

Le palimpseste des Héritiers de Babel

Numéro 5, Automne 2004
à l'occasion du Monde du Jeu 2004

D Pour ce nouveau numéro du Palimpseste, les Héritiers vous proposent de l'éclectisme :

- Les Immortels : Le Domaine d'Alcuin page 2
- Les Sciences occultes : La Dracomachie page 6
- Les Factions occultes : INTEC page 8
- Les Intrigues : La Consigne page 12
- L'Histoire invisible : Le Compact d'Aïon page 14

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

C'est notre association de passionnés de Nephilim. Notre but est que le jeu de rôle Nephilim se dote d'une communauté active, avec la volonté de faire découvrir ce formidable jeu au plus grand nombre.

Notre activité principale est l'édition d'un fanzine papier : Vision-Ka. Nous participons aussi à quelques conventions chaque année, à l'occasion desquelles un nouveau Palimpseste est publié.

Pour en savoir plus, consultez notre site web.



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 :

Florent Cautela, Damien Desnous,
Grégoire Laakmann, Olivier Hardy
et Frédéric Ralière.

Illustrations de :

Grégoire Guilhaumond

Relecture par :

Florent Cautela

Mise en page de :

Christine Choquet

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

Immortels

le domaine d'Alcuin

Situé dans le Morbihan, le château de Kerambar'h constitue aujourd'hui un lieu de rencontre privilégié d'herboristes, d'Alchimistes en manque de Catalyseurs ou bien d'amateurs des jardins médiévaux. Depuis le XIV^e siècle, Alcuin, un Cyclope passionné par la nature et ses bienfaits s'est installé dans ce lieu qu'il a travaillé selon des motifs ésotériques, respectant les principes des carrés magiques pour les jardins et les vergers, et le nombre d'or pour le corps du château.

Vous pouvez utiliser le Château de Kerambar'h comme la librairie de l'Incunable souveraineté c'est-à-dire comme un lieu servant à introduire un scénario, ou tout simplement un endroit où les Immortels aiment se reposer et discuter sur leurs aventures passées ou futures.

Alcuin, Maître Polyphène

Aspect

Ce Cyclope est incarné dans un homme de grande taille d'un certain âge. Le visage broussailleux lui donne un air renfrogné et lointain. Son œil unique trouble tout être qu'il fixe de son regard perçant. D'une démarche assez gauche, il aime se balader dans son domaine, se parlant à lui-même ou dissertant avec ses plantes. Ses Métamorphoses bien développées montrent à tout Immortel son état d'avancement dans la quête de l'Agartha.

Caractère

« Mon jardin est secret et liturgique. Jardiner, c'est progresser dans la Quête. Prier, c'est écouter les plantes te dévoiler leurs secrets. Chacune d'entre elles recèle une parcelle de l'Art Sacré. De nombreux Alchimistes aiment me rencontrer pour discuter des bienfaits de tel ou tel plant pour une préparation, de l'efficacité de telle ou telle herbe pour l'une de leurs Formules. J'aime à leur montrer mon chef d'œuvre, cet ensemble de jardins à la géométrie occulte et aux senteurs multiples. J'attends toutefois que l'un d'entre eux perce le secret de la troisième fleur. »

Histoire

Alcuin est un être solitaire. Il n'a jamais recherché la compagnie de ses Frères. Après la Chute, le Cyclope partit en quête d'un site imprégné par les Champs magiques et éloigné de l'humanité. Il installa son refuge sur une île grecque perdue dans la mer Egée. La nature de ce lieu l'envoûta, et il chercha à le modeler avec la Magie. Il entreprit la construction d'un jardin paradisiaque où les fleurs étaient les clefs de son harmonie. Son travail consistait à éveiller à la vie les habitantes florales de son île. Il fut récompensé de ses efforts après quelques siècles de labeur : une rose développa une parcelle de Ka-Soleil. Cette nouvelle plante offrit à Alcuin des possibilités d'expériences innombrables. Ainsi, il attisa cette nouvelle forme de vie, créant de nouvelles espèces, mélangeant plusieurs autres afin de se créer un magnifique et sublime jardin. Ces nouvelles plantes étaient devenues de fidèles compagnons. Alcuin les chérissait plus que tout au monde.

Un jour, un groupe de voyageurs vint se reposer sur son île, Ulysse et ses compagnons de route. Ce Pyrim ne laissa aucune chance au Cyclope qui perdit son Simulacre et tomba en Narcose dans son jardin.

Ce n'est que quelques siècles plus tard qu'Alcuin fut libéré de son tragique destin. Kail, un Adopté de la Tempérance, avait entendu des légendes sur une île où les plantes étaient les maîtresses du lieu. Il en déduisit la présence d'une Narcose. Kail vint donc libérer Alcuin après un long rituel qui dura plusieurs mois.

De nouveau incarné, Alcuin était devenu un Immortel sauvage et violent. Le Khaïba l'avait rongé au plus profond de son Ka. Kail participa activement au rétablissement du Cyclope. Une fois guéri, pour les remercier, il proposa ses services et sa connaissance des plantes à la Tempérance. Il fut Adopté, mais le Maître de Vie de l'époque confia le jeune Novice à Kail pour que celui-ci le surveille de près.

Cette oppression constante poussa Alcuin à quitter les rangs de la Tempérance et partit s'installer en France. L'Arcane XIV envoya sur place un Itinérant qui fut chargé de le surveiller de peur que celui-ci rechute.



Alcuin

Initiation : Initié (Terre)

Métamorphe : Cyclope (Peu Occultées)

Ka-éléments neutres : Ka-lune (favorable) et Ka-feu (défavorable)

Ka-éléments opposés : Ka-eau (mineur) et Ka-air (majeur)

Peu Enkhaibaté Assez Narcosé

Sciences occultes :

Alchimie : Terre M, Eau M, Lune M, Ambre M, Liqueur M, Poudre M et Rebis A.

Magie : Percevoir M, Sentir M, Modifier M et Communiquer à C.

Traditions à Maître : Arcane Majeur (Tempérance), Arcane mineur (Coupe), Histoire invisible (Guerres élémentaires), Langue (breton), Sciences occultes (Alchimie).

En outre, ce Cyclope est une véritable légende dans la région. En effet, le tableau accroché dans le hall du château a déclenché des rumeurs sur son véritable propriétaire. Des commères bretonnes pensent qu'Alcuin est un véritable mage, ce qui n'est finalement pas très loin de la réalité. Quelques rebouteux sont déjà venus le voir pour lui demander des conseils et lui acheter des ingrédients pour des recettes médicinales.

L'Agartha

Alcuin a depuis longtemps cessé de croire en l'Agartha. Seul son monde floral a une importance, et il le prépare pour son Sacrifice. À plus ou moins long terme, le Cyclope va tenter de tomber en Narcose dans son jardin, en souvenir de sa Narcose dans son ancien refuge. Cette expérience fut pour lui l'un des événements clés de son passé. Il se doit en revanche d'y retomber en contrôlant sa Chute. Il faut dans un premier temps que les divers jardins soient prêts à l'accueillir lui offrant un Simulacre parfait. Ensuite, il devra suicider son Simulacre afin de rejoindre les Champs magiques. Cette seconde partie est la plus délicate, car Alcuin n'a pas le courage de le faire, et sait que les Bourlier n'en auront pas la force non plus. Il est par conséquent en train de rechercher un moyen de mourir. Il est prêt à impliquer d'autres Immortels pour mener son projet à terme.

Dans son nouveau refuge, le Cyclope souhaite synthétiser toutes les connaissances qu'il avait acquises sur les propriétés des plantes et rédigea au cours du VIII^e siècle un codex de 73 plantes et de 16 arbres fruitiers, l'*Hortus Medicus*, capitulaire de Charlemagne. La version originale de ce capitulaire fut volée au cours du XVI^e siècle par l'Arcane de la Tempérance. En effet, l'Arcane, craignant que le Capitulaire ne dévoile des secrets sur le savoir-faire de la Tempérance, avait prévenu la Maison Dieu qui se chargea de récupérer l'ouvrage. Le Cyclope n'a jamais découvert qui était à l'origine de ce vol et soupçonna la Fraternité Botanique (cf. *Hermès Trimégiste n°3, pp.36-43*).

Aujourd'hui, de nombreux Alchimistes recherchent cet ouvrage afin de compléter et d'améliorer leurs Formules alchimiques. Cette œuvre liste un nombre important de Catalyseurs indispensables à la pratique de l'Alchimie. Alcuin possède uniquement une copie de son célèbre ouvrage. Il l'ouvre à la consultation qu'à de rares Immortels.

Après ce triste vol, Maître Polyphène ne perdit pas courage et s'intéressa aux caractères organoleptiques primordiaux : le chaud, le froid, le sec et l'humide. Il s'aperçut que comme les Métamorphes des Nephilim, les plantes étaient classifiées selon les quatre humeurs. Il en déduisit une nouvelle théorie sur les relations macroscopiques entre les Nephilim et la Flore permettant ainsi à l'herboristerie de faire sa plus grande avancée. Cette théorie déjà esquissée par Hippocrate, un Adopté de la Tempérance, va être reprise par Robert Fludd, un Initié R+C, qui l'appliquera sur la nature du Ka-Soleil.

Influence

Ce Nephilim est un être solitaire qui a très peu de contact avec le monde extérieur. Son animosité envers La Tempérance l'a toujours empêché de se lier avec d'autres Arcanes Majeurs, rejetant en bloc l'œuvre d'Akhénaton.

En revanche, Alcuin demeure un expert en herboristerie et en Alchimie. Les rares Immortels qui ont bénéficié de ses conseils avisés sont devenus le plus souvent des amis fidèles. Ses relations sont basées sur l'échange des connaissances et l'amour des plantes. Son influence peut donc se faire ressentir au sein de cette communauté réduite d'Immortels.

Le Domaine de Kerambar'h

Ce domaine se compose du château de Kerambar'h et de ses multiples jardins.

Le Château de Kerambar'h

Cet édifice est composé de deux bâtiments : une habitation récente accueillant un restaurant gastronomique, et le château en ruine en cours de rénovation.

Le premier bâtiment ouvre sur un hall où débutent de rares visites des jardins. Le prix excessif permet de filtrer les entrées pour la visite. On peut également admirer dans cette pièce le portrait d'un personnage possédant qu'un unique œil. Ce tableau représente Alcuin habillé en châtelain. En haut du tableau est inscrite cette mention « *Maître Polyphène – Château de Kerambarh – Inventor Monoculi – 1603* ». C'est la seule image que les visiteurs verront de son propriétaire. Seuls les amis proches du Nephilim auront le droit de discuter avec lui, le plus souvent au cœur de l'un de ses jardins magiques. En réalité, Maître Polyphène est le surnom donné à Alcuin. Ce dernier a incrusté une Ambre dans le tableau lui permettant de voir à distance l'entrée de son domaine. Il filtre ainsi les visites.

L'autre partie du bâtiment accueille un restaurant



L'Ambre androgyne de la perception

Cercle : Œuvre au Noir

Difficulté : Peu Difficile

Catalyseurs : feuille de marronnier, oeil humain et argile.

Cette Ambre se compose de deux pierres jumelles. L'une des deux pierres permet de voir à travers la seconde pierre. Cette Ambre perçoit l'apparence physique, mais également la nature magique de la cible. L'Alchimiste doit pour cela passer en Vision Ka en réussissant un test Initié Assez Difficile.

gastronomique aux menus originaux composés par Alcuin. Ce restaurant a attiré de nombreux curieux qui sont devenus pour certains des habitués (voir *Les clients*).

Les jardins

Cette partie du château reste le domaine réservé d'Alcuin. Rares sont les Immortels qui peuvent se vanter d'avoir visité et compris toute la richesse de ces constructions végétales.

• Le potager

Le potager mesure 33 toises carrées situé à 33 toises de l'axe Est du château. Il est constitué de neuf carrés symboliques manifestant que leur Œuvre a pour principe le un, le trois et le neuf. Le un désigne la matière première ou la Pierre philosophale; le trois, le Soufre, le Mercure et le Sel, ou les trois Cercles alchimiques; et le neuf, le nombre de principes régissant l'Alchimie.

Ces neuf carrés de plates-bandes séparées par du gazon forment des figures symboliques comme la croix de St-Georges ou la croix de St-André.

Alcuin aime utiliser la production de ce jardin pour son restaurant. Chaque menu a un objectif thérapeutique ou bénéfique pour la santé du client.

• Le verger aux fruits rouges

Dans l'espace séparant le château du potager situé dans l'axe Est du château et grand de 33 toises comme le potager, ce verger renferme les cassis, groseilles, framboises et une collection de roses de même couleur. Alcuin joue sur la symbolique des couleurs pour renforcer la résistance et l'efficacité des Catalyseurs.

Alcuin souhaite également dans l'avenir y installer une volière d'oiseaux rares et chanteurs afin d'égayer son jardin et surtout d'obtenir de nouveaux Catalyseurs.

• Le jardin liturgique

Ce jardin est composé de six plantes, dédiées chacune à une fête religieuse : le buis pour les Rameaux, des narcisses pour Pâques, des pivoines pour la Pentecôte, des lupins pour la Fête-Dieu, d'Hellebore pour Noël et des rosiers pour l'Assomption. Les rosiers sont placés au centre, entourés par les cinq autres plantes : symboles du Pentacle entourant le Ka-Soleil du Simulacre.

Le Cyclope a découvert que certaines plantes avaient plus d'efficacité sur certains Nephilim en fonction de son Ka-dominant. Ce jardin liturgique est l'empyrée de son œuvre, et servira à l'accueillir lors de son Sacrifice.

• Jardin de la troisième fleur

Ce petit jardin clos par des claies basses cultive trois fleurs symboliques : la violette, le lys et la rose. Ces fleurs représentaient au Moyen-Âge les vertus, et étaient le support de l'esprit. Ces trois fleurs sont

très importantes dans la doctrine du Cyclope. Elles représentent symboliquement les trois Cercles alchimiques; la violette pour l'Œuvre au Noir, le lys pour l'Œuvre au Blanc et la rose pour le Grand Œuvre. et constituent les principaux Catalyseurs de ses Formules. La combinaison de ces trois Catalyseurs a des propriétés exceptionnelles permettant de soigner des maladies magiques rares affectant les Ka-éléments. Alcuin compte utiliser les trois fleurs alchimiques lors de son rituel lui offrant les portes de l'Agartha.

Les résidents

• Yvette Bourlier

Cette sexagénaire malingre aux cheveux grisonnants s'occupe des visites des jardins. Atteinte d'une maladie incurable, Yvette est soignée par le Cyclope qui lui prodigue des soins à base de plantes issues de ses jardins.

Une amitié s'est tissée entre l'Immortel et cette humaine. Elle sait qu'Alcuin n'est pas qu'un simple jardinier de génie et le soupçonne de pratiquer d'anciens rites de magie des campagnes. Pour son unique œil, elle pense que ce dernier est atteint d'une maladie congénitale, et ne s'en est jamais soucié.

• Jean Bourlier

Le mari d'Yvette, un homme bien charpenté toujours vêtu de son tablier, est chargé quant à lui de la gestion du restaurant. Alcuin confectionne des recettes à base de plantes médicinales et Jean les reproduit à la lettre dans sa cuisine. Pour venir manger dans le restaurant de Kerambar'h, il est nécessaire de réserver au moins une semaine à l'avance.

Dans les cuisines, Jean Bourlier goûte très souvent les plats qu'ils préparent ce qui l'a immunisé à toutes les maladies. Depuis les quinze années qu'il est au service de Maître Polyphène, le chef cuisinier n'est jamais tombé malade.

Les trois fleurs alchimiques

Racine de violette : passage de la vie à la mort, secret. [nouveau Catalyseur]

Pétale de lys : brumes et brouillards.

Pistil de rose : attraction, amour, érotisme.

Les clients

• Hellbore

Cette Diablesse est un Itinérant qui surveille les activités d'Alcuin. Sa hiérarchie l'a choisi pour ses connaissances en herboristerie, mais surtout pour sa discrétion. Ses Métamorphoses Pas Occultées la font passer pour une simple humaine intéressée par la pharmacopée. Ce qu'Hellbore ignore, c'est qu'Alcuin l'a repéré, grâce à son tableau, le premier jour où elle est venue manger dans son restaurant. Il se demande pourquoi un Nephilim cacherait son identité. Hellbore compte prochainement s'introduire dans les jardins pour faire des prélèvements pour son Arcane.

• Henri Lanoë

Henri, ce retraité de 70 ans en pleine forme, n'est qu'un simple profane considéré par les Bourlier comme un fin gourmet initié aux plaisirs de la table. Il vient depuis dix ans à ce restaurant au moins une fois par mois. Il a dû essayer tous les menus, et est devenu un habitué. Beaucoup de personnes le connaissent et viennent le saluer. Des Immortels attentifs s'en rendront compte assez facilement. En tout cas, cet homme n'a rien à cacher et aime juste se faire plaisir en mangeant de bons petits plats et en buvant des bouteilles millésimées. En tout cas, comme les Bourlier, il commence à ressentir les bienfaits des plantes des jardins. Son médecin s'étonne encore de la guérison miraculeuse de sa jambe blessée pendant la seconde guerre mondiale à l'âge de 10 ans. En réalité, c'est le fait que la jambe est en partie repoussée qu'il lui fait perdre son latin. Henri adore raconter aux autres clients du Château l'histoire de sa guérison miraculeuse.

• Philippe Carradec

Philippe Carradec est un Manteau Noir ventripotent faisant partie d'un ordre chevaleresque culinaire ; l'Ordre des Chevaliers de la Grande Table. Cette Obédience templière a depuis longtemps échappé à la structure du Temple breton. Le titre de Manteau Noir de Philippe Carradec est donc plus honorifique qu'impliquant un statut au sein du Temple. Néanmoins, cet ordre templier comprend une dizaine de membres qui se réunissent une fois par mois à la ferme de Carradec. Ces Templiers passent ainsi la journée à manger en discutant sur la légitimité plus que douteuse du Grand Maître, ou la mort injuste de Jacques de Molay.

C'est à l'occasion de l'une de ses réunions que l'un des membres a révélé à l'assemblée repue des Chevaliers de la Grande Table qu'un restaurant proposait des menus initiatiques. Philippe Carradec a donc décidé d'aller voir de plus près ce drôle de restaurant. Son Obédience lui a donné un mois pour rendre son rapport afin de décider de la marche à suivre.

• Gilles Guellec

Ce Breton est un rebouteux. Il vient acheter certaines plantes rares auprès du Maître Polyphène. Il considère comme beaucoup de gens du coin que c'est un Mage. Il le vénère et se fait un honneur de venir acheter sa matière première auprès du Maître. Gilles Guellec n'a jamais réussi à rencontrer Maître Polyphène ce qui attise d'autant plus sa curiosité.

• Athanase

Ce Satyre anarchique et Orphelin est un ami d'Alcuin. Leur rencontre est assez cocasse. En effet, Athanase avait repéré le siège d'une activité templière, et pour bien faire avait plastiqué le bâtiment. Par manque de discrétion, il fut pris en chasse dans la forêt. Désarmé, le Satyre fut obligé de se réfugier dans un jardin, celui d'Alcuin. Il fut agressé par des plantes étranges, et seule l'intervention d'Alcuin l'empêcha de perdre son Simulacre et de s'incarner dans une plante. Depuis ce jour, les deux Nephilim se sont liés d'amitié, et s'entraident dans leurs quête respectives, Alcuin essayant toujours de calmer les ardeurs terroristes du Satyre.

Rôle d'Alcuin, Maître Polyphène

Compagnon

Après avoir gagné la confiance du Cyclope, celui-ci peut prendre un Immortel sous son aile et lui apprendre l'herboristerie, ses connaissances dans les soins magiques et l'Alchimie. Alcuin peut être un très bon maître pour guider un Alchimiste dans les subtilités de l'Ambre et de l'Œuf Alchimique.

Ennemi

Alcuin n'est pas de nature à se placer comme une Figure ennemie dans le monde occulte contemporain. En revanche, s'il apprenait que l'original de l'Hortus Medicus se trouvait entre les mains de la Tempérance, il emploierait tous les moyens nécessaires afin de le récupérer.



Immortels

Sciences Occultes

la Dracomachie

Ces nouvelles manoeuvres complètent la Voie occulte développée dans le Codex des Nephilim, et sont tiennent compte des règles sur les Effet-Dragons parus dans Vision Ka n°5.

Dracologie

• **Observer un effet-Dragon** : par cette connaissance, le Dracomaque peut connaître les différentes caractéristiques de la créature qu'il épie. Il peut s'agir de son Souffle, de ses Natures, de ses Griffes ou de son Essoufflement.

Il est impossible d'observer un effet-Dragon pendant un combat : le Dracomaque a besoin de tous ses sens pour comprendre la créature. C'est pourquoi l'utilisation de la Compétence Discrétion est bien souvent requise en amont.

Le nombre d'informations perçues par le Dracomaque dépend de son niveau de maîtrise en Dracologie : 1 pour un Apprenti, 3 pour un Compagnon et 5 pour un Maître.

• **Piéger un effet-Dragon** : le Dracomaque peut aussi transmettre une parcelle de son instinct de chasseur aux fins de la période d'endormissement par la réussite d'un nouveau Test d'Initié. Ces tissages pourront entraver les actions de l'effet-Dragon lors de l'affrontement contre l'Immortel. Ces pièges doivent être préparés à l'avance — maximum vingt-quatre heures avant le combat — et nécessitent une certaine anticipation de la part du Dracomaque.

Le nombre de pièges est fonction du niveau de maîtrise en Dracologie : 1 entrave pour un Apprenti, 2 pour un Compagnon et 3 pour un Maître. Chacun d'eux permet d'annuler une attaque de l'effet-Dragon — le joueur doit annoncer l'activation du piège avant la résolution du Test d'attaque — ou d'enlever une action normale à la créature.

• **Attirer un effet-Dragon** : afin de purifier certains lieux souillés par l'Orichalque ou la Lune Noire, des Dracomaques ont mis au point des pistes magiques, capables d'y attirer un effet-Dragon. L'Immortel doit connaître l'effet-Dragon : il doit avoir assisté à sa naissance ou

l'avoir observé (voir plus haut). Pour créer cette piste, il utilise des « puces » de Ka-éléments — provenant de sa Stase ou d'un Joyau. Une « puce » doit être disposée tous les cinq kilomètres et nécessite un Test d'Initié Peu Difficile, modifié par Dracologie. Un échec indique la perte inutile de la « puce » de Ka. Ces bornes fonctionneront comme des appâts, attirant l'effet-Dragon jusqu'au lieu de la lutte.

Dracomachie

J'endors le Dragon (Exclusive)

Pré-requis : L'Immortel a un niveau d'Initié dans le Ka-élément de l'effet-Dragon et possède Dracomachie au niveau C.

Précision : - 2

Dégâts : aucun

Coup d'éclat : la durée de l'endormissement est décalée d'une

Maladresse : le Dracomaque est victime de sa manoeuvre : il ne peut agir le round suivant.

Cette manoeuvre est utilisée par certains Dracomaques, désireux de retarder le combat contre un effet-Dragon. Cela peut servir à mieux se préparer, à tisser des pièges magiques, à tracer une piste ou pour simplement retarder l'affrontement. La durée de ces effets est beaucoup plus importante que dans le cas de l'utilisation de la manoeuvre « Dompter le Dragon ».

Si le joueur réussit un test d'Initié — Ka de l'effet-Dragon — à un niveau de difficulté égal à celui de Puissant de l'effet-Dragon modifié par Dracomachie, son Immortel réussit à manipuler les Champs magiques pour endormir le côté bestial de la créature. La durée de cet endormissement dépend de la différence de niveau(x) d'Initié — Ka de l'effet-Dragon — entre le Dracomaque et la créature. L'Immortel peut néanmoins réveiller la créature avant la fin de la période d'endormissement par la réussite d'un nouveau Test d'Initié.

L'endormissement d'un effet-Dragon

Différence de niveau(x) d'Initié	Durée d'endormissement de l'effet-Dragon
0	1 heure
1	1 journée
2	Jusqu'au prochain jour lié son élément
3	Jusqu'au prochain mois lié à son élément
4	Pour toujours

Je sacrifie le Dragon (Exclusive)

Pré-requis : l'effet-Dragon doit être asservi par le Dracomaque et celui-ci doit posséder Dracomachie au niveau C.

Précision : +0

Dégâts : aucun

Coup d'éclat : la pratique des Sciences occultes sur la terre sacrifiée est majorée de deux niveaux de Difficulté.

Maladresse : l'effet-Dragon se rebelle : les effets de la manœuvre « Dompter le Dragon » sont annulés.

Certains Dracomaques utilisent la dépouille d'un effet-Dragon à l'agonie pour marquer un territoire de leur empreinte et ainsi en interdire l'accès aux créatures magiques. L'essence Ka de la créature sacrifiée erre désormais le lieu de sa mort, sur un diamètre d'un kilomètre.

Face à cette présence, la Difficulté d'utilisation des Sciences occultes utilisant l'un des Ka-Éléments opposés à celui de la créature sacrifiée est majorée d'un niveau. Les créatures de Kabbale et les effets-Dragon liés à l'un de ses Éléments opposés se voient attribuer en plus un modificateur de circonstance de - 3 pour toutes leurs actions entreprises dans la zone.

Dracosophie

• **Lier un effet-Dragon à un lieu** : cette technique dérive de celle permettant de dompter un effet-Dragon. Elle permet au Dracomaque d'aliéner l'effet-Dragon à une zone géographique d'un kilomètre de diamètre.

Le joueur doit réussir un test d'Initié — Ka de l'effet-Dragon — avec une difficulté égale au niveau de Puissant de la créature modifié par Dracosophie pour que la créature intègre les Champs magiques environnants. L'allégeance de la créature connaît les mêmes limites que dans la technique « Dompter un effet-Dragon ». Pour chaque niveau de Puissant de l'effet-Dragon, le Dracomaque peut choisir l'une des manifestations dans la liste suivante. Certaines peuvent être prises une seconde fois afin d'en doubler les effets.

• **Apparition** : l'effet-Dragon peut se manifester sous sa forme bestiale, mais est considéré comme Pas Puissant.

• **Perturbation magique défavorable** : l'utilisation des Sciences occultes, utilisant l'un des Ka-éléments opposé à celui de la créature, est majorée d'un niveau de Difficile.

• **Perturbation magique favorable** : l'utilisation des Sciences occultes, utilisant les Ka-éléments de l'effet-Dragon, est minorée d'un niveau de Difficile.

• **Extension** : la zone hantée par l'effet-Dragon est doublée.

• **Espionnage** : la créature avertit le Dracomaque de toute présence étrangère sur son territoire, en lui transmettant le type de Ka-élément intrus.

Marcher vers l'Agartha : certains Dracomaques ne combattent les effets-Dragon que pour progresser sur les voies de la Sapience. Ils ne combattent donc les effets-Dragon que pour les détruire et n'utilise aucune des techniques liées à la Dracosophie pour utiliser les Ka de sa proie. De ce combat, le joueur gagne un certain nombre de PdA. Ces gains peuvent être modifié en fonction de l'attitude du Dracomaque, de la façon artistique dont s'est déroulé le combat, de la durée de la chasse, des connaissances acquises par l'Immortel, etc..

Niveau de l'effet-Dragon	PdA gagné(s) *
Pas Puissant	1/0
Peu Puissant	2/1
Assez Puissant	3/2
Puissant	4/3
Très Puissant	5/4

(*) : le premier chiffre indique le gain de PdA lorsque le Dracomaque a combattu pour la première fois un effet-Dragon de ce niveau de Puissant. Pour les prochaines récompenses, utilisez le second chiffre.



Faction occulte

INTEC

Organisation interne

Trois Maîtres se partagent le pouvoir à travers les trois secteurs différenciés que compte le Degré, à savoir l'informatique, la biotechnologie et l'armement. Ainsi, chaque Maître dispose respectivement sous ses ordres de 8 Compagnons et de 23 Apprentis auxquels il faut ajouter quelques 200 contacts et espions profanes. Ces derniers ne travaillent pas au cœur du Degré dans la Silicon valley, mais sont infiltrés dans nombre de sociétés dont les recherches sont axées sur les nouvelles technologies. Ils fournissent à INTEC une somme colossale d'informations en tout genre.

Orientation

C'est au début des années 70, lorsque l'informatique connue l'essor qui la propulsa sur le devant des technologies, que fut créé le Degré INTEC. Takashi Otomo voyait en sa conception un moyen de concevoir toutes les innovations technologiques dont pouvait avoir besoin les autres Degrés synarchiques pour leurs projets. INTEC se borne à concevoir des prototypes technologiques sur des domaines aussi variés et complémentaires que l'informatique, l'armement et la médecine. Par ses recherches, le Degré influence durablement le devenir des nouvelles technologies.

Ses Axes sont le Sage et l'Ouvrier.

Histoire

INTEC est né d'une constatation fondamentale faite par les Illuminés : pour garder un maximum de prudence et de distance vis-à-vis des profanes, il faut pouvoir compter sur soi-même. Tous les besoins essentiels au bon fonctionnement des différents Degrés de la Synarchie peuvent être trouvés dans les nombreuses entreprises et sociétés noyautées par le Denier. Cela ne le met toutefois pas à l'abri de la découverte de ces transactions par quelqu'un de trop entreprenant ou par une quelconque société secrète.

Afin de sécuriser les échanges de technologies d'avant garde entre ses Degrés et de les préserver de l'espionnage industriel, INTEC fut créé.

Lorsque pendant les années 70 le développement des nouvelles technologies amena au monde les outils nécessaires à sa réorganisation, la Synarchie, qui était en partie à l'origine de ces bouleversements, infiltra le milieu grâce à des agents. Ces derniers régulèrent et orientèrent les découvertes dans bon nombre de domaines. Ainsi, le Denier put recueillir les fruits d'années de recherches effectués par les plus grandes sociétés technologiques du monde. C'est au cœur de la Silicon valley que le Degré INTEC connaît son essor depuis le début des années 80. Il est actuellement encore en phase d'élévation.

Le Degré, grâce à ses moyens technologiques et financiers, est ainsi en mesure de répondre pleinement aux objectifs qui lui ont été fixés par le Sommet, c'est-à-dire fournir le matériel et les infrastructures technologiques nécessaires aux autres Degrés de la Marche Supérieure. Il peut s'agir tout aussi bien de processeurs informatiques que de prototypes et chaque secteur du Degré à sa spécialisation.

Le gratte-ciel de trente-trois étages à l'architecture singulière et harmonieuse accueille ainsi tous les membres du Degré. Chaque tranche de dix étages en partant du rez-de-chaussée est respectivement dédiée à l'informatique, la défense et les biotechnologies. Les trois derniers étages accueillent les centres décisionnels de chaque secteur ainsi qu'une salle de réunion commune aux trois Maîtres. Il est inutile de préciser que l'accès à ce complexe est on ne peut plus protégé, bénéficiant des toutes nouvelles technologies en la matière, commercialisées ou pas. Une unité d'intervention est disponible en permanence dans le cas où un incident se produirait.

Le secteur Informatique : CYBER-WARE

Dirigé par Mike Van Helberg, le secteur lié à l'informatique occupe une grande place dans les projets d'INTEC. Au travers des dix étages qui lui sont attribués, on peut rencontrer bon nombre d'analystes programmeurs, d'ingénieurs en informatique et de techniciens en robotique. Les systèmes sur lesquels ils travaillent demeurent parmi les plus performants au monde. Ils sont à l'origine de nombreuses prouesses technologiques comme les processeurs multi-cadence pouvant atteindre des vitesses proches de 20 Ghz, projet encore au stade embryonnaire pour les ordinateurs grand public, ou bien encore les applications robotiques permettant la réalisation de systèmes indépendants comparables aux cyborgs. Mike Van Helberg pense à terme pouvoir créer la première intelligence artificielle officielle au monde, ce qui serait alors une énorme source de profit pour le Denier. Toutefois, un tel prodige ne sera vraiment possible que lorsque les fréquences actuelles des processeurs auront triplé.

Un système commun de sous-traitance

Bien que le Degré dispose de ces propres unités de fabrication pour tout ce qui est trop spécialisé ou technologique, il préfère laisser à d'autres sociétés qu'il contrôle le soin de lui fournir les matériaux les plus courants : processeurs « bas de gamme » et autres composants commercialisés, matériel médical, systèmes divers. Cette méthode constitue, il est vrai, une faille à sa protection vis-à-vis du monde extérieur, mais elle lui permet de se concentrer à l'élaboration de ces propres composants. Chaque secteur possède ses contacts qui lui assurent ainsi un approvisionnement constant et fiable en matière première.

Dans l'attente de cette réalisation spectaculaire, Cyber-ware s'emploie à donner une base de travail solide et fiable à tous les autres secteurs du Degré qui tiennent compte de ces avancées technologiques pour leurs propres recherches.

Mike Van Helberg est initié aux Pratiques synarques.

Le secteur Biotechnologique : BIO-CORP

Dirigé par Aaron Edge, un ancien scientifique qui travaillait dans le domaine de la recherche médicale expérimentale, Bio-corp rassemble différents groupes de métiers liés aux sciences du corps humain. On trouve des généticiens qui travaillent sur le génome, des médecins spécialisés dans les techniques de greffes et d'implants de toutes sortes ainsi que des bio-techniciens chargés de développer des composants et des matériaux assimilables par le corps humain pour en améliorer les carences.

On compte parmi leurs réalisations les premières rétines artificielles pour aveugles, les puces électroniques qui régulent les crises d'épilepsie et arrêtent les effets dévastateurs de la maladie de Parkinson et les membres artificiels à mobilité assistée qui rendront les prothèses en silicones obsolètes au cours des dix prochaines années. Mais le travail de Bio-corp ne s'arrête pas là : toutes ces recherches, combinées avec celles des deux autres secteurs d'INTEC lui permettront certainement au cours des années à venir de créer les premiers implants certifiés sans rejets — pour les profanes. Ce sera alors sans conteste une colossale avancée dans le domaine de la médecine.

Dans le secret le plus total, Bio-corp joue toutefois dangereusement avec le génie génétique. Au cœur du gratte-ciel, dans un laboratoire ultra sécurisé, les scientifiques effectuent de nombreuses recherches visant au clonage parfait de l'être humain. La technique n'est pas bien différente de celle employée pour cloner les animaux, mais un vieillissement prématuré des sujets d'expérience a toujours été constaté.

Actuellement, les applications disponibles en matière de « cybernétique » pour les synarques demeurent réelles, mais leur marge de fiabilité n'est pas jugée suffisante pour permettre d'équiper leurs Agents en nombre conséquent. Le coût unitaire est particulièrement élevé pour chaque appareillage.

Le secteur Défense/Communications : TADS

Les scientifiques et ingénieurs regroupés dans les dix étages de ce secteur n'ont pas une tâche aisée. Travaillant tant à la découverte de nouveaux systèmes de diffusion de l'information qu'à la protection et la défense, la section TADS puise directement ces sources dans des recherches top secrètes effectuées par les divers gouvernements du monde. Ses agents d'espionnage sont parmi les plus efficaces de tout le Degré. Outre les chercheurs qui

effectuent coûte que coûte la mission qui leur est impartie, on peut trouver parmi le personnel d'anciens membres de la CIA et autres gradés de l'état-major des armées américaines et russes. Leurs connaissances dans le domaine des organismes secrets permettent d'influer grandement les recherches engagées par TADS. Ils donnent aux projets technologiques réalisés une avance indiscutable.

Tout ce secteur est dirigé par Warren Steiner.

Dernièrement, le secteur TADS a mené à terme plusieurs recherches dont les applications seront bientôt utilisables par tous les Degrés :

— la première consiste en un système révolutionnaire de communication empêchant toute interception et traduction de message. Pour ce faire, un logiciel récupère les informations en temps réel et les divise en quatre fichiers codés qui sont dirigés chacun vers les quatre satellites du Denier en rotation autour de la terre. La réception des messages utilise la procédure inverse et recompose l'intégralité des informations. Se servant des réseaux câblés pour acheminer l'ensemble du message à son destinataire, le système est extrêmement rapide, mais ne peut pas être utilisé partout. Seules les zones à forte concentration humaine disposant de moyens de communication ultra modernes permettent d'effectuer de tels échanges d'informations. De nouvelles recherches

Le Laser en Caractéristiques

Précision : +2
Mode : C
Meurtrier : « ... »
Dégâts : 5 / 6 / 7
Chargeur : 30 / 15 / 8
Maniement : 2
Fort : « ... »
Dissimulation : Pas

Note : Les dégâts du laser possèdent une base de 5 points. En cela, l'Agent peut augmenter la puissance du faisceau, mais pour chaque point de dégât rajouté la capacité du chargeur diminue d'autant de points. Ce n'est pas un prototype arkhémique.

Le laser en application. (LPS – Laser Personal System)

Les premiers systèmes de défense antipersonnel portables seront prochainement disponibles pour les unités d'intervention Synarques. Elles se présentent sous la forme d'un pack de batteries sanglées, qui se portent comme un sac à dos, duquel une série de câbles partent en direction du projecteur à effet laser. Ce dernier ressemble par sa forme à un canon d'assaut. Il est composé à l'intérieur d'une série de prismes qui transforment et concentrent l'énergie. L'intensité du rayon est programmable grâce à un panneau de contrôle intégré. L'autonomie du système en utilisation normale est de trente minutes, ce qui correspond à une trentaine de tirs. Un système de reconnaissance digitale permet au système de se bloquer si son utilisateur n'est pas reconnu et une interface évolutive permet d'associer différents programmes selon les besoins.

Bien que le secteur TADS effectue encore des tests sur cet appareillage pour l'optimiser au possible, il est toutefois important de souligner que deux unités d'intervention synarque dans le monde ont accès à ce système pour leurs opérations et sont rattachées directement à l'autorité du Sommet.

tendent à faire évoluer le système pour qu'il utilise au mieux le réseau des Lignes Ley en partenariat avec la société « Micro Wave Utopia », contrôlée par le Degré en Asie.

– la deuxième a concentré ses efforts au cours des 10 dernières années à étudier la lumière et ses nombreuses manifestations physiques. Les recherches sur le laser reçurent par ce biais un vif intérêt et permirent le développement de nouvelles technologies dans le domaine de la défense. Ainsi, les premiers modules personnels font à l'heure actuelle l'objet de tests au sein même du bâtiment.

Organisation externe

Bien que Takashi Otomo soit à l'origine de la création du Degré INTEC, il est important de souligner que son évolution est coordonnée par l'ensemble des Illuminés qui ont chacun leurs doléances en matière de projets et de matériels pour les Degrés qu'ils contrôlent. Le devenir d'INTEC et ses objectifs sont exclusivement déterminés par les Illuminés lors de leurs réunions.

Spéculatif pour les Pratiques utilisées

L'Ouvrier : La maîtrise des nombres chaotiques

Grâce aux lignes de commandes d'un logiciel créé par Takashi Otomo, un système aléatoire génère une série de trois triplés de chiffres, ne présentant aucun lien de prime abord, mais symbolisant toutefois dans leur ensemble l'idée de chaos. Seul le logiciel connaît le lien mathématique qui unit la série de nombres et la meilleure manière de les réduire harmonieusement. C'est justement ce que doivent trouver les Maîtres pour accéder à leurs Pratiques. En démontrant qu'ils sont capables de contrôler et de redonner une certaine stabilité à tout ce qui les entoure, ils illustrent bien leur lutte pour préserver l'ordre cosmique. Cette mise en œuvre effectuée avant la Pratique confère à l'officiant un bonus de +1 pour sa réalisation.

Le Sage : Les mots croisés

Seul Initié au sein du Degré à connaître la Pratique liée au domaine du Sage, Waren Steiner a hérité d'un décorum spéculatif symbolique pour accéder à ses pouvoirs. Commencant par disposer devant lui les documents dont il souhaite avoir les informations profondes, il rajoute consciencieusement par-dessus une grille de mots croisés à la complexité pouvant faire pâlir n'importe quel féru de ce loisir. Tout en comblant le vide des lignes et des colonnes, trouvant la solution aux définitions les plus complexes, Waren prend conscience progressivement des tenants et des aboutissants de ses recherches et arrive également à en percevoir les lacunes. Ces questions au terme du rituel seront donc plus précises. Il bénéficie en cela d'un modificateur de circonstance de +1.

Objectifs et activités

Les nombreuses découvertes capitales effectuées par le Degré, énoncées ci-dessus, sont destinées à être rendues publiques. Par l'obtention de brevets, la Synarchie compte bien rentabiliser ce qu'elle a acquis depuis une dizaine d'années. Mais cela ne remet pas en cause les projets secrets qu'elle s'est fixés et à ce titre, chaque secteur du Degré en possède un. Lors de la dernière réunion des Maîtres en décembre 2001, Takashi Otomo a donné de nouvelles directives et les recherches engagées risquent d'être particulièrement onéreuses et complexes. Ces trois projets même s'ils paraissent si différents de prime abord n'en demeurent pas moins complémentaires.

Fondation

Travaillant de concert avec la société Micro Wave Utopia en Asie, le secteur TADS se concentre actuellement sur le développement des réseaux de communication via les Lignes Ley. Ce domaine, bien qu'abordé par les Degrés liés à la Cybergnose, n'est toutefois pas en mesure de donner des réponses claires quant aux conséquences que pourrait avoir une telle pratique. Il est clair qu'il serait mal venu de provoquer une déstabilisation des Champs magiques par la mise en application d'une théorie bancaire. TADS a la charge de répondre à bon nombre de questions en suspens et pourra permettre ainsi une meilleure connaissance du sujet. L'étude du Feng Shui chez les Shen peut permettre en outre de répondre à nombre de questions : les recherches sont en cours.

Renaissance

Il y a deux ans, les Illuminés ont commandé à INTEC la fabrication des satellites qui permettront à la Pierre Angulaire de retrouver sa place sur l'Axis Terram. La construction qui devrait s'échelonner jusqu'en 2006 nécessitera de lourds efforts financiers de la part de la Synarchie, rassemblant nombre de ses Degrés. Les diverses transactions qui en découleront pourraient ne pas passer inaperçues aux yeux des acteurs occultes.

Roi des Rois

Bio-Corp travaille actuellement sur de nombreuses recherches qui, si elles sont couronnées de succès, permettraient la création du premier être parfait du XXI^e siècle. L'idée est de cloner le Simulacre de Salomon, de l'améliorer génétiquement pour qu'il soit sans égal – autant d'un point de vue physique et mental que magique. Une telle entreprise n'est toutefois pas aisée et un échec pourrait être à l'origine d'une aberration. Jadis, des humains à l'aura exceptionnelle ont profondément influencé leur temps, comme Alexandre le Grand ou encore Louis XIV. Le Denier souhaite laisser la trace constante et indélébile d'une lignée royale « magique » dont Salomon serait le point d'orgue. Le domaine du Ka-Soleil restant toutefois peu connu par la Synarchie, les scientifiques regroupés autour de ce projet avancent à pas de loup afin d'éviter tout effet indésirable.

Colonne

La section Cyber-ware met tout en œuvre pour adapter nombre de concepts technologiques au mode de pensée profane. Il faut que les foyers comprennent que l'ordinateur est amené à être de

plus en plus présent dans leur vie. Un jour il est clair que ce dernier contrôlera beaucoup de choses dans leur maison — de la lumière jusqu'à la cafetière en passant par la température de la douche. Les profanes doivent être préparés en ce sens. En rendant accessibles ses découvertes, INTEC participe activement au projet Colonne.

INTEC (Détails)

Faction Maître

Ressources :

Troupes : 3 Maîtres, 24 Compagnons et 69 Apprentis.

Prototypes arkhémiques : Organes 100% compatibles, Système intégré Comlink, LPS (Laser Personal System), Bio Cuve.

Caractéristiques

Savant, Fortuné, Très Sociable.

Contacts : Commissaire aux comptes (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.107), Entreprise nationale x 2 (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.156), Avocat (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.155), Agent de renseignement (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.107), Groupe de recherches (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.156).

Alliés : Fonctionnaire au sein d'une organisation mondiale (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.156), Groupe Indépendant de recherches (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.156), Groupe Bancaire (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.155), Entreprise nationale (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.156).

Bio Cuve (Niveau Maître)

Difficulté : Difficile.

Composants : 4.

Il s'agit d'une cuve en Plexiglas aux dimensions humaines remplie de Bio Cure (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.154). En plus de régénérer les tissus endommagés, la Bio Cuve est capable grâce à son ordinateur intégré de réparer les aberrations et les carences physiques du sujet. La disparition des caillots osseux, le nettoyage des poumons, la régénération des phalanges ou encore la création de cuir chevelu sont quelques exemples de ce que permet la cuve. Les anomalies génétiques physiques peuvent être éliminées à condition qu'elles ne soient pas liées à un problème psychologique.

Caractéristiques des Maîtres du Degré INTEC

Mike Van Helberg

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

Ka -Soleil : Assez Initié

Compétences Remarquables :

Sciences : Électronique, Informatique, Mathématiques à Maître

Arcane Mineur : Denier à Compagnon

Aaron Edge

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

Ka-Soleil : Peu Initié

Compétences Remarquables :

Sciences : Biologie, Physique/Chimie, Soins,

Biotechnologie à Maître

Sciences : Informatique à Compagnon

Arcane Mineur : Denier à Compagnon.

Waren Steiner

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

Ka -Soleil : Peu Initié

Compétences Remarquables :

Sciences : Électronique, Physique/Chimie, Mécanique, Informatique à Maître

Usages Militaires à Maître

Recherche d'Information à Maître

Arcane Mineur : Denier à Compagnon

Missions

Convertir un prototype arkhémique pour le monde profane.

Pré-requis : Savant.

Coût : 5 puces de Fortuné.

Difficulté : Assez Difficile pour un prototype Peu Initié, Difficile pour un prototype Assez Initié, Très Difficile pour un prototype Initié.

Durée : 6 mois.

Chef de mission : le dirigeant du secteur qui engage la mission.

Ressources humaines utilisées : 1/3 du secteur concerné par la mission.

Compétence : la Compétence la plus liée au domaine technologique privilégié du prototype à convertir.

Bénéfices : Le Degré arrive à remplacer les composants arkhémiques du prototype. Il est à présent possible de proposer ce dernier au commerce mondial. Le prototype apporte une petite révolution dans son domaine. Le Degré gagne 3 puces de Fortuné.

Intrigues la Consigne

MJ ONLY - Apprenti

Synopsis

Sylnitiel, Ange orphelin, réincarné depuis un peu moins de deux ans cherche à rouvrir l'accès à un Akasha qu'il avait l'habitude de fréquenter et où il a laissé, il y a plusieurs siècles, des possessions de valeur. Cet Akasha était alimenté principalement par les croyances fortes de la populace de la province médiévale de Bretagne. Son simulacre étant actuellement un chanteur charismatique d'un groupe de rock engagé, mais mineur, il profite des capacités du leader pour orienter la musique du groupe afin d'acquérir une certaine popularité et surfer sur la vague médiévisse bretonnante. Il espère ainsi remettre en mémoire au plus grand nombre les vieilles légendes afin de provoquer des rêves suffisamment prégnants pour ouvrir le Plan subtil. En deux ans, la popularité du groupe connaît une courbe exponentielle et le point d'orgue est un festival majeur de l'été : « les Vieux Tracteurs ». En provoquant suffisamment d'émotions chez le public, il rouvre l'accès pour récupérer son bien. Malheureusement, il est pisté depuis quelques temps et les choses se compliquent.

Petite biographie

Sylnitiel est un Nephilim qui commença à s'intéresser de près à l'Alchimie dès le XI^{ème} siècle alors qu'il progressait depuis plusieurs siècles sur les sentiers de la Kabbale. Plein de ressources, opiniâtre et prévoyant, il se doutait que tôt ou tard une mise en stase viendrait interrompre son ascension. Il l'avait déjà vécu. Mais, ce qu'il abhorrait le plus était la perte de Sapience qu'il subissait lors d'un effet Jésus. Cette déchirure lui était insupportable et il était bien décidé à ne

pas perdre son nouveau savoir de Melanosis. Aussi, il se ménagea une cache intemporelle dans un Akasha de sa connaissance, se fabriquant une véritable consigne subtile. Profitant de la deuxième croisade de 1147, il se joignit à l'armée de Louis VII pour profiter de la situation et glaner quelques informations de première main en Terre Sainte. Malheureusement, l'expédition pour Damas se termina mal et en 1149, alors qu'il comptait réembarquer pour le royaume de France, une flèche musulmane eut raison de son simulacre quelque part en Palestine. Loin de tout Plexus, il dut attendre plusieurs siècles en stase avant qu'un hôte ne passa à portée dans des conditions favorables. Ce qui fut fait lorsqu'un groupe de rock emprunta des chemins détournés pour organiser un micro concert à la cause palestinienne il y a deux ans de cela.

De retour en France, il trouva porte close quant à l'accès à sa cache. Il décida de jouer des talents artistiques de son simulacre pour monter un projet ambitieux : faire renaître les vieilles légendes afin de cristalliser des rêves récurrents chez le plus grand nombre réactivant ainsi le portail. En deux ans, trois albums sortent et la popularité est au rendez-vous. La phase ultime prend forme quand le groupe passe une semaine sur la scène principale du festival « les Vieux Tracteurs ».

Seulement, ses textes étant tellement explicites qu'ils attirent l'attention d'une faction occulte reconnaissant certains faits cachés des historiens profanes. Une escouade du Temple (commanderie de Bretagne du Baillage Francia) est dépêchée sur place pour neutraliser cette cible.

Un Arcane Majeur est arrivé à la même conclusion : l'Ouie de Dame-Justice veille. Un Echevin, invoquant la Loi Hermétique (cf. *Le Grand Codex des Adoptés : la Justice*, p. 23) envoie par le biais d'un Licteur une convocation.

Les PJ arrivent au même raisonnement et décident d'éclaircir cette affaire : piège ou vérité ?

Variations

Libre à vous de changer les termes du scénario selon votre équipe de PJ, leur vécu et vos propres scénarios en cours. Quelques suggestions :

- le « trésor » : la stase d'un joueur, la boussole de Sylnitiel (si vous n'en faite qu'un Kabbaliste), des informations compromettantes ou vitales pour un PJ ou un Arcane, ...
- l'Arcane : celle d'un PJ s'il est Adopté, la Maison-Dieu, les Pérégrins d'Entre-Monde, ...
- l'Arcane mineur : la Coupe (certaines vérités vont contrer un Mensonge), la Synarchie (étude sur cette altération du Ka-Soleil)

Déroulement

Le groupe a subi une nouvelle orientation musicale passant d'un rock alternatif militant (pro-afghan, anti-soviet, anti-US, pro-palestinien, etc.) à un rock progressif particulièrement bien léché (Style Genesis époque de P. Gabriel) il y a près de deux ans (après une quinzaine d'années d'existence). Le *line up* est le même depuis la fondation du groupe, sauf le batteur qui vient d'être remplacé récemment. Le look du chanteur a bien changé, les thèmes évoqués tournent autour des mythes et légendes bretons ou celtes, la musique est « prenante » : quelques morceaux font vibrer la corde sensible de beaucoup de jeunes et autres nostalgiques. L'enquête des PJ montre que certains faits occultes sont révélés dans les textes (utiliser des événements qui se sont déroulés lors des incarnations passées des PJ). Aux PJ de déterminer qui se cache derrière ce groupe, et si ce n'est pas un piège.

Si les PJ n'interviennent pas, le déroulement est le suivant : à l'heure prévue le groupe entre sur scène pour 90 minutes de concert exceptionnel. Le public en transe est à l'unisson avec le chanteur et plonge avec lui dans un grand délire de légendes, de contes et de mythes. Sylnituel utilise le plus subtilement possible sa Magie pour intensifier le phénomène. Au deuxième rappel, le chanteur ne réapparaît pas. Le batteur non plus. En fait, ce dernier est un initié d'un Arcane mineur infiltré. Il tente de coincer l'Ange sans succès. Ses acolytes se lancent à sa poursuite. Le Nephilim arrive près du seuil qui est, effectivement, ouvert sous un vieux dolmen. Ses poursuivants emboîtent le pas peu après.

Sylnituel file vers sa cache. Selon que vous vouliez rallonger le scénario ou non, les complications peuvent être multiples. L'Akasha est très instable, la Chimère qui le contrôle ayant été prêt d'être dissoute s'en prendra à tout intrus de manière violente. Il conviendra de négocier serré car les effets magiques et autres souillures orichalquiennes risquent de provoquer l'effondrement du plan (une petite errance dans les plans subtils vous tente ?). La sortie peut disparaître (les effets musicaux cessant), les poursuivants être plus ou moins hargneux, le plan être occupé par un nouveau locataire immortel, ...

Conclusion

Selon les actions des PJ, les variations sont multiples. Adaptez cette trame à votre propre style de jeu ou à votre campagne maison. Quoiqu'il en soit, le groupe splitte peu après : les autres musiciens en ayant assez des délires de leur chanteur, ils montent une autre formation. Qu'il réussisse ou non, Sylnituel disparaît de la scène occulte un moment.

Deviendra-t-il un allié ou un ennemi personnel du groupe ?

Histoire Invisible

Le Compact d'Aïon

Les Guerres élémentaires

Après la Chute vinrent les Guerres élémentaires qui se répandirent à travers le monde. Rares furent les sanctuaires épargnés par les ravages du conflit. Les terres de la Méditerranée devinrent, comme nombre d'autres endroits, des champs de bataille.

Ainsi, l'île de Rhodes fut le théâtre d'une terrible bataille opposant Morphée et Circé – aujourd'hui Princesse de l'Arcane III. Durant 120 jours, les partisans de la Pyrim assiégèrent le chevalier onirique et ses alliés, réfugiés dans un puissant centre magique. Sur les pentes du mont Attaviros, la victoire était presque acquise aux Pyrim et aux Éolim lorsque Morphée fit usage du grand pouvoir du site et fut transfiguré. Se portant en chaque endroit du champ de bataille, l'Ange lunaire aux ailes de cendres et aux griffes de cristal lança une contre-offensive et blessa cruellement Circé. D'aucuns disent que durant quelques instants, Morphée revint à l'état de Kaïm. Malheureusement, l'Omphalos de l'île fut en retour asséché.

Plus à l'ouest, les héritiers déchus des Titanides ouraniens (cf. *Livre du Meneur de Jeu*, p. 44) tentèrent de continuer l'œuvre d'avant la Chute. Ils poursuivirent leurs expériences sur l'influence du Ka-Soleil sur les Éléments. Pour cela, ils utilisaient un fragment-vestige d'Atlantide : l'atalithe, composé des cinq Ka-éléments et de Ka-Soleil. Malheureusement, leurs recherches furent arrêtées lorsqu'une fraternité de puissants Hydrim leur déroba le fragment.

L'Âge cycladique (-3200 à -2000)

Grâce à l'aide magique de l'atalithe, les dix Hydrim, qui se faisaient appelés les « Fils de la Vague » – Thalatoï – battirent une civilisation florissante dans l'archipel des Cyclades. Chacun d'eux régnait sur une île : Naxos, Paros, Ios, Thira, Amorgos, Milo, Mykonos, Syra, Tinos et Kéa. L'île de Délos était un sanctuaire qu'ils utilisaient pour renouveler leur puissance magique.

Rapidement, d'autres Nephilim se réfugièrent dans les cités portuaires des Cyclades.

Les Pélasges (-2600 à -2000)

Vint un jour où des nef arrivèrent en mer Égée. Elles sillonnaient sur les flots, portées par des courants magiques, et abritaient des Nephilim venus de la lointaine Hyperborée, le royaume mythique du Nord. Ils accostèrent en Thessalie et livrèrent aux tribus humaines installées là leurs enseignements.

Leur arrivée provoqua des troubles majeurs dans la région – connus depuis sous le nom de guerres pélasgiques. En effet, les Pélasges découvrirent que les Cycladiens utilisaient des rituels magiques liés à un ancien DraKaon endormi. Craignant que ces enchantements n'éveillent la créature, ils décidèrent de mettre fin à la civilisation des Cyclades et se lancèrent dans une croisade destructrice.

L'Âge minoen (-2000 à -1600)

Seule l'intervention des Nephilim crétois, les héritiers des Titanides ouraniens, permit d'éviter que les guerres pélasgiques n'embrasent toute la région. Un pacte fut passé entre les trois forces : les Pélasges, les Cycladiens survivants et les Minoens.

Ce pacte devait assurer l'union des Nephilim de la mer Égée et une période de stabilité sans précédent. Ce fut le premier compact d'Aïon. Pour symboliser cette union et leur puissance retrouvée, les Minoens firent bâtir un grand palais pour les accueillir, ce fut Cnossos. Mais il s'agissait de bien plus que d'un simple palais, les Aïonéens voulaient un paradis idyllique et un sanctuaire imprenable. Leur première volonté était de s'isoler des affaires humaines. Ils voulaient être vénérés, certes, mais se tenaient à l'écart du gouvernement des hommes. Leur seconde volonté était de pouvoir mener leurs recherches dans la sérénité et avec l'assistance des humains. Cnossos devait servir à satisfaire ces désirs. Havre magique, son architecture devait isoler les Nephilim du reste du monde, les Champs magiques y étaient emprisonnés et stagnaient pour l'éternité, rendant sans effets les conjonctions. Afin de sanctifier le site, un Nephilim fut même sacrifié, son Pentacle servant à nourrir l'édifice. Le maître d'œuvre de cette construction était Dédale, il avait eu le temps d'étudier l'architecture de sites ésotériques comme les alignements mégalithiques et les pyramides. Ainsi, les Aïonéens baignaient dans les Champs magiques, coupés du reste du monde. Le palais était un vrai labyrinthe, certaines pièces périphériques avaient même la faculté de détourner les courants pour éviter toute attaque magique. Des effets-Dragon patrouillaient aux abords afin d'intercepter tout humain porteur d'orichalque. Les travaux terminés, les Aïonéens prirent peur du pouvoir que Dédale avait sur eux par sa connaissance du palais. Ils demandèrent au premier roi Minos de le neutraliser en le tuant et en plaçant sa stase dans une salle « neutre ». Puis les maîtres de Cnossos se plongèrent tout entier dans leurs étranges recherches. Certaines salles du palais-labyrinthe servaient à la liturgie. Les humains y rendaient grâce aux Nephilim et se prêtaient à des rituels destinés à renforcer les Ka-éléments de leurs maîtres. Ces techniques opéraient la fusion des recherches des Titanides ouraniens et des Cycladiens. Quant à Dédale, certains racontent qu'il parvint à s'échapper de sa prison et que, après la révélation des 22 quêtes d'Akhénaton, il fut contacté par Dracka, Prince de la Maison-Dieu. Il fut ainsi le fondateur des Architémages de l'Arcane XVI.

L'Âge mycénien (-1600 à -1200)

Lancés dans leur quête de pouvoir sur les hommes, les Minoens devinrent rapidement aveugles et naïfs. Les puissances qu'ils manipulaient atteignirent des proportions gigantesques. L'influence des anciens Cycladiens et de leurs anciens rituels draconiques n'était certainement pas étrangère à tout cela. Vint un jour où Béhémoth, le DraKaon dont la puissance était mobilisée pour les enchantements s'agita dans son sommeil. Un terrible tremblement de terre ébranla Cnossos et, si les maîtres du compact parvinrent finalement à sauvegarder leur sanctuaire, et même à le perfectionner, d'autres Nephilim n'en craignaient pas moins la chute de leur belle œuvre.

Ils décidèrent donc d'abandonner la Crète et de renouveler le compact avec une tribu du continent, éloignée de l'influence pernicieuse des Hydrim. Parallèlement, ils décidèrent d'organiser un « panthéon » déterminé afin d'éviter toute infiltration comme ce fut le cas à Cnossos... Un Nephilim très puissant prit un réel ascendant, l'histoire devait le retenir sous le titre de « Roi de l'Orage ».

Les nouveaux Aionéens n'hésitèrent pas à lutter contre leurs anciens alliés restés fidèles à Cnossos. Sous l'impulsion du Roi de l'Orage, ils réduisirent l'influence des Titanides ouraniens à une peau de chagrin en Crète. Puis, réunis en grande assemblée sur le mont Olympe, ils décidèrent de prendre sous leur aile les peuplades de Mycènes. La cité ne tarda pas à étendre son hégémonie sur toute la Méditerranée et à bâtir un véritable empire. Il y eut cependant de graves dissensions au sein des Pélasges. Si ceux-ci étaient toujours restés en marge des Aionéens, fiers de leur lignage hyperboréen et de leur indépendance, le compact mycénien intéressait vivement certains d'entre eux. Les autres repartirent sur les courants akashiques dans leurs beaux navires. On ne devait plus jamais entendre parler d'eux. Les Aionéens se divisèrent donc en plusieurs groupes relativement fermés, chacun tournant autour d'une figure mythologique. Il y eut ainsi, Zeus dont le maître était le Roi de l'Orage, Aphrodite, Éole, Héphaïstos, Hermès...

Les Théséides (-1450 à -1350)

Une éruption volcanique entraîna la submersion d'une grande partie de l'île de Thira (aujourd'hui Santorin) et un raz-de-marée s'étendit sur la Méditerranée, provoquant la chute de la civilisation minoenne et celle des Cycladiens.

Profitant de l'affaiblissement des Nephilim minoens à la suite du raz-de-marée, un groupe de Nephilim décida de détruire le complexe magique de Cnossos. Ces Nephilim, les Théséides, étaient d'anciens Pélasges et les précurseurs de la Force. Ils désiraient mettre fin de façon définitive au règne des Cycladiens et à leurs rituels impies drainant les énergies du DraKaon. Ils parvinrent à pénétrer dans le Sanctuaire en combattant les effets-*Dragon* gardiens. Grâce à une aide précieuse, ils purent aller jusqu'au cœur de l'édifice où se trouvait le Nexim sacrifié par Dédale. Ils plongèrent des lames d'orichalque dans son Pentacle pour le dissiper... Ainsi prirent définitivement fin la civilisation minoenne et le reliquat magique des Titanides ouraniens.

Autre conséquence, l'explosion de l'île de Thira fit disparaître les dix seigneurs Hydrim des Cyclades. Leurs disciples survivants partirent s'installer en Anatolie, au plus près du souffle du DraKaon, pour se régénérer. Ils furent à l'origine du clan des Podarcides, quelques générations plus tard.

Les Arcanes & la discorde (-1350 à -1250)

Les révélations d'Akhénaton eurent des conséquences sur le Compact d'Aïon. Les Arcanes du Pape, du Chariot et de la Force se formèrent. La Cinquième Lame fut confiée au Roi de l'Orage. Un peu plus tard, les Adoptés du Chariot, venus du Sanctuaire boréal et menés par Apollon, arrivèrent en Grèce. Ils étaient à la recherche de leurs frères partis depuis bien longtemps, les Pélasges. Apollon se montra vivement intéressé par le Compact d'Aïon. Trop aux dires de certains. Il se décida à abandonner son statut pour rejoindre le Pape, provoquant une grave crise au sein du Chariot. Un autre groupe de Nephilim vint au sein du Compact aïonéen. Originaire d'Égypte, il était mené par un puissant Tuatha de Danann, un Nephilim venu du Couchant et était porteur de la Onzième Lame. Les Théséides, intéressés par ses enseignements, rejoignirent la Force.

La présence des trois Lames ne pouvait qu'entraîner convoitise et jalousie. Certains Adoptés du Pape voulaient eux aussi partager la vision de la cinquième stèle et n'admettaient pas l'avarice du Roi de l'Orage. Au sein du Chariot, le successeur d'Apollon avait bien du mal à se détacher des intrigues et des complots pour la possession du trône mobile. Enfin, les Théséides étaient très réticents vis-à-vis du point de vue personnel du Prince quant aux enseignements de la Lame. Ils préféraient y voir allusions et symboles d'une lutte intérieure là où le Tuatha de Danann peuplait le monde de créatures à abattre et de monstruosité à éliminer. Même l'influence pernicieuse des Podarcides se faisait sentir. Recherchant leur puissance perdue, ils briguaient la Sapience contenue dans les Lames arcaniques.

La Guerre (-1250 à -1180)

Et l'inévitable se produisit. Au sein du Pape, les Nephilim regroupés sous la figure tutélaire d'Aphrodite, déesse de la Beauté, de l'Amour et de la Séduction, décidèrent de s'approprier la Cinquième Lame. Grâce à la trahison d'un des Nephilim les plus fidèles au Roi de l'Orage dont le nom fut banni de l'histoire, Aphrodite put enlever la stèle arcanique. Elle en profita aussi pour kidnapper Hélène. La compagne du Roi de l'Orage, la seule à partager les enseignements d'Akhénaton. Par son alliance avec les Podarcides, Aphrodite disposait d'un refuge idéal, la cité de Troie. Splendeur qui rivalisait avec Mycènes. Le Prince de la Force, qui désirait ardemment s'affranchir de l'autorité du Roi de l'Orage, s'était aussi installé à Troie avec ses plus proches fidèles. Au

contact des Podarcides, certains Adoptés de l'Arcane, les He-Fay-Stos, découvrirent un moyen de capturer des effets-
Dragon au sein d'armes. La plupart des Adoptés de la Force
s'équipèrent ainsi en armes draconiques. Mais certains,
parmi les Théséides, s'inquiétèrent du regain des Nephilim
pour les énergies perverses que maniaient déjà, en leur
temps, les Cycladiens. Lorsque, par sa perfidie, Aphrodite
prit le contrôle de la cité de Troie, le Prince de la Force
fut capturé ainsi que ses conseillers. La Naiade Cassandre,
conseillère du roi Priam, essaya de convaincre l'humain de
se méfier d'Aphrodite. Mais le mal était partout présent.
Les Mystes de l'Orient, secrètement alliés à Aphrodite,
écartèrent Cassandre de la cour et firent en sorte que ses
avis ne soient plus écoutés.

Le Roi de l'Orage jura de se venger et de récupérer son
dû. Avec Apollon, il regroupa ses troupes pour les lancer
à l'assaut de Troie. Ses champions seraient les Atrides ; un
clan humain depuis longtemps fidèle à la figure de Zeus.
Le siège de Troie commença, mais s'annonça difficile. Le
groupe Aphrodite révéla ses alliances. Le Roi de l'Orage
devait trouver une puissance suffisante pour se dresser face
à la magie draconique des Podarcides, aux armes des He-
Fay-Stos traîtres et à l'orichalque des Mystes de l'Orient. Le
soutien du Chariot permit de créer l'armure invulnérable
d'Achille, le champion des Atrides. Une armure faite de
Champs magiques tissés. En plus des He-Fay-Stos rangés du
côté des Mycéniens, un groupe d'énigmatiques Nephilim
participa à la création d'armes pour les Atrides. Originaires
de Lemnos et héritiers des enseignements primitifs du Lion
Vert, ils poursuivaient des recherches sur l'alliage parfait et
ses applications : créer une arme pouvant rivaliser avec les
glaives d'orichalque. La suite est contée dans les légendes.

La Dispersion

La chute de Troie entraîna la disparition de la Cinquième
Lame et porta un coup terrible au Pape. Le Compact d'Aion
s'écroula. Les temples plongés dans le silence passèrent
aux mains des Mystères. Beaucoup d'adoptés de l'Arcane
furent alors obligés de passer un pacte avec leurs ennemis
héréditaires pour survivre. Ils n'étaient plus que des pantins
utilisés par les Mystes pour terroriser les fidèles. À Troie,
durant la tourmente, Cassandre parvint à libérer le Prince
de la Force qui s'en retourna vers les contrées du Couchant
avec la Onzième Lame et quelques-uns de ses disciples.
Ainsi, des ruines de Troie s'élancèrent les Gestes d'Énée et
d'Ascagne en Italie et de Brutus en Angleterre.