographe qui n'est autre qu'un Myste (voir plus loin), au prix d'un test d'Endurant/Intelligent Peu Difficile modifié par Vigilance.

**Citation typique :** « C'est normal ! Je descends des Atlantes, quand même... »

## LES AUTRES **HABITANTS**

Tous ont atteint l'âge de la retraite. Ils mettent un point d'honneur à montrer leur sens de l'hospitalité. Cependant, ils méprisent les journalistes et les touristes. Ils n'aiment pas être bousculés. Si les joueurs veulent obtenir des informations, il leur faut se montrer habiles à se distinguer du troupeau de curieux qui arrivent de partout. Une fois qu'ils auront gagné la confiance d'un ou deux habitants, ils seront aiguillés vers ceux qui ont des informations. Demander à dormir sur place peut être une bonne introduction. Le sésame ultime étant de parler quelques mots de basque — Langue (basque) A ou plus.

## M. et Mme Traez

**Ka-Soleil :** Pas Initiés.

**Sexe :** M et F.

**Âge :** 71 et 68 ans.

Peu Fortunés (une petite maison à Lasa, une maigre retraite), Peu Savants et Assez Sociables.

**Caractéristiques :** Peu Agiles, Pas Forts, Assez Intelligents, Pas Endurants et Assez Séduisants.

**Compétences à C :** Connaissances (Administration) et Savoir-faire (Tenir un compte).

M. et Mme Traez sont deux gentils vieux qui ont eu leur enfant sur le tard, alors qu'ils ne l'espéraient plus. Ces anciens employés des postes — ils se sont

rencontrés sur leur lieu de travail — sont intarissables sur leur fils pour peu que les joueurs leur soient sympathiques.

### CE QU'ILS **SAVENT**

Lorsqu'ils sont détendus, ils se rappellent de nombreux détails sur l'enfance de Nikos.

- Il a eu plusieurs serpents comme animaux de compagnie et il les adorait. Il rêvait même d'être un serpent.

- Lorsqu'il jouait à cache-cache, il demeurait totalement introuvable.
- À l'école (quand elle n'était pas encore fermée), il aimait beaucoup se battre. Il mettait des volées à tout le monde en évitant les coups et en dépassant toutes les défenses.

Le MJ peut inventer d'autres souvenirs qui pourront rappeler, comme ceux-là, les Talents du Serpentaire (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 252-253).

## Ce qu'on trouve **chez eux**

La maison des Traez est une ancienne petite ferme modernisée pour être habitée. Chez eux on trouve des photos de Nikos petit. En regardant l'une d'elles, les joueurs qui réussiront un test Difficile d'Intelligent modifié par Vigilance aperçoivent un halo fantomatique (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 82). Les Traez jugent cette photo ratée ; ils la rangent dans leurs tiroirs et ne la montrent que si les joueurs précisent que leurs personnages demandent à voir beaucoup de photographies. Ils possèdent des photographies de leur propre famille et peuvent parler d'eux et de leur histoire (*cf.* Mikel, le patron du bar-tabac).

## LE FABULEUX DESTIN DE **NIKOS TRAEZ**

### Après le vendredi 13

*Pour gérer l'évolution de Nikos Traez, nous mettons à disposition du MJ un outil ludique : le Potentiel d'éveil. Celui s'exprime en Points d'Éveil (PdE) qui sont « gagnés » par Nikos Traez au fur et à mesure que les joueurs pénètrent l'intrigue.*
*Certaines actions des joueurs ou d'autres acteurs occultes vont augmenter le Potentiel d'éveil de Traez et le rapprocher ainsi de sa transformation en Ar-Kaïm.*

- *Chaque nuit de cauchemar : + 1 PdE.*
- *Première évocation précise du manuscrit de Platon : + 1 PdE.*
- *Première évocation du passé atlante des Basques : + 2 PdE.*
- *Première évocation de la symbolique du chiffre 13 : + 1 PdE.*
- *Première évocation précise des Ar-Kaïm : + 1 PdE.*
- *Première évocation du mythe d'Abel et Caïn : + 2 PdE.*
- *Première évocation précise de l'Histoire invisible : + 1PdE.*
- *Première confrontation avec un acteur occulte (individu ou faction) : + 2 PdE.*
- *Assister à l'effet d'un Sort : + 2 PdE.*

*À chaque étape, le caractère de Nikos se modifie légèrement, de même que le climat dans la région.*
- *Entre 1 et 6 PdE : Nikos Traez reste calme et distant. Il fait beau temps.*
- *Entre 7 et 12 PdE : il devient irritable lorsqu'on aborde certains sujets et a tendance à interrompre la discussion qui lui déplaît. Ce n'est qu'à ce moment qu'il commence à raconter ses cauchemars (cf. Les cauchemars de Nikos). Le temps se couvre de nuages gris puis noirs.*
- *À partir de 13 PdE : Nikos Traez devient très étrange ; il commence à parler une langue inconnue à mi-chemin entre l'énochéen et le basque, familière aux Basques comme aux Immortels, mais incompréhensible. Des éclairs tombent des nuages, la foudre frappe et le tonnerre gronde. Le MJ peut alors déclencher la transformation de Traez en Ar-Kaïm au moment qu'il juge le plus opportun (voir plus bas).*

*C'est au MJ de mesurer l'évolution du Potentiel d'éveil sachant que, sans l'intervention des joueurs, la transformation en Ar-Kaïm intervient dans la journée du vendredi 20.*
*À partir du moment où il touche le pactole…*
- *Nikos Traez fait des cauchemars chaque nuit et engrange ainsi 7 PdE ;*
- *puis les trois événements suivants lui apportent chacun 1 PdE : sa victoire un vendredi 13, l'évocation du manuscrit de Platon à la télévision le 17, la demande d'interview de VCS qui fait des allusions à l'ésotérisme le 18 ;*
- *son cambriolage par des acteurs occultes dans la nuit du 17 au 18 lui amène 2 PdE supplémentaires ;*
- *la foudre qui le frappe le 20 amène le 13e PdE. La transformation a alors lieu.*

*Il existe aussi des actions qui font diminuer le Potentiel d'éveil et retardent la transformation de Nikos en Ar-Kaïm :*
- *Nikos est en contact prolongé avec un charlatan ou un illuminé (voir plus bas, Quelques figurants) qui lui propose une autre explication occulte : — 1 PdE ;*
- *Nikos est en contact avec le Myste Antoine Moreau qui lui ment pour lui embrouiller les idées : — 2 PdE.*

**Citation typique :** « Tu te rappelles le petit, maman ? — Oui, papa, je me rappelle bien. »

## José le berger

**Ka-Soleil :** Pas Initié.
**Sexe :** M.
**Âge :** 58 ans.
Peu Fortuné (une bergerie en ruine, un vieux poste de télévision N/B, son chien baptisé Kresala), Peu Savant et Peu Sociable.
**Caractéristiques :** Assez Agile, Assez Fort, Peu Intelligent, Assez Endurant et Peu Séduisant.
**Compétences à C :** Sciences (Soins vétérinaires), Sports (Escalade) et Vigilance.

Il est l'héritier d'une longue lignée de bergers qui font paître les brebis à flanc de montagne. C'est un homme au torse large et aux longues jambes. Il porte toujours une veste de laine qui sent assez mauvais. Quand il ne se trouve pas dans la petite bergerie en ruine à l'écart du village, il s'assied au fond du bar-tabac pour fumer, boire et faire des commentaires désobligeants.

### Ce qu'il **sait**

Lorsqu'il entend parler de Traez, il s'esclaffe. Lorsqu'on l'interroge, il déclare que cette famille n'est pas normale parce qu'à chaque génération, le descendant mâle est frappé par la foudre et en sort indemne ! Ce détail est connu de lui seul. Les autres habitants peuvent dire qu'il y a peut-être une ou deux personnes de la famille de Traez à qui cela est arrivé, sans qu'il y ait besoin de généraliser. Le père Traez ne se souvient même pas avoir été frappé par la foudre — en fait, il l'a été très jeune ce qui fait qu'il l'a oublié depuis puisqu'il en est sorti indemne. José ne se fera pas prier pour emmener les Immortels et/ou les Bohémiens sur le lieu où la foudre serait tombée. Il se trouve sur une petite colline, proche du village, où est planté un arbre mort. L'examen des lieux ne révèle absolument rien.

### Ce qu'on trouve **chez lui**

José a conservé chez lui, dans sa bergerie, une empreinte solidifiée de pas. Il raconte que c'est la trace qui restait lorsque l'arrière-grand-père de Traez a été frappé par la foudre et s'en est sorti indemne. Un test Difficile d'Intelligent modifié par Sciences (Physique/Chimie) montre que la solidification de la terre est bien due à une très forte charge d'électricité — un laboratoire introduit un modificateur de circonstances de -3. Quant à la matière elle-même, elle provient bien de la région et sa solidification date du tournant du XXe siècle. Un examen magique permet de confirmer tout ce qui a été dit. L'arrière-grand-père de Traez a bien pris la foudre, mais sa survie demeure inexplicable. José ne montrera cette empreinte que dans le plus grand secret. Les autres habitants ne prennent pas cette preuve au sérieux.

**Citation typique :** « Dans la famille, ce sont de drôles de paratonnerres, hé hé hé ! » (ricanement sardonique)

## Etxahun l'improvisateur

**Ka-Soleil :** Peu Initié.
**Sexe :** M.
**Âge :** 67 ans.
Assez Fortuné (une belle collection de livres basques), Savant et Sociable.
**Caractéristiques :** Peu Agile, Peu Fort, Assez Intelligent, Peu Endurant et Séduisant.
**Compétences à C :** Arts (Littérature et Comédie) et Connaissances (Littérature basque).

Cet homme au visage creusé de rides et presque chauve sous son béret remplit le rôle typiquement basque d'improvisateur. C'est l'une des manifestations de la littérature orale basque : Etxahun se lance dans une improvisation poétique qui devient une joute avec le public, l'ensemble permettant de développer la satire ou l'exaltation du fait d'être basque.

### Ce qu'il **sait**

Etxahun est l'érudit du village. Il parle beaucoup et longtemps à qui veut l'entendre, sans pouvoir s'interdire des digressions nombreuses. C'est lui qui parle le plus de l'héritage atlante des Basques. Tout le monde le sait et le croit, mais il est le seul à étayer son discours et à donner quelques précisions. Selon lui, les Basques sont des survivants de l'Atlantide. Ils font partie des peuples qui se sont dispersés à la surface de la terre lorsque l'Atlantide a disparu.

### Ce qu'on trouve **chez lui**

Etxahun possède chez lui, dans une boîte à chaussures cachée sous l'évier de la cuisine, une médaille représentant le même motif atlante des trois cercles concentriques. Mais les personnages des joueurs découvriront que cette médaille, présentée comme très ancienne, est récente. Le métal a été faussement vieilli par un faussaire habile. Un test Assez Difficile de Connaissances (Métallurgie ou Archéologie) ou de Savoir-faire (Forge) permet de comprendre que c'est une supercherie. Etxahun est de bonne foi ; si on lui dit qu'il s'agit d'un faux, il sera très déçu. Et vexé.

**Citation typique :** « être basque, petit, ça s'apprend pas ; ça se vit. »

## Mikel, le patron du bar-tabac

**Ka-Soleil :** Pas Initié.
**Sexe :** M.
**Âge :** 54 ans.
Fortuné (un bar-restaurant, une voiture 4x4), Assez Savant et Sociable.
**Caractéristiques :** Peu Agile, Assez Fort, Assez Intelligent, Peu Endurant et Assez Séduisant.
**Compétences à C :** Connaissances (Histoire et Psychologie).

Mikel est un gros homme affable qui est également maire du village, en tant que plus gros commerçant. Il promène sa bedaine avec fierté, et son souffle d'asthmatique. Il sera prêt à héberger les joueurs s'ils lui donnent une bonne raison de le faire.

### Ce qu'il **sait**

Lorsqu'on l'interroge sur la famille Traez, il livre les détails suivants.

- En tant que maire, il a accès à l'état civil de chacun et il peut dire que la famille Traez, du côté du père, habite ce village depuis toujours, en tout cas aussi loin que remontent les archives. Quant à sa mère, elle vient de Grèce, d'où le prénom de Nikos. Elle a immigré ici en 1965.
- La famille Traez possède une particularité : tous les descendants portent une tache de naissance en forme de trois cercles concentriques. Le père Traez est capable de montrer la sienne qui se trouve sur la poitrine. Celle de Nikos se trouve sur la hanche.

### Ce qu'on trouve **chez lui**

Dans la maison même de Mikel, il n'y a rien d'intéressant. En revanche, la mairie possède l'état civil qui confirmera ce que dit le maire. La lignée paternelle vit dans ce village depuis que les archives existent — c'est-à-dire à partir du Moyen Âge. Les joueurs pourront vérifier que Luis Traez (1745-1765) est bien mort à l'âge de vingt ans (*cf.* Le père Xavier). Il n'y a aucune indication sur la foudre. Quant à la lignée maternelle, les informations se limitent aux noms de ses parents grecs.

**Citation typique :** « Elle est pas belle, la vie ? »

## Le père Xavier

**Ka-Soleil :** Pas Initié.
**Sexe :** M
**Âge :** 40 ans
Peu Fortuné (une mobylette, une antique édition de la Bible), Assez Savant et Assez Sociable.
**Caractéristiques :** Peu Agile, Assez Fort, Assez Intelligent, Assez Endurant et Peu Séduisant.
**Compétences à C :** Connaissances (Religion) et Savoir-faire (Réparer sa mobylette).

Le dimanche, un prêtre à cheval sur plusieurs paroisses, le père Xavier, vient prononcer la messe. Il peut aussi repasser dans la semaine. C'est un homme d'une quarantaine d'années qui prend soin de lui. Il paraît un peu dépassé par les événements.

### Ce qu'il **sait**

Il trouve ridicule la croyance des gens du lieu qui fait d'eux des descendants de l'Atlantide. De même, il réprouve toute cette agitation médiatique qui entoure Nikos. Son prédécesseur lui a rapporté une sorte de légende qui entoure la famille de Traez. Au XVIIIe siècle, il y avait deux frères, Luis et Nemesio Traez. On raconte que Nemesio tua son frère par jalousie et qu'il dut ensuite fuir. Les habitants consultés à ce sujet nient connaître l'histoire et la qualifient de « bobard ». Le père Xavier lui-même apporte peu de crédit à cette histoire qui ressemble plutôt à une anecdote locale que les prêtres s'échangent au moment de leur nouvelle investiture.

### Ce qu'on trouve **chez lui**

La petite église est absolument inintéressante, à part quelques ex-voto rapportant la piété et les modestes dons de certains membres de la pieuse famille Traez.

Le modeste cimetière du village, en revanche, peut tout à fait intéresser un Nécromant. En effet, toute la famille Traez s'y trouve — uniquement du côté du père ; les ancêtres de la mère sont enterrés en Grèce. Les morts les plus anciens remontent au XIIIe siècle. Un rapide tour des décédés confirme que Nemesio a bien tué Luis parce qu'ils étaient amoureux de la même fille. Ces deux esprits sont Tourmentés.

D'autres esprits le sont également : si le Nécromant les interroge, il découvre qu'il s'agit toujours de frères dont l'un a assassiné l'autre pour des motifs ou des circonstances toujours changeants — un accident de chasse, une jalousie délirante, une vengeance, etc. La chose se reproduit au moins une fois par siècle. De même, il peut remarquer que tous les descendants mâles ont été touchés par la foudre — Peu ou Pas Tourmentés. Un test d'Intelligent Difficile, modifié par Vigilance, réussi révèle que le cas de figure où deux hommes ont des dates de naissance proches — sans doute des frères —, l'un des deux meurt aux alentours de vingt ans. Il faut tout de même exécuter les Rites avec discrétion car le père Xavier est très vigilant en ce qui concerne le repos des morts.

**Note :** *on considère que les résidents du cimetière étaient Assez Initiés et possédaient cinq « puces » de Ka-Soleil au moment de leur mort. En mourant, ils sont donc devenus Peu Initiés avec trois « puces »* (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, *p. 207*).

**Citation typique :** « Les voies du Seigneur sont impénétrables. »

## Quelques figurants

Lasa sera rapidement en effervescence et les joueurs devront louvoyer entre les différents protagonistes qui sont arrivés au village à cause de l'événement. La liste suivante est une simple indication destinée à peupler le village et à inspirer des scènes qui peuvent faire rebondir l'action ou caractériser l'ambiance.

### Les **journalistes**

- Les plus bruyants et les plus visibles sont les **paparazzi** qui cherchent à tout prix à s'introduire chez Nikos pour le prendre en photo. On en trouvera dans tous les arbres qui se trouvent aux abords de chez lui, armés de téléobjectifs. Parmi eux se trouve Antoine Moreau (voir plus bas).
- La **presse généraliste et la télévision** y mettent plus de forme, même s'ils se montrent désagréables et hautains avec tout le monde. Ils cherchent à interroger n'importe qui pour nourrir leurs sujets sur le gagnant du Loto.
- Une **équipe de VCS**, émission câblée ésotérique, est sur les lieux et cherche à interroger Nikos sur ses études en numérologie. Ils se montrent lourdement insistants.

### Les **quémandeurs**

De nombreuses associations et organisations se pressent devant chez Nikos pour lui réclamer de l'argent au nom d'une cause plus ou moins farfelue. Il peut y avoir aussi bien des O.N.G. que des sectes, ou de simples particuliers qui en appellent à sa générosité.

### Les **illuminés**

- P. Robzeng Vampa, un arnaqueur, veut essayer de faire écrire à Nikos un **livre de magie qui permettrait de gagner au Loto un vendredi 13**. C'est un escroc qui a déjà vendu des livres de ce genre et a déjà été condamné pour cela à des peines de prison. Il est cependant assez convaincant pour se faire entendre de Nikos s'il parvient à l'approcher.
- Une **voyante**, Madame Luna, affirme qu'elle avait prédit sa victoire et réclame sa part du gâteau. C'est une folle affublée de colifichets pseudo-ésotériques.
- Un groupe de fidèles au crâne rasé voit en Nikos la réincarnation du Christ. Les apparences sont parfois trompeuses… Ces jeunes gens, qui se nomment **les Témoins d'Adonaï**, ne cessent de chanter et de danser en frappant dans des cymbales et des tambourins. Ils vouent un culte non-violent à Nikos.

### Les **malfrats**

- Un avocat véreux, Maître Amphoyros, envoyé par l'**ETA**, est là pour lui réclamer l'impôt révolutionnaire (voir plus bas).
- Une bande de voleurs minables, la **bande à Bastien** (voir plus bas), cherche à cambrioler la maison de Traez. Ce sont des amateurs assez mauvais, engagés par Antoine Moreau.

## Quelques **scènes**

Voici quelques scènes que le MJ peut intercaler dans l'enquête de ses joueurs afin de relancer l'intrigue, ou au contraire de la ralentir si les joueurs vont trop vite et oublient des éléments en route. Il s'agit de montrer que Nikos est au centre d'affrontements occultes et que plusieurs acteurs sont sur le coup.

### Le cambriolage de la maison de Nikos

À partir du moment où Nikos a parlé du manuscrit, que ce soit à la télé ou aux personnages des joueurs, les Mystes (*cf.* Les acteurs occultes) tentent de s'emparer du manuscrit de Platon pour empêcher qu'il soit diffusé. Le groupe de malfrats engagé par Antoine Moreau fait une tentative dans la nuit du mardi 17 au mercredi 18. Vers trois heures du matin, quand tout est éteint, ces voyous se servent d'une échelle pour accéder au premier étage et aller dans la chambre de Nikos. Ils découpent la vitre grâce à un diamant. Ils placent un tuyau contenant un puissant anesthésique dans la serrure de la porte. Après une dizaine de secondes, ils entrent pour tout fouiller. Le bruit peut réveiller l'un des Immortels qui dorment sur place. Si les joueurs sont absents ou ne font rien, c'est Ikhthus (voir plus bas) qui les met en fuite.

Si les voleurs sont pris, ils avouent rapidement qu'ils ont rendez-vous le lendemain à Bayonne pour remettre le contenu de leur futur larcin. Si les joueurs se rendent sur place, personne ne vient au rendez-vous. En effet, Antoine Moreau a surveillé toute l'opération de loin et il laissera faire si cela se passe mal. Quoi qu'il en soit, il est difficile d'étouffer l'affaire avec le monde qui rôde dans le village et la densité de journalistes.

## L'attentat terroriste

Cet Acte devrait être économe en affrontements guerriers. Voici l'occasion d'en introduire un peu. L'ETA va voir dans la personne de Nikos une menace. Il vont tout d'abord le contacter dès le lundi 16 pour lui réclamer l'impôt révolutionnaire. C'est l'avocat véreux du groupe, Maître Amphoyros, qui fait cette demande à mots couverts. Les joueurs peuvent tenter de remonter la piste à partir de lui. Il doit être contacté par le biais d'un téléphone portable volé quelques heures après le rendez-vous. Mais les terroristes sont méfiants jusqu'à la paranoïa. S'ils sentent le moindre doute dans la voix de leur avocat, ils ne viendront pas et passeront à la deuxième partie du plan.

La suite pour eux consiste à piéger une voiture. Les joueurs peuvent remarquer qu'une voiture ne bouge pas dans la rue adjacente à la maison de Nikos. Elle est garée à partir du mercredi 18 au matin et explose dans l'après-midi. La bombe est Meurtrière (dégâts : 8). Les joueurs peuvent découvrir la bombe et tenter de la désamorcer. Elle est cachée dans le coffre arrière de la vieille deux-chevaux (Assez Dissimulable ; elle est Assez Difficile à désamorcer). Les terroristes s'arrangent pour que Nikos ne soit pas tué. En revanche, cela ne leur pose pas de problème de faire une victime parmi les personnages des joueurs qui entourent Nikos et qu'ils prennent pour ses gardes du corps. La police prend les choses au sérieux. Il ne dépend que des joueurs de leur faire croire que Nikos n'est pas concerné. Heureusement, le lieutenant de police Philippon, envoyé sur place, est complètement corrompu et quelques billets lui feront fermer les yeux.

Si cela ne fonctionne pas, les terroristes tenteront de massacrer les personnages des joueurs au lance-roquettes sur les routes du pays basque au cours d'un aller-retour entre Lasa et Bayonne ou Pau.

## Les cauchemars de Nikos

À partir du soir où il a gagné au Loto, Nikos Traez fait des cauchemars chaque nuit — huit en tout. La transformation qui peut intervenir en cours de route ne change rien à cette succession. Ces cauchemars sont en fait un premier souvenir de la traversée de son Astral intérieur. Bien sûr, sa mémoire lui vient de sa lignée maternelle et les souvenirs sont effacés et transformés, ce qui fait qu'ils n'ont parfois qu'un lointain rapport avec les aventures de départ.

Voici une description de quelques-uns des cauchemars vécus par Nikos. Ce dernier ne fait aucune difficulté pour raconter ses cauchemars une fois passé le seuil des 6 PdE. Les rêves continuent même lorsque la transformation a eu lieu.

### Premier **cauchemar**

Nikos rêve qu'il est frappé par la foudre et qu'il se consume entièrement. Sa peau est entièrement brûlée. Ce rêve fait référence à sa transformation en Ar-Kaïm (voir plus bas).

### Deuxième **cauchemar**

Nikos rêve qu'il nage dans une mer immense et que des monstres marins viennent lui frôler le ventre.

Ce rêve fait référence à l'épreuve du Déplacement (*cf.* Acte II).

### Troisième **cauchemar**

Nikos rêve d'un palais tellement brillant qu'il ne peut le regarder en face. Dès qu'il pénètre dans ce palais, il se met à cracher du sang. Ce rêve fait référence à son assassinat dans la partie centrale de l'Atlantide (*cf.* Acte III).

### Quatrième **cauchemar**

Nikos rêve qu'il rencontre son double. Il a un sourire sardonique et s'approche de lui. Après une longue poursuite, son double finit par lui trancher la gorge. Ce rêve fait référence aux apparitions des ténèbres intérieures (*cf.* Acte III).

### Cinquième **cauchemar**

Nikos rêve qu'il se trouve au fond d'un trou d'obus et que les balles fusent autour de lui. Il patauge dans la boue, dans la nuit, avec la certitude que le prochain obus sera pour lui. Ce rêve fait référence au décor de l'île du Verseau (*cf.* Acte III).

### Sixième **cauchemar**

Nikos rêve qu'il trace des lettres dans la poussière du bout du doigt, au milieu du désert. Il sait qu'il doit écrire quelque chose mais tout ce qu'il fait ne veut rien dire et il en ressent une angoisse profonde. Ce rêve fait référence à l'épreuve de la Sensation (*cf.* Acte II).

### Septième **cauchemar**

Nikos rêve qu'il a la tête posée sur un billot et qu'une hache se lève au-dessus de lui pour lui trancher la tête. Mais elle n'en finit pas de tomber et il attend une éternité. Ce rêve fait référence à l'île du Lion (*cf.* Acte III).

### Huitième **cauchemar**

Nikos rêve qu'il creuse la terre et qu'il se meurtrit les mains pour trouver quelque chose d'enfoui. Il est toujours proche de l'avoir, mais l'objet se dérobe toujours à lui. Ce rêve fait référence à sa découverte du manuscrit de Platon aux Açores.

# LA TRANSFORMATION DE **NIKOS**

Cette transformation intervient au moment décidé par le MJ, à partir du moment où Nikos a atteint le maximum de son Potentiel d'éveil — soit 13 PdE. Cette scène clôt l'Acte I.

Le temps a viré à l'orage. Le tonnerre gronde. Il se rapproche. À cet instant, le regard de Nikos devient de plus en plus vague et il commence à marcher comme un somnambule vers le lieu où son père a été frappé par la foudre, sur la colline à l'arbre mort indiqué par José (*cf.* José le berger). La scène est très impressionnante : c'est la nuit, le tonnerre est assourdissant, les éclairs sont éblouissants et une odeur d'ozone monte dans l'air électrique. Nikos se dirige alors vers le sommet de la colline. Il se place à côté de l'arbre mort qui semble s'animer à la lumière des éclairs, ses branches torturées paraissent se tordre de douleur. Et soudain un éclair large et brillant le frappe de plein fouet, il est auréolé d'une lumière malsaine et tombe à genoux en hurlant. En Vision-Ka, on voit dans l'éclair un puissant Nexus très riche en Ka-Lune Noire.

Si les joueurs ont tenté de l'empêcher d'aller sur la colline, ou bien si leurs personnages se trouvent à moins de trois mètres de Nikos, ils subissent les dégâts dus à la foudre — huit points de dégâts Meurtriers. Si tous se trouvent dans une maison, la foudre traverse malgré tout le plafond, projetant des morceaux de plâtre en tous sens, qui peuvent également provoquer des dégâts collatéraux à répartir entre les différents personnages présents. De même, si un ou plusieurs personnages touchent Nikos au moment où la foudre le frappe, huit « puces » de KLN sont réparties par le MJ entre les personnages en contact.

Nikos aspire toute l'énergie de l'éclair et commence sa transformation. En Vision-Ka, il est manifeste qu'il est devenu un Ar-Kaïm doté de tous les Ka. Le (s) Ar-Kaïm du groupe peut (peuvent) même voir qu'il appartient à la Maison du Serpentaire. En même temps, les protagonistes de la scène se sentent soudain plus unis et reliés les uns aux autres. Si d'autres personnages sont présents à ce moment-là, ils partagent cette expérience, à condition de ne pas être des ennemis manifestes des personnages des joueurs et de Nikos. Dans ce cas, ces derniers ressentent la haine viscérale qu'ils éprouvent pour leurs adversaires.

Le temps semble alors s'arrêter et une vision s'impose, celle d'Astérope qui leur parle (*cf.* La vision d'Astérope).

Dès que la transformation est achevée, Nikos semble avoir changé : son regard est plus sûr, il a constamment un sourire ironique au visage. Lorsqu'on l'interroge, il demande à ce qu'on l'appelle Albarach désormais. Il commence à présenter les Aspects liés aux Ka qu'il porte en lui. Au sol, on trouve les empreintes de ses pas solidifiées dans la terre, comme celles qu'avait montrées José (voir plus haut).

Peu de badauds sont présents sur les lieux en raison de la météo. En revanche, le MJ peut décider, ou être forcé par la situation, de montrer la vision à un membre des factions occultes.

# LE MANUSCRIT DE **PLATON**

La piste du manuscrit se poursuit sur trois autres lieux : l'Université de Pau II, le pavillon du professeur Kundelitch et le CNRS de Bayonne. Le professeur de grec de Nikos Traez en est le fil rouge.

## LE PROFESSEUR **KUNDELITCH**

**Ka-Soleil :** Peu Initié.

**Sexe :** M.

**Âge :** 65 ans.

Assez Fortuné (un petit pavillon, une petite voiture, un petit ordinateur), Très Savant et Assez Sociable.

**Caractéristiques :** Peu Agile, Peu Fort, Intelligent, Pas Endurant et Assez Séduisant.

**Compétences à C :** Usages (Milieu scientifique).

**Compétences à M :** Connaissances (Philologie).

**Traditions :** Langues (anglais, allemand, grec ancien et latin) M.

Professeur émérite de l'Université de Pau II en cultures de l'Antiquité grecque, Vassili Kundelitch est un passionné. C'est un petit bonhomme à barbiche blanche taillée en pointe. Il a les cheveux blancs également, toujours en bataille. Son regard est

## LA VISION D'**ASTÉROPE**

*Si les Immortels assistent à la naissance de l'Ar-Kaïm en Vision-Ka, ils sont assaillis par la vision d'une belle femme enveloppée d'une grande robe transparente dévoilant ses plus beaux atours. Un Adepte de l'Escarboucle pourra y voir une vision fugitive d'Atalante. Puis cette femme commence à leur conter avec une voix mélodieuse une légende : « Dans les temps les plus anciens, j'ai assisté à la fondation d'une ville par Antée, le géant. Cette ville blanche accueillait les fils de Berr qui parlaient un mélange de cris inintelligibles. Veillée par les Pléiades, la ville était en sûreté, mais seulement pour un temps. Car vint le onzième. Il défia Antée et le tua. Cette victoire amena de grands bouleversements, et la séparation des deux Colonnes, Calpée et Abyla. Les Pléiades furent capturées par le onzième. Endormies au bord du lac Tritonis, elles attendent la venue d'une étoile… »*

toujours flou parce qu'il refuse de porter des lunettes de myope. Il a un débit de parole extrêmement lent et fastidieux. Le personnage doit rendre une impression de grande fragilité ; en effet, il souffre à son insu d'un anévrisme qui peut se rompre d'un moment à l'autre et entraîner sa mort instantanée. À chaque situation de stress ou d'effort, le MJ est invité à faire faire au personnage secondaire un test d'Endurant dont la difficulté dépend des circonstances et de la nature de la situation. Les joueurs qui usent de brutalité avec lui risquent de se retrouver avec un cadavre sur les bras. Si les joueurs provoquent la mort du professeur, celui-ci est considéré comme Tourmenté car il ne peut alors achever son travail historique sur le manuscrit de Platon.

## Ce qu'il sait

Lorsque son élève Traez lui a montré le manuscrit de Platon trouvé aux Açores (Manuscrit Aç ; *cf.* Histoire du manuscrit), il n'y a pas cru tout d'abord, puis il s'est mis à faire des recherches grammaticales pour s'assurer de l'authenticité du texte. Il a donc lancé une autre série de recherches au CNRS dans le plus grand secret. Les résultats, consignés dans les notes du professeur, en sont les suivants.

La langue ressemble à celle de Platon, même si le manuscrit est très fragmentaire et très abîmé. La pensée est également proche de celle de Platon. Le professeur en a établi une traduction qu'il se refuse absolument à montrer à qui que ce soit. Celle-ci se trouve dans le coffre du CNRS (voir plus bas).

Il trouve des traces de mots grecs dans des notes de marge. Mais il s'agit de grec moderne. Il l'explique sans doute par le fait que le manuscrit a été recopié par des moines grecs. Une note fait référence aux Météores. Il fait l'hypothèse que le manuscrit vient d'un monastère basque et qu'il aurait atterri ensuite au monastère des Météores. En revanche, il ne s'explique pas comment le manuscrit a pu arriver aux Açores, même si c'est l'un des lieux où l'on disait que se trouvait l'Atlantide.

Le papier du manuscrit date du XIe siècle environ à en juger par l'usure du cuir et par la forme des lettres. C'est en fait un palimpseste : en dessous, le texte premier était écrit en basque. Il s'agit d'une note de comptes d'après ce qu'on peut en comprendre. Un procédé chimique permet de faire apparaître le texte basque beaucoup plus précisément, mais le professeur ne l'a pas encore tenté car cela risque d'abîmer le texte de Platon. Il se refuse d'ailleurs à le faire, même si les détails de l'opération lui sont familiers.

## Ce qu'on trouve chez lui

Le professeur a ses affaires réparties sur trois lieux : l'Université de Pau, son domicile privé et le bâtiment du CNRS. Les informations devraient conduire d'abord les personnages des joueurs à l'Université Pau II, l'endroit où Nikos suivait ses cours — il ignore que le professeur Kundelitch habite à Bayonne et qu'il travaille également au CNRS. Mais les joueurs peuvent tout aussi bien trouver d'autres informations qui les conduisent d'abord vers les autres adresses.

### L'Université **Pau II**

Kundelitch y possède un petit bureau qu'il partage avec un collègue dans un bâtiment préfabriqué. Si les personnages-joueurs s'y rendent, ils ne trouvent rien qui concerne le manuscrit. Il n'y a que des polycopiés des cours de grec pour les premières années de fac. Tout ce que les joueurs pourront apprendre, c'est le nom des spécialistes de Platon sur des bibliographies mises à jour : M. Durand de Nanterre-Paris X, Mme Rousset de Lille III et M. Sausy de Lyon I. Ils peuvent les consulter en cas de décès accidentel de M. Kundelitch. Ils leur livrent les mêmes conclusions que Kundelitch, tout en critiquant sévèrement son travail. Sur son bureau, les joueurs peuvent aussi découvrir sur son papier à lettre les en-têtes suivants : « M. Vassili Kundelitch/104 rue des Mimosas, Bayonne/Professeur émérite à l'Université de Pau II/Chargé de Recherches au CNRS de Bayonne ». Ils peuvent ainsi se rendre à Bayonne, au CNRS ou à son domicile.

Le professeur Kundelitch ne devrait pas passer à Pau — sauf s'il y est forcé.

### Son domicile **privé**

Il habite dans un paisible petit pavillon de la banlieue de Bayonne (104 rue des Mimosas) avec un petit jardin qui donne sur la rue. L'intérieur est un véritable capharnaüm qui fleure bon le vieux célibataire traversant une crise. Des papiers sont étalés partout, écrits dans une petite écriture absolument illisible, d'autant plus que plusieurs langues se mêlent : français, latin, grec, anglais, allemand, italien. Le professeur prend des notes dans la langue originale de ses sources. Les joueurs ne peuvent rien en tirer. En revanche, au premier étage se trouve un ordinateur. Une fois entré le mot de passe : Antinéa, héroïne du roman de P. Benoît, *L'Atlantide*, on a accès à toutes les notes du professeur, bien écrites mais toujours en cinq langues différentes — pirater l'ordinateur sans le mot de passe demande de réussir un test Difficile d'Intelligent modifié par Sciences (Informatique) ; au bout de trois échecs l'ordinateur se bloque et il faut retirer les informations directement sur le disque dur, qui est un très vieux modèle. Pour en tirer toutes les informations, il faut posséder les Traditions « Langues (italien, latin, grec moderne, anglais, et allemand) » à Maître. Les joueurs découvrent aussi un papier à lettre indiquant les différentes casquettes du professeur (voir plus haut), qui peut les conduire à la fois à l'Université Pau II ou au CNRS de Bayonne.

Le professeur Kundelitch peut passer chez lui à n'importe quel moment pour y prendre des affaires ou manger et passer la nuit.

## Le CNRS de **Bayonne**

Les Immortels trouvent facilement le bâtiment du CNRS de Bayonne, d'une architecture moderne, qui comporte trois étages et un sous-sol. Deux ascenseurs de verre extérieurs encadrent la façade d'entrée qui se découpe derrière une passerelle transparente au niveau des premier, deuxième et troisième étages. L'ascenseur annonce les étages d'une voix féminine mécanique.

L'accueil du rez-de-chaussée est ouvert de 8 h à 18 h tous les jours, même le dimanche. Une jeune femme avenante distribue des sourires de commande à tous les visiteurs qui s'intéressent à elle. Sinon, elle ne fait absolument pas attention aux personnes qui entrent. En revanche, le vigile qui garde l'entrée fait bien son travail : il ne laisse passer que ceux qui peuvent présenter leur carte du CNRS.

Après 18 h, le vigile fait des rondes dans le bâtiment qui reste ouvert aux personnes qui passent leur carte dans le lecteur situé à l'entrée, ouvrant ainsi les portes vitrées coulissantes. Le bureau du professeur Kundelitch (G328) se trouve au troisième étage, le nom est marqué sur la porte. En fouillant derrière le comptoir de l'accueil, on peut trouver un index des noms des professeurs avec l'emplacement de leurs bureaux respectifs.

Le bureau du professeur est dans un désordre absolu, comme chez lui. Ses notes sont tout aussi illisibles. Le manuscrit n'est pas là, il a été enfermé avec la traduction dans le coffre, qui se trouve au sous-sol, sous la bibliothèque. Le professeur hésite à révéler cette information.

Le coffre est gardé par un second vigile qui ne bouge pas de la nuit. C'est un insomniaque chronique. Le coffre est Difficile à fracturer. Seul le vigile qui le garde en connaît la combinaison. Le manuscrit est une dizaine de feuilles de parchemin, dont la majeure partie est si abîmée qu'elle est illisible.

## Vigiles

**Ka-Soleil :** Pas Initiés.
**Sexe :** M.
**Âge :** 34 et 38 ans.

Peu Fortunés (une chevalière de famille, une caravane de camping), Assez Savants et Assez Sociables.

**Caractéristiques :** Assez Agiles, Forts, Assez Intelligents, Assez Endurants et Assez Séduisants.

**Compétences à C :** Armes (de poing) et Vigilance.

« Et, les ayant rassemblés, Zeus leur dit,

Les Atlantes sont devenus injustes et gonflés de puissance [...]. La décadence morale est partout la règle. Moi, Zeus, Dieu des dieux, Assembleur de nuées [...], j'ai compris que cette décadence morale était sans retour (1). Je vais donc de mon bras assuré [...] lancer ma foudre sur l'Atlantide et briser cette île en fragments infinis qui rouleront en tous sens [...]. Les sept peuples [...] se répartiront par le monde (2) [...]. Mais je leur laisserai un chemin secret [...] pour qu'ils puissent se réunir de nouveau (3) [...]. Ils devront suivre les Suffisants (4), ils devront [...] suivre les étoiles et les sept peuples seront un (5) [...]. Toi, Hérant des dieux, va prévenir ton grand-père [...] du sort qui attend son île (6). Qu'il apprenne mon courroux céleste [...], qu'il sache que je ferai tomber le soufre et le feu du haut des cieux sur sa ville (7) [...]. »

Notes :

(1) : Tout ce début est parfaitement cohérent avec ce que nous avons conservé du Critias. Les mêmes expressions sont reprises, comme dans l'épopée.

(2) : Je n'ai rien trouvé sur les « sept peuples » (genoï). Voir la note (5)

(3) : tropos ; j'ai traduit cela par « chemin » mais cela peut aussi signifier « voie », ou « manière ».

(4) : L'expression grecque oï Arkioï que j'ai traduite par « les Suffisants », peut aussi vouloir dire « ceux qui écartent le mal », « ceux qui donnent la sécurité ». Le sens exact demeure mystérieux.

(5) : Je ne sais que penser de cette dernière affirmation qui est la traduction exacte du basque « Zazpiak bat », c'est-à-dire « les sept font un », en parlant des sept ethnies du Pays basque. J'attribue cela à un ajout ultérieur au manuscrit. Cela accréditerait ma thèse, selon laquelle le manuscrit aurait été recopié dans un monastère basque au XIe siècle.

(6) : Ces personnages sont faciles à identifier. Le « Hérant des dieux » est bien évidemment Hermès. Son « grand-père » n'est autre qu'Atlas, père de la plus jeune des Pléiades, Maia, qui fut la mère d'Hermès, Zeus étant le père.

(7) : Cette phrase ressemble trop au châtiment de Sodome (Gen 19 ,24) pour ne pas être une interpolation christianisante des moines copistes.

*La traduction du manuscrit Aç du* **Critias**

## LE MONASTÈRE D'**URDAX**

*Le monastère dont parle le professeur se trouve être celui d'un petit village au sud de Saint-Jean de Luz, le village d'Urdax. Il date du IXe siècle. L'endroit était célèbre pour la présence de sorcières. De nos jours, une fête des sorcières a encore lieu tous les ans dans les grottes toutes proches.*

*Les personnages des joueurs peuvent découvrir l'existence de ce monastère, en discutant avec Etxahun l'improvisateur (voir plus haut). Ce monastère a été pillé par les Sarrasins lors de la reconquête espagnole. Les moines qui s'y trouvent encore peuvent raconter cette histoire et ajouter qu'en 1150, tous les manuscrits ont été envoyés à la ville de Rabat (cf. dans l'Acte II, La voie humide).*

*Ces informations seront utiles aux joueurs s'ils n'ont pas assisté à la naissance de l'Ar-Kaïm. Elles leur permettent de reprendre l'histoire en cours de route.*

# LES FACTIONS **OCCULTES**

Dans cet Acte, les Arcanes mineurs n'agissent pas à visage découvert. L'effervescence qui règne dans le village est peu propice à la discrétion et aux menées occultes. De plus, tous sont dans l'expectative, attendant que Nikos se montre sous un nouveau jour.

Les Arcanes mineurs ne sont pas les bienvenus au Pays basque car celui-ci est sous le contrôle des Nephilim (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 26).

## L'ETA **MILITAIRE**

L'ETA militaire, manipulé par Ibarolla, tente de racketter puis de faire peur à Nikos et à ses protecteurs, à savoir les joueurs et Ikhthus. Ils envoient donc d'abord leur avocat Maître Amphoyros. Puis ils tentent la voiture piégée et enfin l'assassinat pur et simple (voir plus haut).

## LE PAYS **BASQUE**

*Le Pays basque a été jadis l'un des sanctuaires de Ka quasi épargnés par la Chute. À l'époque du Sentier d'Or, un puissant Kaïm, Ibarolla, initia des humains afin de les rendre plus sages. Mais Ibarolla et son peuple furent contraints à l'exil par les autres Kaïm. Dans les lointaines montagnes où ils trouvèrent refuge, une petite Atlantys fut édifiée. Lors de la Chute, cette région était relativement éloignée de l'impact d'Orichalka. De plus l'édifice magique mis en place servit en quelque sorte de bouclier à ce royaume. De telle sorte que la communauté fut épargnée et prospéra à l'abri des turpitudes du monde ; Mais bientôt les Glaives prométhéens surgirent dans ce havre de paix et finirent par capturer et enfermer Ibarolla dans les entrailles de la terre. Des milliers d'années plus tard, les descendants de ce peuple, les Basques, dont la langue tire ses origines mystérieuses de l'énochéen, délivrèrent Ibarolla.*

*Ibarolla fut terriblement affligé de constater ce que son pays et son peuple étaient devenus. Son orgueil, mais aussi la folie qui l'avait envahi durant ces millénaires d'emprisonnement, le conduisirent à échafauder un projet des plus ambitieux. Ibarolla se mit en tête de réenchanter son pays. Pour lui, il s'agissait de rendre à cette région son autonomie magique, aussi proche que possible de celle-là même qui avait fait sa gloire d'antan. L'autonomie politique n'étant qu'un corollaire à tout cela. Ibarolla reconstitua le patrimoine occulte du Pays basque. Parallèlement, il prévoyait de dresser un état des Champs magiques recouvrant actuellement sa terre. À cet égard, il se lança, de prime abord, dans un inventaire des Enchantements atlantes de la région. Ensuite, il pourrait envisager les solutions applicables pour arriver à ses fins. Aujourd'hui Ibarolla est prêt à tout envisager.*

*Les diverses sociétés secrètes ne tarderont guère à se rendre compte de l'arrivée de ce nouveau protagoniste de l'occulte dans les parages ; d'autant qu'Ibarolla est bien décidé à reprendre son hégémonie sur le monde occulte dans cette région — bien des Adoptés du Pape voient en lui un Prince potentiel ! Par la suite, d'autres attentions ne manqueront pas de se tourner vers lui. Mais Ibarolla est puissant, rusé et surtout déterminé. Gare à ceux qui se trouvent sur son chemin…*

# LES NOUVEAUX APÔTRES DU **CHRIST**

Les Nouveaux Apôtres du Christ sont une société secrète de Nephilim (*cf. Le Codex des Ar-Kaïm*, p. 61). Ils doivent passer pour de doux rêveurs dans ce premier Acte. Ce sont eux qui réalisent le rituel au moment du résultat du Loto. Ils sont donc persuadés d'avoir réussi à trouver l'Invocation liée à l'Ar-Kaïm des Poissons, celui qui aurait été l'un des douze apôtres de Jésus. C'est le chef de projet qui est envoyé dans le petit village de Lasa, une Kabbaliste spécialisée dans les Ar-Kaïm des Poissons. Elle se nomme Ikhthus et arrive au volant de sa belle Bentley dès le dimanche après-midi.

## Ikhthus

### CE QU'ELLE **SAIT**

Le rituel effectué avec les autres Nouveaux Apôtres du Christ a abouti au fait que Nikos a empoché les 13 millions d'euros. Cette expérience devait invoquer un Ar-Kaïm des Poissons. Pour cette raison, elle interprète tout ce que fait Nikos comme relevant d'un tempérament de Poissons, au niveau de ses Humeurs (*cf. Le Codex des Ar-Kaïm*, p. 12) et de ses Talents (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 251-252). Ses paroles devraient induire les Immortels en erreur. Lorsqu'elle découvre que Nikos est un Serpentaire — par déduction, grâce à la présence massive de KLN dans son Cœur —, elle se retire pour laisser place à un autre spécialiste (voir Acte II).

### CE QU'ON TROUVE **CHEZ ELLE**

Les joueurs peuvent toujours avoir l'idée de vérifier qu'Ikhthus est bien ce qu'elle prétend être. Ils peuvent se rendre dans son magasin des Champs-Élysées. Ils ne trouvent rien mais ils peuvent y rencontrer d'autres Nouveaux Apôtres du Christ.

# MYSTIQUES ADORATEURS DES **RÉVÉLÉS**

Cette Chapelle du Septentrion est présentée en page 66 des *Arcanes mineurs*.

Les Mystes se rendent sur place pour voir ce que va devenir Nikos et le manuscrit. Tout au long de

l'Acte I, les Mystes se contentent de dépêcher sur place un observateur : Antoine Moreau. Il arrive à Lasa dès le lundi 16. Il se fait passer pour un photographe.

En revanche, dès qu'il apprend où se trouve le manuscrit, il se rend à Bayonne pour y engager un groupe de malfrats qui vont devoir le récupérer et voler sa traduction. L'opération de cambriolage se déroule dans la nuit du mardi 17 au mercredi 18. Dans la journée du mercredi 18, le temps d'avoir obtenu des renseignements sur le professeur Kundelitch, Antoine Moreau se rend à l'Université Pau II et, en l'absence du professeur, pénètre dans son bureau qu'il fouille méthodiquement en essayant de laisser le moins de traces possibles. Il rentre bredouille.

## Soma **Abscondita**

Ce Collège est présenté en page 236 des *Arcanes mineurs*.

Ces R + C se gardent bien d'intervenir à visage découvert. Ils demeurent invisibles tout au long de l'Acte I.

## POINTS D'**AGARTHA**

- être présent au moment de la transformation de Nikos et assister à la vision : 1 PdA.
- être en possession du manuscrit de Platon : 1 PdA.

## IKHTHUS, **ÉOLIM**

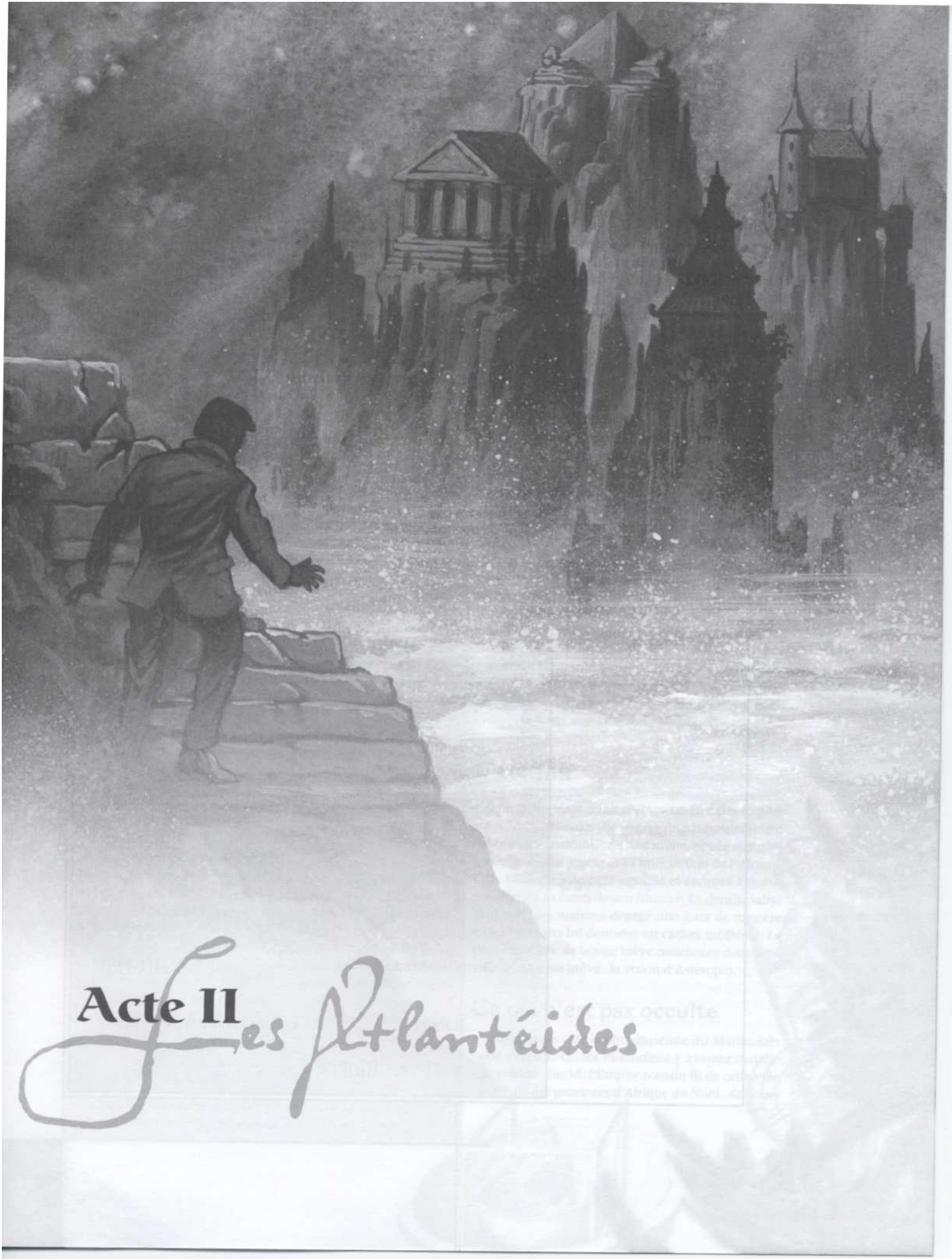
**Métamorphe :** Efreet.
**Métamorphoses :** Assez Occultées.
**Ka :** Initiée.
**Sceaux :** Malkut M, Yesod M, Hod M, Netzah M, Tipheret M, Geburah M et Chesed M.
**Basse Magie :** Sentir M et Percevoir M.
**Simulacre :** Marie-Pierre Donatien, directrice d'un magasin de mode.
**Sexe :** F.
**Âge :** 45 ans.
Fortunée (une vieille Bentley rutilante, un hôtel particulier à Paris, des vêtements de grands couturiers, un magasin de haute couture sur les Champs-Élysées), Assez Savant et Assez Sociable.
**Caractéristiques :** Agile, Peu Forte, Assez Intelligente, Assez Endurante et Séduisante
**Ka-Soleil :** Pas Initiée.
**Compétences :** Piloter (Voiture) C, Usages (milieu de la haute couture) M, Vigilance M, Art (Haute couture) C, Équitation C.
**Traditions :** Sciences occultes (Kabbale et Talents) M et Histoire invisible (Révélation) M.

C'est une grande femme mince jusqu'à la maigreur et élégante, vêtue d'un manteau de fourrure et parfumée à l'encens, aux cheveux très courts et au teint terne. Elle a des gestes vifs, parle beaucoup et très vite. Elle montre un respect démesuré pour Nikos et le materne outrageusement

## LA BANDE À **BASTIEN**

*Ce sont des durs, d'anciens sportifs tombés dans la délinquance. S'ils sont surpris, ils se défendent à l'arme blanche, puis au revolver s'il le faut. Pourtant, à la moindre apparition d'un phénomène magique, ils perdent toute leur assurance et cessent le combat. Bastien, le frère aîné, est le chef ; il porte les cheveux longs et adore se frotter les mains en ricanant. Ses frères cadets, deux grands bruns à l'air niais, s'appellent Florian et Fabian et obéissent aveuglément à ses ordres.*

**Ka-Soleil :** Pas Initiés.
**Sexe :** M.
**Âge :** entre 25 et 30 ans.
Peu Fortunés (armes de petit calibre, une camionnette déglinguée), Peu Savants et Peu Sociables.
**Caractéristiques :** Agiles, Forts, Peu Intelligents, Assez Endurants et Peu Séduisants.
**Compétences à C :** Armes (de mêlée et de poing), Arts martiaux, Lancer, Savoir-faire (Crocheter une serrure) et Sports (Acrobatie, Athlétisme et Escalade).
**Équipement :** Armes tranchantes légères et revolvers légers.



# Acte II Les Atlantéides

# Une étoile tombée du ciel...

Les Immortels ont assisté à la transformation en Ar-Kaïm de Nikos Traez, devenu Albarach à cette occasion. Cet événement occulte a cristallisé dans les Champs magiques un message d'Astérope, une Atlantéide. Cette vision les mène à Tanger, au Maroc. En parallèle, les recherches effectuées sur le manuscrit ont dévoilé une partie de son histoire mouvementée. Celle-ci conduit également au Maroc, à Témara, où les Immortels peuvent faire la rencontre de l'un des cinq du Glorieux Alliage : Hermès le Trois-fois-grand.

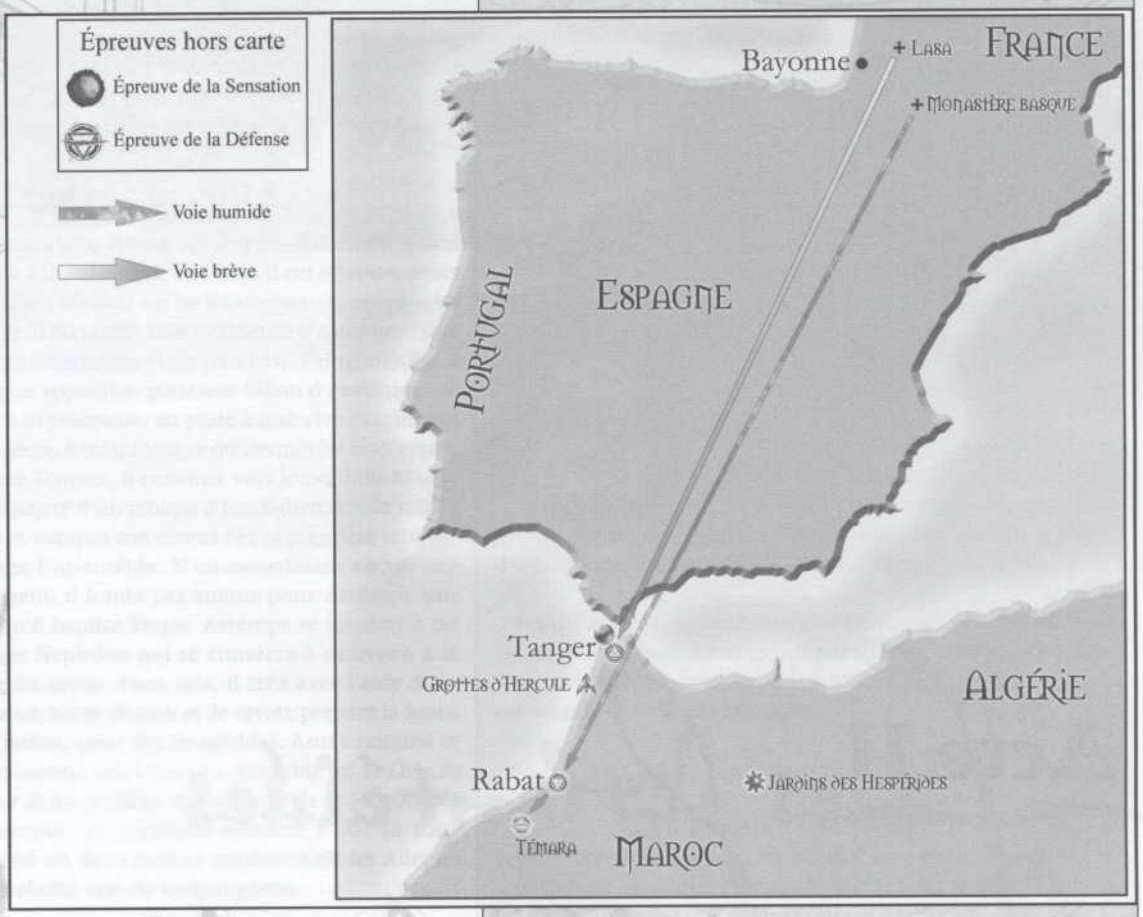
Astérope et Hermès sont les gardiens du parcours initiatique de l'Étoile du Serpentaire. Le Maroc a accueilli après la chute de l'Atlantide un des sept peuples vestiges : les Berbères. Ces derniers attendent depuis les origines le retour du fils de leur mère, une étoile selon leurs légendes.

Avant que ce peuple se brise en une multitude de groupes, les plus sages d'entre eux avaient jalonné un parcours ésotérique que l'étoile devait parcourir afin d'être reconnue comme telle par son peuple. Elle ne leur est toujours pas apparue. Les Berbères l'attendent donc patiemment.

## CHRONOLOGIE

J Nikos Traez est frappé par la foudre : il devient Albarach.
S'ils ont assisté à la naissance de cet Ar-Kaïm du Serpentaire, les Immortels sont assaillis par une vision lancée par Astérope.

**Note :** *ne pouvant prévoir les envies des joueurs entre l'acte I et II, le MJ est invité à détailler cette transition, en s'appuyant par exemple sur les blessures, les ennemis et les événements clefs des personnages.*



J + 2 Arrivée des Immortels à Tanger — voie brève de leur quête.
J + 3 Arrivée des Immortels à Rabat — voie humide de leur quête.
J + 4 Arrivée d'Ophidius, initié des Nouveaux Apôtres du Christ.
J + X Accomplissement des huit épreuves.
Suite à la réussite de l'épreuve de la Sublimation, les Immortels créent une Alliance.
J + X Au cœur du désert, les Immortels accomplissent le rituel berbère. Ils découvrent une deuxième version du manuscrit de Platon. Ils sont plongés dans l'Astral intérieur d'Albarach.

Avant de détailler cette chronologie, voici les lieux et les protagonistes de l'intrigue du second Acte.

# LIEUX

Cet Acte II a pour cadre le nord du Maroc, région choisie par Platon dans son *Timée* pour situer l'Atlantide.

## RABAT

À l'abri de ses remparts, Rabat prend l'apparence d'une ville moderne. Son atmosphère calme cache pourtant une histoire longue et mouvementée. Les Immortels peuvent passer dans cette ville s'ils suivent la voie humide (*cf.* La voie humide : le manuscrit du *Critias* (M)).

### Ce qui n'est pas occulte

Sous le nom de Sala Colonia, Rabat devint une cité romaine. Pendant deux siècles, elle fut le site défensif le plus méridional de l'Empire. Du VIIIe au Xe siècle, elle fut occupée par les Berbères. La dynastie des Almoravides lui rendit sa splendeur en redynamisant son peuplement. C'est à cette époque que furent construites les quatre portes, dont la plus remarquable se nomme Bab er-Rouah, et la sublime mosquée d'Hassan, qui ne fut jamais terminée. Les guerres entre les Almoravides et les Mérinides mirent un terme au règne de ceux-ci.

Au XVIIe siècle, la ville connut un nouvel essor avec une activité commerciale maritime sans précédent. Des corsaires et des pirates affluèrent. Sous les Alouites, Rabat changea considérablement ; le commerce fut officialisé : ses bénéfices étaient reversés au sultan. À cette époque, Moulay Rachid érigea les fortifications de Qishla pour surveiller la médina, tandis que Moulay Ismaïl négligeait sa ville.

En 1912, le Maroc fut divisé en deux protectorats, l'un placé sous l'autorité française, l'autre sous celle de l'Espagne. Rabat fut choisie comme capitale. C'est au début du XXe siècle que la ville moderne fut construite.

En 2003, Rabat est une ville contrastée, de jolies villas côtoyant des bidonvilles surpeuplés et insalubres.

### Ce qui est occulte

Le MJ est libre de développer cet aspect de la cité, pour y placer par exemple des aventures de son cru.

## TÉMARA

### Ce qui n'est pas occulte

En 2003, Témara est une jolie petite ville située au sud de Rabat. En hauteur, ses habitants pratiquent principalement l'élevage de moutons et d'agneaux. Les Immortels peuvent apprendre que, plus haut dans les montagnes, il y a une abbaye.

### Ce qui est occulte

Lors de la chute de l'Atlantide, Hermès se réfugia sur le mont Atlas après avoir quitté les ruines du continent, accompagné d'humains avec lesquels il avait beaucoup appris. Au fil des ans, cette poignée d'hommes et de femmes donnèrent le jour à un véritable peuple : les Imazighen ou les « hommes libres ». Des guerres fratricides divisèrent cette nation naissante en trois groupes dont chacun conserva dans ses traditions des secrets révélés par la Figure du Glorieux Alliage. Ces secrets restèrent dissimulés aux yeux des profanes qui n'eurent jamais l'idée d'associer ces trois cultures.

Vivant en parfaite harmonie dans cette région, Hermès fonda au sommet du mont Atlas, à Témara, une Herméthèque. Invisible aux yeux des profanes, cette abbaye conserve les plus précieuses connaissances mises à jour par les Frères d'Asclépios (voir plus bas).

## TANGER

Cette ville marocaine n'est peut-être pas la plus visitée du pays, mais elle dégage une atmosphère qui envoûte les passionnés de l'Atlantide. Située aux portes de la Méditerranée et à l'intersection de l'Afrique et de l'Europe, elle a été envahie et occupée à maintes reprises au cours de son histoire. La densité labyrinthique des maisons dégage une aura de mystère et ses remparts lui donnent un cachet médiéval. La première étape de la voie brève commence dans cette ville (*cf.* La voie brève : la vision d'Astérope).

### Ce qui n'est pas occulte

Tanger est la ville la plus ancienne du Maroc. Dès 1600 avant J.-C., les Phéniciens y avaient installé une colonie. En 38, l'Empire romain fit de cette ville la capitale des provinces d'Afrique du Nord. Au cours

du Vᵉ et VIᵉ, Vandales et Byzantins s'affrontèrent pour la domination de la cité. Au cœur de conflits perpétuels, celle-ci fut conquise par les Arabes (706), puis par les Portugais (1437), perdue ensuite pour être occupée à nouveau en 1640. C'est à cette époque que furent construites la cathédrale et des chapelles franciscaines et dominicaines.

En 1661, la ville, qui fait alors partie de la dot de Catherine de Bragance, tomba entre les mains des Anglais, qui furent expulsés par le sultan Moulay Ismaïl. Ce dernier rebâtit la ville.

Au cours du XIXᵉ siècle, Tanger attira des commerçants venus de toute l'Europe, et connut un âge d'or jusque dans les années soixante. Dans les années quatre-vingt-dix, un boom immobilier, en partie financé par les profits nés du marché du cannabis (kif), a donné naissance à des immeubles modernes. Ainsi, on a pu assister à la disparition de monuments historiques au profit de blocs de béton.

En 2003, de nombreux quartiers sont frappés par la misère, la frustration des défavorisés éclatant en émeute. Malgré tout, la ville reste légendaire. Comme le dit si bien Mohammed Choukri : « À Tanger, n'importe quel conteur peut inventer une histoire et être assuré de convaincre ses auditeurs de sa véracité. »

## Ce qui est occulte

Aux origines, Antée, un Adepte d'Hermès, quitta Témara à la suite d'une vision qu'il eut au cours de ses recherches occultes sur les Imazighen, un des peuples vestiges. Il découvrit ainsi l'existence d'Astérope, l'une des sept Atlantéides (voir plus bas). Par ignorance, il prit cette apparition pour une vision d'Atalante et se lança à sa poursuite, en proie à une vive Fulgurance amoureuse. Reniant tout ce qu'Hermès lui avait appris, il quitta Témara. Il remonta vers le nord du Maroc, accompagné d'un groupe d'Imazighen, les *Ta'rifit*.

Antée comprit son erreur dès sa première rencontre avec l'Atlantéide. N'en nourrissant aucun ressentiment, il fonda par amour pour Astérope une ville qu'il baptisa Tingis. Astérope se lia alors à cet étrange Nephilim qui se consacra à nouveau à sa quête du savoir. Pour cela, il créa avec l'aide d'Astérope un havre de paix et de savoir, prenant la forme d'un jardin : celui des Hespérides. Antée nomma ce jardin comme celui situé en Atlantide (*cf. Le Livre du meneur de jeu*, p. 224), en souvenir de sa Fulgurance amoureuse. La mémoire profane a par la suite fusionné ces deux jardins, guidant ainsi les Adeptes de l'Atalante vers de fausses pistes.

Son peuple, les *Ta'rifit* s'installèrent dans cet éden, chérissant chaque fruit comme un bien précieux et unique. Cette harmonie fut brisée par l'invasion de Phéniciens infiltrés par des Mystes du Septentrion, qui détruisirent le jardin après l'avoir pillé de sa Sapience. Pressentant cette tragédie, Antée demanda à son peuple de fuir dans le désert, emportant dans leur mémoire chaque fruit cueilli sur les arbres de la connaissance, chaque fleur plantée dans le jardin des Hespérides. Antée fut tué lors d'une bataille titanesque et Astérope fut enfermée dans une grotte, aujourd'hui connue sous le nom de grotte d'Hercule.

Ainsi, la destruction du jardin et la mort d'Antée grava dans le cœur des Berbères le culte de la mémoire et la haine du support écrit. Usant du savoir révélé par Astérope, ils cristallisèrent à nouveau par la force de leur union des sphères de connaissances qui prirent la forme de fruits et de fleurs. Ils les plantèrent dans le jardin des Hespérides qui retrouva sa splendeur d'antan.

En 1150, Youssef ben Tachfin, de la tribu berbère sanhadja, fondateur de Marrakech, s'empara de Tanger, avant de pousser ses conquêtes jusque dans la péninsule Ibérique et dans le Pays basque. Il y rapporta un manuscrit de Platon, une version de la fin de son *Critias*. Au cours de guerres fratricides, cet ouvrage tomba entre les mains de descendants des *Ta'rifit*. Après l'avoir appris par cœur, ils le détruisirent.

De nos jours, les ruines du jardin des Hespérides sont encore habitées par ces Berbères qui se sont sédentarisés. Liés à Astérope, ils savent que le retour de l'Atlantéide parmi les siens annoncera le retour de l'étoile (*cf.* Les Berbères).

# PERSONNAGES SECONDAIRES

## HERMÈS LE TROIS-FOIS-GRAND

**Pentacle** : Agarthien.

**Sciences occultes** : Maître en Rituels et Magistère de la Voie tortueuse du Labyrinthe schématique. Il a achevé son Grand Œuvre. En tant qu'Agarthien et membre du Glorieux Alliage, il a de nombreux pouvoirs laissés à la discrétion du MJ.

**Traditions à M** : Arcanes Majeurs (Papesse), Arcanes Majeurs (Roue de Fortune), Arcanes mineurs (Coupe), Ésotérisme, Histoire invisible (Origines des Kaïm) M, Langues (toutes) et Sciences occultes (Alchimie et Magie).

### Caractère

« Ce que j'ai à te révéler va te surprendre : je n'aime pas les secrets. J'exècre le caractère occulte que beaucoup donnent aux choses, je ne supporte pas le secret pour le secret. Je hais les mensonges des uns et les mystères des autres. Néanmoins, je suis lucide. Vous n'êtes pas prêts à accueillir le terrible sec-

## LA PERSONNALITÉ D'**ALBARACH**

*À la fin de l'Acte I, Albarach est devenu un Ar-Kaïm du Serpentaire Assez Initié, dont le Cœur comporte tous les Ka au niveau Assez Initié. Il ne possède pas encore les Talents propres à sa Maison ; il est censé les acquérir au cours de cet acte avec l'aide des personnages des joueurs, si ceux-ci réussissent les épreuves qui leur sont imposées (voir plus bas).*

*Le caractère du personnage devient de plus en plus sarcastique et moqueur. Il se moque des personnages des joueurs et des difficultés qu'ils peuvent rencontrer au cours de l'Acte II. Voici quelques exemples de réflexions désagréables dont Albarach est friand :*
*• si les joueurs échouent à une épreuve, il les traite de « boulets » et d'« incapables » ;*
*• si les joueurs sont en butte à un obstacle qui les ralentit : « Eh bien ! On peut pas dire que vous soyez très efficaces ! » ou « C'est pour aujourd'hui ou pour demain ? » ;*
*• il fait des remarques ironiques : « J'ai bien fait de m'adresser à vous. Je vois que vous êtes les hommes de la situation… » ;*
*• il essaye de monter les personnages les uns contre les autres : « Vous êtes nuls. D'ailleurs, le Selenim (ou le Nephilim, ou le Bohémien, etc.) est d'accord avec moi » ;*
*• son leitmotiv : « C'est marrant : avant de vous rencontrer, j'avais tout le temps du bol. Je crois que vous me portez vraiment la poisse… »*
*Le but d'Albarach semble être d'exaspérer les personnages qui l'aident. Ses remarques sont répétées souvent. Cependant, il ne va jamais trop loin. Si les personnages des joueurs commencent à en avoir vraiment assez, il adoucit ses propos… pour recommencer dès que la situation se calme.*

## ÉCRIRE DANS LES **CHAMPS MAGIQUES**

*Les Alchimistes et les Conjurateurs de troisième Cercle peuvent développer l'étrange capacité de laisser des messages énochéens dans les Champs magiques. Pour cela, les joueurs qui les interprètent doivent réussir un test de Ka dominant Très Difficile modifié par Rituels alors que leur personnage est en Vision-Ka.*
*Ces « manuscrits » ne sont pas ancrés ; ils dérivent au gré des Champs magiques. Ces graffitis magiques sont lisibles par quiconque les regarde à l'aide de la Vision-Ka. Ils plongent leur lecteur dans une transe au cours de laquelle le simulacre tombe dans un profond coma. Le lecteur voit alors l'auteur du message se matérialiser devant ses yeux et lui parler.*

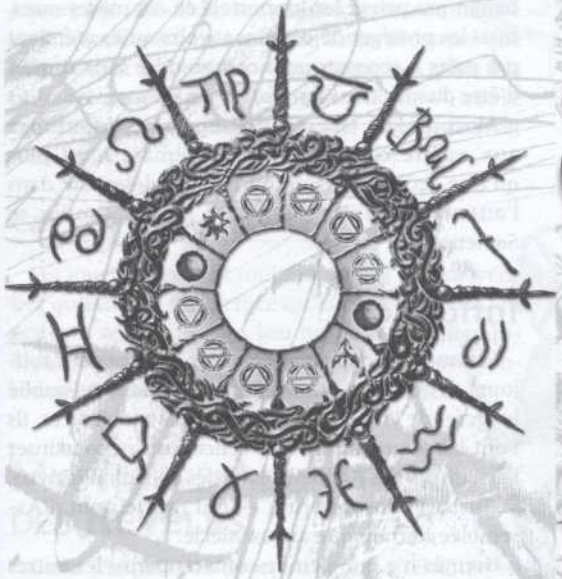
*Attention ! L'apparition ne peut en aucun cas soutenir une conversation ou répondre à un interrogatoire. Elle s'efface une fois son message délivré. L'expérience peut être tentée à nouveau.*
*Les Immortels qui étudient les caprices des Ka peuvent ainsi découvrir les traces du voyage d'Hermès et trouver Témara au terme d'un long et fastidieux jeu de piste.*

ret que je garde. Vous avez besoin d'être préparés, d'être initiés, pour l'appréhender sans danger. »

Message découvert par le Scribe dans les Champs magiques, à Saint-Pétersbourg

## Histoire

Alors que les anciens Kaïm découvraient les ruines de l'Atlantide, Hermès partit pour un mont enneigé de l'Atlas marocain. Dès qu'il eut gravi les pentes escarpées de cette montagne, il fonda en son sommet une abbaye surnaturelle : Témara, la première des Herméthèques où, au fil des siècles, il recueillit les connaissances et le savoir mis à jour par ses frères des Éthers. Parmi eux, il choisit des Nephilim méritants qu'il initia, dans l'espoir de pouvoir leur transmettre un jour le secret des origines des Kaïm et du Glorieux Alliage. Il baptisa cette confrérie occulte les Frères d'Asclépios, en souvenir de son premier adepte. Dès que l'un de ses disciples perçait le secret du Grand Œuvre en suivant la voie qu'Hermès incarnait, ce dernier le mettait à l'épreuve. Il lui indiquait des pistes symboliques qui le conduisaient aux quatre coins du monde.



D'Akasha en lieux retirés, il marchait dans les pas du Trois-fois-grand, suivant la route qui l'avait conduit jusqu'à Témara. À chaque étape, le Nephilim découvrait des indices laissés par Hermès lors de son voyage. Ces éléments de réponse, gravés dans les Champs magiques, se présentaient sous la forme de complexes arabesques énochéennes qui — du moins Hermès l'espérait — devaient transmettre à l'initié les clefs du secret des origines. L'espoir du Trois-fois-grand ne se concrétisa jamais, bien qu'il crut à maintes reprises avoir trouvé l'Immortel capable de découvrir la vérité.

Les voyages des Frères d'Asclépios leur permirent d'approcher l'Agartha. Certains trouvèrent même Aggartha, la Cité des Vertiges. Avant de quitter la réalité profane, ces initiés prirent toujours la peine de rapporter leur découverte à leur mentor. Étanchant, grâce à ses fidèles, son inextinguible soif de connaissance, Hermès put faire de Témara la plus grande des Herméthèques. Certains des Frères d'Asclépios prétendent que si le Prince de la Papesse apprenait l'existence de cet antre de Sapience, il jalouserait son fondateur... Au point de lui envoyer quelques Adoptés peu scrupuleux de la Maison-Dieu !

Témara contient des œuvres uniques que les Frères d'Asclépios secoururent des hauts lieux mystérieux qui furent dévastés au cours de l'Histoire invisible, ou qui furent dérobées aux Arcanes mineurs — Arcanes Majeurs parfois. Hermès ne souhaitait pas priver les Immortels de ces pièces rares, mais les protéger de certains savoirs qu'ils n'étaient pas prêts à accepter ou à comprendre sans risquer d'être dissous dans les Champs magiques.

Alors que les Guerres de l'Apocalypse font rage aux quatre coins du monde, Témara n'est plus qu'une geôle du savoir, où Hermès désespère dans l'attente de l'initié auquel il pourra confier sa Sapience. S'il existe...

## Influence

Les autres membres du Glorieux Alliage ont toujours su qu'Hermès n'avait pas, comme eux, oublié le secret de leurs origines. Au fil des millénaires, ils l'ont laissé organiser leurs rencontres et constituer l'assemblée des Alchimistes initiés au Grand Œuvre : la Turba Philosophorum — qui prit le nom d'Assemblée hermétique au XIXe siècle.

Hermès n'a que peu de contacts parmi les autres acteurs occultes, mais ils sont puissants. La plupart ont eu une influence significative sur le monde occulte. Ainsi, lorsque les Frères d'Asclépios se sont rapprochés des Adoptés de la Papesse, la fraternité leur a soufflé le nom du Trois-fois-grand pour qu'ils l'utilisent comme bannière. En quelques années, Hermès Trimégiste devint le nom de leur rassemblement d'ésotéristes. L'un des disciples d'Hermès, le Scribe, se mêla alors à leur assemblée secrète et devint leur guide. Depuis des siècles, il permet à bien des Adoptés d'échanger des informations. Certains prétendent qu'il ne serait pas étranger à la création des nouveaux Argyrope (*cf. Le Codex des Nephilim*).

## Intrigue

Beaucoup des disciples d'Hermès périssent, emportés par le secret de ses origines. Un courant cosmique, l'Iz, aurait apporté dans notre système solaire des êtres-Ka qui se seraient cristallisés dans l'atmosphère de la Terre, sous forme de Cocons et de Pentacles. Les Pentacles auraient été favorablement accueillis — bien que deux d'entre eux — ceux d'Épiméthée/Prométhée et de Morphée — aient été abandonnés, l'un dans les cieux et l'autre sur la Lune — tandis que seul un Cocon de chaque Ka fut libéré dans notre système solaire. Un par astre, donc un par Élément, soit un par membre du Glorieux Alliage (*cf. Le Livre du meneur de jeu*, p. 42).

Hermès a de plus compris que les Immortels avaient copié la volonté des hommes de construire des mythes sur les pans ignorés de leur histoire. Tous ses efforts sont désormais concentrés sur l'initiation des Immortels aux secrets de leur origine.

## Les rôles d'Hermès

### Le **mentor**

Pour choisir Hermès comme mentor, il est nécessaire de trouver l'herméthèque de Témara en remontant la piste ésotérique jalonnée par le Glorieux Alliage. Ainsi, ce dernier peut juger si celui qui se présente à lui est un être prometteur. Dans ce cas, il le guide sur les chemins menant à la découverte des origines. Si le disciple est un Alchimiste, il est évident qu'Hermès l'aidera dans sa quête, lui dévoilant les principes de son Grand Œuvre.

### L'**ennemi**

Hermès incarne le savoir et la Sapience. Tous ceux qui tenteraient de détruire cette source s'en feraient un ennemi. Il demanderait aux Frères d'Asclépios et à des Adeptes d'Hermès de lutter contre cette agression par tout moyen. Depuis l'enlèvement orchestré par Cyliani, de l'un de ses disciples, le Scribe, Hermès s'est engagé dans un combat sans merci contre les R + C de l'Esprit (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 177).

# Ophidius, Nouvel Apôtre du **Christ**

## Ce qu'il **sait**

Ophidius a participé à l'Invocation avec les autres Nouveaux Apôtres du Christ en vue de faire renaî-

tre le messie sous la forme d'un Ar-Kaïm des Poissons. L'un des leurs, Ikhthus, est envoyé en mission sur les traces de Nikos Traez, pensant que celui-ci est la réincarnation du Christ.

Il s'est avéré que Nikos Traez était un Ar-Kaïm du Serpentaire. Ophidius, le spécialiste de ce signe zodiacal, a remplacé son prédécesseur et a suivi le Révélé jusqu'au Maroc. Il compte bien lui expliquer que les Nouveaux Apôtres du Christ l'ont créé, qu'ils sont à l'origine de sa naissance et qu'il doit le suivre jusqu'en France. Il n'est jamais agressif mais, si Albarach se refuse à le suivre, il usera du mensonge pour arriver à ses fins. Néanmoins, il fait tout pour suivre le messie où qu'il aille, cherchant à le sauver du moindre péril. Enfin, il fera tout pour s'intégrer dans l'alliance lors de l'épreuve de la Sublimation.

## Ce qu'on peut trouver chez lui

Ophidius a pris une chambre d'hôtel à Tanger dans la médina, le quartier juif de la ville. On peut y trouver des photos de Nikos Traez, des notes et coupures de journaux retraçant sa vie. Il porte tous ses *foci* de Kabbale sur lui.

**Citation typique :** « Jésus, un Ar-Kaïm du Serpentaire ? Bien sûr, Nous l'avons toujours affirmé ! »

## OPHIDIUS, **ONIRIM**

**Métamorphe :** Serpent aux métamorphoses Assez Occultées.
**Ka : Initié.**

### Magie

Sceaux : Malkut M, Yesod M, Hod M et Netzah M.
**Pentacles : Tipheret M, Geburah M et Chesed M.**
Clefs : Chokmah M.

### Alchimie

Œuvre au Noir : Lune M, Air M et Eau C.

SIMULACRE : JOËL LASSURE

**Âge :** 48 ans.
**Gérant d'une boîte de strip-tease parisienne.**
Assez Fortunée — une Audi A3 avec GPS, une maison de campagne en Dordogne et un ordinateur portable —, Peu Savant et Assez Sociable.
**Caractéristiques : Assez Agile, Assez Fort, Intelligent, Peu Endurant et Séduisant**
Ka-Soleil : Peu Initié.
**Compétences : Connaissances (Catholicisme) M, Discrétion C, Piloter (Voiture) A, Rituels C et Usages (Underground parisien) M.**
**Traditions :** Sciences occultes (Kabbale et Talents) M, Science occulte (Alchimie) A, Histoire invisible (Hermétisme) M et Histoire invisible (Révélation) C.

*Cet homme au visage pâle et aux cheveux gris assez longs attire par son regard. Ses yeux envoûtants font oublier pendant quelques instants son accoutrement. Ophidius s'habille toujours en pantalon noir moulant et s'enveloppe d'un grand imperméable protecteur.*

# ASTÉROPE, UNE ATLANTÉIDE

Astérope est l'une des sept Atlantéides. Comme ses six sœurs, elle est née de la pratique de la Voie occulte des Atlantéides par l'un des sept peuples vestiges. Elle s'est liée aux Berbères. Après la Chute, elle les suivit jusqu'en Afrique du Nord. Les Berbères la connaissent sous le nom d'*al-Wasat*, le Centre. Pour eux, *al-Wasat* est la mère originelle, celle qui mit au monde Biotr et Brannès, ses deux fils. Elle est au centre de leurs légendes et régit leur vie. Le mois de mai annonce son retour et est considéré par les Berbères comme un mois propice à l'agriculture.

*Al-Wasat* participa au projet d'Antée, qui vit la construction du jardin des Hespérides. Les différentes guerres qui ont embrasé le Maroc et entraîné la mort de nombreux Berbères ont mené à la perte d'Astérope qui s'est vu emprisonnée dans les grottes d'Hercule au terme d'un rituel prométhéen. Avant de disparaître, elle confia à ses enfants qu'un jour, une étoile viendrait unir les peuples berbères en une unique nation. Cette étoile la libérera et accomplira le parcours initiatique.

## Ce qu'elle sait

Astérope connaît l'histoire des *Imazighen*. Elle peut en parler pendant des heures sans s'épuiser. Ainsi, elle remonte à l'Atlantide. N'étant pas un Nephilim, elle n'a pas connu les conséquences du Silence fuligineux. Elle conserve donc le souvenir de cette époque antédiluvienne où elle vit le jour, comme un rêve diffus. Elle décrit sa venue au monde comme un phénomène magnifique dépassant l'entendement (*cf.* La Voie des Atlantéides).

L'Atlantéide a également connaissance des huit épreuves. Elle sait qu'un jour, une étoile viendra et réussira ces épreuves. Astérope peut donc jouer le rôle de guide afin d'aiguiller les Immortels sur les traces des épreuves. Pour elle, la réussite de ces épreuves amènerait, elle en est sûre, à l'unification des tribus berbères. À chaque énoncé d'épreuve (*cf.* Les huit épreuves), Astérope insiste sur l'importance

de les envisager collectivement. Une vision individualiste a perdu beaucoup d'initiés terrassés par leur difficulté.

## Ce qu'on trouve chez elle

Astérope vit enfermée dans les grottes d'Hercule, gardées par un MégaDaïmon. On peut y découvrir un complexe rituel myste du Septentrion. De nombreux Immortels se sont déjà retrouvés piégés dans cette grotte.

**Citation typique :** « N'oublie jamais que tu n'es pas seul dans l'univers. Pour attendre ton but, tu dois envisager ta quête de manière collective. »

## Les Berbères

Au cours des siècles, les Berbères, qui se nomment eux-mêmes les *Imazighen*, se sont subdivisés en plusieurs groupes. On retrouve aujourd'hui deux groupes principaux au Maroc ; les *Ta'rifit* et les *Tamazight*. Les premiers vivent majoritairement au nord du Maroc et se disent descendants de Biotr. En revanche, les seconds vivent plutôt dans les régions du moyen Atlas et prétendent descendre d'un ancêtre commun, Brannès.

Biotr et Brannès étaient deux frères, fils de Bera et d'*al-Wasat*. Brannès jalousa son frère et le tua. Ainsi, les *Ta'rifit* se considèrent comme des enfants adoptifs du peuple berbère. Ils sont donc mal vus par les autres *Imazighen* du pays. Ils attendent un homme qui saura les aider à retrouver leurs origines. Cet homme, pensent-ils, prendra la forme d'une étoile. En 2003, ces deux clans sont protégés par une figure du monde occulte contemporain.

- Les *Ta'rifit* se sont liés au cours de leur histoire avec Astérope. Celle-ci, une divinité de leur point de vue, fait partie du folklore berbère et est connue par ce groupe sous le nom d'*al-Wasat*, le Centre. Une caravane berbère de ce groupe s'est sédentarisée et vit actuellement dans une oasis au sud de Tanger. Dans ce havre, les *Ta'rifit* attendent patiemment la venue d'une étoile. Une prophétie transmise oralement de génération en génération annonce son retour prochain.

- Les *Tamazight* sont quant à eux sous la tutelle d'Hermès, leur père spirituel, qu'ils connaissent sous le nom de Brannès, fils de Bera. Ils vivent principalement autour de Témara, l'abbaye du Glorieux Alliage. Certaines de ces tribus sont la garde personnelle d'Hermès. Elles protègent l'accès de son Herméthèque.

Ces deux groupes se haïssent, se reprochant pour l'un d'être le meurtrier de leur ascendant, et l'autre de ne pas être de véritables berbères.

## ASTÉROPE, L'ATLANTÉIDE

Feu : Très Initiée.
**Ka-Soleil : Peu Initiée (3 « puces »).**
Orichalque : Peu Initiée (1 « puce »).
**Caractéristiques : Agile, Forte, Peu Endurante, Assez Intelligente et Séduisante.**
Compétences principales : Art (Danse) M, Connaissances (Histoire des Imazighen) C, Savoir-faire (Exaucer des vœux) C, Survie (Désert) M et Usages (Ta'rifit) M.
**Traditions principales : Arcanes mineurs (Épée) A, Histoire invisible (Guerres élémentaires) M et Sciences occultes (Alchimie) A.**

# INTRIGUE

Deux voies sont offertes aux Immortels pour rejoindre le Maroc et découvrir ses secrets. La première, la voie brève, a pour point de départ la vision d'Astérope leur contant la légende d'Hercule et d'Antée, le géant. La seconde, la voie humide, peut être empruntée en suivant la piste du manuscrit découvert par Nikos Traez aux Açores.

## La voie humide : le manuscrit du Critias (M)

Les Immortels ont appris dans le monastère basque que le manuscrit avait été perdu suite aux invasions des Arabes, en 1003, qui l'emportèrent à Ribat al-Fath : Rabat aujourd'hui.

## UNE VOIE SÈCHE ?

*Si les Immortels n'ont pas réussi à récupérer le manuscrit et n'ont pas assisté à la naissance de l'Ar-Kaïm, ils ont peu de chances de suivre les pistes menant au Maroc, pays où le destin du Révélé se jouera. En effet, là, il deviendra peut-être une Étoile. Non sans humour, on peut affirmer que les joueurs sèchent. Il est tout de même possible d'aiguiller les joueurs sur la piste du Maroc en faisant intervenir Ikhthus, le Nouvel Apôtre du Christ, qui peut leur indiquer que l'un des siens est parti dans ce pays suivre l'Ar-Kaïm nouveau-né.*

En suivant la piste du manuscrit jusqu'à Rabat, seul le musée archéologique de la ville peut les aider à poursuivre leurs recherches. Cette piste est également suivie par tous les acteurs de l'Acte I qui ont pu compulser le *Critias*.

## Le musée archéologique de Rabat

À droite de la mosquée *es-Sunaa*, les Immortels découvrent le musée archéologique. Construit en 1932 et agrandi quelques années plus tard, il abrite les plus belles collections du musée national depuis 1986.

Une fois dans le musée, des guides proposent leurs services. Le caractère insistant et l'absence fréquente de traduction en français des écriteaux incitent les Immortels à employer les services de l'un d'eux, Nabil. Ce jeune garçon érudit les emmène dans les différentes parties du musée leur exposant l'histoire des Marocains à travers des objets découverts sur leur territoire national.

### Une étrange **stèle**

Dans la partie consacrée à la Préhistoire, Nabil présente des objets et des ornements humains provenant de grands sites archéologiques du Maroc. Les Immortels peuvent y voir entre autres des poteries, des bijoux, des objets en métal d'anciennes civilisations mauritaniennes ainsi que des pierres sculptées. Leur curiosité peut être éveillée par une stèle datant de l'âge de bronze de Nkhila, qui présente trois arceaux en cercles concentriques — qui ne sont pas sans rapport avec la marque de naissance de Nikos Traez — et un humanoïde sur l'une de ses faces. Interrogé sur cette stèle, le guide explique qu'elle aurait été découverte à Témara, petite ville au sud de Rabat. Les courbes concentriques évoquent la symbolique berbère de cette région du Maroc alors que l'humanoïde a été interprété par les archéologues comme le premier homme du pays — un Atlante. Un Apprenti dans l'une des Traditions « Sciences occultes » devine quant à lui les trois Cercles jalonnant la progression dans les Sciences occultes correspondantes.

En Vision-Ka, il est possible d'apercevoir de fins effluves d'Air sur la stèle. En réussissant un test Difficile de Ka dominant au cours de la vision, on devine que ces traces forment un message. Celui-ci est en énochéen. Il a été gravé sur la stèle.

« L'Œuvre est avec vous, et avec moi, le Trois-fois-grand, et en vous ; vous l'avez toujours, quelque part que vous soyez sur terre ou sur mer. Pour rejoindre l'*unus mundus*, gagnez l'oued d'Al-Khidr au cœur du *djebel* Khatouat. »

Ce message étrange laissé par Hermès permet de rejoindre Témara (*cf.* Témara) et de rencontrer le membre du Glorieux Alliage en personne.

### Des **incunables**

Nabil finit par entraîner les Immortels dans une partie consacrée à la conservation de centaines de manuscrits très anciens. Le guide interrogé sur un éventuel texte de Platon peut seulement leur dire que les historiens locaux pensent que les Arabes du XIIe siècle ont ramené de leurs conquêtes des textes de bien des pays dont la France et la péninsule Ibérique. Les Almohades — les unitaires, une dynastie berbère, originaire du mont Atlas — ont renversé le pouvoir en place et la majorité de ces manuscrits ont été perdus ou détruits. La piste du manuscrit s'arrête là. Tenter de rejoindre d'éventuelles caravanes de Berbères serait vain.

## Témara

En réussissant un test Assez Difficile d'Intelligent, modifié par Recherche d'informations, la recherche sur les al-Khidr révèle que les Marocains portant ce nom de famille vivent pour la plupart au sud de Rabat, près de Merchouch, un petit village.

**En prenant un taxi et en passant par les routes du littoral**, on rejoint le sud de Rabat, soit la région qui porte le nom de « forêt de Zaër ». Après avoir traversé le petit village d'Aïn el-Aouda, le conducteur fait halte à Merchouch. De cette ville, ils peuvent enquêter sur « Al-Khidr ». La population locale, majoritairement berbère, s'amuse des questions que des étrangers posent. C'est seulement après une longue et ennuyeuse discussion avec un autochtone — test Assez Difficile de Séduisant modifié par Connaissances (Psychologie) — que les Immortels peuvent apprendre que le dernier représentant de cette famille habite au plein cœur de la forêt de Zaër. Il se nomme Sidi Yahia Al-Khidr. C'est le marabout local exerçant ses pouvoirs pour tous les habitants de la région.

Pour quelques dinars, les Immortels peuvent être conduits au refuge du marabout. Arrivé devant une grotte, le guide prend ses jambes à son cou, disparaissant à travers les frondaisons de la forêt.

**Au premier coup d'œil**, la grotte semble inhabitée, ce n'est qu'après avoir fait quelques pas dans celle-ci que les Immortels découvrent un endroit étrange. L'atelier du marabout ressemble à s'y méprendre à un laboratoire alchimique. Certains outils restent malgré tout hermétiques au plus savant des Alchimistes. Là, un homme s'affaire à produire de mystérieuses décoctions. De grande taille, cet homme à la barbe blanche éveille l'intérêt. Des multitudes de plantes courent sur son corps mouvant au gré de ses amples gestes. Des racines s'enroulent autour de ses jambes dans une étreinte sensuelle. Son visage révèle des orbites profondes cachant son regard. De fines oreilles légèrement effilées à leur sommet ne laisse aucun doute quant à la nature

magique de ce personnage. Sa peau mate ridée laisse penser que cet homme a dépassé allègrement les cent ans. Sidi Yahia Al-Kihr est un Elfe, Frère d'Asclépios et Adepte d'Hermès. Il garde l'accès à l'abbaye de Témara, l'Herméthèque du Trois-fois-grand.

À la vue des Immortels, il se dirige vers eux, et leur demande « Pourquoi souhaitez-vous le rencontrer ? »

**Dès que les Immortels lui parlent d'un manuscrit** — quel qu'il soit —, il leur indique qu'au plus profond de sa grotte, il entrepose des ouvrages datant des âges plus anciens. Les Immortels croient peut-être trouver l'objet tant convoité. C'est en vain, le *Critias* ne s'y trouve pas. Sidi Al-Kihr a eu vent de l'existence de ce manuscrit, mais ne peut pas les renseigner. S'il a confiance en eux, il leur dévoile un passage secret dans sa bibliothèque, pénétrant au plus profond de la montagne. Ce parcours creusé dans la roche les mène après quelques heures de marche à une immense caverne. De grands braseros illuminent un pan de celle-ci, l'autre pan étant dans une obscurité presque totale. L'ombre des flammes s'étirant sur les parois de la caverne dessine d'étranges figures.

L'Elfe tire d'une sacoche un feuillet, s'approche d'un des braseros et le brûle. La fumée s'élève ainsi au niveau de la voûte de la caverne et, étrangement, la traverse. L'Elfe leur explique que le seul moyen de contacter le Trois-fois-grand, consiste à sacrifier un focus en le brûlant — un des leurs ou un de ceux présents dans la grotte et qui leur fait envie. Une fois brûlé, il rejoint l'Herméthèque de Témara. Les Immortels viennent d'acquérier une nouvelle Figure en Allié : Hermès. Ils connaissent le moyen de le contacter.

## Hermès dévoilé

Suite au rituel, un vénérable vieillard à la longue barbe fait son apparition. Les mèches épaisses qui tombent en cascade sur ses épaules lui donnent l'allure d'un sage tombé du ciel. Il porte une longue tunique blanche sur laquelle brillent des étoiles qui se déplacent soulignant ses moindres mouvements. Soutenu par un long bâton au bois noueux, il s'avance devant les Immortels. Cette apparition doit laisser une impression d'irréalité aux Immortels. Il prend la parole.

« Si vous êtes arrivés jusqu'à Témara, mon refuge, cela prouve que vous avez réussi à remonter la piste du Grand Œuvre d'Hermès. Vous êtes dignes de recevoir certaines explications. Je suis le gardien du mystère des origines. On me nomme le Trois-fois-grand, car ma quête m'a amené à percer le secret des trois pommes d'or, une pour chacune des races d'Immortels. Cette caverne a accueilli de nombreux quêteurs. Elle a inspiré de nombreux écrivains. J'attends depuis ma venue sur ces terres un initié, capable de dévoiler le mystère. Est-ce l'un de vous ? Qu'il s'approche de moi, que je lui parle. »

C'est bien sûr Nikos Traez qui doit s'avancer auprès d'Hermès. De toutes les façons, il suffit qu'un Ar-Kaïm du groupe s'avance pour qu'Hermès s'adresse à lui.

« Tu souhaites retrouver le savoir perdu ? Tu recherches un manuscrit depuis longtemps oublié ? Eh bien, je peux t'apporter mon aide. Depuis les origines, la tradition énonce que sept épreuves sont nécessaires à la reconstitution du savoir éclaté. Il est temps pour toi de parcourir le chemin de la matière étoilée et d'ouvrir ton cœur aux sept fondements du monde. »

Ainsi, il peut leur révéler les épreuves. Dans l'énoncé des épreuves, Hermès insiste toujours sur l'importance de parcourir ce chemin seul. Lors de la réussite des sept épreuves, Hermès dévoile aux Immortels les origines des Ar-Kaïm, l'existence de treize étoiles et de leur mère.

**Attention !** Hermès ne connaît pas l'existence de l'épreuve de la Sublimation. Seule Astérope (voir plus bas) peut l'indiquer aux Immortels.

# La voie brève : **La vision d'Astérope**

La voie brève est la voie de rapidité pour les Immortels. En effet, la vision d'Astérope mène directement à Tanger. En contrepartie, les dangers qui les attendent sont beaucoup plus grands que pour la voie humide.

## Visions

Si les Immortels assistent à la naissance de l'Ar-Kaïm en Vision-Ka, ils sont assaillis par la vision d'une belle femme enveloppée d'une grande robe transparente dévoilant ses plus beaux atours. Un Adepte de l'Atalante peut y voir une vision de la Fugitive. Puis cette femme leur conte avec une voix mélodieuse une légende.

« Dans les temps les plus anciens, j'ai assisté à la fondation d'une ville par Antée, le géant. Cette ville blanche accueillait les fils de Berr, qui parlaient un mélange de cris inintelligibles. Veillée par les Pléiades, la ville était en sûreté, mais seulement pour un temps. Car vint le onzième. Il défia Antée et le tua. Cette victoire amena de grands bouleversements, et la séparation des deux Colonnes, Calpée et Abyla. Les Pléiades furent capturées par le onzième. Endormies au bord du lac Tritonis, elles attendent la venue d'une étoile… »

La vision se termine ainsi. Cette voie brève conduit les Immortels sur la piste de Tanger. Il suffit de retrouver les indices lais-

sés par la vision et de reconstituer la légende du onzième travail d'Hercule : au cours de cet épisode légendaire, Hercule vainquit Antée, le géant, et enleva les pommes d'or du jardin des Hespérides.

- La ville fondée par Antée ; le géant, est Tanger, une ville marocaine — M. en Histoire ou C en Connaissances (Mythes et légendes grecs).
- La ville blanche fait allusion à la femme d'Antée, *Tingis*, qui signifie blanche en arabe — C en Langue (arabe) ou M. en Connaissances (Mythes et légendes grecs).
- Les « fils de Berr » se dit en Arabe *Benberr*, allusion aux Berbères originaires pour la plupart du Maroc — A en Langue (arabe).
- « un mélange de cris inintelligibles » évoque la langue étrange des Berbères qui ne parlent pas l'arabe, mais une langue proche du grec et du basque — A en Langue (berbère).
- Les Pléiades, également nommées les Atlantéides, sont une constellation de sept étoiles — C en Ésotérisme ou A en Connaissances (Astronomie).
- Le « onzième » est bien entendu une image d'Hercule et de son onzième travail.
- Les Colonnes de Calpée et d'Abyla constituent le détroit de Gibraltar et le mythe grec raconte qu'Hercule, après sa victoire contre Antée, aurait d'un coup d'épaule ouvert le détroit — C en Connaissances (Géographie) ou M. en Connaissances (Mythes et légendes).
- Le lac Tritonis est le nom d'un ancien lac, donné par les Grecs avant la formation du détroit de Gibraltar. Il est situé aux abords de Tanger, proche des grottes d'Hercule — M. en Connaissances (Mythes et légendes grecs).

## Tanger

Des recherches méticuleuses les conduisent à Tanger, au Maroc (*cf.* Tanger). La vision les poussera sans doute à enquêter sur d'éventuels lieux liés à la légende d'Hercule et d'Antée. Ils peuvent découvrir les grottes d'Hercule, lieu enfermant Astérope, l'Atlantéide.

## Les grottes d'Hercule

Les grottes d'Hercule se trouvent au sud-ouest de Tanger, au bord de l'Atlantique. Ces formations naturelles accueillent de nombreuses cavernes et grottes qu'il est possible de visiter. L'une d'elles est connue pour avoir accueilli Hercule avant son combat contre Antée.

Aux abords de cette grotte, des Immortels réussissant un test de Vigilance Difficile repèrent, caché derrière des buissons, un symbole gravé en forme de goutte d'eau. Cet icone représente pour les Mystères du Septentrion le Ka. Sa présence indique donc pour les Mystes de ce fleuve un lieu riche en Ka. Aux Immortels de comprendre qu'un danger pour leur intégrité se dissimule dans cette grotte.

Après avoir traversé un mince filet d'eau s'échappant des hauteurs, les Immortels pénètrent dans une immense caverne. En son centre, un lac peu agité s'étend sur une large surface. Seuls deux passages étroits permettent l'accès à sec de l'autre côté. Une bonne connaissance des Mystères du Septentrion — C en Arcanes mineurs (Épée) — révèle que ses adeptes vouent un culte à l'eau comme source de purification. Traverser le lac à la nage s'avère donc la voie la moins dangereuse — test d'Endurant Pas Difficile modifié par Sports (Natation). De plus, chaque joueur peut effacer une case cochée de sa ligne de vie.

Si les Immortels empruntent les passages étroits, un test d'Agile Assez Difficile modifié par Sports (Athlétisme ou Escalade) doit être réussi au risque de se blesser contre des gypses étoilés, un minéral très tranchant — 2 points de dégâts Assez Meurtriers.

Quoi qu'il en soit, arrivés de l'autre côté, les Immortels réveillent un effet-Dragon d'Orichalque attaché à ce lieu depuis des siècles par une Chapelle du Septentrion venue combattre Antée. Il est le gardien d'Astérope. Assoiffé et attiré par le Ka, il met cinq minutes à remonter des profondeurs et à les retrouver où qu'ils se trouvent dans la grotte. Dès qu'il les trouve, il les attaque sans la moindre hésitation. Il ne peut en sortir sans se dissiper dans les Champs magiques.

Les Immortels n'ont qu'un unique boyau à prendre pour continuer leur chemin. Après une minute de marche, ils débouchent sur une seconde caverne plus petite. Le sol est recouvert de sable, un courant d'air chaud fouette leur visage. Là, une chaleur anormale saisit les simulacres et les Immortels se sentent alors comme oppressés.

En Vision-Ka, les Champs magiques ignés parcourent la caverne dans une danse folle et agressive. Un test de Ka dominant Difficile permet de déceler dans cette sarabande de Feu, l'image fugace d'un corps de femme tournoyant comme une feuille morte en pleine tempête. C'est Astérope prise dans le piège myste. En effet, les Mystères du Septentrion ont créé une cage de Ka.

Si un Immortel utilise un Sort ou un Talent et échoue à un test d'Initié Difficile, il est aspiré dans un des *herz*, un talisman fixé dans la pierre, sous le sable. Un symbole apparaît alors sur la roche. Il correspond à une représentation analogique de l'Immortel : un crapaud pour un Triton, un serpent noir pour un Serpentaire, un crâne pour un Nécromant, etc. Dans ce cas, le simulacre de l'Immortel survit, mais perd la raison. En outre, l'*herz* devient la nouvelle Stase de l'Immortel. Les Selenim et les Ar-Kaïm gagnent la blessure de Sapience « Nouvelle Stase » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 90).

En creusant le sable de quelques centimètres, les Immortels peuvent découvrir à certains endroits des

pierres fixées au sol. Ce n'est qu'en Vision-Ka qu'on peut remarquer qu'elles ressemblent à des Stases. Ces pierres contiennent l'essence d'Immortels qui sont venus libérer Astérope. Aux personnages des joueurs de trouver celle marquée par trois cercles concentriques, servant de Stase à l'Atlantéide. Ensuite, il faut réussir un test d'Agile Assez Difficile modifié par Art (Sculpture) pour arracher l'*herz* du sol sans la casser. À ce moment-là, il y a de fortes chances pour que le Daïmon ne soit pas très loin. Il est temps de sortir de la grotte.

## L'Atlantéide dévoilée

Une fois sortis de la grotte, les Immortels peuvent libérer Astérope de sa prison magique. À la différence des Stases, il n'est nul besoin de trouver un Nexus ou Plexus. En effet, un simple frottement sur le talisman libère la captive. L'Atlantéide apparaît au-dessus de son *herz*, flottant à deux mètres du sol, tel un génie venant d'être libéré de sa bouteille.

Elle remercie les Immortels de l'avoir sauvée et peut conter, en guise d'explication, son histoire — elle est assez vague sur sa naissance — jusqu'à son emprisonnement par les Mystes. Elle insiste sur les liens qu'elle a tissés avec le peuple berbère. Son peuple dispersé depuis la Chute de l'Atlantide attend la venue d'une étoile. Ce retour serait marqué par la libération d'Astérope retrouvant son peuple, et jalonné par la réussite de huit épreuves.

Astérope leur propose ainsi de parcourir le chemin de ces épreuves. Elle insiste sur la nécessité de les envisager collectivement comme une fraternité. Ces paroles font écho à la Voie occulte des Atlantéides, la voie de la fraternité. Les épreuves proposées par Astérope sont les mêmes que celles d'Hermès.

## Les huit **épreuves**

Après avoir parcouru son Astral intérieur dans l'Acte I, Albarach doit maintenant franchir avec succès les épreuves de sa Maison. La nature particulière du Révélé ne nécessite pas qu'il parcoure le chemin d'Ascendance (*cf. Le Codex des Ar-Kaïm*). Il doit uniquement réussir ces épreuves pour avoir une chance de devenir l'Étoile du Serpentaire (*cf.* Acte III). Derrière chacune des huit épreuves se cache la symbolique de la Balance qui a perverti certaines d'entre elles en y glissant certains effets de ses Talents.



## Le **Mégadaïmon**

*Cet effet-Dragon honni est Assez Puissant. Il a été ramené de l'Hadès par des Mystes. Souhaitant enfermer Astérope de manière définitive dans cette caverne, ces initiés lièrent ce monstre d'Orichalque à l'Atlantéide. La créature a donc besoin du Ka-Soleil d'Astérope, sinon elle est dissipée. De même, sa mort peut mettre sa prisonnière en danger. En effet, dans ce cas, elle subit une attaque d'Orichalque Assez Meurtrière.*

**Apparence :** de taille humaine, il ressemble à une femme magnifique. À force de côtoyer l'Atlantéide, il a pris ses traits et lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Au premier abord, seule sa démarche peut les distinguer.

**Autonomie : partielle. Son champ d'action ne dépasse pas cent mètres autour de la personne à laquelle il s'est lié.**

**Capacités :** Combattant, Conscience, Possession et Survie solaire.

**Combattant : ce Daïmon combattant possède des compétences de combat au corps à corps qui lui permettent d'attaquer ses victimes, plutôt que de se sacrifier. Il possède trois niveaux M à répartir entre Armes (de mêlée), Arts martiaux, Esquive, Survie (Détecter le Ka) et Vigilance. Les autres Compétences sont à A.**

**Conscience :** permet au Daïmon de ressentir les Champs magiques environnants afin de détecter les Immortels, les artefacts et les créatures de Kabbale.

**Possession : le Daïmon peut prendre le contrôle de son porteur pour une durée fonction du niveau de Puissant en heure (s) — soit trois heures pour ce MégaDaïmon.**

**Survie solaire :** Grâce à l'influence magique d'Astérope, le Daïmon peut se lier avec un autre Ka-Soleil lorsque le lien de son ancien porteur est brisé (mort, hors champ d'action, etc.).

Hermès ou Astérope sont les guides des Immortels sur les chemins de la Maison du Serpentaire. Chaque épreuve se joue comme un rêve éveillé, entre le monde profane et l'Astral.

**Attention !** Les joueurs ne doivent jamais savoir avec certitude où ils se trouvent réellement.

Pour chaque échec, Albarach perd de son Cœur le Ka associé à l'épreuve. Ainsi, trois épreuves sont capitales pour l'Ar-Kaïm :

- celle de la Sublimation (Soleil),
- celle de la Part sombre (KLN),
- et celle de la Magie (Orichalque).

L'échec à l'une de ces trois épreuves entraîne la dissolution de l'Ar-Kaïm dans les Champs magiques. L'histoire s'arrête là pour les Immortels.

Tout au long du parcours, Albarach souffre de s'exposer à l'Ascendant de son frère meurtrier. Sans l'aide des joueurs, il n'a aucune chance de les réussir, traumatisé par l'idée de s'identifier pendant une partie de sa quête à la Balance.

## FORMAT DES **ÉPREUVES**

*Les huit épreuves suivent le même format :*
*Ka : indique l'Élément lié symboliquement à l'épreuve.*
*Faction : indique les Factions pouvant intervenir dans cette épreuve.*
*Suit une description de l'épreuve.*

### L'Attaque

**Ka :** Feu
**Faction :** Les Croyants de l'Alliance mystique
**Lieu :** Tanger

La casbah fortifiée de Tanger accueille l'épreuve de l'Attaque. Un cimeterre ayant appartenu au sultan Moulay Ismaïl est détenu par des Mystes locaux. Cette Chapelle Ruisseau d'Orient vénère cette arme, symbole de leur fratrie. Maîtrisant le rituel de la fusion de l'Alliance (*cf. Les Arcanes mineurs*, p. 51), ils attendent la venue d'un Immortel digne d'être asservi par cette épée.

Après que les Immortels sont passés en dessous de la porte en fer voûtée de la rue d'Italie, les Mystes les repèrent. Autant de Mystes que d'Immortels leur barrent le passage. Ils sont armés de cimeterres, l'un d'eux tient dans sa main celui d'Ismaïl. Il a décidé de fusionner son épée et l'esprit d'Albarach. Si, après l'avoir touché, il réussit à exécuter le rituel, le Feu de l'Ar-Kaïm est arraché de son Cœur et vient se loger dans le cimeterre. Ce rituel n'est que partiellement efficace sur les Révélés.

Pour réussir l'épreuve, les Immortels doivent vaincre le groupe de Mystes et récupérer le cimeterre d'Ismaïl. Cette arme pourra être utilisée comme Stase de la fraternité (*cf.* La voie des Atlantéides).

Albarach gagne la maîtrise du Talent « Crochets venimeux » à A.

### La Défense

**Ka :** Terre
**Faction :** Fraternité Képhalè de Soma Abscondita
**Lieu :** N-A

## LES CROYANTS DE **L'ALLIANCE MYSTIQUE**

**Désignation :** Radieux Serviteurs de l'Alliance jaune.
**Icone : Cimeterre.**
**Caractéristiques :** Assez Agile, Assez Fort, Peu Intelligent, Assez Endurant et Peu Séduisant.
**Ka-Soleil : Assez Initié.**
**Compétences principales :** Armes (de mêlée) M, Arts martiaux A, Esquive C et Rituels C.
**Traditions principales : Arcanes mineurs (Épée) C et Ésotérisme C.**
**Technique occulte :** la fusion de l'Alliance.
**Cimeterre d'Ismaïl : Caractéristiques d'une arme tranchante, sauf que les dégâts sont de 3 + Fort.**

Au moment que le MJ juge opportun, les Immortels sont attaqués par quatre R + C de la fraternité Képhalè. Après avoir assisté à la naissance d'Albarach, ces initiés ont décidé de l'enlever pour l'étudier. Armés d'un Kaser (Compagnon), ils essaient de paralyser le Ka de l'Ar-Kaïm, l'empêchant ainsi d'utiliser ses Talents. Les Immortels doivent donc le protéger à tout prix de l'attaque des R + C. Encore une fois, les Immortels doivent s'unir pour aider le Révélé à avancer dans la maison astrologique de son Ascendant.

**Attention !** Si les R + C sont blessés, les blessures se répercutent sur la santé du simulacre d'Albarach, en respect du principe du Contrecoup — Talent de Défense de la Balance. Pour réussir, il suffit de protéger l'Ar-Kaïm des attaques, sans blesser leurs adversaires, pendant huit tours de combat. Dans ce cas, le Révélé gagne le Talent « Défenses infinies » à A. En revanche, si l'Ar-Kaïm est paralysé par l'arme Kaser et que les Immortels n'arrivent pas à empêcher son enlèvement par les R + C, sa Terre disparaît de son Cœur.

## KÉPHALÉ

Frater du Corps.

**Caractéristiques :** Peu Agile, Assez Fort, Intelligent, Assez Endurant et Assez Séduisant.
**Ka-Soleil : Peu Initié.**
**Compétences principales :** Armes (d'épaule) C, Connaissances (Psychologie) A, Rituels C et Vigilance C.
**Traditions principales : Arcanes mineurs (Coupe) A.**
**Tekhnès :** Savoir solaire, Révolution solaire, Solidification corporelle et Fusion ramique.
**Constructs : Arme Kaser (Compagnon).**

### La Sensation

**Ka :** Air
**Faction :** Les Tamazight
**Lieu :** Au sud de Témara

L'épreuve de la Sensation mène les Immortels au sud de Témara, aux portes du désert marocain. Une

tribu *tamazight* s'est arrêtée pour la nuit. Ce groupe berbère est lié à Hermès, le Trois-fois-grand, qu'ils connaissent sous le nom de Brannès. Cette étape aux pieds de Témara est donc très importante, ces Berbères s'y arrêtent depuis des millénaires. Ils essaient en vain de le contacter avec un rituel transmis de génération en génération. Cette transmission successive a entraîné une détérioration du rituel, devenu inefficace.

Les Immortels assistent en plein milieu de la nuit à ce rituel. Les *Tamazight* se réunissent autour d'un grand feu. Après que les Berbères ont mangé au cours d'un repas composé de tajine *barbouk* et de *kaab el-ghizal*, une pâtisserie aux amandes, et bu du *luiza* — tisane de verveine — à volonté ; les Immortels assistent à un étrange rituel. Le *wali salih* — l'homme saint — de la tribu, fils de Brannès, s'approche du feu et déclame un chant berbère, tout en traçant trois lettres étranges au sol, du *tifinagh*.

La première lettre prend la forme d'un cercle divisé en deux, la deuxième celle d'un croissant en trait rectiligne, et la dernière celle d'un cercle avec un point en son centre. Arrivé à la fin du chant et de l'écriture, comme à chaque fois depuis des siècles, le rituel échoue. Interrogé sur le sens des lettres, le *wali salih* explique qu'il ne comprend pas le sens du mot, seulement celui des lettres.

- La première est le « B », prononcé « iebb », qui symbolise la malédiction, l'esprit négatif. Il pense que cette lettre est placée pour chasser les mauvais esprits.


## AZAZUL

*Dans le cas où le wadi salih échoue une troisième fois dans son rituel sous les mauvais conseils des joueurs, un azazul, un esprit du désert — un effet-Dragon d'Air Assez Puissant —, est réveillé et s'attaque à l'Air d'Albarach, qui le perd.*
*Au contraire, si les joueurs découvrent l'erreur, Hermès apparaît dans les flammes du feu de camp devant les yeux ébahis des Tamazight, ses enfants. Ils renouent enfin avec Hermès. Cette action des joueurs, outre la réussite de l'épreuve, ouvre la voie à certaine réconciliation entre les différentes tribus berbères.*
*• Si les Immortels sont venus à cette épreuve grâce aux conseils d'Astérope, l'apparition d'Hermès permet de les lancer sur la voie humide pour remonter la piste de Témara.*
*Albarach gagne le Talent « Détection du Chaos » à A.*

## LE TIFINAGH

*Cette écriture berbère signifie « notre trouvaille ». Chacune des vingt-cinq lettres constitue en elle-même un symbole. Une fois combinées pour former des figures géométriques complexes et symboliques, elles peuvent créer un effet magique. On compte environ trois cents signes complexes en Tifinagh résultant de l'association de caractères simples.*
*La dimension ésotérique du tifinagh, importante chez les Anciens, est encore très présente dans la mémoire des femmes berbères qui l'utilisent lors de rites magico-religieux — épitaphes, déclarations amoureuses, rituels invocatoires. Avec les nécessités de l'informatique, l'alphabet tifinagh a été standardisé sous la forme du néo-tifinagh.*

- La deuxième, le « M », prononcé « mm », a pour connotation l'intelligence, la puissance fécondante. C'est la matière qui naît, grandit et meurt. Cette lettre indique pour les Berbères l'intelligence de Brannès.
- La dernière est le « S », prononcée « iess ». Elle représente la manifestation du soleil. Iess est le dieu du soleil chez les Berbères. Cette imprécation à la divinité solaire doit les aider à appeler Brannès.

Le mot final est donc composé des lettres « B, M et S ». Les joueurs doivent détecter l'erreur dans le rituel. En effet, en remplaçant le B par le R, on s'approche phonétiquement d'Hermès — « R, M et S ». Le « R », prononcé « ierou » ou « ier » prend la forme d'un cercle. Ainsi, avec le temps, un trait a été rajouté, coupant le cercle en deux et travestissant le sens du rituel.

## Le Sentiment

**Ka** : Lune
**Faction** : Les mystiques adorateurs des Révélés
**Lieu** : N'importe où

Cette épreuve consiste à trouver un groupe d'individus qu'il va falloir impressionner. Les mystiques adorateurs des Révélés qui ont suivi l'Ar-Kaïm depuis sa naissance à Lasa peuvent parfaitement jouer ce rôle. À priori, l'épreuve paraît simple. Ces

Mystes sont en adoration devant ce Révélé. Il progresse rapidement, découvrant de nouveaux Talents chaque jour. Mais la difficulté réside dans la présence très forte de la symbolique de la Balance dans cette épreuve. Celle-ci s'est insinué dans chacun des Mystères créant une indifférence passagère que les Immortels et Albarach doivent briser.

Pour les impressionner, il faut lutter contre cette indifférence. Voici quelques solutions...

- Leur faire peur en réussissant un test Séduisant Difficile modifié par Art (Comédie).
- Les convaincre que Albarach est un dieu en réussissant un test Intelligent Difficile modifié par Art (Éloquence) ou Connaissances (Histoire religieuse).
- Lutter contre le Talent « Indifférence blanche » en réussissant un test Initié Difficile modifié par Sciences occultes (Talents).
- etc.

**Chaque joueur doit effectuer un test Difficile.**

Pour considérer que l'épreuve est réussie, il est nécessaire de réunir au moins une Réussite. Ainsi, un Coup d'éclat et une Réussite s'annulent respectivement avec une Maladresse et un Échec. Au final, il doit donc rester au moins une Réussite — ou un Coup d'éclat — qui n'a pas été annulé. Dans ce cas, Albarach gagne le Talent « Folie ophidienne » à A.

En cas d'échec, la Lune de l'Ar-Kaïm se transforme en KLN et remplit ainsi ce Ka. Attention à la surcharge.

## La Magie

**Ka** : Orichalque
**Faction** : Astérope
**Lieu** : Grotte d'Hercule

Pour cette épreuve, Astérope ou Hermès indique la grotte d'Hercule. Pour stabiliser l'Orichalque dans le Cœur d'Albarach, les Immortels doivent affronter à nouveau le MégaDaïmon. Pour triompher de l'épreuve, ils doivent réussir par tous les moyens à lui faire perdre onze « puces » d'Orichalque, ce qui correspond à un niveau de Puissant. Si le Daïmon est mort — tué ou dissipé —, ils doivent comprendre que seule Astérope peut leur apporter ces « puces ». Suite au lien empathique avec le Daïmon, elle a gagné dix « puces » d'Orichalque. Il est donc nécessaire de trouver un moyen de lui faire perdre. Aux joueurs de trouver une solution — un Sortilège, une Invocation, une Entité pacifiste, etc. En cas de réussite, Albarach gagne le Talent « Absorption initiatique » à A.

- **Si les Immortels sont venus à cette épreuve grâce aux conseils d'Hermès**, la libération d'Astérope permet de les lancer sur la voie brève pour remonter la piste de Tanger.

## La Part sombre

**Ka** : Lune Noire
**Faction** : Ophidius
**Lieu** : Tanger

Au sud-ouest de Tanger, près du Grand Socco, est installée l'église anglicane de Saint-Andrew. L'édifice est caché par une luxuriante végétation. Un gardien serviable ouvre les portes de l'église et guide les Immortels à l'intérieur où ils découvrent une architecture inspirée par Grenade. Des tombeaux parsèment l'église, le gardien affable se faisant un plaisir à énoncer le nom de leurs résidents. En effet, il les connaît très bien, il discute souvent avec eux. Marschan est un Selenim.

Plusieurs tombeaux s'offrent aux Immortels. Le Selenim leur explique qu'ils doivent ouvrir l'un de ces tombeaux. L'épreuve de la Part sombre de la Balance est symbolisée par la justice aveugle. Les joueurs doivent donc retrouver quel résident de ces tombeaux a été condamné injustement. Marschan connaît leur vie par cœur et il est intarissable sur le sujet. En revanche, la mort est un sujet tabou. Les morts ont en général beaucoup de difficulté à en parler.

Un Nécromant peut essayer de converser avec les morts Assez Tourmentés. Il doit les convaincre de révéler les circonstances de leur mort — Assez Difficile. S'il n'y a pas de Selenim autour de la table de jeu, Marschan veut bien essayer de leur parler. En échange, il demande qu'on lui sacrifie une « puce » de Ka, qui se nécrose pour devenir une « puce » de Maudit, ou une « puce » de KLN par tentative.

Voici quelques « résidents » de ces tombeaux :

- **Sir John Drummond Hay**, consul anglais du XIXe siècle, a été retrouvé mort dans son lit. Sa grande amitié avec les puissants de Tanger a attiré les convoitises. Il fut sans doute assassiné par des anglais sous les ordres de la Reine.
- **Walter Harris**, correspondant du *Times* au début du XXe siècle, a été massacré après avoir publié un article sur les splendeurs du colonialisme. Il fut retrouvé mort dans une rue de Tanger.
- **Sir Harry McLean**, conseiller écossais du sultan Moulay Ab-del Aziz, a été condamné à mort pour trahison. La seule preuve résidait dans sa nationalité.
- **Emily Keane**, épouse du chérif d'Ouezzane, fut égorgée par son mari qui l'accusait de l'avoir trompé.

Après avoir discuté avec ces morts, ils doivent se rendre compte que chacun d'eux a subi les foudres d'une justice aveugle et arbitraire. Il est donc nécessaire pour réussir l'épreuve de la Part sombre que les Immortels, dont Albarach, ouvrent chacun en

même temps un tombeau de l'église. Dans ce cas, l'Ar-Kaïm gagne le Talent « Regard vertical » à A.

Dans le cas contraire, le Selenim devient fou de rage tel un *berserker*. Il évoque une Entité, Celui qui absorbe la Part sombre, qui surgit du tombeau et s'attaque à l'Ar-Kaïm, détruisant son Ka-Lune Noire, et par conséquence son Cœur. La quête de l'Ar-Kaïm et des Immortels s'arrête là.

## Le Déplacement

**Ka :** Eau
**Faction :** toutes
**Lieu :** Rabat

Cette épreuve débute au bord du fleuve Oued Bou Regreg traversant Rabat. L'épreuve consiste à le traverser pour rejoindre l'autre rive sans réveiller des effets-Dragon d'Eau Peu Puissants, les Tritonisses, endormis dans les profondeurs du fleuve. Les joueurs doivent tout d'abord faire un test d'Endurant Difficile modifié par Sports (Natation), pour que leurs personnages traversent le fleuve sans danger. Ce test réussi, un autre test d'Endurant d'une difficulté correspondant au niveau d'Initié du personnage, mais modifié par Discrétion, permet d'échapper à l'attention des Tritonisses.

Une fois repéré, un des effets-Dragon se réveille et vient se frotter au ventre du nageur. Celui-ci perd une « puce » de Ka dominant et échoue dans l'épreuve. Pour que l'épreuve soit réussie, il suffit qu'un des participants à l'épreuve réussisse à traverser discrètement le fleuve. Dans ce cas, l'Ar-Kaïm gagne le Talent « Déplacement omis » à A. En cas d'échec, les Tritonisses se jettent sur Albarach et lui dévorent son Eau.

**Attention !** Si les joueurs pensent à tester leur Vigilance avant d'entamer l'épreuve, la Difficulté de celle-ci diminue de deux niveaux, passant ainsi de Difficile à Peu Difficile.

## La Sublimation

**Ka :** Soleil
**Faction :** les *Ta'rifit*
**Lieu :** Les ruines du jardin des Hespérides

**Attention !** Cette épreuve doit être jouée en dernier lieu. De plus, si les Immortels ne viennent pas avec Astérope, ils n'ont aucune chance d'être acceptés par les *Ta'rifit*. Sa présence est la clef pour entrer dans les ruines des jardins des Hespérides. Ce jardin est situé dans le désert au sud-ouest de Tanger.

## MARSCHAN, LE SELENIM

**Noyau maudit :** Assez Initié.
**Sciences occultes :** M dans tous les Desmos de premier Cercle et C en Possession et Corruption. M en Appel du Pacifiste et du Savant et A en Appel du Tortionnaire.
**Traditions principales :** Histoire invisible (Guerres élémentaires) M, Langue (arabe) C, Langue (anglais) C, Sciences occultes (Nécromancie) C et Sciences occultes (Conjuration) A.

Guidés par une caravane de Berbères, après plusieurs heures de marche dans le désert, les Immortels découvrent une oasis. Celle-ci est gardée par des soldats armés de cimeterres et de poignards. Ils ne laissent entrer que les Berbères, sauf si les Immortels leur montrent le *herz*. Ce talisman les fait douter, et l'un des gardes court prévenir le *wadi salih* des *Ta'rifit*, Sidi Bou Abid, fils de Biotr. Celui-ci s'approche d'eux, accompagné par des Berbères curieux. À la vue du *herz*, il crie en berbère, « *al-Wasat* est revenue ». Toute la tribu les acclame et les mène joyeusement dans l'oasis.

Là, les Immortels peuvent découvrir un sublime jardin en plein cœur du désert. Des milliers d'arbres parsèment le lieu, leurs fruits sont de toutes tailles et multicolores. Cette vision déclenche une faim surnaturelle leur donnant envie de manger ces fruits magnifiques. Les Berbères leur expliquent qu'ils ne doivent pas y goûter. Il est possible d'en manger mais seulement comme on dévore un livre — par l'esprit.

Une fois les Immortels arrivés au centre de l'oasis, tous les Berbères les rejoignent et leur demandent de conter leur aventure. Les Berbères souhaitent bien sûr voir et parler avec Astérope. Ces retrouvailles illuminent leurs visages. Après avoir parlé avec elle, Sidi Bou Abid lui demande où est l'étoile tant attendue. À cette question, de sa fine main blanche, Astérope montre Albarach. Les regards émerveillés, les Berbères se prosternent devant lui. Après avoir retrouvé ses esprits, l'homme saint des *Ta'rifit* déclare qu'il est temps de débuter l'épreuve de la Sublimation.

Les peuples vestiges ont appris le rituel de l'alliance sur l'Atlantide. Il leur permet de lier un ensemble de personnes entre elles par l'intermédiaire d'un pacte. L'alliance est une troisième forme de serment-Ka. Sidi Bou Abid explique que ce serment lie ses participants dans leur essence. Aux Immortels de choisir s'ils souhaitent ou non participer à ce rituel. Albarach le souhaite.

Les futurs Alliés se placent en cercle et se tiennent la main. Au centre du cercle doit être placé un objet qui représente la fraternité. Le cimeterre d'Ismaïl gagné dans l'épreuve de l'Attaque est un très bon choix, cette arme symbolisant l'alliance. Cet objet se lie au Ka-Teth, comme une Stase attachée à un Immortel (*cf.* La Stase du Ka-Teth *et* La Voie des Atlantéides).

Chaque participant doit réussir un test de Ka dominant Assez Difficile modifié par Rituels.

- **En cas de Réussite**, il commence à percevoir les souvenirs des autres Alliés. Chaque joueur doit raconter oralement un sou-

venir inconnu des autres joueurs. Albarach fait de même, il raconte comme dans un rêve la relation conflictuelle avec son frère. Il conclut son souvenir en expliquant que ce frère l'a tué. L'Ar-Kaïm gagne le Talent « Perception accrue » à A.

- **En cas d'Échec de l'un des participants**, celui-là peut tenter un autre essai. Pour cela, tous les autres participants doivent sacrifier une « puce » de leur Ka dominant. Ce test peut être tenté un nombre de fois illimité.

Ainsi, les joueurs et Albarach forment une alliance, base indispensable pour progresser dans la Voie des Atlantéides. Ils gagnent tous le niveau A de la Compétence occulte Soma et apprennent le rituel atlantéide « Partage des blessures physiques ».

Une fois le rituel effectué, des femmes berbères s'approchent de chacun d'eux et commencent à leur dessiner sur l'avant-bras un *harquou* — un dessin géométrique élaboré réalisé avec du henné — en forme de signe correspondant au nombre d'Alliés (*cf.* La Voie des Atlantéides).

Les huit épreuves sont terminées. Albarach deviendra bientôt l'Étoile du Serpentaire. Il lui reste encore à éviter sa mort en plongeant dans son Astral intérieur une dernière fois, avec les Immortels cette fois (*cf.* Acte III).

## La révélation du **manuscrit M**

Suite au retour d'*al-Wasat* et à la réussite des huit épreuves, les *Ta'rifit* organisent une grande fête au sein de l'oasis. Au cours de cette fête, les Immortels entendent des contes berbères sur leurs origines et sur les différentes tribus *Imazighen*. Un conte révèle la vie des deux frères Brannès et Biotr. Un conteur explique que les *Ta'rifit* descendent de Biotr, le frère assassiné. Ainsi, chaque descendant de cette tribu se dit *ouled Biotr*, « fils de Biotr ». Cette évocation est ressentie par Albarach comme une sensation de déjà-vu.

Cette joyeuse fête se déroule tout au long de la nuit et se termine par une cérémonie nommée *lila ed-derdeba*. Un musicien commence à jouer du *guembri*, une sorte de luth à trois cordes, les femmes l'accompagnant au chant. Puis vient le silence...

Sidi Bou Abid se lève, suivi par tous les Berbères présents. Ils entament une marche silencieuse et se placent autour du groupe des Immortels, formant trois cercles concentriques. Une fois placé, chaque participant à la cérémonie prononce une fraction de phrase qu'il a apprise par cœur, transmise de génération en génération. La tradition brisée va enfin être dévoilée. L'homme saint débute la litanie — qu'Astérope traduit pour les Immortels : « Et, les ayant rassemblés, Bera leur dit :

« Les Atlantes sont devenus injustes et orgueilleux [...]. Le meurtre est partout la règle. Moi, Berr, Père des étoiles [...], j'ai compris que le meurtre de l'un de mes fils était sans retour. Je vais donc de mon bras assuré [...] lancer ma colère sur l'Atlantide et briser la tradition en fragments infinis qui vivront dans le cœur des hommes [...]. Les sept peuples vestiges [...] se répartiront par le monde [...]. Mais je leur laisserai une Voie [...] pour qu'ils puissent se réunir de nouveau [...]. Ils devront suivre les Suffisants, ils devront [...] suivre les Atlantéides, et les sept peuples seront un [...]. Toi, Brannès, va prévenir ton grand-père [...] du sort qui attend son île. Qu'il apprenne mon courroux céleste [...], qu'il sache que je ferai tomber le soufre et le feu du haut des cieux sur Atlantys [...]. »

Une fois la litanie terminée, tous peuvent voir qu'Albarach tremble de tout son corps. Cette cérémonie a fait remonter des souvenirs très anciens, remontant à son premier simulacre vivant en Atlantide, celui tué par son frère, Zubenel-Genubi, l'Étoile de la Balance. Ces tremblements s'accentuent et une partie de son Ka commence à se disperser dans le Pentacle, Noyau ou Cœur de ses frères d'Alliance. Puis, soudain, ils sont tous aspirés dans le Cœur du Révélé, emportés dans son Astral intérieur, gardien des secrets atlantes. Fin de l'Acte II.

## Points d'**Agartha**

- Libérer Astérope : 1 PdA.
- Rencontrer Hermès, le Trois-fois-grand : 3 PdA — ces points doivent être dépensés uniquement pour progresser en Alchimie.
- Réussir une épreuve : 1 PdA attribué à l'Alliance.
- Entendre la version berbère du manuscrit de Platon : 1 PdA.

# Acte III
# Les Atlantéides

# Au cœur d'une étoile...

L'Acte III propose aux joueurs de parcourir l'Astral intérieur d'Albarach. Ainsi, ils traversent ses ténèbres intérieures, dévoilant une vision étrange de l'Ar-Kaïm. Ensuite, ils voyagent à travers l'Archipel intérieur, découvrant des îles zodiacales liées à l'ascendance de Nikos Traez. Enfin, l'épopée se conclut au cœur de la forteresse d'or et de lumière, vision d'Atlantys. Ils peuvent à cet instant empêcher le meurtre d'Albarach.

## LES TÉNÈBRES INTÉRIEURES

Après avoir exécuté le rituel de la Sublimation et entendu la tradition orale du manuscrit du *Critias*, les Immortels sont projetés dans l'Astral intérieur d'Albarach. Celui-ci n'est plus avec eux. Il a disparu. En réalité, dans l'Acte I, Nikos Traez a déjà parcouru la majorité de son Astral et se retrouve directement dans la troisième partie, la forteresse d'or et de lumière. Les PJs ne le savent pas encore, mais ils le retrouveront à ce moment-là.

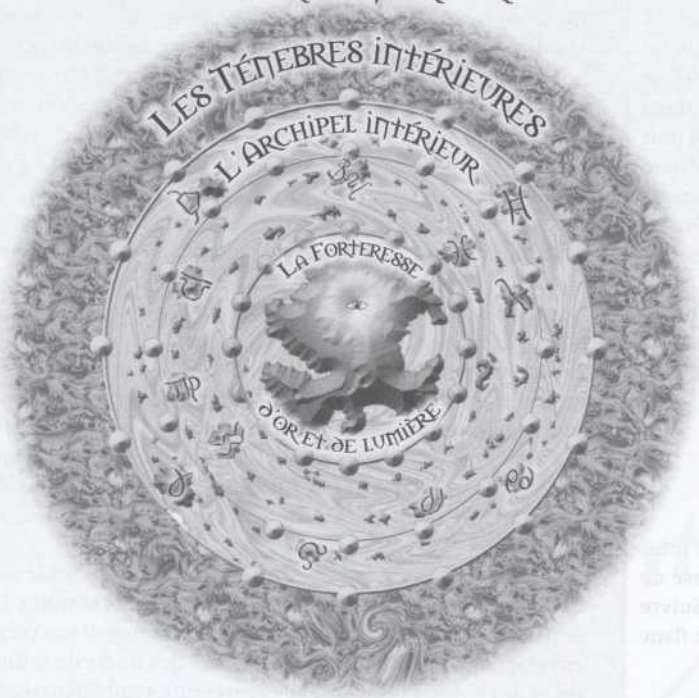
Ayant déjà traversé les ténèbres, l'Ar-Kaïm a laissé derrière lui un fil doré guidant les Immortels dans la partie la plus sombre et la plus dangereuse de son inconscient. En effet, les ténèbres intérieures sont nées des peurs et des cauchemars d'Albarach et de ses aïeux. Les Immortels vont devoir affronter des créatures dangereuses et réussir de terribles épreuves directement issues des plus sourdes et mortelles pulsions d'Albarach.

Ce voyage doit amener le doute dans les esprits des PJs. Ont-ils bien fait de faire confiance à cet Ar-Kaïm si puissant ? Est-il vraiment celui qu'il prétend être ? La Voie des Atlantéides constitue-t-elle une véritable source d'entente et d'entraide entre les peuples ? Ce qu'ils vont découvrir de Nikos et de ses aïeux dans cette première partie va remettre en question toutes leurs implications dans l'histoire.

Les ténèbres intérieures d'Albarach se découpent en quatre parties, chacune liées à un type de Chute différente — Altérations, Mésalliances, Incarnations et Ennemis. Les Immortels vont donc par leur jeu purifier l'inconscient et le Cœur de la future Étoile du Serpentaire. De plus, le lien créé suite au rituel de l'Alliance entraîne l'apparition des Chutes des Immortels à chacune des étapes — au MJ de mettre en scène ces Chutes, donnant une chance aux PJs de diminuer leur niveau, voire même de les faire disparaître pour celles notées •.

**Attention !** Comme il est indiqué dans Le *Codex des Ar-Kaïm*, page 28, découvrir ses Chutes et les combattre nécessite de s'écarter du chemin le plus sûr menant à l'Archipel intérieur. Les dangers y sont encore plus nombreux et retors.

L'Astral intérieur




## INCARNATIONS

Après un passage à vide, les Immortels se retrouvent dans un lieu inconnu, où la pénombre règne en maître. Albarach n'est plus avec eux. Situés sur un col montagneux enneigé, les Immortels sont entourés de grandes et profondes crevasses de chaque côté. Le chemin qu'ils sont en train d'emprunter est très étroit et glissant. Un fil de couleur or leur indique le chemin à suivre. Il remonte le col battu par un vent violent. La neige drue empêche les Immortels de voir à plus d'une vingtaine de mètres. Au sol, ils peuvent distinguer des traces de pas dans la neige.

Après les avoir suivies sur quelques mètres, du sang vient se mélanger à la neige immaculée.

Des Immortels Vigilants peuvent apercevoir des formes mouvantes dans les crevasses qui s'avèrent, après étude, être de la chair putréfiée. Puis ces formes prennent corps et se lèvent, marchant dans leur direction. Ces milliers de créatures sont tous les êtres tués par Albarach et ses ascendants, de l'Atlantide à nos jours. Ainsi, s'ils prennent le temps d'étudier ces cadavres visqueux et disgracieux, ils peuvent distinguer, parmi la masse, des cow-boys à la tête broyée par l'impact d'une balle de gros calibre, des soldats napoléoniens et sarrasins aux corps mutilés, une femme japonaise aux vêtements déchirés traînant derrière elle un enfant encore accroché à son cordon ombilical, etc. (*cf.* L'Archipel intérieur). De plus, tous les PNJs tués au cours du scénario, soit par Albarach, soit par les Immortels se retrouvent parmi ces morts.

**Note :** *certains cadavres font écho à l'Archipel intérieur d'Albarach. Ainsi, par exemple, la femme japonaise peut être retrouvée dans l'île du Capricorne.*

Se dirigeant vers eux, les cadavres leur crient : « Il nous a tués ». La vengeance se lit sur les visages décomposés. Les Immortels doivent donc fuir et remonter le chemin enneigé. Mais la piste est glissante et l'échec dans un test d'Agile Assez Difficile modifié par Sport (Athlétisme ou Escalade) les projette dans la crevasse — qui est Assez Difficile à remonter. Les cadavres se jettent sur le maladroit lui griffant toutes les parties nues du corps — visage, mains, etc. Les seuls moyens d'empêcher sa mort sont soit de les attaquer groupés, les Immortels unis dans une fraternité soudée, soit d'éveiller Astérope — s'ils ont pensé à l'emmener dans l'Astral intérieur — qui, par sa grâce, calme immédiatement les morts et leur demande pardon. Elle perd trois « puces » de Ka-Soleil.

Sous les tas de chairs putréfiées se trouvent les Chutes d'Incarnations des Immortels. Ainsi, par exemple, l'un d'eux peut trouver une Stase parfaite, remplaçant sa Stase instable, etc.

## Altérations

Arrivés au sommet du col, la neige cesse de tomber. Ils peuvent voir au loin un mur immense de couloir noir coupant leur champ de vision. Suivre le fil doré amène les Immortels à descendre le flanc de la montagne. En bas, une grande plaine éclairée par des éclairs incessants et violents s'ouvre aux Immortels. Douze statues frappées par la foudre parsèment telles des pierres levées l'étendue d'herbes brûlées. Chacune d'elle représente un signe zodiacal de manière archétypale. Cette épreuve cache la Chute Incompréhension du Zodiaque. Après avoir été tué en Atlantide, Albarach a gardé en lui une vision erronée de chaque signe du Zodiaque et, pire, en a dégagé une certaine peur. Chaque signe est un danger, une épreuve qui une fois réussie permet à l'Ar-Kaïm de mieux comprendre le signe.

Lors de son passage, Albarach a réussi huit signes sur douze ; reste donc aux Immortels à réussir les quatre derniers. Le ruban doré les guide de statue en statue.

- La statue du Bélier représente un être humanoïde aux pattes et aux cornes de bouc. Son corps est couvert d'un épais veston en cuir — 2/2 — souillé par le sang de ses adversaires, une longue épée tranchante pend à son côté. Une aura malsaine se dégage de la créature éveillant en chaque spectateur un sentiment de mort implacable et inéluctable. Dès que les Immortels approchent du Bélier, celui-ci s'élance sur eux et frappe de toutes ses forces pour tuer. L'épreuve consiste à le battre, soit en le désarmant, soit en lui portant un coup mortel.

- La statue du Lion représente un homme avec le bas du corps d'un lion. Sa prestance et sa splendeur habituelles sont remplacées par une timidité anormale. Ses deux mains pourvues de griffes sont tendues et contiennent en leur creux deux objets, dans la main de droite une arme à feu, dans la main gauche un portrait du *Che*. Aux Immortels de choisir l'objet représentant le plus Albarach — le portrait du *Che* qui se trouve dans sa chambre à Lasa (*cf.* Acte I). Étrangement, celui-ci a échoué à cette épreuve, les ténèbres intérieures l'ayant poussé à choisir l'arme à feu. En cas d'erreur dans le choix de l'objet intime de Nikos, le Lion s'attaque aux Immortels.

- La statue de la Balance siège sur un trône en bois brûlé par la foudre. Des vers blancs ont élu domicile dans le trône. Ils remontent le long du corps d'une femme et rongent son corps enveloppé par un voile laissant deviner des traces de brûlures et des bubons tuméfiés. Elle représente symboliquement

### Caractéristiques de la **statue du Bélier**

**KLN :** Assez Initié
**Caractéristiques :** Assez Agile, Fort, Endurant
**Compétences à C :** Armes (de mêlée), Esquive et Vigilance

### Caractéristiques de **la statue du Lion**

**KLN :** Initié
**Caractéristiques :** Agile, Fort, Assez Endurant
**Compétences à M :** Armes (Griffes), Esquive et Vigilance

la justice corrompue, et plus précisément la mort d'Albarach en Atlantide.

Dans l'une de ses mains, elle tient une balance à double plateau, déséquilibrée par la présence dans l'un d'eux d'un cœur ensanglanté battant à rythme soutenu. La statue de la Balance leur explique que ce cœur appartient à Albarach et symbolise la culpabilité de l'Ar-Kaïm et que, pour réussir à équilibrer la balance, il est nécessaire de placer sur l'autre plateau un objet aussi lourd que sa culpabilité. Toutes les tentatives des joueurs pour essayer de redresser le plateau sont vaines. En effet, la Balance veut insinuer dans l'esprit des Immortels le doute. C'est une fausse épreuve qui... n'apporte rien. Albarach gardera toujours une vision erronée de ce signe tant que ceux qui l'accompagnent ne l'auront pas sauvé au cœur de la forteresse d'or et de lumière.

- La statue du Capricorne prend l'apparence d'une femme au corps musclé et aux seins menus mais fermes. Seuls ses cornes et ses poils broussailleux évoquent le signe du Capricorne. Son regard glacial impose le respect. Sa face est la fusion de tous les visages des amants d'Albarach et de ses anciens simulacres, jusqu'à Adam. En cette créature repose toutes les phobies d'Albarach et de ses aïeux. L'affronter, c'est prendre le risque de devenir fou.

Dès que les Immortels s'approchent de la statue, elle commence à leur parler de ses craintes et de ses peurs. Chaque minute passée à l'écouter fait gagner une « puce » de Khaïba pour les Ar-Kaïm et les Nephilim et une « puce » d'Impur pour les Bohémiens. En revanche, les Selenim prennent plaisir à l'entendre et gagnent une « puce » de Ka-Lune Noire.

Pour rompre le charme, il est nécessaire de l'empêcher définitivement de parler en lui tranchant la tête ou la langue. Les Selenim du groupe ne seront sans doute pas de cet avis.

Dans les autres statues réussies par Albarach sont cachés les Chutes d'Altérations des Immortels. À eux d'avoir le courage d'affronter les éclairs et de nouvelles épreuves zodiacales pour effacer leurs Chutes, et risquer de perdre la piste du fil doré.

## Ennemis

La dernière statue passée, le fil d'or les mène dans une forêt sombre et lugubre. Les arbres prennent des formes étranges, la pénombre amplifiant leur aspect répugnant. À l'intérieur vivent tous les ennemis d'Albarach et des Immortels. Le fil traverse la forêt suivant une ligne droite matérialisée par un chemin boueux. Les ennemis se cachent derrière les arbres ou dans les branches. Des tests de Vigilance permettent de les repérer. Ils n'attaquent pas les Immortels, sauf si ceux-ci les attaquent. Ils ont les mêmes caractéristiques que leur double du monde réel augmentées d'un niveau — une Compétence A devient C et une Caractéristique Assez Forte devient Forte.

Le groupe peut donc traverser la forêt sans risque. En revanche, ils peuvent décider d'affronter leurs Ennemis et faire ainsi disparaître la Chute correspondante.

Enfin, il peut être intéressant de glisser dans les ennemis que les PJs peuvent rencontrer des PNJs qu'ils ont déjà rencontrés dans des parties de Nephilim : Révélation précédentes, voire même qu'ils rencontreront dans de futurs scénarios.

## Mésalliances

Une fois qu'ils sont sortis de la forêt, la muraille qu'ils avaient aperçue du haut de la montagne leur fait face dans toute sa grandeur. Des milliers de marches permettent de rejoindre le sommet de la muraille. À ses pieds gît une tour en ruine. En sort un être monstrueux ressemblant par de nombreux aspects à Albarach. Des traits comme sa démarche ou son visage font penser à lui. Mais, en revanche, son regard balaie tous les doutes. Ce n'est pas lui mais seulement une représentation cauchemardesque de l'Ar-Kaïm, son jumeau des ténèbres.

Le jumeau mesure plus de deux mètres, son corps est recouvert d'écailles noircies par du sang coagulé. Dans chacune de ses mains, il tient une arme digne des meilleurs films de *fantasy* — Conan le barbare, etc. —, tandis qu'il assure sa protection par l'intermédiaire de lourdes plaques de métal. Le jumeau a déjà été vaincu par Albarach mais, si les Immortels veulent continuer leur route, ils doivent l'affronter à nouveau et le battre au nom de l'Alliance qui les lie à l'Ar-Kaïm.

Le combat se joue à armes égales, c'est-à-dire que le double cauchemardesque se bat avec ses épées contre des Immortels utilisant contre lui des armes physiques, tandis qu'il utilise ses Talents contre ceux pratiquant une Science occulte. De toutes les façons, le combat est titanesque, la puissance de ses coups et l'agilité dans ses déplacements pouvant faire pâlir le Pyrim ou l'Ar-Kaïm du Bélier le plus aguerri.

Après avoir vaincu le double d'Albarach, les Immortels peuvent enfin entamer la montée des marches menant à l'Archipel intérieur, brisant ainsi un voile noir. La montée est longue et harassante. De plus, des spectres les suivent dans leur ascension, les forçant à presser le pas. Au faîte de la muraille,

### Caractéristiques du **Jumeau d'Albarach**

**Ka :** Il possède les huit Ka à Assez Initié.
**Talents :** il possède les huit Talents du Serpentaire au niveau Apprenti.
**Compétences :** mêmes Caractéristiques et Compétences qu'Albarach.
**Protection :** armure en métal de protection 4/4.

ils bénéficient d'une vue magnifique et irréelle. Face à eux, une mer immense parsemée d'îles s'ouvre comme un soulagement. Certaines d'entre elles sont cachées par une brume épaisse. Ils peuvent donc quitter le monde de ténèbres et descendre les marches vers une plage de sable fin.

## L'ARCHIPEL **INTÉRIEUR**

Les personnages des joueurs entrent alors dans le deuxième cercle de l'Astral intérieur : l'Archipel intérieur. Celui-ci se présente comme un anneau maritime qui entoure une île dont on ne voit rien, si ce n'est un immense rempart de pierres cyclopéennes. L'île centrale fait l'objet de la troisième partie de cet Acte (voir plus loin). Les personnages se trouvent face à une bande de terre tellement attaquée par la mer que tout s'est écroulé et qu'il ne reste plus que des îlots dispersés au milieu d'une grande étendue liquide. Certaines îles semblent plongées dans un voile de brouillard, d'autres au contraire sont lumineuses. Toutes sont disposées en spirale mais il est possible de les aborder dans l'ordre que l'on souhaite.

Les personnages des joueurs abordent cette partie sur une plage paradisiaque où sont dispersés les restes de nombreux navires brisés et rejetés par les flots. S'ils veulent s'embarquer, il leur faut d'abord construire un navire à partir d'éléments de récupération — ils ont autant de bois et clous rouillés qu'ils le souhaitent ; les lianes tombant des cocotiers peuvent servir de cordes. Dans cette partie, ils sont censés explorer les îles une à une et tenter d'empêcher, quand cela est possible, le meurtre d'un ancêtre de Nikos par une des incarnations des douze Étoiles.

## LES ÎLES **ZODIACALES**

Les personnages ont la possibilité de visiter la douzaine d'îles, dont chacune correspond à un signe particulier. Pour des raisons de format, le descriptif de chacune d'entre elles ne peut être très détaillé. Nous indiquons néanmoins des éléments susceptibles d'inspirer le MJ. D'autre part, certaines îles ne peuvent être abordées au cours de cette histoire. En effet, pour chaque épreuve échouée dans l'Acte II et chaque Ka perdu dans le cœur d'Albarach, les îles correspondant aux Ka perdus sont inaccessibles. Un brouillard les rend opaques et il est impossible d'y aborder. Les personnages des joueurs peuvent y revenir plus tard, après la fin du scénario. Cela laisse au MJ des possibilités pour inventer des répercussions dans ses propres scénarios et du matériel pour revenir sur les lieux.

**Exemple :** *dans l'Acte II, les personnages ont échoué dans l'épreuve du Déplacement (Eau) et celle de la Sensation (Lune). Albarach ne possède donc plus d'Eau ni de Lune dans son Cœur. De ce fait, les îles des signes correspondant à ces deux Ka sont interdites aux joueurs, à savoir celles des Gémeaux et de la Vierge (Eau) et celles du Cancer et du Capricorne (Lune).*

Sur chaque île, les personnages sont confrontés à une intrigue similaire : un ancêtre de Nikos se trouve à proximité du manuscrit de Platon, par volonté ou par hasard. L'incarnation d'une autre Étoile se trouve à tuer l'ancêtre de Nikos, que ce soit en connaissance de cause ou pas. Il s'agit d'une sorte de malédiction qui constitue le prix à payer pour sa chance incroyable. À chaque fois, il le fait pour une « bonne raison » qui relève de la justice. La répétition d'un même schéma devrait faire réfléchir les joueurs. Ces derniers peuvent s'étonner du fait que toutes les Étoiles veulent tuer, même à leur insu, la lignée d'Albarach. D'autre part, le lien avec la justice peut orienter les soupçons vers la Balance, garante de l'équilibre cosmique. Enfin, ces rencontres avec des ancêtres plus ou moins dangereux de Nikos peuvent changer l'image que les joueurs ont du personnage. Albarach devient ambigu et plus ou moins maléfique dans l'esprit des joueurs.

Le matériel que possèdent les joueurs est fonction de l'époque. Les armes qu'ils ont pu emporter avec eux disparaissent lorsqu'elle n'ont pas encore été inventées à l'époque dans laquelle se place l'île. Par exemple, un revolver automatique ne pourra pas apparaître sur une île qui a pour cadre l'Antiquité. Dans une île qui a pour cadre le XVIIIe siècle, le même revolver devient un pistolet à un coup. En revanche, une arme blanche peut être conservée sur toute île. Quant aux Sciences occultes, nous conseillons au MJ de se reporter au *Livre du Meneur de Jeu*, aux pages 114-118.

- **Si les joueurs veulent sauver la lignée de Nikos,** ils encourent des risques nombreux. Ils peuvent tenter de partir avec l'un de ses représentants mais celui-ci disparaît invariable-

### POURQUOI **TANT DE HAINE ?**

*Suite au meurtre d'Albarach par Zubenel-Genubi en Atlantide, celle-ci a décidé de ne plus intervenir dans l'Histoire invisible. En revanche, le destin a poursuivi la lignée de Nikos, qui a vu nombre de ses représentants assassinés par l'incarnation d'une Étoile, empêchant ainsi toute réincarnation future. De plus, par une sorte d'obstination de la destinée, les ancêtres de Nikos ne cessent de se retrouver sur le chemin du manuscrit de Platon volé par les Mystes. Ils se sont faits les gardiens de ce manuscrit à travers les siècles. Or les informations contenues dans ce manuscrit divulguent, une fois débarrassées de leurs fioritures, les secrets de la Voie des Atlantéides.*

ment au moment de quitter l'île. Le fait de sauver la vie d'un ancêtre de Nikos apporte 1 PdA à l'Alliance.

Les ancêtres de Nikos ont tous les mêmes Caractéristiques et Compétences que lui. En revanche, ils n'ont pas la moindre trace de Ka. Le seul signe de reconnaissance, c'est leur ressemblance avec la mère de Nikos. Quant aux incarnations des Étoiles, elles possèdent tous les Talents de leur Maison à M — les autres Talents sont à la discrétion du MJ. Leur simulacre possède quatre Caractéristiques à Assez et une à Peu — leurs Compétences sont laissées à la discrétion du MJ à condition de respecter les contraintes logiques du décor et de l'époque. Quant aux figurants, voici leur fiche technique :

**Sexe :** M/F **Âge :** variable.
Peu Fortuné, Peu Savant et Assez Sociable.
**Caractéristiques :** deux à Peu, trois à Assez (au choix).
**Ka-Soleil :** Pas Initié.
**Compétences :** cinq à A et cinq à C (au choix).
**Traditions :** Langue (variable) C.
**Équipement :** une arme ou un outil d'époque (au choix).

**Note :** *nous conseillons au MJ de multiplier les figurants — que nous ne pouvons développer ici —, de manière à rendre l'identification des protagonistes moins immédiate et plus ludique.*

## FORMAT DE DESCRIPTION DES ÎLES

***Ka :*** *c'est le Ka dominant de l'île qui influence le décor et l'intrigue. On trouve également la composition du Cœur de l'Étoile de chaque signe. Pour le caractère des Ar-Kaïm de chaque Maison, le MJ peut se reporter aux pages 45-46 du* Livre des joueurs.
***Décor :*** *c'est le cadre spatio-temporel de l'île. Cependant, il peut y avoir des anachronismes et des aberrations géographiques dus à un défaut de mémoire.*
***Situation :*** *à chaque fois que les joueurs arrivent sur une île, ils sont pris dans une intrigue dans laquelle ils peuvent plus ou moins intervenir. Parfois, ils ne font que constater.*
***Protagonistes :*** *il s'agit toujours de l'opposition entre une incarnation de l'Étoile d'un des signes du Zodiaque et un représentant de la lignée d'Albarach. À chaque fois, l'incarnation essaye de tuer l'ancêtre. On peut reconnaître le signe de l'Étoile en réussissant un test d'Intelligent, modifié par Vigilance. De même, un test réussi d'Intelligent permet de remarquer la ressemblance de l'ancêtre de Nikos avec l'homme que connaissent les personnages. Dans tous les cas, la Difficulté est à la discrétion du MJ en fonction des circonstances. Il ne faut pas oublier que l'Étoile maîtrise au moins tous les Talents de sa Maison — les autres Talents possédés sont à la discrétion du MJ. En revanche, les ancêtres de Nikos sont tous de simples humains qui possèdent exactement les mêmes caractéristiques que lui, avant qu'il soit Ar-Kaïm (voir plus haut).*
*Éléments d'enquête : ce sont des indications supplémentaires destinées à mettre en scène l'enquête des personnages.*
***Manuscrit :*** *une enquête plus poussée de la part des joueurs peut leur apprendre qu'un des manuscrits de Platon n'est pas loin. Ce manuscrit est toujours le même lorsque les joueurs mettent la main dessus.*

**Pour chaque île visitée, la Stase du Ka-Teth gagne un niveau dans le Ka associé à celle-ci sans avoir besoin de dépenser des PdA.**

**Attention !** Toutes les îles sont considérées comme des Akasha Assez Prégnants.

## ♈ L'île du Bélier

**Élément :** Feu (Cœur : Ka-Soleil et Feu).
**Décor :** les personnages se retrouvent dans l'Espagne du XVII^e siècle. Il s'agit d'un rassemblement d'ecclésiastiques qui intentent un procès en sorcellerie. L'ambiance est surchauffée et la troupe de soldats espagnols campe devant le tribunal religieux. Les personnages des joueurs se trouvent immédiatement au cœur de la scène, habillés comme des prêtres.

**Situation :** une sorcière est dans une cage. Elle a les cheveux en bataille et elle lance des imprécations à la foule qui réclame sa mort. L'inquisiteur principal, Bernardo Gui, appelle les personnages à témoigner de ce qu'ils ont vu. Ces derniers se souviennent alors de la cérémonie qu'ils ont surprise, au cours de laquelle ils ont aperçu la sorcière en question égorger un nouveau-né et verser son sang sur un autel. Puis elle a paru possédée par le diable et s'est mise à danser comme une folle — un « effet Mnémos » peut introduire cette scène et, lorsque l'effet s'achève, les joueurs se rendent compte que leurs personnages viennent de tout raconter au tribunal. L'inquisiteur a un regard triste et demande à des jurés de se prononcer en leur âme et conscience. Sauf si les joueurs prennent soudain la défense de la sorcière, elle sera soumise à la question pour avouer son commerce avec le Malin. Elle avoue au bout de plusieurs jours. On entend ses cris monter des soupiraux. Les joueurs peuvent la délivrer de son cachot qui est bien gardé. Sinon, elle est menée au bûcher et brûlée vive.

**Protagonistes :** Bernardo Gui n'est autre qu'une incarnation de l'Étoile du Bélier. On peut remarquer le signe du Bélier dans les arabesques tissées de son costume. Il se montre humain mais, devant les preuves accablantes, il ne peut que la condamner à mort, selon les lois de l'époque. Quant à la sorcière, il faut bien l'approcher pour remarquer sa ressemblance avec Nikos. Elle est devenue à moitié folle toute seule dans la forêt. On peut remarquer qu'elle est contaminée par la Ka-Lune Noire. La cause en est un Selenim du nom d'Azarian (*); c'est un aventurier dangereux et agressif, en pleine froide-rage.

**Éléments d'enquête :** toute recherche aboutit à la culpabilité de la sorcière. Cependant, des témoignages peuvent apprendre qu'elle voyait un homme qui était son amant. Or cet homme était un Selenim qui a fini par la souiller avec la Lune Noire et la rendre folle.

**Manuscrit :** pendant le procès, un témoin à charge mentionne des papiers blasphématoires trouvés chez elle. Il s'agit notamment du manuscrit de Platon qui se trouve à présent parmi les pièces du procès.

(*) : *le MJ peut en apprendre davantage sur ce personnage dans* Anonymus, *publié aux Éditions Mnémos (2002). Cette lecture n'est pas indispensable à la bonne conduite de ce scénario.*

## L'île du Taureau

**Élément :** Terre (Cœur : Ka-Soleil, Orichalque, Terre et Eau).

**Décor :** les personnages se retrouvent dans les Pyrénées. Le décor leur rappelle celui du village de Lasa et celui du monastère d'Urdax s'ils y sont allés (*cf.* Acte I). Les montagnes sont hautes et pointues, les vallées encaissées. Il y a de la neige partout. En marchant dans la neige, les personnages des joueurs heurtent des objets ensevelis : en fouillant, ils trouvent des armes, des cadavres de chevaux et d'hommes de guerre. Ce sont des Sarrasins. L'époque est celle de la *Reconquista* espagnole du XIe siècle. Alors que les personnages des joueurs s'avancent, ils croisent un champ de bataille où l'on s'affronte violemment. D'un côté, les armées espagnoles ; de l'autre, les Arabes.

**Situation :** les personnages sont immédiatement remarqués par le camp espagnol. Des hommes se précipitent sur eux. Heureusement, un autre groupe d'Arabes se porte à leur rencontre. Les deux chefs de détachement s'affrontent et le chef Arabe tue le chef espagnol. Puis le détachement arabe se tourne vers les personnages et leur fait signe de les suivre. Il leur propose d'aller piller le monastère tout proche qui n'est autre que celui d'Urdax.

**Protagonistes :** le chef arabe se nomme Abdul, son écusson porte le signe du Taureau. Il est beau et courageux. Il parle de la défaite que subissent les troupes arabes. Il parle aussi de celui qu'il vient de tuer : un Espagnol nommé Traez, qui est aussi courageux mais avec un brin de méchanceté. Son cadavre demeure dans la neige et les personnages peuvent aller vérifier qu'il ressemble effectivement à Nikos.

**Éléments d'enquête :** il n'y a pas précisément d'enquête dans cette île. Les personnages doivent découvrir peu à peu que le monastère dont il est question est le même que celui qui a contenu le manuscrit de Platon. Ils peuvent faire des recoupements entre les marques de l'époque — armes, langue, vêtements, événements — et aussi la géographie — les montagnes, l'architecture. Ils peuvent rencontrer des Basques du village de Lasa, tout proche.

**Manuscrit :** il n'est pas difficile de comprendre que le monastère d'Urdax contient le manuscrit de Platon. La salle d'écriture a sur l'une de ses tables le manuscrit en cours de copie. Les moines copistes n'ont pas pris le soin d'emporter les manuscrits.

## L'île des Gémeaux

**Élément :** Eau (Cœur : Ka-Soleil, Orichalque, KLN, Eau, Air ; et Ka-Soleil, Orichalque, Feu, Terre).

**Décor :** la scène se passe dans l'Égypte des pharaons, dans un palais de Thèbes s'ouvrant sur de merveilleux jardins irrigués depuis le Nil, dont les eaux sombres sont visibles depuis les fenêtres. Le jardin est entouré de remparts protecteurs. Tout respire le calme et la douceur. Nous sommes dans une période de paix.

**Situation :** le palais est en effervescence : Amenothep, prêtre d'Amon, vient d'être assassiné. On l'a retrouvé dans sa bibliothèque, fermée de l'intérieur. Il baignait dans son sang. Le mystère est entier. En fait, il a été égorgé par Nefertiti, qui s'est introduite dans la bibliothèque par la porte dérobée. Elle y avait déposé auparavant un aspic pour affaiblir le prêtre d'Amon. Mais elle a voulu le tuer elle-même et l'a égorgé. Elle n'a pas pu emporter le serpent avec elle. Pendant ce temps-là, sa servante Neferteri lui procurait un alibi parfait en se promenant dans le jardin au vu et su de tout le monde.

**Protagonistes :** parmi les personnes qui habitent le palais, il y a le scribe d'Amenothep, Serlavis. Amenothep est un ancêtre de Nikos. L'incarnation de l'Étoile des Gémeaux est bien sûr double : elle est à la fois Nefertiti, la jeune et belle noble, et Neferteri, sa servante. Mais seule Nefertiti porte le signe des Gémeaux sur une broche. Les deux femmes ont tout manigancé pour se venger du prêtre qui voulait les éloigner du temple, afin de consolider son pouvoir sur le palais et de dissimuler son forfait : jadis, il a violenté Nefertiti en la confondant avec Neferteri, car les deux femmes se ressemblent beaucoup. Tout le monde croit que c'est effectivement Neferteri qui a subi ses assauts, Amenothep y compris.

**Éléments d'enquête :** en fouillant dans la pièce, les personnages trouvent des restes de mue d'un serpent. Ils finissent par le découvrir non loin d'un trépied, là où la chaleur est la plus importante. C'est un aspic. Il a mordu Amenothep au talon gauche : la trace est encore visible car enflée. Des traces sur le sol laissent penser qu'il existe un passage dérobé derrière la bibliothèque, qui mène vers le couloir. La boîte qui a contenu le serpent se trouve toujours chez Neferteri — le serpent retourne dans cette boîte, si on le laisse aller.

**Manuscrit :** bien sûr, à cette époque, le manuscrit de Platon est loin d'avoir été écrit — il s'en faut de près de mille cinq cents ans. Mais les personnages des joueurs peuvent apprendre du scribe d'Amenothep que ce dernier avait connaissance d'une tradition orale se rapportant à une cité détruite par les dieux.

Le scribe avait déjà pris des notes hiéroglyphiques à ce sujet mais le travail est laissé inachevé par la mort d'Amenothep.

## L'île du Cancer

**Élément :** Lune (Cœur : Ka-Soleil, Orichalque, KLN et Lune).

**Décor :** la scène se déroule à Rome, au Ier siècle de notre ère, sous le règne de Néron. Une conjuration contre lui a été découverte et les conjurés doivent se suicider. C'est le cas de Petronius Arbiter qui s'ouvre les veines. Lors de son agonie, il dicte un long manuscrit. Sa femme Petronia doit hériter de toute sa fortune, mais... elle est retrouvée assassinée.

**Situation :** les personnages sont les licteurs emmenés par le prêteur urbain Marcellus pour aller constater les faits. Ils trouvent le corps de Petronia gisant dans une mare de sang. Elle a été sauvagement égorgée. La servante qui a trouvé le corps, Encolpia, accuse sa collègue Tryphène du meurtre. Tout accuse cette dernière : elle a les mains tachées de sang et porte un couteau ensanglanté. Le prêteur Marcellus est prêt à la faire jeter en prison. Si les personnages ne font rien, elle est exécutée plus tard.

**Protagonistes :** Encolpia est l'incarnation de l'Étoile du Cancer, elle porte sur la broche de tunique le signe du Cancer. Tryphène appartient à la lignée de Nikos et la ressemblance est frappante. Les deux femmes étaient amantes mais Tryphène s'était entichée de Petronius, ce qu'Encolpia ne lui a jamais pardonné.

**Éléments d'enquête :** la morte, Petronia, porte de lourds bracelets aux poignets. Si on les enlève, on découvre qu'elle présente de fortes cicatrices. En fait, elle s'est suicidée pour faire comme son mari. Mais Encolpia a essuyé les plaies et les a refermées par magie, dissimulant les cicatrices avec des bijoux. Ayant maquillé le suicide en crime, elle a ensuite accusé Tryphène. Cette dernière avait assisté sa maîtresse dans son suicide ; c'est pour cette raison qu'elle a du sang partout et qu'elle a l'arme avec elle. Cependant, elle est marquée par l'épreuve et se refuse à dénoncer son ancienne amante : elle ne fait rien pour se sauver, trop choquée par la mort de Petronius qu'elle aimait. Encolpia, en revanche, est intarissable sur les défauts et la méchanceté de Tryphène. Elle utilise tous les moyens à sa disposition pour faire disparaître Tryphène et pour s'en sortir elle-même.

**Manuscrit :** si les joueurs s'intéressent au manuscrit que Petronius a dicté au moment de sa mort, leurs personnages découvrent qu'il s'agit de celui de Platon.

## L'île du Lion

**Élément :** Ka-Soleil (Cœur : Ka-Soleil et Air).

**Décor :** c'est Paris au XVIIe siècle et la ville est sillonnée de mousquetaires du roi. Les joueurs sont dans une impasse et doivent affronter les hommes du Cardinal qui sont en nombre égal. Les personnages comprennent qu'ils ont pour chef le capitaine Taramis, homme superbe et généreux, qui les encourage à se battre. Une fois que le combat est achevé, Taramis peut leur expliquer la situation.

**Situation :** les personnages sont des mousquetaires du roi qui doivent sauver la couronne d'un complot machiavélique ourdi par le Cardinal. Celui-ci a envoyé son âme damnée, Milady de Springfield, voler des documents secrets à la Reine pour les porter en Angleterre.

**Protagonistes :** le capitaine Taramis est bien sûr l'incarnation de l'Étoile du Lion ; il porte d'ailleurs le signe du Lion sur son blason. Quant à Milady de Springfield, c'est une sorte de Nikos au féminin. Tour à tour séduisante et maléfique, elle tente d'empoisonner ou de poignarder les joueurs si elle est prise. Elle fut la femme de Taramis jadis. Le capitaine Taramis, la mort dans l'âme, est bien décidé à la châtier pour tous ses crimes.

**Éléments d'enquête :** la première chose à faire est de se mettre à la recherche de Milady. Son hôtel particulier est désert ; elle est déjà partie. Sa voiture a pris la direction de la Manche avec une quinzaine d'hommes armés. Les personnages vont la suivre à cheval d'auberge en auberge. Lorsqu'ils la rattrapent après une course-poursuite acharnée où les balles de mousquet fusent, ils se rendent compte que ce n'est que sa suivante qui se trouve à l'intérieur. Milady a pris un autre chemin à travers la campagne avec cinq autres hommes. Elle tend une embuscade aux personnages des joueurs s'ils tentent de la poursuivre. Si elle est prise, elle essaye des coups fourrés. Les papiers se trouvent dans son corsage. Elle pleure pour amadouer les personnages. Taramis veut la faire mourir, maintenant qu'il a la preuve de sa félonie. Aux joueurs de faire pencher la balance pour la sauver ou l'exécuter.

**Manuscrit :** parmi les documents qu'emporte Milady de Springfield, les personnages peuvent trouver un manuscrit en grec, celui du *Critias*.

## L'île de la Vierge

**Élément :** Eau (Cœur : Ka-Soleil et Eau ; Assez Enkhaïbaté).

**Décor :** c'est la Grèce du IVe siècle avant J.-C. Athènes est florissante et la démocratie est à son apogée. Les joueurs se trouvent sur la place centrale d'Athènes où tout le monde se retrouve pour parler. Le sujet du jour, c'est la mort de Platon qui vient à peine de décéder. Certains proposent d'aller contempler le corps exposé dans sa maison.

**Situation :** lorsque les personnages arrivent dans la maison en deuil, ils surprennent un esclave, Doulos, qui achève d'écrire de mémoire un manuscrit. Il a l'air louche et semble chercher par tous les moyens à quitter la maison. Parthénia, la femme de Platon, les accueille en pleurs. À la faveur d'un moment d'abandon, elle accuse l'esclave d'avoir assassiné son mari. L'esclave cherche par tous les moyens à partir

avec le manuscrit. Si on l'en empêche, il met beaucoup de temps à avouer. Il veut vraiment partir et on sent qu'il a peur. Si les joueurs restent trop longtemps, les Mystes reviennent — leurs Caractéristiques sont celles indiquées dans Les Factions. Si Parthénia n'est pas détrompée, elle tente de tuer Doulos à coups de poignard pour venger son mari.

**Protagonistes :** la femme de Platon est l'incarnation de l'Étoile de la Vierge, on peut remarquer le signe sur l'un de ses colliers. Elle est persuadée de la culpabilité de l'esclave. Cet esclave n'est autre qu'un ancêtre de Nikos ; c'est l'homme de confiance de Platon, le seul à être au courant du manuscrit du *Critias*.

**Éléments d'enquête :** le cadavre de Platon est un peu bleu, ce qui montre qu'il est mort par asphyxie. En observant sa bouche de plus près, on peut voir des fragments de tissu, ceux de son oreiller. Il a été étouffé dans son sommeil par les Mystes. Des traces de pas dans sa chambre indiquent qu'on est venu de l'extérieur, ce qui innocente Doulos.

**Manuscrit :** le manuscrit recopié est celui du *Critias*. L'original a déjà été volé par les Mystes lorsqu'ils sont venus tuer Platon. Doulos est chargé de porter l'autre sur l'île de Santorin et de le cacher. Les personnages des joueurs peuvent l'accompagner, poursuivis par les Mystes. Ils pourront ensuite aller retrouver le manuscrit dans le monde réel, maintenant qu'ils auront découvert son emplacement.



## L'île de la Balance

**Élément :** Terre (Cœur : tous les Ka à Assez Initié).

**Décor :** les personnages arrivent dans un petit village médiéval, avec un château fort en arrière-plan. Les villageois sont déchaînés, ils ont des fourches en main et les yeux injectés de sang. À l'entrée du village, un verger est rempli d'une trentaine de pendus désarticulés qui se balancent aux branches des arbres.

**Situation :** le seigneur vient de capturer une troupe de brigands qui terrorisaient la région. Leur chef, La Vipère, s'est signalé par des coups d'audace contre le seigneur du coin, sire Godefroy. Mais ils sont tombés dans un guet-apens et toute la troupe a été prise, à l'exception de quelques membres. Lorsque les joueurs arrivent sur place, on est en train de torturer l'avant-dernier brigand qui hurle de manière déchirante : le bourreau connaît son travail. Le prochain n'est autre que La Vipère. Il ne semble pas avoir peur. En effet, la dizaine d'hommes qui ont échappé à la capture se préparent à le délivrer. Ils interviennent après le moment où le juge a lu tous les crimes que l'on reproche à La Vipère — et ils sont nombreux et horribles ! Les personnages peuvent alors les aider, sachant qu'ils seront poursuivis par le seigneur et sa troupe d'hommes en armes, supérieure en nombre et en armement. Sinon, l'attaque échoue et le reste de la bande est capturé. Tout le monde passe à la roue et finit pendu.

**Protagonistes :** La Vipère, avec son air narquois, fait penser à Nikos. Quant au juge qui lit les crimes de La Vipère, il possède une bague avec le signe de la Balance — cela ne veut pas dire que la Balance soit effectivement intervenue dans l'Histoire invisible ; les souvenirs sont parfois trompeurs. Si on l'interroge, le juge affirme la culpabilité de La Vipère et dit qu'il n'y a pas d'autre solution pour que justice soit faite.

**Éléments d'enquête :** n'importe quel villageois confirme que La Vipère mérite bien son surnom. Pendant longtemps, il a été très apprécié par les paysans qui voyaient en lui un défenseur de la veuve et de l'orphelin. Et puis, il est devenu une brute sanguinaire qui s'est attaquée aussi aux pauvres et s'est montrée avec eux aussi cruel que le seigneur, voire davantage. Aujourd'hui, ils se félicitent de sa capture.

**Manuscrit :** le juge du seigneur est également un clerc lettré qui fait office de bibliothécaire dans le château seigneurial. La bibliothèque renferme un manuscrit qui n'est autre que celui de Platon. Le juge tente de le détruire si les joueurs en apprennent l'existence.

## L'île du Scorpion

**Élément :** Feu (Cœur : Ka-Soleil, Orichalque et Feu).

**Décor :** les personnages se trouvent dans l'entrée d'un hôtel particulier à la campagne. Des valets en livrée du XVIIIe siècle leur prennent leurs manteaux et leur donnent des masques à se placer sur le visage. Puis ils les introduisent dans un salon drapé de velours rouge où des amants dénudés s'affairent les uns sur les autres dans une orgie démentielle. Ils sont dans une soirée libertine. D'autres convives, tous masqués, parlent de façon très ampoulée, un verre de champagne à la main. La demeure est immense et l'imagination érotique des participants n'a pas de limite. Lorsque la nuit est tombée, on appelle tout le monde dans la grande salle à manger où le repas dure plusieurs heures.

**Situation :** le maître de maison, le vicomte de Montval, a un masque de scorpion et dirige des conversations où chacun se lance des piques méchantes. Brusquement, l'un des convives s'écroule. On le croit d'abord ivre mort, avant de s'apercevoir qu'il est mort tout court. Si on lui enlève son masque, on découvre qu'il s'agit du marquis de Vannecy, depuis longtemps ennemi de Montval.

**Protagonistes :** le vicomte de Montval est l'incarnation de l'Étoile du Scorpion ; il porte le signe du Scorpion à la base de son masque. Quant au marquis de Vannecy, il ressemble à s'y méprendre à Nikos. Les deux hommes sont ennemis car Vannecy s'apprêtait à dénoncer les débauches de Montval et à le faire enfermer à la Bastille. Une lettre de cachet est déjà prête dans ses affaires, signée en blanc par le roi. Il ne reste plus qu'à y mettre le nom de Montval.

**Éléments d'enquête :** les lèvres bleuies de Vannecy ne laissent aucun doute sur son empoisonnement. Le poison vient des cuisines : il a été versé dans un plat spécialement préparé pour Vannecy ; le cuisinier est complice mais il ne parlera pas. En interrogeant les convives, les joueurs peuvent apprendre l'inimitié qui séparait maintenant ces anciens compagnons de débauche. Une servante amoureuse de Vannecy peut remarquer que les joueurs tentent d'éclaircir l'affaire et aller leur parler de la dénonciation, sauf si les personnages des joueurs la voient avant en train de pleurer sur le corps du marquis. Dans le bureau de Montval, ils peuvent trouver, après avoir déjoué la surveillance des valets, la lettre de cachet en blanc que Montval a reprise à Vannecy.

**Manuscrit :** en même temps, les personnages peuvent trouver le manuscrit de Platon, volé avec les papiers de Vannecy.

## L'île du Sagittaire

**Élément :** Air (Cœur : Ka-Soleil, Orichalque, Feu, Air, Lune, Terre et Eau).

**Décor :** les personnages se retrouvent en plein *Far West*, une ville construite autour d'une rue principale avec des maisons en bois — le saloon, la gare, la prison, etc. La ville semble déserte et abandonnée. Le vent souffle et le soleil de midi brille dans le ciel d'azur.

**Situation :** en fait, tout le monde est réuni autour du saloon, là où un duel va avoir lieu. Les deux hommes sont déjà en place ; l'un d'eux est le shérif Glover, l'autre un homme que tout le monde craint, un bandit qui terrorise la région, Ringo. Ce dernier dégaine le plus rapidement et désarme le shérif. Il sourit sous son chapeau et s'en va. Un coup de feu claque et Ringo s'écroule, tué sur le coup. Un habitant de la ville vient de lui tirer une balle dans le dos depuis le toit de l'hôtel qui se trouve en face du saloon. Cet habitant a perdu sa femme à cause de Ringo. Le shérif se refuse à l'incarcérer ; si les personnages des joueurs veulent s'interposer, les habitants tentent de les lyncher, malgré les propos apaisants du shérif.

**Protagonistes :** les alter ego des joueurs peuvent tenter d'en savoir plus sur l'identité des deux hommes en interrogeant les badauds. Ringo est un ancêtre de Nikos. Le shérif Glover appartient à la lignée du Sagittaire ; il porte un tatouage représentant le symbole du Sagittaire sur le poignet droit, celui qui est blessé dans le duel.

**Éléments d'enquête :** les affiches de mise à prix de la tête de Ringo, mort ou vif, sont partout en ville. Le shérif peut leur faire la liste de tous ses forfaits : attaque de diligence, trafic d'armes, braquage de banque, déraillement de train, assassinat de sang-froid, enlèvement. Il dit aussi qu'il avait sauvé Ringo quelques années auparavant et que c'est pour cette raison que Ringo l'a épargné aujourd'hui, alors qu'il était le plus rapide. Pour le tireur isolé, il n'est pas difficile de voir un reflet sur son arme au moment où il tire sur Ringo. Il ne cherche pas à s'échapper.

**Manuscrit :** chez le shérif, un voyageur européen a déposé dans le coffre un très ancien manuscrit. C'est un professeur qui vient consulter un spécialiste local pour le faire authentifier.

## L'île du Capricorne

**Élément :** Lune (Cœur : Ka-Soleil et Lune).

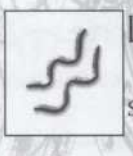
**Décor :** les personnages des joueurs se retrouvent en plein Japon médiéval, devant une grande propriété avec son petit jardin japonais très propre. Un groupe de samouraïs est réuni dans la cour de la caserne. Ils ont un air tendu qui annonce une mauvaise nouvelle. Cependant, ils ne sont pas menaçants.

**Situation :** s'ils entrent dans la propriété, ils voient qu'un homme vient de se suicider en s'ouvrant le ventre. L'odeur est atroce. Un autre homme se tient à côté du corps qu'il a décapité. Tout cela est conforme au code d'honneur du samouraï. Il dit s'appeler Bushi et explique que l'autre homme, Takeda, s'est suicidé à cause du déshonneur qui risquait de retomber sur sa famille. Il ne donne pas plus de précisions. En fait, Bushi a d'abord tué Takeda en le décapitant par surprise. Puis, il lui a ouvert le ventre pour faire croire à un suicide. Bushi a agi ainsi parce que Takeda avait déshonoré sa propre sœur, dont Bushi était amoureux.

**Protagonistes :** réussir un test Difficile d'Intelligent modifié par Vigilance permet de voir que le sabre de Bushi est gravé de signes qui rappellent celui du Capricorne. Pour cela, il doit avoir nettoyé la lame et l'avoir dégainée. Quant au mort, Takeda, son visage est familier aux personnages : un peu d'attention permet de reconnaître les traits apaisés de la lignée de Nikos.

**Éléments d'enquête :** les joueurs peuvent trouver étrange que le visage du mort soit aussi tranquille alors que cette forme de suicide est particulièrement douloureuse. D'autre part, leurs personnages peuvent remarquer que la plaie au ventre, d'où dépassent des entrailles, a relativement peu saigné. Ils peuvent aussi découvrir en interrogeant les samouraïs dans la cour que Bushi et Takeda étaient unis par une grande amitié qu'ils devaient sceller par une union de Bushi avec Fleur de Lotus, la sœur de Takeda. Certains semblent pourtant penser que Takeda aimait vraiment *beaucoup* sa sœur. Fleur de Lotus habite dans la même demeure. Bushi et elle se réfugient dans un silence obstiné. Si les personnages les brusquent et n'avancent aucune preuve, les samouraïs les mettent à la porte.

**Manuscrit :** dans un coin de la pièce, on peut remarquer un pinceau à peine sec. Manifestement, Takeda était en train de recopier un texte en japonais. Ceux qui lisent cette langue — Langue (japonais) C — comprennent qu'il s'agit encore du manuscrit de Platon.



## L'île du Verseau

**Élément :** Orichalque (Cœur : Ka-Soleil, Orichalque et KLN).

**Décor :** les personnages se retrouvent en pleine guerre napoléonienne, sorte de mélange entre toutes ses campagnes. C'est la nuit, les boulets et les balles fusent partout autour des joueurs qui sont habillés en grognards. On patauge dans des mares de boue encombrées de cadavres.

**Situation :** c'est aux joueurs de décider de ce qu'ils vont faire. Ils peuvent rester sur le front et tenter de gagner la bataille. Ils doivent alors affronter une charge de cavalerie. Ils peuvent aussi battre en retraite vers le campement de l'empereur. Dans la tente de ce dernier, on a arrêté un espion à la solde des Autrichiens, un capitaine traître qui voulait voler les plans de campagne. L'homme doit être exécuté. Les joueurs peuvent le faire évader et le ramener dans ses lignes. En revanche, si les joueurs ont décidé de rester sur le champ de bataille, ils sont récompensés par l'empereur mais ils arrivent trop tard pour sauver Nicolas Filibert qui a déjà été fusillé, et non pendu malgré sa traîtrise.

**Protagonistes :** sur la poitrine de Napoléon, les personnages peuvent apercevoir parmi les décorations le symbole du Verseau. Il appartient en effet à la lignée du Verseau. Il n'est pas prêt à se laisser arrêter dans ses manœuvres par quelques Immortels égarés ; il peut se montrer très violent. Quant à l'espion, Nicolas Filibert, il est un ancêtre de Nikos qui a décidé de trahir.

**Éléments d'enquête :** si les joueurs parlent avec Nicolas Filibert, ils apprennent que celui-ci est un vrai traître qui passe dans l'autre camp pour de l'argent. Il a pourtant un excellent passé de soldat courageux et loyal. Napoléon lui montre une certaine admiration ; c'est pourquoi il ne le fait pas pendre comme un traître et un espion, mais fusiller comme un soldat. S'ils le sauvent, celui-ci les fait capturer par les Autrichiens une fois dans leur camp. Mais, plus tard, il leur offre l'occasion de s'évader à leur tour.

**Manuscrit :** en observant les papiers de l'empereur, les personnages peuvent découvrir un manuscrit en grec que celui-ci vient de recevoir d'un de ses agents à l'étranger.

## L'île des Poissons

**Élément :** Air (Cœur : Ka-Soleil, Orichalque, Air et Eau).

**Décor :** les personnages arrivent dans un immense opéra parisien, où les gens sont habillés de hauts-de-forme et de robes de soirée somptueuses. Toute la bonne société de la Belle Époque est là ce soir. On guide les personnages vers une loge particulière où M. Villeneuve de Château-Landon les attend. Il les accueille aimablement et leur prie de s'installer comme s'ils étaient de vieux amis, en les appelant par le nom de leur simulacre.

**Situation :** le spectacle commence avec l'ouverture. L'histoire est bizarre, elle raconte le meurtre de Caïn par Abel. Rapidement, M. Villeneuve fait des réflexions et trouve le spectacle lamentable. Il est bruyant et grossier. Si bien qu'à l'entracte, un homme entre dans la loge, gifle M. Villeneuve et le provoque en duel. En partant, il laisse sa carte : M. de Rabutin, le compositeur de l'opéra. Il était dans la loge à côté et a tout entendu. Le rendez-vous est pris à l'aube dans le zoo de Vincennes pour un duel au pistolet. Les personnages des joueurs sont choisis pour être témoins. Ils ont jusqu'au lendemain pour élucider ce problème et empêcher le duel.

**Protagonistes :** M. Villeneuve est un ancêtre de Nikos tandis que M. de Rabutin est une incarnation de l'Étoile des Poissons — sa carte porte son signe dans le coin supérieur droit. En fait, ils étaient amis. Mais ils aimaient la même femme : la cantatrice principale de l'opéra, M^lle^ Violette.

**Éléments d'enquête :** un minimum d'attention montre que M. de Rabutin ne se trouvait pas dans la loge adjacente, fermée et vide. On peut remarquer également qu'une seule interprète a échappé aux sarcasmes de M. Villeneuve : la soprano M^lle^ Violette, qui est remarquablement belle. Interroger d'autres personnages dans la salle permet de confirmer les soupçons portant sur une relation entre M^lle^ Violette et M. Villeneuve. M^lle^ Violette, si elle est interrogée, apparaît comme une fausse ingénue qui adore voir les hommes se battre pour elle. Parvenir à la faire avouer qu'elle n'aime pas vraiment les deux hommes peut les empêcher de se battre.

**Manuscrit :** une enquête plus approfondie montre que les deux hommes avaient un projet en commun : écrire un opéra sur l'Atlantide, d'après Platon. M. Villeneuve aurait écrit le livret et M. de Rabutin la partition. Le manuscrit se trouve chez ce dernier, parmi les premières notes qu'il a écrites avant leur dispute.

# LA FORTERESSE D'OR ET DE LUMIÈRE

Cette dernière étape de l'Astral intérieur clôt le scénario. Les joueurs vont devoir empêcher la mort d'Albarach, tué par son frère Zubenel-Genubi au cœur d'Atlantys. Le meurtre a été perpétré lors d'une réunion où Albarach voulait révéler à ses frères la nouvelle Voie occulte des Atlantéides. Refusant que celle-ci soit révélée au grand jour, Zubenel-Genubi le tua symboliquement à la treizième heure.

Les joueurs vont avoir l'opportunité d'empêcher ce meurtre cristallisé dans la forteresse d'or et de lumière d'Albarach. Pour cela, ils doivent résoudre des épreuves dans un ordre prédéfini. Chaque action prend un temps défini, indiqué en heures. À la treizième heure, l'Étoile de la Balance tue la version atlante d'Al-

## LE **MANUSCRIT S**

*« Et, les ayant rassemblés, Zeus leur dit :*
*Les Atlantes sont devenus injustes et gonflés de puissance, tant ils ont fréquenté les hommes. La décadence morale est partout la règle. Moi, Zeus, Dieu des dieux, Assembleur de nuées, après avoir remué ces pensées en mon cœur, j'ai compris que cette décadence morale était sans retour. Je vais donc de mon bras assuré, armé du feu du ciel, lancer ma foudre sur l'Atlantide et briser cette île en fragments infinis qui rouleront en tous sens, couvrant les vastes espaces de l'univers. Les sept peuples vestiges se répartiront par le monde, emportant partout avec eux le savoir oublié. Mais je leur laisserai un chemin secret, une voie occulte, pour qu'ils puissent se réunir de nouveau dans la fraternité. Ils devront suivre les Suffisants, ils devront tous ensemble suivre les étoiles et les sept peuples seront un à jamais. Toi, Héraut des dieux, va prévenir ton grand-père Atlas du sort qui attend son île. Qu'il apprenne mon courroux céleste, ma colère légitime, qu'il sache que je ferai tomber le soufre et le feu du haut des cieux sur sa ville… »*

*La fin est manquante. Platon n'a pas eu le temps de terminer le texte.*

## GESTION DU TEMPS ET **JOUR SANS FIN**

*La gestion du temps se résume ainsi. À chaque fois qu'un PJ ou que le groupe pénètre dans une salle pour la première fois, il assiste à une scène dans laquelle il peut interagir ; en contrepartie, quatre heures se sont écoulées. Après avoir résolu l'énigme ou la problématique d'une salle, il peut à nouveau y rentrer et assiste dans ce cas à une nouvelle vision lui révélant un élément du background de Nephilim : Révélation, en échange de quatre heures.*
*Pour empêcher le meurtre d'Albarach, il est donc nécessaire de réussir les trois épreuves dans l'ordre — 3 x 4 h + 1 h —, et de pénétrer dans la salle de réception à la 13e heure, l'heure du crime. Arriver avant cette heure ou à cette heure sans avoir réussi les épreuves ne permet pas d'empêcher la mort d'Albarach.*
*De plus, dès que les joueurs capitalisent treize heures sans avoir exécuté les épreuves dans l'ordre, ils recommencent la forteresse d'or et de lumière du début, c'est-à-dire sur la plage (voir plus bas). Au premier échec, chaque personnage-joueur de l'Alliance perd une « puce » de Ka dominant, au deuxième échec, deux « puces », etc. Les personnages des joueurs sont bloqués dans un complexe temporel situé au plus profond du Cœur de l'Ar-Kaïm. En effet, celui-ci revit indéfiniment cette épisode comme un traumatisme.*

***Note :** le temps écoulé est indiqué par un cadran solaire au centre de la forteresse d'or et de lumière.*

barach, qui correspond au double sublimé d'Albarach dans son Astral intérieur (*cf. Codex des Ar-Kaïm*, pp.32 et 108). Au final, les joueurs doivent arriver à la treizième heure, empêcher le meurtre de l'Albarach atlante et permettre sa fusion avec l'Albarach contemporain. Ainsi, l'Étoile du Serpentaire renaîtra et pourra enfin révéler au grand jour la Voie des Atlantéides.

Bien sûr, les joueurs peuvent décider, au vu de ce qu'ils ont appris sur Albarach, ou bien convaincus par les arguments de ses ennemis, de le tuer pour empêcher le bouleversement de l'ordre cosmique. Dans ce cas, ils doivent renoncer à la Voie des Atlantéides (*cf.* Des partisans du douze ?). Mais l'Étoile du Serpentaire n'aura pas dit son dernier mot…

## LA FORTERESSE — 1 HEURE

Après qu'ils ont quitté la dernière île de l'Archipel intérieur, une terrible tempête s'abat sur les Immortels. En quelques secondes, leur radeau de fortune se précipite contre un rempart de pierre. Ils n'ont aucune chance de l'éviter. Projetés par de puissants courants marins, ils s'écrasent sur le rempart et se retrouvent échoués, mais vivants, sur une plage de sable doré. Après avoir repris connaissance, ils s'aperçoivent qu'ils ne sont pas seuls. Ils viennent de retrouver Albarach, inconscient, couché avec eux sur la plage.

Dès que le groupe s'approche de lui, le lien d'Alliance réveille l'Ar-Kaïm. Ils peuvent lire sur son visage une peur intense. Il est terrifié. À ce moment-là, les Immortels peuvent pour la première fois ressentir de la pitié pour lui. Son assurance et son arrogance ont totalement disparu. Seule la peur guide ses pas et ses paroles. Tout au long de cette épisode de la forteresse d'or et de lumière, Albarach est invisible aux yeux des PNJs, seuls les personnages des joueurs, grâce à l'Alliance, peuvent le percevoir.

Face à eux, une forteresse d'or et de lumière, flottant à une centaine de mètres au-dessus du sol, apparaît devant leurs yeux éblouis. Un escalier très sombre de 169 — 13 x 13 — marches leur permet d'accéder à une passerelle. Au bout de celle-ci, une immense porte s'ouvre sur un long couloir lumineux. Après l'avoir remonté, les Immortels se retrouvent dans une pièce centrale rectangulaire. À chaque coin de la salle se trouve une porte menant vers une salle différente (voir plus bas). Au centre de la pièce, une colonne d'Orichalque couverte d'inscriptions illisibles s'élève sur quelques mètres. À son sommet, un cadran solaire indique les heures écoulées ; à leur première arrivée dans cette pièce centrale, 1 h est indiquée. La source lumineuse éclairant le cadran provient du plafond ouvert vers le ciel.

Les quatre salles constituent une énigme que les joueurs doivent résoudre. À chaque salle correspond une épreuve qui, une fois réussie, permet d'accéder à une autre salle. Il est donc indispensable de respec-

ter le bon ordre des salles inspirées des Compétences occultes de la Voie des Atlantéides ; le Gymnase — Soma, la bibliothèque — Noüs et le temple — Psukhè, qui donne accès à la salle de réception, le lieu du crime. Pour chaque salle est décrite une première entrée où une épreuve doit être réussie, et une seconde entrée accessible uniquement quand l'épreuve est réussie. À côté de chaque entrée est indiqué le temps qui s'écoule sur le cadran solaire. Dès que la 13e heure est écoulée, les PJs se retrouvent sur la plage juste après leur naufrage (*cf.* Gestion du temps et jour sans fin).

## Le gymnase — **Soma**

### 1re entrée — 4h

Après avoir ouvert une porte en bois, les Immortels pénètrent dans un gymnase. Des athlètes en sueur s'entraînent à divers sports, certains courent autour de la salle, d'autres font des étirements, etc. Ce sont tous des hommes de grande taille, au corps parfait et huileux et aux cheveux bruns coupés court. Cette salle a pour thème principal le corps et est liée à la Compétence occulte Soma de la Voie des Atlantéides.

Les athlètes présents dans la salle ne parlent qu'à ceux qui font du sport avec eux, les autres sont tout simplement ignorés. L'épreuve consiste en l'affrontement (*cf. Le Livre des joueurs*, p.13 et *L'écran du meneur de jeu*, p.2) avec un des athlètes à la lutte grecque. Le lutteur est Fort et Maître en Sport (Lutte). Il suffit de remporter un affrontement lors du premier essai — une chance par joueur — avec un des lutteurs pour gagner une médaille d'or.

### 2e entrée — 4h

Une seconde entrée dans cette salle, suite à la réussite de l'épreuve, permet d'avoir des visions sur la réalité atlante et le diktat imposé par l'ArKaNa des Archontes de l'Aube. En effet, cette ArKaNa prit l'ascendant sur les autres et instaura une sorte de dictature magique en Atlantide. Ce régime totalitaire poussa de nombreux Kaïm — les Custodiens de Ka-Ïa, Del, etc. — à fuir le continent. Vous pouvez lire aux joueurs le paragraphe « Le Sentier d'Or » in le *Livre du meneur de jeu*, page 43. Les joueurs peuvent apprendre le nom de certaines de ces ArKaNa : Les Danseurs de la Roue Solaire, les Archontes de l'Aube, les Titanides Ouraniens, etc.



## La bibliothèque — **Noüs**

### 1re entrée — 4h

Cette salle, gardée par une porte de métal, accueille l'une des plus anciennes bibliothèques du monde, celle d'Atlantys. En effet, l'inconscient d'Albarach a classé le savoir atlante dans une immense bibliothèque où sont réunis de nombreux sages. Cette salle est liée à la Compétence occulte Noüs de la Voie des Atlantéides.

Tous les sages présents, assis à des tables en train de discuter, connaissent bien Albarach. Ils savent même qu'il va faire un discours dans la salle de réception, sans toutefois en connaître l'horaire.

Dans toute la pièce sont répartis des milliers de parchemins et manuscrits très anciens. Tout le savoir humain et Immortel se trouve dans ces pages. Un vieil homme à longue barbe grise habillé d'une bure écarlate répond à toutes les demandes des personnages des joueurs. Ils peuvent acheter n'importe quel parchemin en échange d'une médaille d'or, chacun d'eux représentant un niveau de Traditions ou de Compétences à déterminer selon la demande faite par les PJs. Par exemple, si l'un d'eux demande un ouvrage révélant des secrets sur Platon, le MJ peut lui accorder un niveau d'Histoire invisible (Les Compacts secrets).

En revanche, pour résoudre l'épreuve de la bibliothèque, les joueurs doivent demander un ouvrage sur Albarach ou son meurtre. En échange, ils reçoivent un parchemin contenant une prière en énochéen que voici :

« Ô toi notre mère unique et sans pareille
Quand tu poins, magnifique, vivante Déesse,
L'amour que tu inspires est premier et profond,
Ta brillante présence fait vivre l'alliance,
Et le Ka-Teth par toi est empli de Sapience.

Ô toi notre douce Atlantéide, regarde-nous :
Toutes tes créations dansent devant tes yeux,
Solitaire en esprit, tu façonnes notre apparence,
Tu assignes à chacun sa juste position,
Créant ainsi l'harmonie au sein de l'alliance.

Écoute leurs prières qui te redonnent vie,
Le cœur empli de joie. »

Donnez ce texte à vos joueurs et indiquez-leur qu'ils ont trois minutes — montre en main —, pour l'apprendre par cœur. Cette prière permet de résoudre l'épreuve du temple.

### 2e entrée — 4h

Cette seconde entrée fait surgir une vision des peuples vestiges fuyant l'Atlantide. Vous pouvez leur lire le paragraphe « La dispersion » (*cf.* Critias et les Étoiles). Les joueurs peuvent apprendre le nom de certains de ces peuples : Basques, Berbères, Guanches, Crétois, etc.

## Le temple — **Psukhè**

### 1re entrée — 4h

Après avoir poussé une lourde porte en pierre, les personnages des joueurs pénètrent dans un temple sculpté dans la roche, lieu dédié à la Compétence occulte Psukhè. Une cérémonie se déroule devant leurs yeux. Des femmes drapées de longues et légères robes blanches marchent en cercle d'un pas lent autour d'une statue qui a l'aspect de l'Atlantéide de l'Alliance du groupe (*cf.* Le Ka-Teth), tenant à la main une représentation de la Stase du Ka-Teth. Figée dans un sommeil millénaire, elle peut être réveillée par une prière que l'Alliance — c'est-à-dire les joueurs — doit réciter par cœur, et si possible en cœur.

Pour réussir l'épreuve, les joueurs doivent se souvenir du texte appris par cœur dans la bibliothèque. Après l'avoir restitué, la statue commence à prendre vie et s'arrache de son socle. Elle guide les Immortels vers la salle de réception et leur ouvre la porte, permettant ainsi d'accéder à cette salle — si c'est la 13e heure — juste avant le meurtre d'Albarach. Avant de disparaître, l'Atlantéide leur murmure : « Que le sel double devienne Un. » Cette remarque fait allusion à la fusion des deux Albarach en une seule entité (voir plus bas).

### 2e entrée — 4h

La seconde entrée dans cette salle, une fois l'Atlantéide libérée, fait surgir une vision sur les Atlantéides. Vous pouvez leur expliquer qui sont les Atlantéides, quelles sont leurs origines et comment interagir avec elles (*cf.* La Stase du Ka-Teth). Les joueurs peuvent apprendre le nom de certaines des Atlantéides des origines liées chacune à l'un des peuples vestiges : Astérope, Maïa, Électre, Céléno, etc.

## La salle de réception — 13h

La porte s'ouvre sur une grande salle de réception. Une longue table accueille douze personnages, mélange des douze Étoiles et des douze apôtres, attendant la venue d'un treizième : l'une des chaises est vide. Selon l'heure d'entrée dans la salle, plusieurs possibilités sont envisageables.

- Si le groupe rentre avant la 13e heure, la salle est pleine, tous les personnages présents attendent la venue d'Albarach. Il a une grande nouvelle à annoncer mais ils n'en connaissent pas la teneur. Ils peuvent attendre, Albarach ne viendra pas. Arrivé à la 13e heure, les joueurs sont projetés sur la plage et doivent tout recommencer.
- Si le groupe rentre à la treizième heure, mais sans avoir réussi les épreuves et fait ouvrir la porte par leur Atlantéide, ils pénètrent dans la même salle mais tous les personnages sont autour d'un cadavre. Le double d'Albarach vient d'être assassiné. Personne ne sait qui l'a tué, seul un poignard planté dans son dos permet d'apprendre qu'il est mort. Dès que les personnages des joueurs interrogent l'un des personnages de la salle de réception, ils retournent sur la plage.
- Si le groupe rentre par l'intermédiaire de leur Atlantéide à la treizième heure dans la salle de réception, il peut trouver les douze personnages attablés dans l'attente de la venue d'Albarach. Aux joueurs d'être prompts et d'empêcher le meurtre. Aucun jet de dé n'est nécessaire, laissez les joueurs réfléchir à des moyens pour découvrir le coupable. Puis, soudain, l'Albarach atlante pénètre dans la salle de réception et vient s'asseoir à sa place. Pendant ce laps de temps, l'Albarach contemporain doit toucher son double et fusionner en un seul être. La meilleure idée serait de lui demander de s'asseoir à la treizième place. Ainsi Albarach, en s'asseyant à sa place, permettrait la fusion. Si les joueurs perdent trop de temps, un des personnages de petite taille au visage difforme portant les vêtements d'un paysan de l'Ancien Régime, avec de grands yeux globuleux, s'approche de l'Albarach atlante et lui plante un poignard dans le dos ; forçant les joueurs à tout recommencer. Ce paysan est Zubenel-Genubi, l'Étoile de la Balance. Cet acte mûrement réfléchi fut sa première et dernière implication directe dans l'Histoire invisible. Après cela, il décida de n'agir qu'à distance par l'intermédiaire des autres Étoiles.

## La Voie des **Atlantéides**

Si les deux versions d'Albarach fusionnent en une seule entité, les joueurs viennent de raccorder le passé au présent et de briser la boucle temporelle que l'Ar-Kaïm revivait infiniment au plus profond de son Épine solaire, dans la forteresse d'or et de lumière de son Astral intérieur. Albarach devient l'Étoile du Serpentaire.

Après cette réussite, tous les personnages rencontrés dans les autres salles — athlètes, sages et prêtresses —, rejoignent la salle de réception et, les ayant rassemblés, Albarach leur dit :

« Les Kaïm sont devenus injustes et gonflés de puissance, tant ils ont persécuté les hommes. Les débordements du Sentier d'Or sont devenus la règle. Moi, Albarach, Étoile parmi les Étoiles, maître de l'Alliance, après avoir remué ces pensées en mon Cœur, ai compris que le Sentier d'Or n'est qu'égarement.

Je vais donc réveiller les peuples soumis pour lutter contre la tyrannie des Arcanes Majeurs et briser leur joug à tout jamais (1). Les sept Ka-Teth se sont répartis par le monde depuis la Chute, emportant par-

tout avec eux le savoir oublié. Mais, aujourd'hui, il est temps de révéler à nouveau ce chemin secret, la Voie occulte des Atlantéides, pour que tous les êtres mortels ou Immortels puissent se réunir de nouveau dans une fraternité. Les Étoiles ayant refusé de s'unir en une Constellation ultime, je vous propose à vous de prêcher cette nouvelle vision du monde. Vous, Hérauts de l'Étoile du Serpentaire, allez prévenir vos frères qu'une voie d'amour et de fraternité vient d'éclore. Qu'ils apprennent ma colère bien légitime envers les Arcanes, qu'il sache que je ferai tomber le soufre et le feu du haut des cieux sur leurs anciennes et archaïques Traditions... »

(1) : *Ce discours se situe dans le présent et réunit la pensée d'Albarach à l'époque de l'Atlantide, avec les données actuelles du monde occulte contemporain.*

Après ce discours enflammé d'Albarach, les différents acteurs de la scène disparaissent, ne laissant que celui incarnant l'Étoile de la Balance. Il se tourne vers eux et leur dit : « En le sauvant, vous avez fait une erreur, une très grave erreur... » Puis il disparaît. Les personnages des joueurs quittent l'Astral intérieur d'Albarach et se retrouvent dans le désert avec les Berbères, porteurs d'une nouvelle Voie occulte, celle de la fraternité.

## POINTS D'AGARTHA

Vaincre le jumeau cauchemardesque d'Albarach : + X — nombre de joueurs — PdA pour l'alliance.

Pour chaque ancêtre de Nikos sauvé : + 1 PdA pour l'alliance.

Comprendre que la lignée de Nikos et l'histoire du manuscrit sont liées : + 1 PdA.

Comprendre que la justice est le point commun de tous les meurtres : + 1 PdA.

Réussir les épreuves de la forteresse d'or et de lumière en un seul essai : + 5 PdA pour l'alliance.

Sauver ou tuer Albarach : + 2 PdA

## ÉPILOGUE

Selon les choix effectués par les joueurs, le monde occulte contemporain est affecté de manière plus ou moins importante.

Si les personnages des joueurs ont tué Albarach, ils sont accueillis par les *Ta'rifit* qui pleurent leur étoile. Les Berbères savent que la Voie de la fraternité est encore une fois perdue, seule Astérope peut les consoler de cette grande perte. Zubenel-Genubi, l'Étoile de la Balance, voit cette fin comme la moins dangereuse pour le monde, même si elle regrette que la mort d'Albarach ait empêché la révélation de la Voie des Atlantéides qui, entre les mains des personnages des joueurs, aurait peut-être permis d'en terminer avec les Guerres de l'Apocalypse.

Au contraire, si les personnages ont sauvé Albarach, leur retour est accueilli avec effervescence par de nombreux Berbères. Les personnages des joueurs peuvent retrouver au sein du jardin des Hespérides les deux tribus ennemies, les *Ta'rifit* et les *Tamazight*, réunies en une unique Alliance. Réconciliées, elles sont prêtes à parcourir à nouveau la Voie de la fraternité, avec Astérope comme phare ésotérique.

Toutefois, Albarach n'est plus avec eux mais Sidi Bou Abid peut leur montrer qu'une nouvelle constellation — visible uniquement par les Atlantéides —, vient d'apparaître dans le ciel. Il la nomme Albarach. En effet, celle du Serpentaire est née. Les treize Étoiles sont de nouveau réunies. Mais Zubenel-Genubi, l'Étoile de la Balance, doute que le choix des joueurs ait été le bon. Il craint qu'Albarach ne vienne perturber l'ordre cosmique qu'il tente de maintenir depuis la Chute de l'Atlantide. Albarach est incontrôlable et destructeur. Il incarne le chaos à l'état pur. Nul ne sait comment un être aussi puissant et imprévisible agira dans l'avenir. Sa volonté de détruire la société actuelle des Immortels présage le pire. L'Étoile de la Balance, après s'être retirée de la scène occulte depuis le meurtre de son frère, reprend les armes pour lutter à nouveau contre lui. Elle devient un ennemi acharné de l'Étoile du Serpentaire.

En revanche, tant que la Voie occulte des Atlantéides reste dans le giron des personnages des joueurs et ne sert qu'à unir Immortels et mortels dans une visée fraternelle, l'Étoile de la Balance sera bienveillante à l'égard du Ka-Teth des joueurs.

Finalement, il est temps pour eux de partir à la recherche des autres peuples vestiges qui attendent la venue d'un Ka-Teth porteur des germes de la fraternité. Ces peuples gardent en eux les secrets de la Voie des Atlantéides...

## DES PARTISANS DU **DOUZE ?**

*Suite à la traversée des ténèbres et de l'Archipel intérieur, il est possible que les joueurs décident de ne pas sauver Albarach de peur de réveiller un être dangereux pour l'équilibre cosmique. Voire même, ils peuvent décider de tuer eux-mêmes Albarach, fragilisé suite aux épreuves. Dans ce dernier cas, le Ka-Teth se brise et la mort d'Albarach entraîne une explosion de Ka-Lune Noire. Suite à cela, l'Étoile de la Balance intervient pour la seconde fois dans l'Histoire invisible et leur annonce qu'ils ont fait le bon choix.*
*Au final, c'est aux joueurs de juger de la situation. Il est important que cette problématique se pose, donnant ainsi aux joueurs un véritable rôle à jouer lors du final du scénario, mais surtout dans l'avenir du monde.*

# La Voie des Atlantéides

La Voie occulte des Atlantéides est une voie de la fraternité, celle du Ka-Teth. Elle ne concerne que les joueurs qui acceptent de jouer en groupe et de pratiquer une collaboration active entre les différentes catégories d'Immortels — et même les humains. **Tous les joueurs peuvent lire ce qui suit,** car les secrets de cette Voie occulte ont été révélés dans l'introduction de ce supplément.

## MOTIVATION ET **CROYANCES**

« La société magique me fait penser à l'univers entier qui a explosé, il y a des milliards d'années, et dont les éclats fusent en tous sens, s'éloignant les uns des autres à des vitesses astronomiques. Bientôt il n'en restera plus qu'un immense trou noir, un nouveau Néant. Chacun poursuit ses propres buts sans se préoccuper des autres, les liens entre les êtres se défont et se distendent. Si rien n'est fait, le Néant nous rattrapera.

En suivant la Voie des Atlantéides, nous nous donnons une chance de recréer des liens entre nous. Ainsi, le Nephilim, le Selenim et l'Ar-Kaïm parleront ensemble et collaboreront dans la fraternité. Mais les humains ne seront pas oubliés au banquet que nous préparons ; les Bohémiens et les autres y auront leur place.

Le monde retrouvera ainsi la cohérence qu'il a perdue depuis trop longtemps. C'est sa seule chance. Et qu'importe si c'est au prix d'un nouveau big bang… »

Propos attribués à Leonidas,
s'adressant aux autres membres de l'Hepta.

## COMMENT JOUER **MON RÔLE ?**

Les Atlantéides ne conçoivent pas d'atteindre l'Agartha sans passer par le groupe. S'ils sont très attachés au groupe, ils ne sont pas non plus opposés à l'affirmation individuelle. Le groupe est plus que la somme des individualités qui le compose, sans être un tout dans lequel se dissout l'individualité de chacun. Ceux qui suivent la voie des Atlantéides pensent avoir trouvé le meilleur équilibre entre groupe et individu.

Le mot d'ordre des Atlantéides, c'est la pluralité : pluralité des êtres — qu'ils soient humains ou Immortels —, pluralité des pratiques magiques — toutes les voies occultes ont leur importance et leur intérêt. Cette grande tolérance peut les faire passer pour des idéalistes naïfs mais, pour eux, la fraternité est le seul moyen d'éviter l'éparpillement et la dissolution du monde invisible. Ils se fondent donc aussi sur des principes pratiques, suivant l'adage : « l'union fait la force. »

## CE QUE LES AUTRES **EN PENSENT**

Cette voie est au centre d'une polémique tendue. Beaucoup la voient d'un œil favorable en ce qu'elle est susceptible de réconcilier tout le monde en une même fraternité, humains et Immortels. Les Ar-Kaïm en particulier apprécient grandement qu'on les prenne enfin au sérieux. En revanche, la Maison-Dieu et la Justice sont très critiques vis-à-vis de cette voie qui, selon eux, menace l'équilibre du monde.

## OBJECTIFS

Les Atlantéides ont une grande ouverture d'esprit qui fait qu'en leur sein peuvent se rencontrer de nombreux objectifs qui donnent l'impression paradoxale d'un certain éparpillement. Pourtant, ils poursuivent tous la même finalité : abolir les frontières entre les différents êtres qui habitent la Terre, sans pour autant annuler leurs différences.

La stase commune qu'ils partagent en est le symbole. D'ailleurs, les Atlantéides pensent que c'est grâce à elle qu'ils vont progressivement réaliser leurs quêtes et leur assurer ainsi un « Agartha » collectif. Pour l'heure, aucune preuve n'est venue confirmer cette croyance.

## VOIE **OCCULTE**

Un Atlantéide explore sa Voie occulte de manière progressive, à travers trois niveaux successifs, rappelant les Cercles : Soma, Noüs et Psukhè. À l'inverse, en raison de leur proximité avec la magie des Ar-Kaïm, les Sorts des Atlantéides se présentent comme des Talents.

Les jets sont tous des tests communs de Ka dominant, c'est-à-dire que tous les membres du Ka-Teth doivent chacun lancer un dé en même temps pour lancer un Rituel atlantéide.

La Difficulté du test est fixée par la table ci-contre (*cf.* Lancer un Rituel atlantéide). Dans le cas où un membre ne pourrait participer au Rituel, la difficulté est augmentée d'un modificateur de deux points par membre manquant.

Pour considérer que le Rituel atlantéide est réussi, il est nécessaire de réunir au moins une Réussite sur tous les tests. Ainsi, un Coup d'éclat et une Réussite s'annulent respectivement avec une Maladresse et un Échec. Au final, il doit donc rester au moins une Réussite — ou un Coup d'éclat — qui n'a pas été annulée.

En cas d'Échec, il faut tout recommencer. En cas de Maladresse et de Coup d'éclat reportez-vous au tableau ci-contre.

**Exemple :** *pour lancer le Sort « Partage du Ka », un membre de l'Hepta (Assez Initié) doit obtenir un résultat au D20 inférieur à 16 lorsque le Ka-Teth est au complet. Or Azarian est absent. Le résultat qu'il doit obtenir est donc de 14, et non de 16.*



La progression est identique en coût à celle de la voie de prédilection du personnage (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 260). On ne peut développer la Compétence occulte Noüs à A que lorsqu'on possède au moins Soma à C. De même, on ne peut développer la Compétence occulte Psukhè à A que lorsqu'on possède au moins Noüs à C et Soma à M.

Le temps de méditation est d'un tour pour les Rituels de Soma, deux tours pour les Rituels de Noüs et trois tours pour les Rituels de Psukhè. Pour chaque membre de la fraternité ne participant pas au Rituel, le temps de méditation augmente d'un tour (*cf.* Lancer un Rituel atlantéide).

**Exemple :** *si Wag veut lancer tout seul un Rituel de Psukhè, la méditation prend normalement trois tours, et six tours supplémentaires en raison de l'absence des autres membres de l'Hepta. Il lui faut donc neuf tours au total.*

## DÉFINITIONS

***Alliance :*** *voir Ka-Teth.*
***Atlantéide (un) :*** *nom donné aux pratiquants de cette Voie occulte.*
***Atlantéide (une) :*** *nom donné à l'esprit qui naît de la pratique de cette Voie occulte au sein de la Stase commune.*
***Héraut :*** *il s'agit du porteur de la Stase commune.*
***Ka-Teth :*** *c'est une troisième forme de serment-Ka.*
***Noüs :*** *Compétence occulte liée à l'esprit du Ka-Teth.*
***Psukhè :*** *Compétence occulte liée à l'âme du Ka-Teth.*
***Rituel atlantéide :*** *c'est le procédé magique utilisé par les Atlantéides pour utiliser le savoir de cette Voie occulte.*
***Soma :*** *Compétence occulte liée au corps du Ka-Teth.*

## LANCER UN **RITUEL ATLANTÉIDE**

| Compétence occulte | Difficulté | Méditation |
|---|---|---|
| Soma | Pas Difficile | Un tour |
| Noüs | Assez Difficile | Deux tours |
| Psukhè | Très Difficile | Trois tours |

## COÛTS DE **PROGRESSION**

*Dans la Voie des Atlantéides, obtenir le niveau de Compétence immédiatement supérieur réclame :*
Apprenti : 2 PdA ;
Compagnon : 4 PdA ;
Maître : 8 PdA.

*Note : le nombre de PdA est à multiplier par le nombre de membres de l'Alliance. Par exemple, un Dyo doit dépenser 4 x 2 = 8 PdA pour passer d'Apprenti à Compagnon en Soma.*

*De plus, pour développer une de ces Compétences occultes à A, il est exigé pour chacune d'elles un prérequis différent :*
*Soma : la Stase commune compte une « puce » de Ka-Soleil ;*
*Noüs : la Stase commune compte au moins un Ka Peu Initié ;*
*Psukhè : la Stase commune compte au moins deux Ka Assez Initiés.*

## SYMBOLIQUE DES **GROUPES**

| Nb de membres | Nom de la fraternité | Symbolique | Signe |
|---|---|---|---|
| 2 | Dyo | Équilibre réalisé | Trait d'union |
| 3 | Tria | Perfection de la totalité | Triangle équilatéral |
| 4 | Tetra | Plénitude solide | Carré |
| 5 | Penta | Harmonie sensible | Pentacle |
| 6 | Hexa | Universalité mystique | Sceau de Salomon |
| 7 | Hepta | Dynamique renouvelée | Pyramide heptagonale |

## Maladresses

À chaque fois que l'un des joueurs obtient une Maladresse, il lance le D20 et se reporte à l'encadré ci-joint. Il suffit qu'un seul joueur obtienne une Maladresse pour obtenir les effets indiqués. En revanche, un Coup d'éclat annule une Maladresse (*cf.* le tableau ci-contre). Chaque Coup d'éclat d'un Rituel atlantéide — non annulé par une Maladresse — amène un PdA supplémentaire à l'Alliance en fin de partie.

| | |
|---|---|
| Nb Maladresses > Nb Coups d'éclat | Maladresse (voir plus bas) |
| Nb Maladresses = Nb Coups d'éclat | Rien ne se passe. Le Rituel est à recommencer. |
| Nb Maladresses < Nb Coups d'éclat | Coup d'éclat (+1 PdA pour l'Alliance en fin de partie) |

### Maladresses des **Atlantéides**

| D20 | Soma | Noüs | Psukhè |
|---|---|---|---|
| 1-4 | Vulnérabilité | Fission intempestive | Boomerang |
| 5-8 | Naufrage | Transfert | Échec irrémédiable |
| 9-12 | Relancer le D20 | Relancer le D20 | Relancer le D20 |
| 13-16 | Fuite | Vase communiquant | Khaïba |
| 17-20 | Fusion intempestive | Oubli | Réincarnation forcée |

**Boomerang :** si les Atlantéides étaient en train de partager un Sort, celui-ci se retourne contre eux. Sinon, c'est le dernier Sort lancé par les membres du Ka-Teth via la Stase.

**Échec irrémédiable :** la prochaine action de chacun des membres du Ka-Teth sera un échec automatique.

**Fission intempestive :** il devient impossible aux membres du Ka-Teth de communiquer de quelque manière que ce soit. Ils ne se voient plus, ne s'entendent plus. Chacun se croit tout seul. Cet effet dure dix minutes.

**Fuite :** la Stase perd la moitié de ses « puces » de chaque Ka.

**Fusion intempestive :** tous les corps des simulacres des Atlantéides ne font plus qu'un monstre avec autant de têtes qu'il y a de membres dans le Ka-Teth, le double de bras et de jambes. Leurs Caractéristiques sont toutes à Pas. De plus, cette fusion les empêche de pratiquer leur magie — Sciences occultes, Talents, etc. En revanche, les Compétences et les Traditions ne sont pas affectées. Cet effet dure une heure.

**Khaïba :** tous les Atlantéides gagnent une « puce » de Khaïba. Les humains sont épargnés et la « puce » qu'ils devaient gagner est redistribuée aux autres personnages Immortels. C'est eux qui déterminent comment ces « puces » de Khaïba sont réparties.

**Naufrage :** pendant une heure, les membres du Ka-Teth considèrent que l'une des Caractéristiques de leur simulacre est notée à Pas — le choix de cette Caractéristique est à la discrétion du MJ.

**Oubli :** chaque personnage perd un niveau de la Compétence ou de la Tradition qui était en jeu. Si plusieurs Compétences ou Traditions sont en jeu, le MJ en choisit une.

**Réincarnation forcée :** tout le monde change de simulacre. Les feuilles changent de mains de façon aléatoire pendant une heure de jeu réelle.

**Transfert :** chaque Atlantéide transmet son niveau dans une Compétence choisie à son voisin de droite et ainsi de suite autour de la table. Certains y gagnent et d'autres y perdent. Le choix de la Compétence en question est à la discrétion du MJ, sauf si une Compétence était concernée directement par le Rituel.

**Vase communiquant :** les membres du Ka-Teth déclenchent, dans une zone de 10 km, une onde qui avertit leurs ennemis de leur présence et de leur emplacement exact au moment du Rituel. Cette onde ne traverse pas les mondes magiques tels que les Akasha, les Anti-Terres, les Mondes de Kabbale, etc.

**Vulnérabilité :** pendant une heure, chaque case de blessure encaissée par l'un des Atlantéides, entraîne une autre blessure chez l'un des autres Atlantéides tiré au hasard.

# Rituels **Atlantéides**

**Note :** *pour chaque Rituel atlantéide, les chiffres indiqués désignent les différentes catégories de fraternité selon le modèle suivant : Dyo/Tria/Tetra/Penta/Hexa/Hepta, correspondant à des fraternités à géométrie variable, allant de deux à sept frères. En pratique, il n'y a pas de limite dans le nombre d'alliés que peut comporter un Ka-Teth.*

## Soma (Apprenti)

La Stase sert de lien entre les corps des Atlantéides. Cependant, il ne s'agit pas seulement du corps physique, mais aussi du corps magique. C'est pourquoi, lorsqu'on parle de blessures, on désigne aussi bien les blessures physiques que les magiques. En revanche,

aujourd'hui, aucun Rituel permettant de partager des blessures magiques n'a encore été découvert.

- **Partage des blessures physiques :** grâce à ce Rituel, les Atlantéides peuvent partager leurs blessures. Techniquement, cela revient à s'échanger des cases de santé cochées librement entre les différents personnages. L'effet de ce Rituel est définitif.

**Note :** *ce Rituel atlantéide ne peut en aucun cas servir à ressusciter les morts. Si le personnage est déclaré « Mort », il ne peut plus faire l'objet de ce Rituel. Ce Rituel ne peut pas non plus servir à acquérir une case de santé supplémentaire.*

| Niveau | Nb de cases échangées |
|---|---|
| Apprenti | 1/2/3/4/5/6 |
| Compagnon | 2/3/4/5/6/7 |
| Maître | 3/4/5/6/7/8 |

- **Partage du Ka :** ce Rituel atlantéide permet aux Atlantéides de se défaire d'une partie de leur Ka au profit de la Stase commune — les « puces » de Ka dominant pour les Nephilim, de Ka-Lune Noire pour les Selenim, des Ka présents dans le Cœur pour les Ar-Kaïm et de Ka-Soleil pour les humains et les Bohémiens. Il revient aux joueurs de se mettre d'accord entre eux sur la répartition et la nature des « puces » de Ka cédées. Il est donc plus contraignant pour un Nephilim de partager son Ka, puisant dans son Ka dominant, que pour un Ar-Kaïm pouvant recharger son Cœur facilement.

**Note :** *ce Rituel ne peut être effectué qu'une seule fois par partie. Les joueurs ne doivent pas oublier qu'ils contribuent ainsi à rendre leur Stase commune plus Initiée ou… plus Enkhaïbatée.*

**Apprenti :** les Atlantéides peuvent céder jusqu'à 10/11/12/13/14/15 « puces » de Ka — à l'exception de l'Orichalque et du Ka-Lune Noire. Cela peut intéresser plus précisément les Ar-Kaïm en surcharge, ou les Nephilim possédant la Chute « Pentacle dangereux » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 84) : dans ce cas, l'augmentation des Ka concernés peut être cédée à la Stase commune sans donner naissance à un effet-Dragon. Mais un humain peut décider de céder des « puces » de Ka-Soleil à la Stase commune — les règles de récupération sont les mêmes que celles de l'Assouvissement (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 203).

**Compagnon :** les Atlantéides peuvent céder jusqu'à 10/11/12/13/14/15 « puces » de KLN — qu'ils soient des Nephilim ou des humains souillés par la Lune Noire, un Ar-Kaïm en surcharge de KLN ; un Selenim peut aussi décider de faire don de quelques « puces » de KLN.

**Maître :** les Atlantéides peuvent céder jusqu'à 10/11/12/13/14/15 « puces » de Khaïba à la Stase commune.

- **Échange de simulacre :** ce Rituel permet d'échanger les simulacres de deux Atlantéides. Il ne s'agit pas d'une réincarnation au sens habituel du terme mais d'un transfert total de tous les caractéristiques physiques du simulacre. Techniquement, les deux joueurs échangent les Caractéristiques de leurs simulacres, ainsi que leur apparence physique et leurs niveaux de Santé, de Sociable et de Fortuné. Seules les Compétences et les Traditions ne sont pas échangées. La présence des autres membres de la fraternité, lors de ce Rituel, accorde un bonus de 2 pour les tests des Atlantéides qui s'échangent leur simulacre.

| Niveau | Durée |
|---|---|
| Apprenti | 5 minutes |
| Compagnon | 1 heure |
| Maître | 24 heures |

## Noüs (Compagnon)

La Stase sert de lien entre les intelligences des Atlantéides. Ils peuvent ainsi s'échanger des savoirs et des savoir-faire, mais aussi se lier entre eux.

- **Transfert de Compétences :** les personnages peuvent « apprendre » un certain nombre de Compétences à la Stase qui les conserve jusqu'à ce qu'elles soit utilisées par l'un des Atlantéides de la fraternité — dans une limite de temps indiquée ci-dessous. Seul le Héraut peut accomplir l'action définie par la Compétence. Bien sûr, un Atlantéide ne peut transmettre qu'une Compétence qu'il possède. De plus, celui-ci ne peut utiliser la Compétence concernée tant que le Héraut ne l'a pas utilisée ou que le Rituel n'a pas pris fin.

| Niveau | Nb de Compétence | Niveau des Compétences | Durée |
|---|---|---|---|
| Apprenti | 1 | A | 1 tour |
| Compagnon | 2 | 1 A, 1 C | 1 heure |
| Maître | 3 | 1 A, 1 C, 1 M | 1 jour |

- **Partage de Traditions :** les Atlantéides peuvent, via la Stase commune, échanger leurs Traditions et réunir leurs forces pour en déduire des vérités plus hautes. Ainsi deux niveaux A dans une Tradition peuvent donner un niveau C, et deux niveaux C peuvent donner un niveau M. Pour chaque personnage possédant la Tradition à un niveau inférieur à celui qui est utilisé pour ce Rituel atlantéide, la Difficulté est augmentée d'un niveau — deux niveaux, si la Tradition est de deux niveaux inférieure à celle qui est utilisée.

| Niveau | Niveau maximal de la Tradition obtenue | Durée (en tours) |
|---|---|---|
| Apprenti | C | 1 |
| Compagnon | C | 2 |
| Maître | M | 3 |

- **Communication :** le lien entre les Atlantéides et leur Stase est maintenant assez fort pour que cette dernière puisse servir de relais entre les membres du Ka-Teth. La zone d'effet de ce Rituel atlantéide s'étend sur 1 km au niveau Apprenti, 10 km au niveau Compagnon et 100 km au niveau Maître.

**Apprenti :** les Atlantéides peuvent savoir quel est l'état d'esprit des autres membres, s'ils vont bien, s'ils sont inquiets, s'ils sont menacés, etc.

**Compagnon :** idem. Les Atlantéides peuvent en plus savoir exactement où se trouvent les autres membres de la fraternité au moment du Rituel, même ceux qui n'y participent pas. Cependant, si les personnages recherchés se trouvent dans les Plans subtils et les Mondes de Kabbale, ils sont impossibles à localiser, à moins de se trouver dans le même Plan subtil.

**Maître :** idem. Les Atlantéides peuvent en plus délivrer un message à (aux) membre (s) absent (s). Le message ne doit pas compter plus de 5/6/7/8/9/10 mots.

## Psukhè (Maître)

La Stase sert de lien entre les âmes des Atlantéides. Ils peuvent ainsi recourir à la Stase pour libérer une magie collective, mais aussi pour corriger leurs actes.

- **Échange de Sorts :** les Atlantéides peuvent charger la Stase commune comme un artefact qui ne peut être utilisé que par un membre du Ka-Teth. N'importe quel membre du Ka-Teth peut transmettre un Sort à la Stase commune mais seul le Héraut peut l'utiliser et ainsi déclencher l'effet magique.

| Niveau | Sorts | Talents, Tekhnès, Brume, etc. |
|---|---|---|
| Apprenti | Premier Cercle | A |
| Compagnon | Deuxième Cercle | C |
| Maître | Troisième Cercle | M |

- **Relance :** ce Rituel permet aux Atlantéides de puiser dans la puissance de la Stase commune pour recommencer une unique action ratée. Techniquement, cela coûte des PdA acquis par l'Alliance uniquement. Si l'Alliance n'a plus assez de PdA — voire plus du tout —, les autres personnages peuvent y subvenir en puisant dans leurs propres PdA, à l'exception de celui qui bénéficie du Rituel. Ce Rituel peut être effectué 1/2/3/4/5/6 fois par partie.

**Note :** *ce Rituel ne demande pas de jet du D20. Sa Réussite est automatique.*

| Niveau | Coût en PdA |
|---|---|
| Apprenti | 3 |
| Compagnon | 2 |
| Maître | 1 |

# FICHE DE FRATERNITÉ

NOM : .....

POINTS D'**AGARTHA** : .....

| Nb de membres | Nom de la fraternité | Symbolique | Signe |
|---|---|---|---|
| 2 | Dyo | Équilibre réalisé | Trait d'union |
| 3 | Tria | Perfection de la totalité | Triangle équilatéral |
| 4 | Tetra | Plénitude solide | Carré |
| 5 | Penta | Harmonie sensible | Pentacle |
| 6 | Hexa | Universalité mystique | Sceau de Salomon |
| 7 | Hepta | Dynamique renouvelée | Pyramide heptagonale |

| Nom | Ka dominant |
|---|---|
| 1. | |
| 2. | |
| 3. | |
| 4. | |
| 5. | |
| 6. | |
| 7. | |

## La Stase

DESCRIPTION :

Khaïba : ..... Enkhaïbatée

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Instabilité : ..... Instable

INITIATION : Initiée

| Écart | Niveau |
|---|---|
| 0 | pas |
| 1 | peu |
| 2 | assez |
| 3 | «... » |
| 4 | très |

L'instabilité est fonction de l'écart actuel entre le Ka le plus fort et le Ka le plus faible.

| | | |
|---|---|---|
| Ka-Soleil : | ..... | Initié |
| Orichalque : | ..... | Initié |
| Terre : | ..... | Initié |
| Feu : | ..... | Initié |
| Air : | ..... | Initié |
| Eau : | ..... | Initié |
| Lune : | ..... | Initié |
| KLN : | ..... | Initié |

## Les Rituels atlantéides

| | Niveau | Page |
|---|---|---|
| Soma | | |
| Partage des blessures physiques | | |
| Partage de Ka | | |
| Échange de simulacres | | |
| Noüs | | |
| Partage de Compétences | | |
| Partage de Traditions | | |
| Communication | | |
| Psukhè | | |
| Échange de Sorts | | |
| Relance | | |

## Modificateurs en nb d'absents

| Au complet | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Temps de méditation (en tours) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Soma | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Noüs | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Psukhè | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Difficulté | + 0 | -2 | -4 | -6 | -8 | -10 | -12 |

Nb Maladresses > Nb Coups d'éclat Maladresse
(voir Les Atlantéides, p. 67)
Nb Maladresses = Nb Coups d'éclat Rien ne se passe.
Le Rituel est à recommencer.
Nb Maladresses < Nb Coups d'éclat Coup d'éclat
(+1 PdA pour l'Alliance en fin de partie)

## Coûts de progression

Dans la Voie des Atlantéides, obtenir le niveau de Compétence immédiatement supérieur réclame :
**Apprenti :** 2 PdA ; **Compagnon :** 4 PdA ; **Maître :** 8 PdA.
De plus, pour développer une de ces Compétences occultes à A, il est exigé pour chacune d'elles un prérequis différent :
**Soma :** la Stase commune compte une « puce » de Ka-Soleil ;
**Noüs :** la Stase commune compte au moins un Ka Peu Initié ;
**Psukhè :** la Stase commune compte au moins deux Ka Assez Initiés.

« Et, les ayant rassemblés, Zeus leur dit : »

Sur l'Atlantide, les profanes ne savent que peu de chose. Les rares bribes de Sapience qui leur soient parvenues sont incomplètes. Platon qui aurait livré un témoignage allégorique de la fin de l'archipel légendaire dans son *Critias* n'eut pas la chance de voir son œuvre parvenir jusqu'à nous.

Mais un homme à la chance insolente, un gagnant de la super cagnotte du Loto, un descendant des Atlantes si l'on en croit ses proches aurait retrouvé le manuscrit…

La Révélation est à l'œuvre. Du pays basque aux jardins édéniques du Maroc secret, les Immortels trouvent des réponses et triomphent d'épreuves qui ne peuvent être le fruit du hasard.

*« Qu'il apprenne mon courroux céleste […], qu'il sache que je ferai tomber le soufre et le feu du haut des cieux sur sa ville… »*

**Les Atlantéides** *proposent…*

- *un scénario en trois actes pour* Nephilim : Révélation, *qui mènent les quêteurs sur la piste du* Critias *et de l'héritage des Atlantes ;*
- *une nouvelle Voie occulte sur le thème des fraternités occultes ;*
- *un nouvelle Figure pour* Nephilim : Révélation *;*
- *une révélation sur les Ar-Kaïm.*

# NEPHILIM : **RÉVÉLATION**

## EST LA TROISIÈME ÉDITION DU JEU DE RÔLE **DE L'OCCULTE CONTEMPORAIN**

*www.nephilim-rpg.com*

Prix : 13,50 €
ISBN : 2-84476-146-1

MULTISIM édition