

Le palimpseste des Héritiers de Babel

Numéro 3, Automne 2003
à l'occasion du Monde du Jeu à l'Espace Auteuil (Paris)

Pour fêter les deux ans des Héritiers de Babel, l'association a décidé de vous offrir un Palimpseste consacré à la création de personnage Nephilim: Révélation. Vous découvrirez dans ces pages de nouvelles Chutes (Blessures et Ennemis), de nouveaux événements clés, ainsi qu'une dizaine de simulacres. Ces nouveaux éléments de création se voient illustrés par quatre Archétypes (Nephilim, Selenim, Ar-Kaïm, et Bohémien). Nous espérons que ce numéro 3 viendra compléter agréablement le set de création Nephilim : Révélation, et vous donnera encore plus de plaisir à jouer à ce merveilleux jeu. Bonne lecture et surtout bon jeu !

Qu'es-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est une association d'amateurs et de passionnés de Nephilim. Le but de cette association est que le jeu de rôle Nephilim se dote réellement d'une communauté active avec la volonté de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre.

Les projets de l'association sont :

- * l'initiation (aide à la création de personnage, création d'un kit de découverte du jeu),
- * l'édition d'un fanzine papier : "Vision-Ka" qui en est à son quatrième numéro,
- * l'Index (référencer le contenu de tous les suppléments, hébergé par les Héritiers de Babel sur <http://index.heritiersbabel.org>)
- * la création d'un scénario multi tables, permettant de jouer à travers plusieurs villes,
- * une foultitude d'autres projets, tels que mettre en place un Portail des sites Nephilim, faire une FAQ, rédiger des articles encyclopédiques, organiser un Grandeur Nature, etc.

Les Héritiers de Babel

Site web : <http://www.heritiersbabel.org/>

Si un de nos projets vous intéresse, ou que vous souhaitez trouver du soutien pour une autre idée, n'hésitez pas à nous écrire à : contact@heritiersbabel.org.

Crédits:

Textes de :

Anne-Elizabeth
Dennery,
Bruno Beauchamp,
Florent Cautela,
Claude Guéant,
Grégory Lecourt,
Frédéric Ralière et
Romain Rebeix

Illustrations de :

Anne-Elizabeth
Dennery, Grégory
Lecourt, Goulven
Quentel et Anne
Ernoul

Relecture par :

Claude Guéant et
Grégoire Laakmann

Mise en page de :

Goulven Quentel

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey, aux éditions Multisim. Tout le contenu de ce zine est indépendant de la gamme officielle



Des Chutes

Chapitre 1

Vous découvrirez ci-après de nouvelles Blessures et de nouveaux Ennemis à choisir lors de la création de votre Immortel.

Blessures - Altérations

Blessures - Altérations

Incarnation sélective

Cette blessure est réservée aux Nephilim. Le Pentacle de votre personnage a des difficultés à s'incarner dans le corps des humains. A l'instar des groupes sanguins, son Pentacle n'est compatible qu'avec certains Ka-Soleil. Ceci a pu arriver à la suite d'une expérience exceptionnelle impliquant les Champs solaires, comme une exposition à l'Eidos, ou une Ombre prolongée. La forme du Ka-Soleil du simulacre s'est comme imprimée dans le Pentacle, et seul un Noyau solaire similaire peut entrer dans le «moule» ainsi inscrit.

- o Le Nephilim ne peut s'incarner que dans un homme ou dans une femme, à déterminer par le joueur.

- oo Le Nephilim ne peut s'incarner que dans les descendants d'un des patriarches de l'humanité : les fils de Sem, Cham et Japhet. Le brassage génétique étant ce qu'il est, ceci signifie que, dans une zone cosmopolite, environ un Simulacre sur dix convient. Cette proportion peut changer en fonction des régions, au choix du MJ. L'Immortel peut lire la compatibilité d'un Ka-Soleil en l'examinant en Vision-Ka.

- ooo Le Nephilim ne peut plus s'incarner que dans les descendants de son premier Simulacre, à la façon des Ar-Kaïm. Son Pentacle n'a d'«atomes crochus» qu'avec une seule Épine solaire.

Cette Chute peut être choisie par un zoomorphe. Le niveau oo réduit son choix à une seule espèce (un felis ne pourra s'incarner que dans des chats par exemple).

Blessure permanente

Cette blessure est réservée aux Nephilim et aux Ar-Kaïm.

L'Immortel a participé à un combat magique de grande ampleur pendant lequel son Pentacle et son simulacre ont beaucoup souffert. Une attaque magique — ou d'Orichalque pour les Nephilim — a profondément blessé la chair et le Ka de l'Immortel, à tel point que la blessure physique se reproduit sur tous les corps qu'il incarne par la suite.

Ces marques résiduelles apparaissent aussi à la suite de rituels de sacrifice de Ka qui se passent mal, ou après de longues tortures.

- o Une cicatrice caractéristique apparaît sur tous les simulacres. Elle n'est pas gênante en elle-même, mais elle permet d'identifier l'Immortel à coup sûr.

- oo La blessure est physique, et se rouvre de temps à autre (au moins une fois par semaine). Le simulacre est alors Assez Blessé. Ceci peut attirer l'attention des profanes si la blessure est mal placée (par exemple si elle ressemble aux stigmates du Christ). Un des Ennemis de l'Immortel sait à quel moment il est vulnérable.

- ooo Le simulacre perd un de ses membres ou de ses sens peu après l'incarnation, en général dès que toutes les métamorphoses sont exprimées. Dans le cas d'un membre, il se flétrit et finit par tomber de lui-même. On a ainsi des Immortels aveugles, ou à qui il manque systématiquement un bras.

Blessure analogique

Cette blessure est réservée aux Nephilim.

Une blessure magique a emporté une partie de l'essence du Nephilim, affaiblissant sa sensibilité élémentaire. Depuis, il est incapable de se souvenir de certains mots de la Table analogique de Magie, et ne peut donc plus lancer de Sorts comportant une chaîne analogique débutant par un de ces mots.

- o Une ligne entière de la table a été perdue (par ex. *Matière, Concept, Couleur*, etc.).

- oo Deux lignes ont été perdues.

- ooo Quatre lignes ont été perdues.

Ivresse cidrique

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

Votre personnage a goûté au fruit interdit : le Fruit d'Or d'un Poursuivant de l'Atalante.

- o Il ne l'a effleuré que du bout des lèvres avant que quelqu'un ne l'empêche de faire cette bêtise. Il se rappelle de son odeur suave et sera tenté de recommencer si jamais il en a l'occasion. Cette fois, il n'y aura pas forcément quelqu'un pour l'arrêter.

- oo Il a croqué à pleine dents. Il ne pourra pas passer Apprenti de la quête de l'Harmonia Mundi tant qu'il ne s'est pas débarrassé de cette Chute (en suivant une autre quête d'Agartha de purification par exemple). De plus tous ses jets de Vision-Ka sont d'une Difficulté supérieure d'un niveau. Son Ivresse l'empêche de voir les subtilités des Champs magiques.

- ooo Tout le Fruit y est passé, pépin et trognon compris. En plus des effets du niveau oo, le Nephilim a développé une dépendance. Il doit boire du cidre d'or — celui fait à partir des pommes d'or, pas d'une Pomme d'Or — une fois par jour sous peine de gagner 4 puces de Narcosé. Pour faire autre chose que de chercher son cidre, il doit opposer son niveau d'Initié à son niveau de Narcosé.

Cette Chute se combine bien avec Figure Ennemie : le Poursuivant dont le Fruit a été mangé.

Chute oubliée

Cette blessure est disponible pour les Nephilim et les Selenim ayant été Nephilim.

Votre Immortel a contracté une Chute dont il ne sait rien, suite à une blessure due au métal maudit ou à une remise en Stase traumatisante. C'est au Meneur de Jeu qu'il revient de la choisir, sans vous en informer. Ainsi il se peut que vous vous soyez attiré les foudres d'un Manteau Blanc, que les Mystes s'apprentent à lancer sur vous une chasse saturnale ou qu'un ancien sanctuaire que vous avez bâti soit surveillé par les Arcanes mineurs. En contrepartie, la Chute choisie par le MJ sera d'un niveau inférieur à celle-ci, pour autant que l'effet de surprise soit vraiment pénalisant.

- Le MJ choisi une Chute de niveau ○ et en amoindrit les effets, dans la mesure où c'est possible.
- Le MJ choisi une Chute de niveau ○○ et en amoindrit les effets, l'amenant au mieux à une Chute de niveau ○.
- Le MJ choisi une Chute de niveau ○○○ et en amoindrit les effets, l'amenant au mieux à une Chute de niveau ○○.

Dans le cas d'un Selenim il s'agit d'événements ayant eu lieu avant sa transformation. Depuis celle-ci, la Chute en question ne s'est pas manifestée. C'est donc en général plutôt un Ennemi ou une Mésalliance, plutôt qu'une Blessure.

LES EFFETS-MNEMOS

Les effets-Mnémos ramènent à la mémoire de l'Immortel une partie de ses souvenirs. Il en retire parfois des compétences, des alliés, mais aussi bien souvent d'anciennes inimités oubliées. Si vous faites jouer de longs effets-Mnémos (ou une série de courts), plutôt que d'octroyer des points d'Agartha pour la (re)découverte de secrets, vous pouvez ajouter une période d'Incarnation sur la feuille de personnage au niveau d'implication au choix du PJ (en oubliant la limite de 3 incarnations qui ne concerne que la création). Dans ce cas le PJ ajoute aussi une Chute de niveau équivalent.

Ex : Psiarkanyde, un Phénix, joue le Souffle du Dragon. A chaque réveil d'Omphalos il entre en contact avec l'esprit du Dragon, qui avait dévoré son essence — et le souvenir de son incarnation — lors de la dernière bataille des Arthuriades. Lors du réveil du dernier Omphalos, et suite au duel psychique mis en place par Merlin, il récupère le Ka que lui avait pris le Dragon, et avec lui sa période d'Incarnation (Guerres secrètes). Il y associe une Chute Ennemi (Culte du Dragon), et l'événement clé (Les Arthuriades).

Assouvissement défaillant

Cette blessure est réservée aux Selenim. Malgré tous ses efforts, le Selenim a du mal à s'assouvir correctement. Une partie de l'Assouvissement rejoint les Champs maudits avant que l'Immortel n'ait pu l'intégrer à sa Réserve. Techniquement, les humains perdent leurs puces de Ka-Soleil comme indiqué sur la Table d'Assouvissement, mais l'augmentation de la Réserve est diminuée de ...

- une puce.
- deux puces.
- trois puces.

Compulsion analogique

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

Votre Immortel est obsédé par un de ses Ka. Il le vit intensément, et très régulièrement se ressource en accomplissant une action liée à cet Élément. Il s'agit ici d'un Ka qu'il porte en lui (les cinq Ka élémentaires pour les Nephilim, le Ka-Lune Noire pour les Selenim, et un Ka de leur Cœur pour les Ar-Kaïm). Cette habitude est devenue une drogue, sans laquelle l'Immortel se sent angoissé. Il est déconcentré et la maîtrise de son Ka lui échappe. S'il peut accomplir une action analogiquement liée au Ka qui le hante — tels que décrits dans la table de Charge analogique (cf. *Le Livre des joueurs*, p.270)—, il est calmé pendant un nombre de jours égal au nombre de puces qu'aurait généré le même acte dans le Cœur d'un Ar-Kaïm.

- Les jets d'Initié spécifique au Ka concerné sont plus difficiles d'un niveau.
- Les jets d'Initié spécifique au Ka concerné sont plus difficiles de deux niveaux. Il n'est calmé que par les actes qui généreraient au moins trois puces du Ka concerné dans le Cœur d'un Ar-Kaïm.
- Les jets d'Initié spécifique au Ka concerné sont plus difficiles de trois niveaux. Il n'est calmé que par les actes qui généreraient au moins cinq puces du Ka concerné dans le Cœur d'un Ar-Kaïm.

Option : L'Immortel est obsédé par un Ka qui n'est pas dans son Pentacle/Noyau/Cœur. S'il n'accomplit pas ces actions, il gagne un, deux ou trois points de Khaïba. S'il s'agit d'un Nephilim obsédé par la Lune Noire, le gain sera dans la Caractéristique Maudit.

Blessures-Incarnations

Blessures - Incarnations

Petite Stase

Cette blessure est réservée aux Nephilim. Les membres de l'Arcane mineur qui ont réalisé votre Stase ont réussi à réduire la contenance de votre Stase.

- La Stase ne peut contenir que 15 puces au lieu de 20.
- La Stase ne peut contenir que 10 puces au lieu de 20.
- La Stase ne peut contenir que 5 puces au lieu de 20.



Métamorphe **surdéveloppé**

Cette blessure est réservée aux Nephilim. Les Mystes ont procédé à une série d'expériences sur votre Pentacle afin de développer vos métamorphoses de façon plus visibles au point que cela devienne remarquable par tous, même par les profanes.

o Les métamorphoses de votre Immortel sont plus voyantes qu'elles ne devraient l'être, tous les tests pour repérer les métamorphoses de votre Immortel sont minorés d'un niveau de Difficulté.

oo Les métamorphoses de votre Immortel sont plus voyantes qu'elles ne devraient l'être, tous les tests pour repérer les métamorphoses de votre Immortel sont minorés de deux niveaux de Difficulté.

ooo Les métamorphoses de votre Immortel sont plus voyantes qu'elles ne devraient l'être, tous les tests pour repérer les métamorphoses de votre Immortel sont minorés de trois niveaux de Difficulté.

Blessures - **Mésalliances**

Traître au **peuple de Brume**

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

o L'Immortel a refusé d'apporter son aide à une caravane en détresse. Même si les raisons du refus de l'Immortel lui semblent justes, les Bohémiens ne l'entendent pas de la même oreille. Son nom circule entre les caravanes comme un synonyme de lâcheté et d'ingratitude. La prochaine fois que l'Immortel aura besoin d'eux, ils n'interviendront pas (ils auront quitté les lieux mystérieusement, sans laisser de traces).

oo Un Bohémien est mort à cause de l'inconscience ou du manque de précaution de l'Immortel. Nephilim ou Selenim oublie parfois que les membres du Peuple Église ne sont pas éternels... Ses frères corrigeront à l'occasion l'«Ainé», malgré les conseils des anciens. Ils pensent qu'une remise en Stase de quelques siècles devrait remettre les idées en place à l'inconscient. Et puis maman avait toujours rêvé d'avoir un poste de TSF / casque romain / statuette d'Osiris dans la caravane...

ooo Une caravane de Bohémiens a été décimée suite à une action de l'Immortel. Des proches se sont réunis pour effectuer le rituel du mauvais œil : une malédiction très gênante s'abat sur lui, à établir par le MJ.

Recherché (**Bohémiens**)

Cette blessure n'est réservée à aucun Immortel en particulier.

Votre Immortel a malheureusement provoqué la mort de Bohémiens, ceux-ci cherchent à vous le faire payer.

o Vous avez tué un Bohémien. Toute sa famille est à vos trousses.

oo Vous avez tué une caravane de Bohémiens.

Toute la Kumpania est à vos trousses.

ooo Vous avez décimé trop de Bohémiens pour que cela soit toléré, tous les Bohémiens connaissent votre forfait et mènent une chasse contre votre Immortel.

Famille **errante**

Cette blessure est réservée aux Bohémiens.

La famille de votre Bohémien est dispersée aux quatre vents. Que ce soit parce qu'elle a été pourchassée depuis toujours par un Arcane mineur ou pour quelque autre motif que vous déterminerez avec votre MJ, il est difficile pour vous d'activer un membre de votre parentèle. Vous ne pouvez activer des membres de votre parentèle qu'après avoir effectué un certain nombre de scénarios pour les retrouver.

o Un scénario est nécessaire pour retrouver un membre de la parentèle éloignée.

oo Deux scénarios sont nécessaires pour retrouver un membre de la parentèle par alliance.

ooo Trois scénarios sont nécessaires pour retrouver un membre de la parentèle proche.

Posséder cette Chute au niveau oo ou ooo attribue immédiatement les effets de niveau inférieur.

Ennemis

Ennemi (**Culte du Dragon**)

Vengeance

o Lors d'une expérience, vous avez isolé un Omphalos de sa Terre draconique pour bénéficier de son pouvoir. Vous ignoriez la présence du DraKaon et avez du fuir l'endroit quand le Culte a lancé une offensive pour le récupérer. Les Pendragons du pays ont votre description et seront très méfiants envers vous.

oo Vous avez participé à un assaut d'une Compagnie de la Force contre une des places-fortes du Culte. Vous êtes maintenant assimilé à cet Arcane honni par le Culte, et recherché activement.

ooo Aux côtés des Dames du Lac, vous avez quitté le Culte du Dragon initial pour dénoncer ses déviances. Vous êtes considéré comme un traître qui doit être éliminé à tout prix. Les Prêtresses sont immédiatement prévenues de votre présence dès que vous entrez dans une Terre draconique.

Dettes

Votre personnage a contracté une dette envers le Culte du Dragon. Qui sait s'ils ne viendront pas un jour réclamer leur dû ?

o Le Culte vous a aidé à vous débarrasser d'un effet-Dragon hantant votre retraite. Vous n'aviez pas voulu faire appel à la Force par convenance personnelle, ou parce qu'aucun Adopté n'était disponible. En échange vous avez promis de révéler des informations lorsqu'on vous le demanderait.

oo Vous avez demandé au Culte de vous forger une arme, comme Excalibur. La guerre entre la Force et le Culte vous ont empêché de payer ce service. Le Culte reformé récemment en Bretagne a besoin de votre aide dans sa reconstruction. Il vous demandera sans doute de l'aider.

ooo Le Culte vous a sauvé alors que vous alliez subir d'infâmes rituels entre les mains d'un Arcane mineur. Vous leur devez la vie, et ils n'oublieront pas de vous rappeler cette dette de Ka.

Collaboration

Votre personnage a collaboré avec le Culte du Dragon. Ce fut une erreur — volontaire ou involontaire — qui a causé du tort à ses frères et à leurs projets. Il espère que le temps a fait son œuvre et que cette faute est désormais oubliée.

o Vous avez aidé le Culte à prendre un Omphalos aux mains des Templiers, pensant avoir affaire à une Fraternité soucieuse de l'écologie des Champs magiques. Votre naïveté vous sera reprochée par la Force si elle en a connaissance.

oo Vous étiez à l'époque des Arthuriades un partisan du Culte sans y être affilié. Vous l'avez soutenu et participé à plusieurs actions violentes contre l'Arcane de la Force. Celle-ci ne fera pas la différence entre vous et un véritable Cultiste si vous tombez entre leurs mains.

ooo Membre à part entière du Culte, vous lui étiez dévoué corps et âme. Si votre Ka dominant est le Feu ou l'Air, vous étiez le protecteur attiré d'une de ses Hautes Prêtresse. Si votre Ka dominant est l'Eau, la Terre ou la Lune, vous étiez une de ces Prêtresses, chargée de veiller sur le sommeil du Dragon. Vous présidiez aux rituels de sacrifices humains. Plusieurs Arcanes pro-humains en ont après vous.

Ennemi (666)

Vengeance

Votre personnage a fait capoter un plan du 666, ou de sa nébuleuse. Et personne ne peut s'opposer à la Fraternité maudite sans en subir les conséquences.

o Votre nom a été cité comme celui d'un allié par un des Cavaliers de l'Apocalypse, devant un membre du 666. Kröonth a promis une forte récompense à une Ombre du 666 si elle réussit à s'«occuper» de vous.

oo Lors d'une quête vous vous êtes sciemment opposé à un des membres du 666. Il nourrit depuis une rancune tenace et fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous éliminer. Même si cela doit mettre en danger un des plans de sa Fraternité.

ooo Le 666 a décidé que vous étiez trop gênant. Il ont décidé de faire de vous un exemple. A chaque fois qu'ils croiseront votre route, ou celle de vos compagnons, ils pratiqueront un rituel arrachant définitivement un de vos Ka-éléments. Vous survivrez à la première rencontre sous forme de Cruxim, mais certainement pas à la seconde...

Dette

Votre personnage a contracté une dette envers le 666. Qui sait s'ils ne viendront pas un jour réclamer leur dû ?

o Alors que vous étiez en pleine crise de Khaïba, vous avez été sauvé d'un Adopté de la Force vindicatif par les Relégats (cf. *Codex Selenim*, p.70). Le Khaïba s'est résorbé de lui-même et vous les avez quitté rapidement. Un service équivalent vous sera demandé à l'occasion.

oo Le 666 a décidé d'oublier ses griefs envers vous, à condition que vous piègiez un Immortel. Une fois entre leurs mains, ils l'utiliseront comme cobaye pour améliorer leurs rituels impis.

ooo Votre Fulgurance amoureuse était prisonnière d'Aquilon. Il a accepté de ne pas pratiquer le rituel du 666 sur elle si vous faisiez le serment-Ka de faire tout ce qu'il voudrait pendant 24 heures. Vous avez prêté ce serment, et le cachez depuis à votre moitié.

Collaboration

Votre personnage a collaboré avec le 666. Ce fut une erreur — volontaire ou involontaire — qui a causé du tort à ses frères et à leurs projets. Il espère que le temps a fait son œuvre et que cette faute est désormais oubliée.

o Un ami Selenim a voulu tenter le rituel de greffe de Ka-éléments du 666. Il a insisté pour que vous assistiez à l'opération. Celle-ci s'est mal passée et le Selenim n'a pas survécu. Il n'y a pas eu de témoin à votre connaissance, mais si c'était le cas, il pourrait penser que vous avez trahi votre frère.

oo Vous avez aidé le 666 à pratiquer leur rituel maudit sur plusieurs Nephilim. Ils vous faisaient probablement chanter, mais vous n'avez aucune preuve. Les compagnons de ces Immortels enquêtent sur l'endroit où ont eu lieu les rituels.

ooo Vous avez mené une des Ombres du 666 pendant un temps. Puis la peur de la Lune noire a fait son œuvre, et vous avez rompu tous les ponts. Mais est-ce bien sûr ? Si un Arcane Majeur retrouve un de vos anciens compagnons, votre nom risque de réapparaître et vous serez poursuivi comme ennemi du peuple Nephilim.



Des Événements-Clés

Chapitre 2

Vous trouverez ci-dessous 27 événements clés qui viennent compléter ceux décrits dans le Livre des joueurs.

Les Temps immémoriaux

Cette nouvelle période d'«incarnation» se situe avant la Chute — c'est-à-dire avant -8000 — et débute avec la naissance des Kaïm. Ces événements clés viennent enrichir le passé antédiluvien de l'Immortel permettant de connaître ses hauts faits avant et pendant l'Atlantide.

Les Nephilim basaltiques peuvent choisir cette période à la création. Le joueur doit décider d'un commun accord avec le Meneur de Jeu quels sont les connaissances et/ou pouvoirs que son personnage a acquis pendant les Temps immémoriaux. Vu qu'il n'y a pas d'incarnation proprement dite de l'Immortel, le joueur n'a pas à choisir de Compétences ou de Traditions pour son personnage.

Pour les Nephilim symboliques, ces événements-clés sont éventuellement déterminés par le Meneur de Jeu à la création, mais ils restent inconnus au joueur interprétant l'Immortel. Il est donc intéressant de lier ces événements clés secrets avec la Chute oubliée (cf. *Des Chutes*). Ainsi, par l'intermédiaire de scénarios ou d'effets-Mnémos, l'Immortel retrouvera sa mémoire et découvrira son passé oublié.

Ces événements-clés ne peuvent être situés ni dans le temps, ni dans l'espace. Ils sont tous régis par l'Arc de l'Orgueil immanent.

Première ère d'or

La naissance de la Lune Noire entraîne l'émergence des premiers Kaïm qui découvrent un monde ravagé par la folie de Mu, le Saurien prophète. Sa création, la Lune Noire, corrompt et détruit les Champs magiques, leur matrice. Dans un premier temps, trop faible pour lutter, ils se cachent dans des refuges minéraux ou loraux. Ce temps de repos permet aux premiers Kaïm de comprendre le danger de Mu. La première ère d'or touche à sa fin. Le temps de prendre les armes approche, mais avant cela il sera nécessaire de les comprendre.

Deuxième ère d'or

En ces temps immémoriaux, les Nephilim encore Kaïm, explorent la richesse des Champs magiques. Ils découvrent à cette époque que leur Pentacle est lié à l'essence du monde, et que leur compréhension leur permet d'atteindre des états supérieurs de Sapiance. Cette découverte est codifiée lors d'un conclave dirigé par cinq Kaïm, les Cinq Nommeurs. C'est à cette occasion que l'Énochéen est inventé et que les Cinq Nommeurs donnent son vrai nom à leur première Science occulte : He-Ka.

La fin des Sauriens

Armés d'He-Ka, les Kaïm sortent de leurs refuges pour lutter contre la tyrannie de Mu. La première guerre pour l'hégémonie du monde commence. Les Sauriens meurent sous les attaques élémentaires des Kaïm, mais l'astre maudit demeure invincible. Seule l'intervention de Morphée et la construction de la première Lame mystique permet sa destruction. L'astre explose et se répand en multiples fragments qui se réfugient dans les Champs magiques de Lune. Cette destruction reste à jamais gravée comme une malédiction dans le cœur des Kaïm des Lune.

La Dévolution

La victoire contre les Sauriens permet aux Kaïm de parcourir librement le monde et ses Champs magiques. Durant ces quêtes, ils choisissent un élément dominant leur Pentacle et une métamorphose élémentaire, dite basaltique. Les correspondances magiques sont nées. Ces Métamorphes basaltiques permettent aux Kaïm d'approcher certains mystères du monde. Ayant découvert une vérité ils se laissent dissoudre dans les Champs magiques, pour renaître au sein d'un nouveau Nexus. A chaque nouveau cycle, ils deviennent de nouveaux êtres magiques, très proches du précédent. Ce mélange des Ka donne naissance à une nouvelle forme de Ka, le Ka-Teth. Ce Ka compose l'essence de plusieurs Kaïm qui se voient dotés d'une parcelle de Ka identique, leurs ouvrant une destinée commune.

L'Évolution

Les diverses expériences de la Dévolution décident certains Kaïm à refuser la dissolution. La quête de leur perfection se tourne vers celle du monde. Ils construisent des temples à la gloire des éléments — des cathédrales de feu, des forêts lunaires, des cavernes souterraines, etc. — , lieux leur permettant de réunir et de partager leur évolution initiatique. C'est à cette époque que naissent les premières confréries et fraternités. Le Ka-Teth et les cycles basaltiques sont à l'origine de ce nouveau phénomène. Les phalanstères polémiques — rares fraternités à se réunir selon leurs oppositions élémentaires — et le Tutorat de l'empire des quatre éléments — Kaïm se réunissant selon leur élément dominant, excluant la Lune — sont les deux mouvements les plus marquants de cette période. Le Tutorat, l'une des plus des grandes confréries ésotériques, est remis en cause par Morphée exigeant une égalité entre les Kaïm quelque soit leur Ka dominant. Les Tuteurs sont vaincus par Morphée lors de duels élémentaires. Depuis cette époque, la Lune a retrouvé le droit de siéger parmi les quatre autres éléments.

L'Involution Angélique

L'Involution angélique voit l'apparition des ArKaNa, aboutissement des fraternités nées lors de l'Évolution. Regroupement de Kaïm liés par une Arche de Ka, l'ArKaNa se spécialise dans un domaine précis. L'une de ces ArKaNa a engendré

Flane

Nephilim de l'eau

Brûlure... ma brûlure... la brûlure de ma naissance... Je me souviens de cette aurore naissante, cette aube nouvelle sur Atlantys, alors que nous étions les maîtres du temps et de l'espace sur la Terre. J'appris à observer ceux qui furent mes maîtres et mentors sur le Sentier d'Or. La voix autoritaire du conseil atlante m'étant devenue trop pesante, je préférerais partir avec les Peuples Vestiges, suivant les puissants Kaïm. J'appris auprès d'eux la beauté et la complexité de ces êtres porteurs de Ka-Soleil. Observatrice silencieuse, élève attentive, j'appréhendais désormais cet aspect du Graal Primordial. Mon étude s'arrêta brutalement dans des circonstances dont seul le temps garde le souvenir. Je les laissais dans les plaines sibériennes, pour ne m'éveiller qu'en Grèce, alors qu'Apollon était le Prince du Chariot. Un Immortel avait illuminé un chemin depuis l'Atlantide : Pélagos, et m'éveillant, je pus constater avec enthousiasme que son enseignement était devenu tradition mais malheureusement la jalousie de l'Ange Apollon l'avait pervertie. Notre opposition fut immédiate... Je me consacrai alors à l'étude des Plans Subtils pour accéder à l'Agartha avec les Porteurs des Ka-Soleil. L'ère de la Révélation aura eu raison de cet Ange déchu ! Me voilà de nouveau incarnée sur le Graal Primordial. Je me souviens de mes voyages, de ma quête, de mes Frères prisonniers et que nos ennemis rodent toujours de plus en plus puissant. Le souffle du DraKaon me poursuit encore, mais pour la dernière fois. Je pars désormais affronter cette abomination qui depuis trop longtemps nuit. Moi, Flane, j'aspire à partager ma Sapience avec celui qui se perdra dans mon regard et passera au-delà du miroir, à travers les Plans Subtils... L'Histoire Invisible témoignera de mon errance et de mes choix pour atteindre Aggartha.



SAPIENCE

Initiation : Eau (Assez Initié) oo
Aspect : Vierge de Glace (Assez Occulté) oo
Voie Occulte : Magistère ooo
Passé : Guerres Élémentaires oo
 Hermétisme oo
 Nouveaux Mondes ooo

Simulacre : Clarisse Nathan, étudiante en littérature

CHUTE

Peur de la Narcose (Le pacte des loups)
Chasses saturnales (La découverte de la source du Nil)
Enchantement atlante (Le lion de Macédoine)
Ennemi DraKaon (La fuite des peuples-vestige)
Ennemi Apollon (La Chute du Temple)
Sensibilité accrue (L'énigme de l'or maudit)

Faust

Selenim

Lors des premières lueurs du Monde, je cherchais déjà à comprendre la mystérieuse création de Mu, la Lune Noire. A la différence de mes frères Kaïm, cette nouvelle sœur magique ne m'effrayait aucunement, bien au contraire. Me réfugiant dans un jardin d'opale, j'ai attendu que les premiers cris des Sauriens résonnent aux confins du Graal Primordial pour sortir de mon antre. Au lieu de combattre ces créatures antédiluviennes, je décidais de les aider en luttant contre mes frères. Mon Pentacle de Kaïm fut dissous et rejoignit, comme l'astre maudit, les Champs magiques de Lune, ma matrice. Seule la chute d'Orichalka permit ma renaissance. Je ressentis cette agression comme une déchirure, mais elle me permit de m'éveiller à nouveau. Trop faible, j'ai refusé de sacrifier mon essence à la Lune Noire lors des guerres Selenim. Quelle ironie de voir, quelques éons auparavant, ces créatures de Lune Noire chassées par les Kaïm pour leur monstrueuse création, et devenir à cet instant l'ultime salut de leur race.

Cette « naissance » des premiers Selenim horrifia toute la communauté Nephilim, voyant là un retour insidieux des Sauriens. Je vécus cela d'une autre manière. Alors que mes frères éprouvaient la plus grande des répugnances face à cette seconde chute, moi, Faust, je voyais là une attirante transformation. Je ne désirais pas me transformer sur le coup de la colère, ou me sacrifier pour ces misérables Nephilim. Il me fallait sublimer mon Pentacle pour que celui-ci devienne un Noyau de Lune Noire par l'intervention d'un Processus magique. Ce fut mon Grand Œuvre. En l'An Mil, lors de la Révélation Alchimique à Venise, Rebis m'initia à l'Alchimie et m'aïda à travailler la matière première. Il m'ouvrit les yeux sur la Symbolique et l'ambivalence de l'astre maudit. Je connaissais si bien l'Élément maudit que la transformation eut lieu soudainement. Dans mon Athanor, apparut la Pierre Philosophale, mon Œuvre. Cette Pierre embrasa mon Pentacle et le transforma en un Noyau de Lune Noire. Ce fut mon Assomption.



SAPIENCE

Initiation KLN :	Assez Initié	oo
Aspect : Maître	(1056)	ooo
Voie Occulte :	Maître Embaumeur	ooo
	Compagnon Imago	oo
Passé :	Temps immémoriaux	ooo
	Guerres Élémentaires	oo
	Guerres Secrètes	oo
	Révélation	oo


Simulacre : *Albus Moreau*, Médecin Légiste

CHUTE

Narcose reminiscente	(La fin des Sauriens)
Enchantement atlante	(Les Clans)
Compagnon homoncule	(Les Daïdarabochi)
Templiers (Collaboration)	(L'île des Morts)
Jumeau	(Première ère d'or)
Mystes (Chasse saturnale)	(Guerres Selenim)
Figure ennemie (Le Lion Vert)	(Révélation alchimique)
R+C (Dette)	(Les Titans des mers)

Azelach

Ar-Kaïm de la Balance



J'étais chez moi, quand ma porte a volé en éclat. Ils sont apparus dans l'embrasure de la porte les uns après les autres, les premiers étaient armés de fusils reliés à leur tête par des câbles aux couleurs étranges. Je fus cloué au sol par le premier tir. Mes sens vacillèrent alors qu'ils se saisissaient de moi. Deux nouvelles personnes pénétrèrent dans la pièce et malgré la brume qui commençait à brouiller ma vue je reconnus l'un d'eux. Ce visage souriant que la lumière illuminait à présent était celui de mon pire ennemi, Erilus, ce Nephilim allié aux R+C. Je compris alors que j'allais aujourd'hui payer la bouchée que j'avais prise dans son fruit béni. Il s'approcha et me parla mais je n'entendais déjà plus ce qui se passait autour de moi. Celui qui était entré avec lui sorti alors de sa sacoche une petite statuette en or et s'approcha de moi alors que l'on me crucifiait au mur tel le Christ. Ma vue se déroba sans cesse un peu plus, je ne sentais plus la douleur. Je les vis débiter une sorte de rituel, et la dernière image dont je me souviens est celle d'Erilus souriant de me voir ainsi crucifié. Aujourd'hui, je ne souhaite que me venger. Il est temps qu'Erilus paie son sacrilège. Mon Adoption à l'Arcane de la Justice m'a permis d'ériger l'Épée et la Balance comme mes symboles, et le sang sur mes mains comme les stigmates de ma vengeance !

SAPIENCE

Initiation : Terre (Assez Initié)

Aspect : Balance (Maître)

Voie Occulte : Compagnon

Passé : Révélation

Simulacre : Guillaume Ruynis, Artiste New Age

CHUTE

Blessure permanente

Nouvelle stase

Ivresse cidrique

Ennemi Rose+Croix

Mickey Mannush

Mickey est un Mannush. Et pas un des plus tendres. Depuis sa plus profonde enfance il se bat : avec les hommes, avec les flics, avec les racailles, avec tous ceux qui se moquent de lui ou le cherchent. Ceux qui ont combattu Mickey en combat singulier et qui peuvent encore en témoigner à haute et intelligible voix savent que cela peut nuire gravement à la santé. Sa mère a vainement tenté durant les 47 années de sa courte existence de lui enseigner les voies de la raison ainsi que la poésie des Mannush mais Mickey est un dur, un vrai — un peu comme son père, un Gitan, qu'il n'a jamais connu d'ailleurs. Le peu de choses dont il est au courant, il le doit de la bouche de sa mère qui parle souvent de lui avec nostalgie le soir auprès du feu...

Dernièrement, toute la caravane a dû bouger vite et loin. Ayant été engagé dans des combats clandestins en plein Londres, Mickey s'est mesuré à la force de frappe de boxeurs placés sous la protection d'un agent du Temple — et de toute sa cohorte de suivants tous plus immondes les uns que les autres. En représailles les Templiers tuèrent sa mère en incendiant la roulotte dans laquelle elle dormait. La vengeance bohémienne, qui était désormais en marche, ne pouvait qu'être la juste réponse du chagrin des Mannush. Mickey et ses frères tendirent une embuscade aux immondes responsables. Tout fini dans une odeur de poudre et de sang à la sortie de la salle où se déroulaient les combats clandestins... Les Templiers payèrent de leur vie le prix du sang de la Matriarche Mannush.

Bien entendu, cinq meurtres en quelques secondes, cela ne passe pas inaperçu en plein Soho... surtout avec tant de violence. La Caravane repartit donc sur les routes du Graal Primordial en quête de paix et de quiétude, laissant les enquêtes policières se lancer sur des traces rendues éphémères. Les Templiers quant à eux n'oublieront certes pas la signature du forfait qui, il est vrai, est propre aux Bohémiens.



SIMULACRE

Nom : Mickey

Sexe : Masculin

Apparence : voir illustration

Ka-Soleil : Peu Initié

Caractéristiques :

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

Pas Fortuné, Peu Savant,
Peu Sociable.

SAPIENCE

Initiation : Brume (Assez Initié)

Aspect Physique : (Maître)

Voie Occulte : (Apprenti)

Sociable : (Peu Sociable)

Passé Rom : (Compagnon)

Passé Occulte : (Apprenti)

CHUTE

Recherché par le Temple

Famille errante

Sensibilité à la Lune Noire

Tous égaux

Recherché par la police

Oublié d'Akhénaton

les DraKaon, Kaïm ayant choisi la voie de la fusion élémentaire. Grâce à des pactes perdus depuis des éons, ils mettent en commun leurs Ka-éléments pour devenir des méta-Kaïm imposant leur joug sur les autres Kaïm. Seule l'alliance d'une vingtaine d'ArKaNa permet de les vaincre.

Le Sentier d'Or

La guerre contre les DraKaon nécessite l'union sous un projet commun; le Sentier d'Or. Initiée par l'ArKaNa des Danseurs de la Roue Solaire, il vise à l'étude du Ka-Soleil. Réunis sur un continent, aujourd'hui englouti, l'Atlantide, les Kaïm se lancent dans des recherches effrénées sur ce nouvel élément. Des déviations sont constatées, ce qui pousse Prométhée, un Kaïm écoeuré par ses frères, à fomenter une révolte contre la tyrannie en place. Le point d'orgue de cette période est la chute d'Orichalka, météorite arrachée à Saturne.

Le péché de Samyasa

Prométhée a parmi ses fidèles, Samyasa, un Kaïm de la Terre. Jaloux de l'amour né entre son maître et l'Atalante, elle vole des Fruits d'Or accrochés à l'un des arbres du Jardin des Hespérides. Elle offre ces Fruits, sources de Sapience, à des hommes et des femmes vivants en Atlantide. Cette expérience magique ultime, au lieu de les tuer, transforme leur Ka-Soleil en forme de macle, symbole ésotérique en forme de croix. Cette mutation leur permet de percer les protections magiques de la prison atlantéenne, et de quitter l'Atlantide accompagnés par Samyasa. Ces hommes et certains de leurs descendants sont capables de pratiquer une étrange Alchimie liée au Ka-Soleil.

Les Guerres élémentaires

La fuite des peuples-vestiges

Monde / -8000 à -5000 (Arc de l'Errance éternelle)

En Atlantide, certaines communautés humaines se réunissent autour d'une vision, guidées par une destinée commune. La chute du continent les libère du joug atlante, et permet leur dispersion à travers les différents continents. Des Kaïm pro-humain choisissent de les suivre dans leur errance. Ces peuples libérés de l'Atlantide portent le nom de peuples-vestiges. On peut citer les Guanches, les Basques, les Berbères, les Mbutis et les Aïnu. Ces humains sont considérés par certains comme les véritables descendants des Atlantes, et sont détenteurs d'un savoir oublié, transmis de génération en génération.

Les daïdarabochi

Asie / -7000 à -5000 (Arc du Sceau transcendant)

Loin des Guerres élémentaires, guidés par leur Atlanteïde, les Aïnu, peuple d'origine nordico-caucasienne, sont les premiers à s'installer sur les archipels japonais, en passant par la Sibérie. Teintée de chamanisme et de magie, leur religion leur permet de communiquer et de se concilier les daïdarabochi, les ancêtres des Kami. Ils se disent issus de sept

déeses, dont six sont visibles et la septième invisible. Leur père, Pase Kamui, l'un des plus puissants Kami, s'attache à ce peuple, lui transmettant les principes de la Tradition primordiale. Le shintoïsme a lentement supplanté cette religion, transformant radicalement les coutumes de ce peuple-vestige.

Les Compacts secrets

Le Livre des Mutations

Asie / -2852 (Arc du Sceau transcendant)

Suite à la blessure de Kunlun, les Champs magiques sont modifiés en Asie, et les Malodred, coupés de leur langage originel, doivent se créer un nouveau système de communication. C'est l'un d'eux, Fo Hi, qui reçoit une révélation au bord du Fleuve Jaune. Huit symboles — ou trigrammes — lui apparaissent en vision. Ils contiennent pour lui le fruit d'une sagesse oubliée. Il révèle cette découverte à ses frères. Ainsi, au cours des siècles, ces Shen s'efforcent d'améliorer l'efficacité des trigrammes en les combinant. C'est l'apparition des 64 hexagrammes et la naissance du Yi-King, un ouvrage compilant les secrets de ces symboles. Leur dessin physique ou mental déclenche des vibrations dans les Champs magiques ouvrant une communication subtile, très proche du Haut Énochéen perdu lors du Supplice. Cette tradition est aujourd'hui utilisée par les Shen pour pratiquer leur Kabbale.

La naissance du tarosh

Afrique / -1350 (Arc de l'Orgueil immanent)

Pour protéger les secrets rapportés par Akhénaton de ses quêtes, les Bohémiens alliés aux prêtres d'Aton élaborent les bases du tarosh. Osarsiph, un des prêtres, est le principal instigateur de ce projet. Le tarosh est, pour ce Nephilim, la traduction symbolique de la science hiéroglyphique basée sur un alphabet où tous les dieux étaient des lettres, toutes les lettres des idées, toutes les idées des nombres, et tous les nombres des signes parfaits. Les vingt deux cartes majeures sont réparties, à la demande du Peuple Église, selon les douze maisons célestes. Les représentations des premières cartes sont perdues, seuls les possesseurs des Lames Majeures peuvent encore aujourd'hui tenter de les décrypter.

L'Hermétisme

Le royaume d'Ahura-Mazda

Moyen-Orient / -850 à -594

(Arc du Sceau transcendant)

Dans le désert de Perse, Ahura-Mazda, Nephilim intéressé par le Sentier d'Or, fonde le mazdéisme, première religion dualiste, basée sur les idéaux des Pourvoyeurs d'Esprit. Cette nouvelle pensée séduit de nombreux fidèles, hommes et Immortels. Mais le concept même du mazdéisme nécessite en contrepartie l'existence d'un dieu du Mal — Ahriman. Ce Selenim Éthéré jalouse le pouvoir d'Ahura-Mazda et son contrôle sur les hommes. Il décide de réunir autour de lui des Selenim acquis à sa cause. Mais l'alliance de l'Arcane de l'Empereur



avec les troupes d'Ahura-Mazda, les Mairya, fait échoué le plan d'Ahriman. Le Selenim doit fuir la région pour ne jamais réapparaître.

Ainsi parlait Zarathoustra

Moyen-Orient / -594 (Arc du Trône d'Or)

Vers le VI^e siècle avant notre ère, Ahura-Mazda éduque un humain, Zarathoustra — ou Astre d'Or en langue zend —, selon les règles les plus strictes du mazdéisme. Cette initiation développe son Ka-Soleil de manière incroyable le dotant de certains pouvoirs, comme une intuition surhumaine, et des dons de voyance. Cet enfant prodige donne une deuxième impulsion à sa religion en s'efforçant de l'intellectualiser et de la spiritualiser. Cette célébrité commence à gêner, et il est assassiné mystérieusement. Lors d'une cérémonie sur un Atech-gah, — «place de feu» —, il est foudroyé. Certains voient en cet acte une vengeance d'Ahriman le maléfique, d'autres l'intervention de l'Arcane de la Justice. Après sa mort, on a retrouvé un ouvrage, l'Avesta, qu'il a rédigé au cours de ses voyages et terminé par ses disciples. Cet ouvrage est depuis activement recherché par l'Empereur.

Jason et les Argonautes

Europe / -1350 à -1290 (Arc du Trône d'Or)

Pour l'écarter du pouvoir, Pélias envoie Palamède en quête de la Toison d'Or. Accompagné de nombreux compagnons, dont Orphée et Hercule, Palamède prend la mer sur l'Argo en direction de la Colchide. C'est au cours de ce voyage qu'il fait la rencontre de Médée. Cette Myste aide les Argonautes à triompher des épreuves imposées par Ætès, et transforme le jeune Palamède en Jason, être unique doté d'étranges pouvoirs. La folie de Jason entraîne une guerre civile et son retour en Stase. Les descendants de Médée prennent finalement le contrôle de la Corinthe, qui est renommée la Médie.

L'Odyssée

Europe / environ – 1190 à environ -1170 (Arc de la Conquête)

Trois Phénix issus d'un même Nexus — Korpeliuth, Ulysse et Kristos — jurent de retrouver à tout prix les dix éclats de pierre qui formaient le cœur de l'Atlantide, pour élever une nouvelle terre où hommes et Nephilim vivront en harmonie. Mais est-ce bien sûr ? Au cours de leur Odyssée pour trouver ces pierres — la récupération de la première permettant à Ulysse de montrer l'étendue de ses ruses à Troie — la définition de cette harmonie apparaît bien différente pour chacun des Pyrim. Le pacte se brise, alors qu'un des frères est empoisonné à l'Orichalque par les autres, et qu'un autre est abandonné sur l'île des Lothophage condamné à un Khaïba certain. La quête de la concorde se termine, minée par des rêves de domination.

Les jeux olympiques

Europe / -780 à 393 (Arc de l'Orgueil immanent)

En Olympie, les Mystes de l'Orient introduisent le rituel de la lampadedromia : une course où une torche fait office de relais. Une Polémarque reçoit au cours d'une cérémonie la Flamme Prométhéenne

des rayons du soleil, focalisés par un miroir concave. Elle est alors portée jusqu'à Athènes, démontrant sur son passage que les héritiers de Prométhée dominant la région. Diminués mais blessés dans leur orgueil, des Avatars du Pape organisent le vol de la Flamme. Ils l'interceptent lors de son parcours de Chapelle en Chapelle. Une poursuite s'ensuit, au cours de laquelle chaque Avatar prend part. C'est finalement «une» Athéna qui arrive à la mettre en sécurité à l'Acropole. Pour commémorer cette victoire toute coopérative, le culte d'Athéna organise tous les quatre ans une cérémonie en leur honneur, pendant laquelle des humains renouvellent l'exploit des dieux. Les Jeux de L'Olympe sont nés.

Les Vers dorés

Europe / -580 à 500 (Arc de l'Orgueil immanent)

Pythagore — «celui annoncé par la Pythie» — né sur l'île de Samos en -580 fonde une école initiatique à Croton. Les enseignements de son école sont issus des traditions helléniques, égyptiennes et babyloniennes acquises au cours de ses voyages. Un jour, contemplant le ciel et les lettres de feu que forment les constellations, il a une vision, celle du Monde des Idées. Il devient un Illuminé. Ses connaissances et son savoir lui permettent d'approcher l'Équation, clef de l'univers. Il la traduit par un nombre, le Nombre d'Or. Cette découverte est utilisée pour la construction de temples, et plus tard par les compagnons bâtisseurs de Cathédrales et d'Abbayes. Ce nombre est la base de l'art du tracé du Maître d'œuvre. Pythagore le retrouve également dans les proportions de certains animaux et végétaux. Son école et ses disciples ont transmis ce savoir au cours des siècles. Les Pythagoriciens ont été l'un des premiers exemples de syncrétisme entre le Denier et l'Épée.

Les Guerres secrètes

Les Guerres secrètes

La chanson de Roland

Europe / 778 (Arc de la Conquête)

Au cours du règne de Charlemagne, Azkéel, un Faerim Kabbaliste s'incarne dans le corps de Roland, Comte de la Marche de Bretagne, neveu de l'Empereur. Ancien Chevalier de la Table Ronde, Adopté de la Force, il décide de partir à la recherche d'un des treize Glaives prométhéens qu'y ferait de lui le prochain Enchanteur de la Compagnie du Plomb. Le lieu où Azkéel découvre Durandal est un mystère. En revanche, cette arme lui permet de devenir l'un des chevaliers les plus prestigieux du Royaume, mais également l'un des Nephilim les plus aptes à prendre la place du Prince de la Force. Mais Roland tombe lors de la bataille de Roncevaux trahi par Ganelon, un Adopté pro-Ganesha. Pour que son épée ne soit récupérée ni par la Force, ni par les Sarrasins, Azkéel invoque l'Archange Saint Michel qui plante Durandal dans le rocher du sanctuaire de Rocamadour.

Oupnek'hat

Asie / environ 1100 (Arc de l'Authentique Fidélité)

Au cours du XII^e siècle, apparaît en Inde une étrange

organisation criminelle, les Thugs. Ces adorateurs de Kali se livrent à des meurtres rituels par strangulation avec un nœud coulant — ou roumal — pour ne pas répandre le sang. Cette arme est choisie par Kali elle-même, Selenim éthéré. Grande Nécromancienne, Kali transforme ses adorateurs en Morts-vivants, les dotant d'une longévité extraordinaire. Ces rituels ont été retranscrits dans un grimoire, l'Oupnek'hat, ouvrage mythique de l'occultisme indien. L'Arcane de l'Empereur est intervenu pour éviter des débordements et récupérer ce savoir impie. Kali est repoussé dans son Royaume, et les Thugs massacrés. En revanche, l'Oupnek'hat n'a jamais été retrouvé.

Les Nouveaux mondes

Le pacte des loups

Europe / 1764 à 1767 (Arc de l'Hédoniste)

En 1764, le Gévaudan est ravagé par la terreur : une bête mystérieuse s'attaque à la population locale. Pour éviter d'être discrédité, le Roi Louis XIV envoie sur place son Grand Louvetier et ses soldats tuer la bête. Une «bête» est ramenée empaillée devant le Roi. Mais le monstre continue de sévir en Gévaudan. L'étrange alliance d'un Nephilim et d'un Wowakan permet de détruire la bête ou tout du moins de la chasser de la région. Mais ces Immortels découvrent la mascarade. Ces massacres ont pour objectif de discréditer le Roi et son pouvoir. Une Fraternité R+C infiltrée par l'Arcane du Diable vise la destitution du Roi. Certains voient dans la bête un Adopté de l'Arcane de la Lune; mais rien n'explique l'alliance avec l'Arcane XV.

Capitaine Vaudou

Atlantique Nord / 1584 à 1618 (Arc de l'Errance éternelle)

Préférant le grand large aux règles de la nouvelle Camelot, des Déchus se font navigateur et explorent le Nouveau Monde pour le compte de la Couronne et du Compromis qu'elle représente. Walter Raleigh est l'un de ceux que la rumeur nomme les «capitaines démons». Il fouille la côte américaine à la recherche d'éventuelles traces de Sapience laissées par les Kaïm qui quittèrent l'Atlantide par l'Ouest avant la Chute. Sa rencontre avec les Loas le fascine, surtout l'histoire de leurs origines. De retour en Angleterre, il est surpris par le changement de régime et capturé par des Templiers. En échange de la restitution de sa Stase, il promet de livrer les secrets des Loas qui gênent tant le Bâton outre-atlantique. Mais à son retour d'Afrique il refuse de parler. Il est enfermé dans la Tour de Londres, puis décapité à l'aide d'une hache d'Orichalque amenée spécialement d'Écosse.

La découverte de la source du Nil

Afrique / 1858 (Arc de la Conquête)

Suite à la campagne d'Égypte, de nombreux secrets de l'Égypte antique sont exhumés. Les Mystes du Midi redécouvrent alors l'emplacement théorique d'une entrée de l'Hadès, qui selon la légende permettrait de retrouver leur Titan : la source du Nil. La légende ne dit-elle pas qu'Osiris fut démembré et jeté dans le fleuve d'où il put renaître ? Alertés par l'effervescence

autour de cette question, des Adoptés de la Maison-Dieu prennent le problème à rebours et s'enfoncent en Afrique depuis Zanzibar, en remontant vers le Nord. Ils découvrent le lac Victoria et dissimulent l'entrée vers l'Hadès.

L'énigme de l'or maudit

Europe / 1885-1917 (Arc du Sceau transcendant)

En 1885, l'abbé Béranger Saunière vient s'installer à Rennes-le-Château, un petit village situé dans la haute vallée de l'Aude. Ce prêtre édifie une villa de style moderne, la tour Magdala et restaure de manière originale son église. Il reçoit dans son domaine des personnages importants, des hommes politiques, une cantatrice d'opéra célèbre, et même un membre éminent de la famille d'Autriche. Puis l'autorité ecclésiastique, masque de la Synarchie, vient à demander à Saunière de justifier ses dépenses. L'Église lui intente un procès, et l'abbé Saunière est interdit de prêtrise. Il vit encore quelques années, et meurt en 1917 pauvrement. Qui est cet étrange personnage ? Quel trésor a-t-il découvert pour financer ainsi ses travaux ? Certains évoquent un trésor laissé par les Wisigoth, d'autres le trésor perdu des Cathares. Pour d'autres encore, ce trésor serait le Graal laissé par Joseph d'Arimatee, ou bien le tombeau accueillant le corps du Christ ou de l'un de ses descendants... Qui croire ? Le mystère reste entier.

La Révélation

L'île des morts

Europe / 1890 à 1936 (Arc de l'Authentique Fidélité)

Aristide de Lunac, un Selenim, conjure d'étranges Entités issues des rêves de domination terrestre des derniers Sauriens. Elles le mènent jusqu'à une Anti-Terre nommée «L'île des morts», où il trouvera de quoi réaliser leur retour. Mais il doit quitter son Simulacre pour s'y rendre, et doit en retrouver un pour revenir ensuite sur Terre et accomplir son œuvre. Il rédige un testament dans lequel il enjoint ses descendants à le retrouver, en échange de pouvoirs mystiques. Les plus influents manipulent les expériences des Ouvriers d'Arcadia. Des peintures de «L'île des morts» sont réalisées, jusqu'à ce qu'une d'entre elle les mènent à Aristide. Conscient du danger, un Degré de la Synarchie proche de l'Église — les Chevaliers de l'Anathème — surveille ces toiles. A Venise, un des synarques est aspiré avec un des descendants dans l'Anti-Terre et la situation échappe à leur contrôle. In extremis, l'intervention d'un agent extérieur, un nain aux allures de charlatan, permettra la destruction du Selenim.

Les titans des mers

Monde / 1907 à 1914 (Arc de la Conquête)

Au début du XX^e siècle, en pleine révolution industrielle, le patron de la Harland & Wolff, Joseph Bruce Ismay, le fils aîné du fondateur de la White Star Line, met en service, entre 1911 et 1914, trois super paquebots : le Gigantic, l'Olimpic et le Titanic. Joseph Bruce Ismay appartient au



Saint Ordre de l'Aube Dorée, une résurgence de la célèbre société secrète qui a fait parlé d'elle à la fin du XIX^e siècle. La construction de ces navires a pour objectif de concurrencer les Galions élémentaires des Templiers — les R+C se considérant comme les maîtres de l'Astral. Le premier, le Gigantic, est envoyé en mer Égée. Le deuxième, l'Olimpic, part dans le Pacifique. Enfin, le troisième, le Titanic, prend la route de Southampton et coule au fond de l'Océan Atlantique après avoir percuté un iceberg... officiellement. En réalité, certains Immortels ayant survécu au naufrage affirment avoir senti juste avant le choc la présence d'une créature antédiluvienne, un Saurien...

La vérité est ailleurs

Amérique du Nord/1945 jusqu'à nos jours (Arc de l'Authentique Fidélité)

Le Temple américain découvre sur le sol d'une base de l'US Air Force — la célèbre Zone 51 — le treizième Phare cosmique. C'est le seul à avoir échappé à la purge du V^e siècle. Après deux ans d'études, les Templiers pratiquent sur le Phare

un rituel semblable à celui de transformation en Homoncule. Le Fils des Étoiles pousse alors un cri de douleur en direction des Éthers. Répondant à ce cri, un bolide percute l'Athanor céleste un mois plus tard. Il s'écrase dans la ville de Roswell, au Nouveau Mexique et les Milices du Christ l'interceptent. Alertée, l'Étoile fait naître des rumeurs de crash d'OVNI. Une multitude de profanes plus ou moins crédules surveillent alors cette base jour et nuit, limitant la marge de manoeuvre des Templiers.

Depuis, l'Arcane essaie en vain de sauver lePhare cosmique et espère comprendre ce qui est tombé cette nuit là à Roswell. Est-ce l'un des légendaires Voor ? Ou s'agit-il d'une autre forme de vie habitant l'espace ? On parle d'effets-Dragon composés d'Éthers élémentaires, capables de se déplacer à grande vitesse dans l'atmosphère. Certains Adoptés craignent que ce soit un des anciens Princes de la Roue de Fortune, éjecté de la comète de Halley.

Adhésion aux Héritiers de Babel

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

N° de Téléphone :

E-Mail :

Je souhaite être inscrit à la Mailing-List «Les Héritiers de Babel»

Quelles attentes avez-vous à l'égard de l'association ?

1 -

2 -

3 -

Envoyez votre chèque de 8 Euros libellé à l'ordre «Les Héritiers de Babel» à l'adresse suivante :

Les Héritiers de Babel
Chez Florent CAUTELA
7, allée de la Villa Antony
94410 SAINT MAURICE

Des Simulacres

Chapitre 3

Dix nouveaux Simulacres vous sont proposés. Ils viennent enrichir ceux présentés dans le Livre des joueurs.

Médecin Légiste

Sexe : masculin.

Âge : 45 ans.

Assez Fortuné (appartement trois pièces, trousse d'instruments médicaux et Peugeot 206 grise).

Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Conn. (Administration), Sciences (Biologie et Soins), Langue (Anglais) et Usage (Morgue).

Connu pour son professionnalisme et son sang-froid, il maîtrise le scalpel comme un escrimeur joue de son sabre. Son art est exploité le plus souvent dans le cadre d'affaires sordides. Il a de nombreuses connaissances au sein de la Police Judiciaire.



Étudiante en littérature

Sexe : féminin.

Âge : 21 ans.

Peu Fortunée (studio, carte orange, Walkman et téléphone portable).

Assez Savante.

Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initiée.

Compétences : Art (Littérature), Recherche d'information, Langue (Anglais, Espagnol, Allemand).

Étudie la littérature pour devenir traductrice de romans pour une grande maison d'édition. Déteste la solitude et aime organiser des soirées entre amis dans son petit studio.

Journaliste paparazi

Sexe : masculin.

Âge : 34 ans.

Assez Fortuné (2 CV, appareil photo numérique et jumelles).

Peu Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Art (Photographie), Conn. (Géographie), Recherche d'information, Langue (Anglais), Usage (Jet-Set).

Voyeur de nature, s'est fait connaître dans les milieux du show bizz pour ses photographies osées. Traîne derrière lui quelques procès pour atteinte à la vie privée.

Militaire retraité

Sexe : masculin ou féminin.

Âge : 55 ans.

Assez Fortuné (maison de campagne, vieilles photos de la dernière guerre et collection d'armes de poing).

Peu Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Armes (de poing, d'épaulé), Conn. (Administration, Géographie), Esquive, Vigilance.

Après une mauvaise blessure à la jambe lors d'un entraînement, s'ennuie chez lui à ressasser les bons vieux moments. Revoit de temps en temps ses anciens collègues de l'armée. Dès qu'il pleut, sa jambe le fait horriblement souffrir.

Secrétaire maniaque

Sexe : féminin.

Âge : 28 ans.

Peu Fortunée (Twingo, un ordinateur portable et produits ménagers).

Peu Savante.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initiée.

Compétences : Conn. (Administration), Recherche d'information, Langue (Anglais), Art (Comédie)

Travaille dans une petite entreprise où ses collègues l'apprécient pour ses compétences, mais regrettent sa manie de l'ordre et de la propreté. Passe des heures à ranger son bureau et celui de ses collègues.

Chauffeur de taxi tranquille

Sexe : masculin.

Âge : 24 ans.

Peu Fortuné (Peugeot 406 blanche, petit appartement en banlieue et caisse à outils).

Peu Savant.

Assez Sociable.



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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Conn. (Géographie), Piloter (Voiture), savoir-faire (Mécanique), Sports (Acrobatie), Vigilance.

Fan de Formule 1, aime conduire son taxi comme l'un de ces bolides. Mais à l'heure actuelle, n'ayant plus qu'un point sur son permis, est obligé de conduire tranquillement pour éviter qu'on lui retire sa licence.



Conservateur de Musée **stressé**

Sexe : masculin.

Âge : 63 ans.

Fortuné (luxueux appartement, BMW X5 et ordinateur portable relié à Internet).

Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Art (Sculpture et Peinture), Conn. (Administration et Histoire), Recherche d'information.

Amoureux de l'art, a édifié un musée dans sa ville natale. Sa peur du vol, l'a obligé à renforcer les systèmes de sécurité. Grâce à son ordinateur, a accès, jour et nuit, aux différentes caméras présentes dans son petit musée.

Policier **corrompu**

Sexe : masculin ou féminin.

Âge : 38 ans.

Assez Fortuné (vieille maison dans une ville moyenne, pistolet et valise de billets de banque).

Peu Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Arme (de poing), Conn. (Administration), Discrétion, Usage (mafia), Vigilance.

Corrompu jusqu'à la moelle, contrecarre certaines actions de la police en prévenant les criminels d'une éventuelle descente. Joue un double jeu qu'il pourrait bien un jour regretter.

Sportif professionnel **dopé**

Sexe : masculin.

Âge : 26 ans.

Assez Fortuné (Chalet en montagne, abonnement à l'Equipe et seringues).

Peu Savant.

Peu Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Sports (Athlétisme, Natation), Armes (De trait), Piloter (Vélo et Ski).

Ses quelques succès en équipe universitaire et les encouragements d'agents véreux lui firent croire qu'il serait un champion international d'Heptathlon. Choisi pour son manque de caractère, son sponsor le pousse à se doper pour intéresser les caméras.

Enfant **surdoué**

Sexe : masculin ou féminin.

Âge : 13 ans.

Pas Fortuné (pistolet de paint-ball et console de jeu).

Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Connaissance (Histoire), Lancer, Passe-passe, Usages (Cour de récréation), Langue (Allemand).

Passe son temps dans les livres depuis tout petit. Ses parents, de nationalités différentes, ont toujours poussé leur petit génie à en faire plus. Depuis qu'il est dans une école pour jeunes surdoués, ne rêve que de retourner jouer avec ses anciens camarades.

