



Vision **Ka** N°5

Animaux mythiques
& autres bestioles

6€



Edito

C'est le printemps, et après un hiver très calme, Vision-Ka a fait chauffer les rotatives au fond de sa Demeure Philosophale. Il s'est étoffé d'un comité de rédaction, qui travaille jour et nuit dans nos Herméthèques.

Pour ce 5ème numéro, Vision-Ka s'intéresse au Ka dans son aspect le plus animal. L'existence des effets-Dragon pose des questions gênantes pour les Nephilim quant à leur origine. Leur comportement bestial leur rappelle trop la dégénérescence du Khaïba. Vous découvrirez, dans notre dossier des règles pour les mettre en scène. Ce dossier est aussi l'occasion de présenter les Zoomorphes, ces Nephilim qui s'incarnent dans des animaux. Incompris par la majorité des Immortels, vous trouverez dans nos pages des conseils pour les jouer. Une quête, codifiée par l'Arcane de la Lune, donnera toute latitude au meneur de jeu pour les emmener sur une voie de Sapience comme tout autre Nephilim. Nous espérons que ces articles vous donneront envie de jouer ces personnages inhabituels.

Les rubriques usuelles sont toujours au rendez-vous, excepté le projet Constellation qui fait relâche jusqu'au prochain numéro. Les Vents de Khazarie vous porteront dans un long voyage jusqu'en Azerbaïdjan. Les Bohémiens sont à l'honneur dans un scénario d'initiation qui nous emmène à Prague sur les traces du Golem. Enfin, au péril de son Pentacle, un de nos Adoptés a réussi à subtiliser un rapport des Veilleurs du Temple sur l'histoire des rituels de l'Orichalque...

Je vous laisse aller hurler à la Lune avec les loups de la Harde d'Hiver, mais surtout, n'oubliez pas de passer en Vision-Ka !



VISION-KA
<http://www.heritiersbabel.org>

Fondateur : Patrick Abitbol. **Rédac'chefs :** Florent Cautela & Claude Guéant. **Le comité de rédaction :** Patrick Abitbol, Florent Cautela, Anne-Elizabeth Dennery, Jérôme Dias, Claude Guéant, Olivier Hardy, Frédéric Ralière. **Textes :** Bruno Beauchamp, Florent Cautela, Maxime Crochemore, Anne-Elizabeth Dennery, Cédric Ferrand, Claude Guéant, Guillaume Perréal, Franck Plasse, Nicolas Raidelet, Frédéric Ralière. **Illustrateurs :** Benjamin Becquet, Fabrice Boillot, Nicolas Fouqué, Matthias Haddad, Grégory Lecourt, Agathe Pitié, Goulven Quentel. **Couverture :** Goulven Quentel. **Maquette :** Sébastien Lhotel. **Correcteur :** Alexandre Mirzabekiantz.

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey. Tout le contenu de ce fanzine est totalement indépendant de la gamme officielle.
VISION KA est un espace où les auteurs n'ont pas à se soucier du background officiel.

Sommaire

DOSSIER SPÉCIAL : ANIMALITÉ DU KA

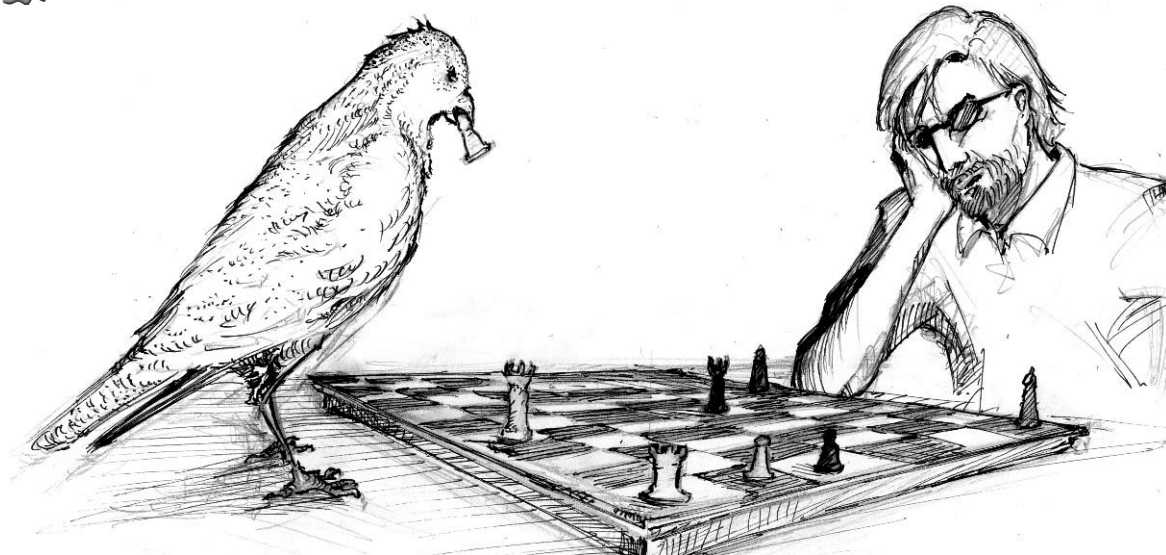
- P. 3/11** Un peu plus près de la Lune *Aide de jeu*
- P. 12/19** La Quête des Simulacres Imparfaits ... *Aide de jeu*
- P. 20/26** Les Effets-Dragon *Aide de jeu*
- P. 27/29** L'Histoire de l'Orichalque *Aide de jeu*
- P. 30/31** Tutelle *Nouvelle*
- P. 32/42** Le Golem sur le Seuil *Scénario*
- P. 44/57** Rouhei Kouzar *Scénario*
- P. 58/59** Inspis *Critique*



Un peu plus près de la Lune

PJ & MJ

 Jouer un Zoomorphe



UN PEU D'HISTOIRE

Alors que la malédiction de la Chute forçait les Nephilim à s'incarner dans des hommes, certains choisirent une autre voie. Les Custodiens de Ka-Ïa, antique Ar-Ka-Na qui voulait être en harmonie avec le Graal Primordial, décidèrent de s'incarner dans des animaux. Ce choix ne manqua pas de troubler leurs Frères. Malgré certains inconvénients, ils demeuraient redoutables. Ils étaient les Zoomorphes. Leur périple s'ancre définitivement dans l'Histoire invisible lorsque Akhenaton décida de leur attribuer une des 22 Lames des Arcanes Majeurs, celle de la Lune.

Le monde changea. Les siècles se succédèrent au rythme de bouleversements importants - les Anaphés - et l'Arcane de la Lune ne manqua pas de s'illustrer. C'est sous le règne du roi Arthur qu'il fut le plus actif, permettant, entre autres, de maintenir une certaine cohésion entre le monde physique - la

Brittonie - et le royaume akashique du Sidh. Keridwen, Princesse de la Lune, avait gagné une certaine reconnaissance de la part des autres Arcanes Majeurs grâce à sa politique active et à son combat face au Culte du Dragon... C'est à la suite d'un affrontement sans merci contre Mordred et ses sbires que Keridwen disparut corps et biens sans que personne ne sache ce qu'il advint d'elle. L'Arcane sombra alors dans une période de neutralité bienveillante, sans dirigeant, se contentant d'agir là où se trouvaient ses propres intérêts.

Ce n'est que lors du Conclave Majeur de Saint-Petersbourg que certains apprirent une part de la vérité : Keridwen s'était en fait retirée pour pouvoir préparer le destin de son Arcane en toute tranquillité. Ainsi, à la fin du siècle, naquit l'Oursin fossile, avatar destiné à succéder au dévoreur de Sirius lors de l'Apocalypse et à détruire Tubalcaan dans un duel épique. Malheureusement, il fut anéanti par le Temple de la Vie lors d'une tentative désespérée d'en finir avec sa Némésis.

La politique actuelle de l'Arcane, entre autres projets, est de réunir le maximum de Zoomorphes sous son aile. Retrouver les Orphelins qui errent encore à la recherche d'un



idéal...tout cela en prévision des Guerres de l'Apocalypse.

Certains Immortels, qui cependant ne font pas partie de l'Arcane de la Lune, ont fait volontairement le choix de s'incarner dans des animaux. C'est le cas de quelques Adoptés de l'Ermite qui, à travers un Zoomorphe, peuvent gagner plus facilement la quiétude et la solitude qu'ils recherchent.

QU'EST-CE QU'UN ZOOMORPHE ?

Tout Nephilim peut s'incarner dans un animal à partir du moment où ce dernier possède un Ka-Soleil suffisamment élevé. On ne peut s'incarner dans un insecte ni dans un gastéropode par exemple. Cette incarnation peut être volontaire - le Nephilim décide de sacrifier son simulacre humain au profit d'un simulacre animal - comme due au hasard. Il peut arriver en effet que lors d'un Effet-Jésus, un Nephilim ne puisse trouver d'autre simulacre que celui d'un animal dans ses environs immédiats. Le choix est alors simple : s'incarner ou subir la Narcose.

Peu de Nephilim sont prêts à faire ce choix décisif. Mais pour les rares Immortels qui passent cette épreuve, un monde nouveau s'ouvre alors. Un sentiment de liberté intense se mêle au Pentacle de l'Immortel. Ce dernier redécouvre certains états primaires proches de son antique nature de Kaïm. Mais il se trouve bien loin de ses Frères à présent, autant physiquement que magiquement. Comment, en effet, pourrait-il à présent effectuer la moindre Invocation, le moindre Habitus, discuter avec ses semblables ? La réponse se trouve au cœur des secrets de l'Arcane de la Lune.

Lors de son incarnation dans un simulacre animal, le Pentacle de l'Immortel émet une puissante vibration similaire à celle qui se produit lors d'un Effet-Jésus, à ceci près que seuls les Adoptés de la Lune la perçoivent. Ces derniers savent donc presque immédiatement qu'un nouveau Zoomorphe arpente

possèdent les facultés qui suivent sans dépense de PdA.

• Le Cetal

Tous les Zoomorphes ont le don de parole. L'Immortel peut s'exprimer de manière intelligible dans toutes les langues qu'il maîtrise personnellement.

• Le Coelbren

Il s'agit d'une Tradition qui permet aux Zoomorphes de communiquer entre eux par le biais de glyphes et de symboles archaïques. Apposés par exemple sur un tronc d'arbre ou sur un mur, ils permettent de marquer le passage ou de laisser des informations que seuls d'autres Zoomorphes peuvent comprendre. Pour les autres Immortels, il s'agit de griffures, de marques animales sans importance. Le Coelbren sert également à la formalisation des Invocations. Un Zoomorphe ne trace pas de Pentacle, il trace des glyphes qui donnent exactement le même effet pour l'appel de la créature. Cette Tradition est acquise dès l'Adoption. Elle n'est pas déterminée par un niveau de base et ne progresse pas. Intuitivement, le Zoomorphe est capable de mettre à profit ses capacités.

Les Orphelins ne disposent pas de ces avantages.

Tous les Zoomorphes cultivent patiemment les attributs de leur simulacre animal. En cela ils ne disposent plus de métamorphoses classiques mais de Ramures. Au nombre de 5, elles ne respectent pas le schéma classique des métamorphoses - peau, visage, extrémités, etc. -, mais représentent plutôt des aspects naturels et des dons de l'animal (voir *les exemples de Zoomorphes*).

Plus que tout, il existe des castes différentes regroupant les Zoomorphes par espèces animales.

CLASSIFICATION DES ZOOMORPHES

ZONE DE LOCALISATION

Le Ka dominant du nouveau Zoomorphe est :

La zone de détection est de :

Pas Initié	1 km de rayon.
Peu Initié	10 km de rayon.
Assez Initié	100 km de rayon.
Initié	1000 km de rayon.
Très Initié	10000 km de rayon.

le Graal Primordial. Ils connaissent également sa localisation au moment de l'incarnation. Il ne reste plus aux Adoptés qu'à aller chercher le nouveau venu pour lui proposer d'entrer dans l'Arcane. Cette vibration perdure. Tout Adopté est capable de ressentir la présence d'un Orphelin où qu'il se trouve et dans une certaine aire d'effet.

Dès leur Adoption par l'Arcane de la Lune, les Zoomorphes sont dotés de particularités propres à leur condition. Tous

Lupus : tous les animaux proches du loup, du chien ou du renard. Les Nephilim de la Terre ou de la Lune affectionnent plus particulièrement ce genre de simulacre.

Felis : tous les félins. Les Nephilim de la Terre, de la Lune et du Feu se regroupent majoritairement dans cette caste.

Avis : les grands oiseaux. Ceux qui sont trop petits ne possèdent pas assez de Ka-Soleil pour garantir une incarnation stable. Les Nephilim de l'Air et de l'Eau apprécient cette caste.

Equus : les chevaux, les poneys. Les Nephilim de la Terre sont plus présents que les autres

dans cette caste.

Ketos : les cétacés et les mammifères marins. On retrouve beaucoup d'Hydrim par rapport aux autres Nephilim dans cette caste.

Ursus : les ours du grand nord, kodiaks, grizzlis, jusqu'aux ours des Pyrénées. Les Nephilim de la Terre et du Feu sont majoritaires.

Simius : la grande famille des singes, hommes y compris.

Cette caste regroupe sans distinction majeure tous les types de Nephilim.

COMMENT JOUER MON RÔLE ?

VISION ANIMALE

Un Zoomorphe n'est jamais vraiment inactif. Il pense à sa condition en permanence et fait tout ce qui est en son pouvoir pour l'améliorer. Il préfère les milieux en contact avec la nature, où cette dernière n'est pas bafouée, pour se constituer un repaire confortable propice à l'étude et au repos.

En revanche, les milieux humains sont d'une grande gêne pour lui. Ils comptent trop de contraintes. Peu de Zoomorphes ont leur place dans les agglomérations urbaines. Le danger ne provient pas seulement des Arcanes mineurs mais également de monsieur-tout-le-monde. Rien ne les empêche cependant de s'y rendre et d'y séjourner. En effet, il existe bon nombre de Demeures Philosophales - les refuges - dans les grands centres urbains du monde. Sous l'apparence de centres animaliers - refuge de la SPA, donjon des aigles, chenils, *Sea World*, etc. - ils constituent une bonne retraite pour tout Zoomorphe en quête de protection et de repos. Le plus grand de ces refuges est l'île de Calicaro au large des Açores. Il s'agit d'une réserve naturelle pour espèces en voie de disparition.

Les Zoomorphes incarnés dans des chiens, chats, corbeaux, rats et autres animaux de la ville s'accommodent toutefois rapidement des milieux urbains. Il faut dire qu'ils disposent de plus de facilités pour cela.

VISION SYMBOLIQUE

Un Zoomorphe se comporte de manière analogique. Il est régi par les mêmes lois que ses cousins Nephilim. En cela, le Ka dominant possède une importance capitale et détermine grandement la façon d'agir de l'Immortel envers son environnement et ceux qui l'entourent. Toutefois le penchant animal n'est jamais complètement étouffé. De manière volontaire, l'Immortel est sujet à des attitudes de prédation, de chasse, d'introspection, de quiétude et d'intuition. Ces traits sont bien entendu majorés selon le Ka dominant.

Un Zoomorphe s'incarne principalement dans des simulacres féminins. Ces derniers

représentent symboliquement la Terre Mère, la fertilité et l'harmonie. Par extension, le sexe masculin représente le penchant négatif de la nature et s'associe au Dragon. Il est la bestialité et la cruauté. Il est donc plus difficile pour un Zoomorphe incarné dans un simulacre mâle de résister aux tentations et aux pulsions du Dragon. Mais, depuis le Conclave de 1999, cette tradition est en passe de changer. Les Zoomorphes mâles apparaissent de plus en plus, ce qui n'est pas sans déplaire à certains Adoptés et créer l'animosité et la méfiance des autres plus traditionalistes. Ce changement permettrait d'atteindre plus facilement l'Agartha pour l'ensemble des Zoomorphes, les efforts des uns étant profitables aux autres et inversement - voir pour cela l'article sur la "quête des simulacres imparfaits".

Qui plus est, aucun Zoomorphe ne s'incarne dans une laie - la femelle du sanglier. Cet animal est associé au Grand Cornu et représente symboliquement le Dragon.

VISION DE L'AGARTHA

La plupart des Zoomorphes luttent contre le Dragon. Il est à la fois un adversaire interne et externe.

Il peut prendre de nombreux visages, au travers des Arcanes mineurs, du 666, des effets-Dragon et même des profanes -

LA PART DU DRAGON

Chaque élan du Zoomorphe en faveur de la cruauté, de la destruction ou d'autres actions et émotions du même genre lui octroie immédiatement un certain nombre de puces de Khaïba.

Un Zoomorphe est soumis aux mêmes règles que tout Immortel. En cela, un Echec lors d'un test de Khaïba entraîne le gain d'une puce et une Maladresse le début de la lente dégénérescence qui conduit irrémédiablement à l'acceptation progressive des fondements du Dragon. La personnalité du Zoomorphe change, il commet de plus en plus de forfaits en désaccord avec Ka-Īa.

Les Zoomorphes incarnés dans des mâles reçoivent une puce de Khaïba en plus en toutes circonstances lorsqu'ils cèdent aux pulsions du Dragon.

Lorsqu'un Zoomorphe possède un niveau Très Enkhaïbaté / 10 puces, il devient automatiquement un esclave de la volonté du Dragon. Son but et ses objectifs sont simples : assujettir les faibles, user de cruauté, répandre la mort, laisser libre cours à ses envies de destruction.

Les exemples qui suivent ne remettent pas en cause l'intégrité des exemples donnés en page 152 du *Livre des Joueurs de Nephilim : Révélation*. Ces derniers sont applicables.

Quelques exemples	Gain de Khaïba
Réaliser un combat au mépris de la faune et de la flore environnante.	3
Se laisser aller à la colère gratuite.	2
Rester enfermé pendant plus de 24h dans un même endroit sans en sortir.	1



pollueurs, investisseurs sans scrupules et autres ennemis de la nature. Où que le Dragon se trouve sur Terre, l'Immortel n'aura de cesse de lutter contre tous les êtres qui agissent en son nom ou sous son impulsion. Telle est la voie : libérer le Graal Primordial de leur présence néfaste.

Le Dragon est aussi l'ennemi intérieur. Chaque Zoomorphe doit lutter contre sa part de ténèbres. Le pouvoir de Ka-Īa est difficile à maîtriser pour celui qui ne le comprend pas dans son intégralité. Il est ardu de ne pas succomber à la bestialité, à la cruauté et à l'impulsivité. Chaque pas en faveur de ses sentiments refoulés rapproche à chaque fois le Zoomorphe du pouvoir du Dragon et donc de sa domination. Cette dégénérescence peut s'assimiler au Khaïba.

Ce combat incessant peut ainsi entraîner le Zoomorphe vers la rédemption comme la damnation.

VISION GLOBALE

La plupart des Zoomorphes considère les humains comme une menace potentielle. Le fait est que les hommes, dans leur généralité, n'ont que faire de la nature et des enfants de Ka-Īa. Tout n'est basé que sur le profit au détriment des lois les plus élémentaires d'équilibre et de respect de la nature. Un Zoomorphe n'entretient que peu de relations avec les hommes. Beaucoup trop servent, directement comme involontairement, les intérêts du Dragon. En cela, ils sont méprisables et peu dignes de confiance.

Dans une moindre mesure, les Zoomorphes se méfient également de leurs Frères. Peu de ces derniers acceptent et comprennent à leur juste valeur les raisons conduisant un Immortel à s'incarner dans un animal. Il faut dire que les propos intégristes de quelques Arcanes Majeurs à l'encontre des Zoomorphes ont une connotation plus que douteuse, frôlant parfois la xénophobie. Beaucoup les considèrent comme inférieurs et sans sagesse.

VISIONS DE L'ADVERSITÉ

► Des Arcanes mineurs

L'Arcane de la Lune n'entretient que peu de relations positives avec les Arcanes mineurs. Elles sont conflictuelles.

- Le Temple demeure un adversaire implacable ayant commis de nombreux forfaits à l'encontre des Zoomorphes. Nombre de refuges sont en effet tombés sous leurs coups meurtriers. Le Bâton demeure un adversaire de poids avec lequel aucun compromis n'est envisageable. Des expéditions punitives sont en effet régulièrement menées par les Zoomorphes contre les responsables de ces exactions, principalement des Manteaux blancs.
- Les Mystes, et plus particulièrement la Haute Cour du Démembré, ont de tout temps distillé les Nephilim pour s'en abreuver et profiter ainsi de leur savoir et de leurs connaissances. Les Zoomorphes n'échappent pas à cette règle. Ils furent comptés - et le sont toujours - au

tableau de chasse des fidèles suivants de Prométhée. En cela, le Myste est une proie de choix pour tout Zoomorphe qui connaît un peu le passé de ses Frères tombés pour la cause.

- L'Arcane de la Lune n'a jamais été confronté directement à la R+C, mais l'élévation du mensonge en tant qu'art par ses hommes force à la prudence et à la méfiance. Cette attitude n'est pas sans rappeler la fourberie et le côté sombre qui émane du Dragon.

- La Synarchie est l'Arcane que les Zoomorphes ont le plus de mal à cerner. Ses attitudes sont proches d'un idéal harmonieux favorable en de nombreux points à Ka-Īa. Le respect de toute forme de vie ou d'existence - en cela les Immortels font partie intégrante du Graal Primordial - entraîne une attitude de neutralité bienveillante de la part des Zoomorphes à l'égard du Denier. Le passé ne résonne que peu des affrontements entre Adoptés de la Lune et Synarques. Toutefois, les recherches menées par ces derniers dans les domaines scientifiques de la génétique et de la biotechnologie entraînent une méfiance naturelle. Modifier la Terre Mère dans ses fondements les plus intimes rappelle trop le côté subversif du Dragon.

► Des Arcanes Majeurs

Nombre d'Arcanes Majeurs n'ont que faire des objectifs de l'Arcane de la Lune. Il faut dire que ce dernier est resté trop longtemps dans l'ombre. À présent, peu se soucient de savoir quelle sera sa place durant les Guerres de l'Apocalypse.

L'Empereur, la Maison-Dieu et l'Impératrice ne figurent pas en tête de liste des alliances et des ententes reconnues au sein de la Lune, bien au contraire. Et ils ne la portent également pas dans leur cœur. Mais s'il est un Arcane où l'opposition est forte, c'est bien celui du Diable. Associé à la dégénérescence, à l'activité destructrice et au chaos, il représente trop l'esprit du Dragon pour que toute entente soit possible.

Les Arcanes du Bateleur et du Chariot sont dans les bonnes grâces de la Lune. Une entente et une entraide existent bel et bien puisque certains Zoomorphes, à la fonction d'ambassadeur, sont acceptés en leur sein. Cette attitude est amplifiée auprès des Arcanes de la Papesse et de l'Amoureux. Une coopération importante existe : services rendus mutuellement, missions menées d'un même front, alliances, les mots sont faibles pour qualifier leur entente.

Enfin, depuis le retour de Merlin, l'Arcane de la Force entretient des relations cordiales avec la Lune. Cette entente se transformera très prochainement en alliance. Les deux Arcanes lieront les mêmes rapports qu'au temps de la Geste arthurienne. Merlin n'a pas oublié les services rendus et le sang versé par la Lune en ces temps troublés.

DES AVANTAGES

Incarner un animal peut présenter une foule d'avantages non négligeables pour tout Immortel. Ne pas avoir d'attaches administratives ou juridiques - pas de carte d'identité, pas de



fichier de renseignements possible - permet une plus grande liberté de mouvement et d'action. Les Arcanes mineurs auront toutes les peines du monde à identifier le Zoomorphe tant que ce dernier ne se manifestera pas directement et activement. Il est libre, ou presque, de toutes les entraves existantes avec le monde profane.

Un animal peut de plus, en fonction de sa taille, passer plus ou moins inaperçu selon le milieu dans lequel il évolue - un chat sur un toit, un oiseau dans le ciel, un chien qui aboie. Ces caricatures sont si évidentes qu'elles en demeurent grotesques. Le profane, comme l'Initié, est tellement habitué à ces scènes banales qu'il n'y prête guère attention. En termes de règles, un test de Vigilance effectué par un individu voit sa Difficulté augmentée d'un niveau si un Zoomorphe seul se trouve dans la zone de fouille. Une réussite implique que l'individu a remarqué l'animal sans plus de précision - "Tiens, un chat !"

Tous les Zoomorphes peuvent parler avec les animaux... une forme de communication proche de l'empathie. Bien entendu, ces derniers ne racontent pas les mêmes choses en fonction de leur espèce et surtout ne les voient pas du même point de vue pour un événement donné. En fonction de l'animal abordé, le Meneur de jeu doit être capable de discerner ce qu'il y a à dire et à raconter, sous quelle forme et avec quels mots.

DES INCONVÉNIENTS

Bien entendu, il est évident que la liberté des Zoomorphes s'arrête là où commence celle des humains. Pour peu que l'Immortel ait besoin de faire des recherches en bibliothèque, d'aller acheter du matériel quelconque à la droguerie du coin ou encore d'aller rendre visite à telle ou telle personne, les choses se corsent. Ainsi, toutes les interactions sociales avec les profanes et le milieu urbain sont extrêmement difficiles à réaliser pour un Zoomorphe, pourtant doué de parole. Et même accompagné par un Immortel "humain", nombre de lieux publics sont interdits à nos amies les bêtes.

La cruauté et la méchanceté humaine à l'égard des animaux représentent aussi un danger potentiel pour les Zoomorphes.

Le milieu médical comporte de nombreuses barrières pour les animaux. Bien que la médecine ait fait d'énormes progrès

pour les animaux, il n'en demeure pas moins que certaines espèces sont plus fragiles que d'autres aux maladies, que l'importance et la fréquence des traitements varient énormément d'un animal à l'autre. Certes, les Sciences occultes peuvent pallier ce problème mais, dans certains cas, il se pourrait que le joueur se retrouve dans l'impasse... et se retrouve doté d'un magnifique carnet de vaccinations et d'un joli tatouage - ce qui implique que l'animal se retrouve répertorié. Cela dit, c'est le passe indispensable pour entrer dans un monde civilisé.

EN TERME DE RÈGLES

CRÉATION D'UN ZOOMORPHE

► Aspects

Lors de la création d'un personnage Zoomorphe, le joueur et le Meneur de jeu suivent les étapes de manière habituelle jusqu'à celle des Aspects. Les métamorphoses n'existent pas. Elles sont remplacées par autant de Ramures. Chacune est notée par un niveau d'Occulté. On attribue leurs niveaux respectifs de la même manière que pour les métamorphoses lors de la création d'un Nephilim classique (*Le Livre des Joueurs*, p.73).

Ensuite, le joueur choisit les 5 Ramures en accord avec son MJ. Il n'existe pas de limites à leur création, tant qu'elles sont en accord avec l'animal choisi. Elles sont des extensions de ses capacités naturelles. Par exemple, un Zoomorphe incarné dans un renard peut développer une ouïe fine, un regard perçant, etc. Mais plus important que tout, les Ramures ont aussi un aspect surnaturel, en apportant au Zoomorphe un certain nombre d'avantages.

De plus, le niveau d'une Ramure apporte au Zoomorphe un bonus chiffré pour une action ou manœuvre définie dès la création du personnage. En fonction de l'importance de la Ramure, le bonus est plus ou moins important. En d'autres termes, tout Zoomorphe dispose de 5 Ramures qui lui procurent ainsi 5 avantages distincts. C'est au joueur de les choisir avec sagesse, d'en déterminer les applications directes en jeu, sous l'œil bienveillant de son Meneur de jeu.

Exemple : un Zoomorphe loup possède une Ramure nommée "Vision accrue". Elle est Assez Occultée. Tous les tests de perception du Zoomorphe bénéficient d'un bonus de +3. En outre, il dispose de la Ramure "Griffes supérieures" au niveau Assez Occulté. Tous les dégâts occasionnés par ses griffes sont majorés de 3 points.

Le niveau d'une Ramure peut également représenter un potentiel applicable directement en jeu. Ce dernier est inversement proportionnel au niveau de la Ramure.

Exemple 1 : les "Griffes supérieures" du Zoomorphe loup sont Assez Occultées. Elles sont donc Assez Meurtrières.



Exemple 2 : un faucon crécerelle dispose de la Ramure " Plumage Forestier ". Cette dernière est Peu Occultée. Elle confère donc au Zoomorphe un bonus de +4 pour tous les tests de Discrétion (camouflage et dissimulation en milieu forestier). Par extension, il est Difficile pour tout individu effectuant une recherche de repérer le Zoomorphe si ce dernier est passif.

Les Ramures doivent être en accord avec les Éléments qui composent le Pentacle du Zoomorphe. De manière analogique, chaque Ramure possède un lien avec un Ka-élément. C'est au joueur et au Meneur de jeu de trouver cette correspondance.

APPLICATIONS AUX RAMURES

Niveau d'Occulté de la Ramure	Bonus conféré pour l'action	Potentiel applicable
Pas	+5	Très
Peu	+4	" ... "
Assez	+3	Assez
" ... "	+2	Peu
Très	+1	Pas

Les niveaux d'Occulté des Ramures ne sont pas limités par le Pentacle. Ils peuvent être développées sans qu'il n'y ait de lien avec les Ka-éléments, comme les métamorphoses. Ramures et Pentacle constituent deux aspects fondamentalement différents d'un Zoomorphe. Ils progressent indépendamment.

• Myrddhin, Zoomorphe du loup

" L'histoire est en marche et, paradoxalement, elle ne fait que se répéter. Les erreurs du passé sont toujours là ; ce sont nos adversaires qui changent de visage. Sommes-nous toujours les agneaux de ceux qui croient diriger nos destinées, de ceux qui s'érigent en princes et autres seigneurs ? Et ils croient changer les choses... La face occulte du monde change. En vérité, elle est toujours la même, mais elle ne peut être perçue par nos yeux, par notre Pentacle, car nous sommes trop souvent rappelés à notre Stase pour saisir ce qui s'est passé pendant notre absence. Le monde est en marche, il est vrai, mais il devra composer avec moi, ma condition, mon Agarthā. Je suis un Zoomorphe, j'ai choisi cette voie qui est à la fois image et illusion. Nous sommes la voie du sacrifice. Alors qui mieux que nous, les Loups, peut comprendre son essence même... La Mort pour tous les traîtres, ceux qui se fourvoient avec les Profanes, ceux qui insultent le Graal Primordial. Mon souffle sera plus venimeux que celui du Serpent, mes armes plus vives que celles du Phénix, ma patience à toute épreuve. Elle sera l'instrument qui me permettra d'assouvir ma soif de justice aux yeux de ce monde corrompu, trop propre pour être honnête. Alors la Lumière artificielle tombera et notre vérité éclatante sera révélée. Tel est le chemin que nous suivons, ma harde et moi. "

SAPIENCE

Initiation : Lune (Initié)

Aspect : Zoomorphe loup

Voie Occulte : Maître Magicien

Ramures :

Griffes supérieures (Terre) : Assez Occultées. Assez Meurtrières, dégâts de base +3.

Vision Acruée (Air) : Assez Occultée. Tous les tests de perception bénéficient d'un bonus de +3.

Sens du Danger (Feu) : Occulté. Test de Vigilance -2 face à

l'imprévu. Repère les embuscades et les situations qui peuvent devenir périlleuses.

Peur du prédateur (Lune) : Assez Occultée. Aura de protection lunaire qui entraîne une hésitation chez l'adversaire lors d'une confrontation. Ce dernier doit réussir un test d'Initié Assez Difficile ou subir un modificateur de +3 pour toutes ses actions pendant 3 tours contre le Zoomorphe.

Fluidité du fuyard (Eau) : Occultée. Dans toute situation de fuite, d'esquive, les mouvements du Zoomorphe sont si rapides qu'ils causent un modificateur de +2 aux adversaires pour le toucher.

• Siirkan, Zoomorphe de l'aigle

" Vibrer de plaisir au son des courants magiques, telle est ma voie à présent. J'ai autrefois arpenté le monde en quête de vérité et c'est sur une haute montagne que je l'ai effleurée. J'avais devant moi les réponses fugitives de ma condition : j'étais un esclave. Comment ressentir toutes les vibrations de l'Air en étant cloué au sol comme une larve d'insecte incapable de se laisser porter par le vent ? Et plus important que tout, comment laisser son Pentacle vibrer à l'unisson des forces qui nous entourent ? C'est ainsi que je pris la décision de sacrifier mon simulacre humain... "

La liberté, dont cet antique corps m'avait privé, s'offrait enfin à moi. Je pouvais goûter aux tourbillons aériens, aller caresser les nuages et leurs visages, faire une course illusoire en compagnie des serviteurs d'Eole, et tout cela me rappelait tant mes origines... La véritable nature de mon être pouvait enfin s'exprimer de la plus belle manière, sans entraves, sans contraintes, sans interdits. Je sentais, pour la première fois depuis la Chute, mon essence se lier au cosmos. À présent tout devenait clair, mais il me restait tant de choses à découvrir... "

SAPIENCE

Initiation : Air (Assez initié)

Aspect : Zoomorphe aigle

Voie Occulte : Compagnon Cénobite

Ramures :

Serres préhensiles (Eau) : Assez Occultées. Le Zoomorphe possède des serres qui ont les mêmes facultés que des mains humaines.

Vision supérieure (Air) : Peu Occultée. Le Zoomorphe est capable de voir jusque dans les plus infimes détails des lieux qui sont autour de lui. Il dispose pour ce faire d'un bonus de -4 à tous ses tests de perception.

Plumage forestier (Terre) : Peu Occulté. Elle confère un bonus de +4 pour tous les tests de Discrétion, de camouflage et de dissimulation en milieu forestier. Par extension, il est Difficile pour tout individu effectuant une recherche de repérer le Zoomorphe si ce dernier est passif.

Serres Redoutables (Feu) : Occultées. Les Serres du Zoomorphe sont Peu Meurtrières. Dégâts de base +2.

Sillage Lunaire (Lune) : Occulté. Le Zoomorphe se déplace sans laisser de traces. Tous les tests destinés à trouver une quelconque piste menant à lui sont majorés de 2 points.

• D'autres Ramures

Note : les valeurs relatives aux Ramures ne sont pas exprimées dans les exemples qui suivent. C'est la raison pour laquelle elles sont notées d'un X en termes de

modificateurs. Le tableau d'application des Ramures permet de connaître ce chiffre en fonction de la valeur d'Occulté de la Ramure.

Des exemples pour les Felis...

Sens du prédateur : le Zoomorphe gagne un bonus de X points pour tout test impliquant de suivre une piste ou un individu. L'animal ne perd que rarement sa proie, en somme.

Mouvements vifs : réduction de X points à la difficulté de tout test d'Esquive, de Mêlée ou d'Arts martiaux.

Chute de plume : la difficulté du test d'Athlétisme, requis pour diviser des dégâts par deux lors d'une chute, est diminuée de X points.

Sens de l'équilibre : le Zoomorphe se déplace avec plus d'aisance sur les surfaces glissantes, étroites, etc. Cela entraîne une réduction de la difficulté de X points.

Des exemples pour les Ursus...

Ossature supérieure : le Zoomorphe gagne un modificateur de circonstances " +X " pour tous ses tests d'Endurant.

Force supérieure : le Zoomorphe gagne un modificateur de circonstances " +X " pour tous ses tests de Fort. A partir de +3, il gagne un niveau de Fort supplémentaire et inflige un niveau de dégâts de plus.

Sens forestier : le Zoomorphe se déplace et vit en forêt avec une aisance remarquable. Tous les tests impliquant une Compétence en relation avec le milieu forestier bénéficient d'une réduction de X points à leur difficulté.

Des exemples pour les Simius...

Contorsion : le squelette du Zoomorphe lui permet des prouesses corporelles remarquables. En termes clairs, il est capable de se déplacer au travers d'interstices particulièrement étroits. Toute entrave, tentative de capture ou encore d'immobilisation de la part d'un adversaire - ou d'un objet - subit une augmentation de sa difficulté de " +X ".

Sens des grands espaces : le Zoomorphe se déplace et vit en plaine avec une aisance remarquable. Tous les tests impliquant une Compétence en relation avec ce milieu bénéficient d'une réduction de X points à leur difficulté.

► Proches et richesses

Pour un Zoomorphe, la Caractéristique Sociable n'existe pas. Il dispose plutôt d'un Territoire Pas à Très Étendu. Plus la valeur est élevée, plus le Zoomorphe est susceptible de posséder des connaissances à l'intérieur de ladite zone. En cela, les mêmes restrictions géographiques existent entre un simulacre humain et animal. Il est clair qu'un Zoomorphe dispose de Contacts et d'Alliés dans le monde profane, encore que les termes ne soient pas bien choisis. On parle respectivement de Troupes et de Compagnons.

Une Troupe ne représente pas forcément un seul individu, mais peut valoir pour 5 ou 6 animaux d'une espèce donnée. Ils sont serviables, mais n'agiront pas contre leur vie. Le

personnage peut s'en servir pour effectuer des tâches simples.

Les Compagnons, par contre, sont des PNJ uniques. Ils suivent le personnage à sa demande, risqueront leur vie pour l'aider, voire le sauver.

Un haut niveau de Territoire peut apporter un Contact ou un Allié humain au Zoomorphe, bien que ce soit rare - un vétérinaire, un employé d'un centre de la SPA...

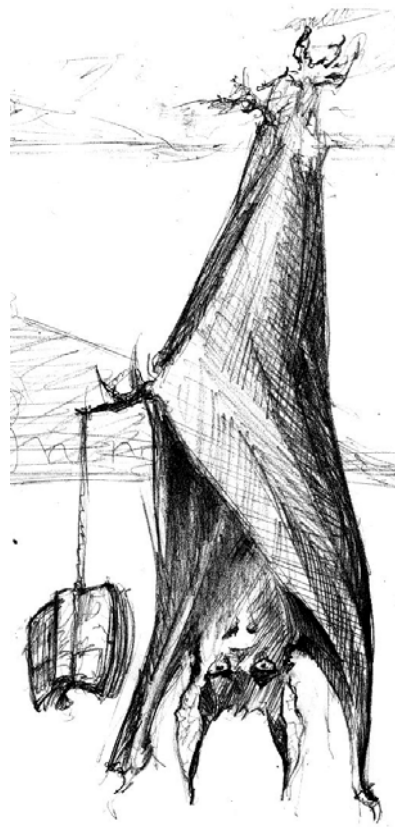
Un Zoomorphe est soumis aux mêmes règles pour maintenir son Territoire qu'un humain pour son niveau social. Après un certain temps de disparition, les animaux concernés se retirent de leur plein gré, ceci étant dû à l'errance, ou ne considèrent plus le Zoomorphe. Aucun facteur financier ne rentre en ligne de compte. Tout est lié aux visites du Zoomorphe auprès de ses Troupes ou de ses Compagnons.

A la création, un Zoomorphe possède un Territoire Peu Étendu.

Les Zoomorphes n'ont pas de niveau de Fortuné. La valeur de richesse n'est pas applicable.

► Les Sciences occultes

La condition du Zoomorphe lui impose certaines contraintes vis-à-vis des Sciences occultes. Les recommandations qui suivent ne concernent que les Adoptés de l'Arcane de la Lune.



• La Magie

Le Cetal permet aux Zoomorphes de pratiquer la Magie sans aucune restriction. Bien que la pratique de cette dernière ne soit pas parlée parmi leurs Frères Nephilim, les Zoomorphes utilisent un langage guttural audible par tous pour réaliser



LE MONDE ANIMAL

LE TERRITOIRE

C'est au Meneur de jeu de déterminer comment un Zoomorphe peut augmenter son Territoire. Voici quelques exemples :

- Le Zoomorphe est reconnu comme le plus digne représentant de son espèce. Les animaux cèdent du terrain à leur souverain.
- Le Zoomorphe met à bas les agissements du Temple qui capturait des animaux pour en faire des expériences de laboratoire. Sa réputation augmente.
- Le Zoomorphe sauve des caniches nains de la transformation en viande pour restaurants chinois.
- Une entreprise de déboisement est arrêtée *in extremis* par le Zoomorphe.

Bien sûr, il n'est pas question de transformer vos scénarios en longues séances de jeu où l'on sauve des animaux...

ETENDUE D'UN TERRITOIRE

Pas Étendu : un quartier en ville, un petit village de 200 habitants, 10 hectares en milieu naturel.

Troupe : 1 *Compagnons* : 0 *Temps de disparition* : 1 an.

Peu Étendu : un grand quartier, un village de 500 à 800 habitants, 100 hectares en milieu naturel.

Troupe : 2 *Compagnons* : 1 *Temps de disparition* : 6 mois.

Assez Étendu : plusieurs quartiers au sein d'une même ville ou dans des villes différentes, une petite ville de plus de 1000 habitants voire plusieurs villages, 1000 hectares en milieu naturel qui peuvent être plusieurs zones différentes.

Troupe : 3 *Compagnons* : 2 *Temps de disparition* : 3 mois.

Contacts : 1 humain.

Étendu : un arrondissement, une ville de 10000 à 50000 habitants voire plusieurs petites villes, 10000 hectares en milieu naturel qui peuvent être plusieurs zones différentes.

Troupe : 4 *Compagnons* : 3 *Temps de disparition* : 1 mois.

Contacts : 2 humains.

Très Étendu : une grande ville de plus de 100000 habitants, plusieurs villes de taille modérée, un département entier.

Troupe : 5 *Compagnons* : 4 *Temps de disparition* : 15 jours.

Contacts : 3 humains. *Allié* : 1 humain.

leurs Sorts. Ils peuvent ainsi user d'Habitus et réaliser des chaînes analogiques. Cette Science occulte est la plus pratique de toutes pour eux.

• La Kabbale

Grâce au Coelbren, les Zoomorphes ont appris à substituer aux traditionnels pentacles des symboles archaïques. Ils sont très proches graphiquement des représentations profanes des alphabets oghamiques. L'ordonnement de ces glyphes rudimentaires permet d'ouvrir les portes des Mondes de Kabbale et d'appeler ainsi les créatures qui y séjournent. La durée de ces invocations est similaire à celles qui sont effectuées par des Nephilim. Les contrats se déroulent de la même manière et les règles des Auspices sont identiques.

• L'Alchimie

Devant son côté peu pratique, nombre de Zoomorphes préfèrent laisser l'Alchimie de côté. Il n'y a guère que la caste des *Simius* qui peuvent lancer des Formules. Leurs mains préhensiles permettent en effet la manipulation des Athanors et autres fours alchimiques. Peu d'aigles ou de chats se promènent avec leurs doses alchimiques sur eux ; peu en ont les moyens physiques en vérité.

• Des autres Voies occultes

Rien n'empêche un Zoomorphe d'avoir été et d'être toujours un Prime, un Dracomaque ou encore un Basaltique. La seule chose qui est importante est de souligner le caractère pratique de telle ou telle Voie. En accord avec le Meneur de jeu, vous devrez déterminer les facultés qui peuvent être utilisées par le Zoomorphe et celles qui ne le peuvent pas du fait de ses limites physiques.

DEVENIR
ZOOMORPHE EN COURS DE JEU

Face à un Effet-Jésus, un Nephilim, qui ne dispose que de simulacres animaux dans son entourage immédiat, peut tout de même faire le choix de s'incarner pour échapper à la Narcose.

En termes de règles, les 5 aspects du Métamorphe se tronquent naturellement au rythme d'un par jour et se changent en autant de Ramures. Toutes gagnent un niveau d'Occulté pendant l'opération ceci pour montrer que la condition de l'Immortel n'est pas encore préparée à son nouvel état de Zoomorphe.

Exemple : *Phaëris, Phénix de son état, possède des yeux rouges Occultés, des ongles noirs Peu Occultés, une peau rouge Assez Occultée, une odeur de soufre Assez Occultée et une voix grondante Peu Occultée. Lors de la substitution, chacune des Ramures possèdera un niveau immédiatement supérieur à chacune des métamorphoses. Ainsi il dispose au final de deux Ramures Assez Occultées, deux ramures Occultées et d'une Très Occultée.*

Il ne reste plus qu'à déterminer les Ramures et leurs applications respectives. À savoir qu'elles se manifestent chronologiquement : le lundi, la Ramure de la Lune, le mardi, la Ramure du Feu, etc.

LA PROGRESSION GÉNÉRALE VERS L'AGARTHA

Un Zoomorphe progresse de la même manière qu'un Nephilim pour ce qui est des Sciences occultes et des Compétences.

Les Ramures progressent de la même manière que les Métamorphoses. Un Zoomorphe doit se trouver en accord avec son Élément de manière physique, psychologique ou analogique (Voir les exemples du *Livre du Meneur de jeu de Nephilim : Révélation*, p. 14).

Cette progression est toutefois soumise à certaines conditions. Le niveau de Khaïba de l'Immortel détermine le niveau maximum de développement des Ramures.

Lorsqu'un Zoomorphe passe sous l'emprise du Dragon, la répartition est inversée. Plus le niveau de Khaïba est élevé, plus le niveau maximum des Ramures est élevé.

RÉPARTITION DES RAMURES

Le Zoomorphe est :	La répartition des Ramures est :
Pas Enkhaïbaté	Très / Très / " ... " / " ... " / Assez.
Peu Enkhaïbaté	Très / " ... " / " ... " / Assez / Assez.
Assez Enkhaïbaté	" ... " / " ... " / Assez / Assez / Peu.
Enkhaïbaté	" ... " / Assez / Assez / Peu / Peu.
Très Enkhaïbaté	" ... " / Assez / Peu / Peu / Pas

RÉPARTITION DES RAMURES POUR UN ESCLAVE DU DRAGON

Le Zoomorphe est :	La répartition des Ramures est :
Pas Enkhaïbaté	" ... " / Assez / Peu / Peu / Pas
Peu Enkhaïbaté	" ... " / Assez / Assez / Peu / Peu.
Assez Enkhaïbaté	" ... " / " ... " / Assez / Assez / Peu.
Enkhaïbaté	Très / " ... " / " ... " / Assez / Assez.
Très Enkhaïbaté	Très / Très / " ... " / " ... " / Assez.

ÊTRE OU NE PAS ÊTRE UN ADOPTÉ...

Un Zoomorphe ne gagne les dons du Coelbren et du Cetal que lorsqu'il est Adopté. La pratique des Sciences occultes est donc pour les Orphelins soumise à certaines restrictions.

Les Invocations de Kabbale subissent un malus de deux niveaux de Difficulté supplémentaires, ceci pour représenter la complexité inhérente à tracer un pentacle traditionnel fiable avec des membres peu préhensiles. Les Habitus ne subissent pas de malus, il n'y a pas besoin de gestes ni de phrases rituelles pour les lancer habituellement. Les Formules ne peuvent être lancées que si le simulacre animal dispose de mains préhensiles pour fabriquer, saisir ses doses et les lancer. Dans toute autre optique, l'Alchimie est impossible de manière pratique.

RUMEURS SUR LE DEVENIR DES ZOOMORPHES

Un Zoomorphe qui devient Agarthien n'est pas soumis aux mêmes lois que ses Frères possédant un simulacre humain.

Il existe un monde magique, un Akasha, reflet du temps des Arthuriades - le Sidh. Il est le refuge de tous les Zoomorphes qui sont devenus Agarthiens. On nomme ces derniers les " Avatars ". Ils sont capables de se déplacer en dehors de leur retraite. Lorsqu'ils quittent le Sidh, ils prennent forme humaine, ce qui leur permet de pouvoir évoluer dans la société des profanes. Cette faculté se nomme le Feth Fiada ou Don d'invisibilité.

On compte à ce jour une trentaine d'Avatars résidant dans le Sidh. On raconte que se trouvent parmi eux Keridwen la Licorne, Princesse de l'Arcane ; Cerbère...le Cerbère (!) gardien des portes du Sidh ; Jania, Phénix, maîtresse de la Tour d'Adamante - connue dans le monde profane à travers une B.D. regroupant foule de super-héros - et Suidhel Draco, de la racine Sidh, un Shen qui a adopté la condition de Zoomorphe, gardien Dragon des Ecorces du savoir de Ka-Ïa.

Textes : Frédéric Ralière
Illustration : Nicolas Fouqué

La Quête des Simulacres imparfaits

MJ ONLY



" Suivez-moi, marchez dans les pas de la Déesse : elle vous guidera vers l'Agartha. Ensemble, nous deviendrons l'Arche de Noé qui sauvera nos Frères Zoomorphes du Déluge de violence qui les submerge. "

Keridwen, Princesse de la Lune.

" Regardez le Monde en face et posez vous cette question : êtes vous au plus haut de la chaîne alimentaire ? Si ce n'est pas le cas, que croyez vous faire dans mon Antre ? "

Béhémoth, fondateur du Serpentaire

INTRODUCTION

Les Arcanes Majeurs constituent en théorie vingt-deux chemins devant mener les Nephilim à l'Agartha. Pourtant, les quêtes proposées dans le Livre du meneur de jeu sont d'une tout autre nature. Akhenaton se serait-il égaré dans ses rêves prophétiques ?

En fait, le Pharaon hérétique n'a fait que défricher le chemin. Lors de ses vingt-deux rêves, il a eu l'intuition de quêtes qu'il n'a pas vraiment comprises, quelques visions éparées qu'il a essayé de retranscrire dans le dessin des Lames. Il les a ensuite confiées aux Nephilim qui lui semblaient les plus à même d'appréhender ces énigmes.

Aujourd'hui, rares sont les Princes à avoir atteint l'Agartha en

suivant le chemin prôné par leur Arcane. Certains s'en sont même détournés.

La Princesse de la Lune a terminé sa quête durant les Arthuriades, par accident. Elle tente depuis de réorganiser dans l'ombre son Arcane, pour qu'il soit à l'image du chemin à parcourir. Malheureusement, des inerties politiques internes s'opposent à son projet.

LA QUÊTE DES SIMULACRES IMPARFAITS

Cette quête est réservée aux Nephilim et aux Selenim. Ces derniers ne peuvent suivre que la voie du Dévoreur (cf. *La quête* ci-après).

HISTOIRE INVISIBLE

► L'Involution Angélique

Les racines de l'Arcane de la Lune plongent au cœur d'Atlantys. Là, des Kaïm s'associèrent sous le nom de Custodiens pour clamer l'existence d'une conscience magique planétaire. Baptisée Ka-Īa, ils la révéraient comme la Terre-Mère, la Nature vivante. Selon eux, toutes les créatures magiques étaient nées de son sein.

Un schisme ne tarda pas à créer deux groupes. Le premier voyait en elle un pouvoir harmonieux. Pour le second, la Nature n'était que force brute et instinctive à laquelle il fallait se soumettre. Ces derniers, ivres de puissance, fusionnèrent et devinrent les DraKaon : des monstruosités de Ka. Le premier d'entre eux, Béhémoth, fut appelé le Dévoreur par les Custodiens. Il ne fallut pas moins que l'alliance de vingt ArKaNa pour les défaire. Quelques-uns survécurent ; ils se terrent encore aujourd'hui, cachés dans les replis des Champs magiques.

► L'Eden

Quand le Sentier d'Or fut lancé, les Custodiens s'élevèrent contre cette manipulation outrancière de la Nature. Pour protester contre cet acte immoral, l'ArKaNa s'exila. La branche qui s'établit en Mésopotamie fonda l'Eden, un jardin où toutes les espèces – magiques ou non – pouvaient coexister.

Les humains nés dans l'Eden ne subirent pas les expériences d'éveil imposées à leurs semblables sur Atlantys. Leur faible Ka-Soleil en fit des révélateurs pour les Custodiens qui furent forcés de les incarner au moment de la destruction du jardin par les Glaives prométhéens. L'incarnation n'apaisa pas complètement la douleur sourde due à l'Orichalque. Les autres Custodiens, incarnés dans des animaux, ressentirent la même chose.

Comprenant que la faiblesse magique de leurs hôtes était leur seule chance de ne pas se couper définitivement de la Terre-Mère, ils ne s'incarnèrent plus que dans des animaux. La lignée édénique humaine fut extrêmement réduite, seule une

des enfants – protégée par des Mystes – ne fut pas possédée par un Déchu.

► La Première Apogée du Temple

Akhénaton confia la Lame de la Lune à Bast, une Zoomorphe héritière de la Sapience du jardin d'Eden. La première Princesse de la Lune défricha en grande partie la quête d'Agartha du nouvel Arcane, à la grande satisfaction du Pharaon. Elle brûla même les étapes, prenant très tôt conscience de la nécessité d'un Mariage mystique avec un autre être-Ka (cf. *Les Maîtres* ci-après). Malheureusement, la révolte de Tubalcaan précipita ses choix. Faisant des Templiers sa Némésis, Bast résolut de se transformer en arme vivante contre le Grand Maître. Elle fusionna avec l'Imago de Mu - le chien de Sirius -, incarnation symbolique du Dévoreur. Mais juste après sa victoire sur le Temple, elle fut complètement dissoute au cœur de la créature de Lune Noire.

Le règne de Diane, son successeur, fut très marqué par cette image de l'échec du Mariage, et la quête n'avancera pas. La réconciliation avec les suivants du Dévoreur devrait attendre.

► Les Arthuriades

Keridwen réussit, plus d'un millénaire plus tard, à s'imposer comme Princesse pour sortir l'Arcane de l'impasse. Elle se voulait à l'image de Ka-Īa. Tous les Adoptés durent à leur tour se faire semblables à son image. En tant que Princesse, elle se fit appeler Déesse et entretint à dessein la confusion entre elle et la Terre-Mère.

Sous les traits de son Avatar, l'Unicorne, elle guida d'intrépides Nephilim à la découverte d'une Marche de Zakaï. La révélation du Monde de la pureté se répandit telle la Bonne Nouvelle dans la communauté occulte. L'Unicorne l'emprunta, comme d'autres, pour accéder au Monde de Kabbale, qu'elle parcourra inlassablement.

La ressemblance symbolique de Keridwen avec Ka-Īa troubla profondément l'Empereur de Zakaï. Il était à ses côtés quand Orichalka frappa. Forcé de rejoindre son Monde pour ne pas être frappé par la météorite, il l'abandonna pour ainsi dire à

LES ENFANTS DE L'EDEN

La jeune fille sauvée par les Mystes fut adoptée par un initié et élevée dans une Chapelle du Zénith. Elle trouva, en la figure d'Isis, la Mère tutélaire que révéraient les gardiens du jardin, et l'y assimila. Elle eut de nombreux enfants et petits-enfants, dont certains échappèrent au baptême de l'Épée.

Ces profanes disposent de l'*Intuition*, la capacité humaine à vivre en harmonie avec la nature. Les occidentaux l'ont perdu après le règne du Roi Arthur. L'*Intuition* est un sixième sens qui met l'homme en contact avec les reliques de la conscience de Ka-Īa. Ils préférèrent vivre à l'écart de la civilisation, en ermites. Ils communiquent avec les animaux. Sous leurs paumes, la terre retrouve sa fertilité. Quelques centaines d'individus seulement disposent encore aujourd'hui de ce don.

Les rares quêteurs à connaître leur existence croient savoir que Lixian, un des rares Adoptés disposant d'un " Zoomorphe humain ", s'est incarné dans l'un d'eux. Ce choix lui permet de suivre la quête de la Lune en toute liberté, ce qui expliquerait pourquoi la Princesse l'a accepté en leurs rangs. Mais la nature de Lixian est sans doute davantage à chercher parmi ses origines...

son sort. Se sentant coupable de l'avoir trahi, et ému par le dévouement de l'Unicorne, il résolut de partager la douleur de sa " mère ". Quand un Templier s'infiltra dans le château de Karbonek, la lance en Orichalque de Longinus dissimulée dans son équipement, il fit en sorte que personne ne puisse l'arrêter. Le Coup Dououreux l'atteint de plein fouet. Les Terres Gastes se répandirent sur Zakai. En acceptant les cinq plaies, le Roi Blessé établit la quête du Graal comme moyen de sauver conjointement son Monde et Ka-Īa.

La mort de l'Unicorne sur une Terre draconique, sous les coups de Mordred armé d'une lame de Lune Noire, fut l'accident qui lui permit d'atteindre l'Agartha. Le Dragon, lové dans les Champs magiques de Grande-Bretagne, recueillit son dernier souffle et lui permit de continuer de vivre en lui. Ils réalisèrent le Mariage avec succès.

► La Révélation

Gouvernant dans l'ombre depuis des siècles, la Princesse essaie de transformer son Arcane de façon à ce qu'elle accepte son mariage avec un DraKaon. Déjà, l'incarnation dans des animaux mâles – normalement associés au Dévoreur – a été acceptée lors de la dernière Harde. La présence de Selenim Zoomorphes dans l'Arcane est un nouveau pas vers l'autre voie.

LA QUÊTE

L'incarnation dans un Simulacre place le Ka-Soleil de l'humain entre le Pentacle du Déchu et les Champs souillés. Bien protégé dans ce cocon de lumière de la présence rémanente de l'Orichalque, le Nephilim se coupe simultanément du monde. Sans ce contact épidermique avec l'Athanor Céleste, deux vérités se dérobent à son entendement.

La première est que les Champs magiques sont animés d'un souffle d'une élégante légèreté, plus fin que celui d'un enfant profondément endormi. Ce souffle est la manifestation d'une entité de Ka englobant la Terre : Ka-Īa.

La seconde vérité est que le Graal Primordial est brisé, et avec lui ses facultés de création. Il n'est plus la matrice des esprits. Plus aucune naissance de Nephilim n'a lieu. Et si le monde est bien une créature vivante, il a été sévèrement blessé par le bolide de Saturne qui le percuta il y a 10 000 ans. Le Ka-Soleil fait un très bon analgésique, mais au-delà du Noyau du Simulacre il n'y a que souffrance pour les créatures composées de Ka-éléments. Les effets-Dragon la ressentent en permanence. Privé de la paix des sens, ils ne sont que sauvagerie et crainte.

Celui qui emprunte la quête agarthienne de la Lune fait le

vœu de ressentir le monde au plus près, en choisissant des Simulacres faibles, imparfaits, au Ka-Soleil de plus en plus ténu, jusqu'à en être libéré. Le quêteur redevient une créature magique en harmonie avec l'écrin qu'il habite. Nu, il s'élance sans crainte dans sa nouvelle vie, comme à sa naissance.

Depuis le schisme des Custodiens, deux voies se sont dessinées au sein de la quête. Le choix de la voie empruntée doit être fait au départ. Il n'est pas possible d'en changer sans recommencer la quête.

ET LES SELENIM ?

Privés de Ka-éléments, les Selenim sont incapables de ressentir le souffle de Ka-Īa directement. La voie de l'adoration de la Déesse leur est fermée.

De même, immunisés à l'Orichalque et au Khaïba, ils ne peuvent suivre une voie classique du Dévoreur. Ils suivent une voie parallèle, liée au caractère entropique de leur Noyau. Du fait de l'étiollement de leur réserve, ils connaissent une faim inextinguible. Comme des loups en période de famine, ils n'ont de cesse de dévorer le Ka-Soleil pour rester en vie. Cette situation de bête les rapproche de la problématique du Dévoreur, surtout dans les niveaux avancés de la quête.

Les Zoomorphes suivant cette quête, devenus Dorsaides, retombent Apprenti dans la quête, sur la voie du Dévoreur, même s'ils étaient plus avancés sur la voie de la Déesse.

La première voie est celle du Dévoreur. Elle est prédation et sauvagerie. La blessure qu'a laissée l'Orichalque dans les Pentacles est toujours à vif. L'adepte du Dévoreur désire la ressentir dans toute son essence, ne pas la fuir comme les autres Nephilim. Le Ka-Soleil des animaux est tout juste assez puissant pour lui permettre de s'incarner et de se protéger ; il lui laisse établir un lien au monde et à sa blessure. Il se pénètre de la douleur, ce qui le rend souvent Khaïba. C'est pour lui quelque chose de souhaitable, une marque de son engagement.

La seconde voie est celle de la Déesse. Elle est pureté et structure. Le quêteur n'ignore pas la blessure, mais insiste sur l'harmonie originelle, sur les pouvoirs guérisseurs de son entreprise. Il ne doit pas montrer le mauvais exemple. Il accepte en lui le Khaïba en quantité raisonnée, pour mieux le soigner, et soigner la Terre du même coup.

► Les Profanes

La première étape de la quête, commune aux deux voies, consiste à trouver le Zoomorphe qui convienne parfaitement à l'Immortel. Il faut le choisir avec soin, car celui-ci sera sa figure totémique, celui qui finira à force d'affinage par être son Avatar (le chien pour Cerbère, un rapace pour le Phénix, un cheval pour l'Unicorne, etc.). Ceci demande souvent plusieurs incarnations, avant que le Nephilim ne trouve l'identité animale qui lui convienne. Une fois qu'un Zoomorphe a été élu, tous les simulacres de l'Immortel doivent être de ce type, sinon il perd le bénéfice du niveau Apprenti. Un Dorsaide, quant à lui, doit avoir un projet précis d'Imago et le réaliser.

LA VOIE DE LA DÉESSE

Les suivants de la Déesse deviennent Apprentis quand ils sont à l'image de la Déesse. En d'autres termes, leur Pentacle doit être harmonieux (présence des cinq Éléments, pas de draconisation) et compter au moins une puce de Khaïba, qui représente la blessure de la Terre.

LA VOIE DU DÉVOREUR

Les suivants du Dévoreur soumettent leur simulacre aux pires extrémités. Ils accèdent au rang d'Apprenti quand ils tuent délibérément leur hôte, uniquement avec le dessein de ressentir la douleur qui s'en suit.

Les Dorsaides, quant à eux, ne peuvent se permettre de perdre leur simulacre. Ils doivent délibérément subir une Entropie. Puce après puce, ils sentent leur Réserve s'étioler, et la faim – le manque – monter en eux. Une fois que leur Noyau a été atteint, ils ont embrassé pleinement la douleur de leur condition. L'ayant regardé en face sans faillir, ils accèdent au rang d'Apprenti.

► Les Apprentis

LA VOIE DE LA DÉESSE

Gain : le faible Ka-Soleil du simulacre animal a été domestiqué. Le Nephilim ne risque plus de passer en Ombre, tant qu'il ne change pas de Zoomorphe.

Les Zoomorphes dépendent uniquement de l'animal incarné, et non du Ka dominant du Nephilim. C'est un premier pas vers la fusion avec la Nature, en abandonnant sa spécificité propre. Les créatures de Kabbale sont des images vivantes de cet idéal : des créatures magiques, très diverses, en intégration parfaite avec leur Monde. L'Apprenti aime les côtoyer pour en savoir davantage sur elles. Il identifie son rapport à la Déesse au rapport qu'entretient la créature avec l'Empereur de son Monde d'origine.



Un quêteur passe Compagnon s'il vit durant une longue période en étant désincarné (que cela soit dans un Monde de Kabbale, ou lors d'une Narcose où il aurait atteint le niveau " ... " Narcosé). Son Khaïba ne doit, par ailleurs, pas dépasser Pas Enkhaïbaté, 10 puces.

LA VOIE DU DÉVOREUR

Gain (Nephilim) : l'Apprenti passe en Ombre à volonté, pour profiter de la sauvagerie de sa Sœur de Sang. On le désigne alors comme Enragé. Pendant l'Ombre, il ne subit aucun malus dû à ses blessures. Sa durée est celle d'une Ombre normale. Ceci ne prémunit en rien contre les Ombres involontaires.

Gain (Selenim) : un Dorsaide dispose du même avantage, juste après s'être assouvi. Elle dure une minute par niveau d'Initié.

Les quêteurs de la voie du Dévoreur sont révoltés par l'attitude servile des créatures de Kabbale. Ils en ont fait l'anti-thèse de leur Sapience. Résolus à briser leurs chaînes, ils refusent toute affiliation à un groupe, à moins d'en être le chef suprême. Ces individualistes refusent toute contrainte, ce qui se manifeste en particulier par le rejet de tout Serment-Ka. Ils s'assurent seuls des conditions de leur survie, ce qui en fait de redoutables adversaires.

Un quêteur passe Compagnon quand il " tue son père ", que ce soit son mentor, ou son supérieur, réel ou symbolique. Il doit s'agir d'un Immortel. La mort de son Simulacre ne suffit pas : il doit être dissipé. Par ailleurs, le Pentacle du quêteur doit être au moins Assez Enkhaïbaté. Aucun Stellaire ne peut y figurer.

Un Dorsaide doit de même abandonner toute Adoption. Son " père " est celui qui a fait de lui un Selenim. S'il n'est plus, une autre figure autoritaire, patente ou fantasmée, peut être choisie.

► Les Compagnons

LA VOIE DE LA DÉESSE

Gain : la désincarnation ne s'accompagne plus du même traumatisme. Lorsqu'elle a lieu, le Nephilim ne perd plus de puce de Ka. Il perd néanmoins une puce lors de la réincarnation. Ceci ne confère aucune résistance particulière à l'Orichalque.

Le quêteur a passé une étape dans sa quête d'immatérialité. Il doit maintenant devenir une légende vivante. Anciennement, cela se faisait grâce aux bardes qui suivaient les héros et comptaient leurs exploits. Les histoires d'animaux magiques étaient prisées. Aujourd'hui il faudrait inspirer romanciers ou cinéastes pour marquer les esprits.

Le Compagnon devient Maître quand une Chimère prend la forme parfaite de son Zoomorphe. On l'appelle l'Avatar.





LE FETH FIADA, OU DON D'INVISIBILITÉ

Domaine : Communiquer.

Niveau : Compagnon.

Élément : Lune.

Analogie : illusion + théâtre > acteur > humain.

Difficulté : Assez Difficile, - 2, - 3.

Phrase : " Le Mage communique l'illusion qu'il est humain "

Un Zoomorphe faisant usage de ce Sort passe pour un humain aux yeux des cibles affectées. Personne ne s'étonne quand il parle. On ne l'empêche pas d'entrer dans les bâtiments habituellement interdits aux animaux.

LA VOIE DU DÉVOREUR

Gain (Nephilim) : lors d'une désincarnation, un Zoomorphe peut " sortir ses griffes " pour s'attaquer à un Simulacre déjà occupé. S'il bat la somme du Ka-Soleil du simulacre additionné au Ka dominant du Nephilim lors d'un Affrontement, il prend sa place et l'hôte subit une désincarnation. Ceci est inefficace contre un Selenim.

Gain (Selenim) : l'Imago d'un Dorsaïde développe un nouvel Aspect, qui prend la forme d'une arme naturelle. Elle provoque des blessures magiques, neutres vis-à-vis de tous

les Éléments, *même la Lune Noire* (il peut donc s'attaquer à d'autres Selenim). C'est une source de dommages (Initié) Meurtrière, 4 point de dégâts.

Isolés et craints, les Maîtres sont les prédateurs du monde occulte contemporain. L'acte de donner la mort est à chaque fois une nouvelle épreuve initiatique, qui fait progresser leur connaissance d'eux-mêmes et du monde. Au faîte de la chaîne alimentaire, ils rivalisent avec les effets-Dragon en termes de bestialité et voracité. Ils prennent exemple sur eux, qui ne connurent jamais la protection du Ka-Soleil et qui vivent leur nature sans chaînes psychologiques d'aucune sorte.

Le Compagnon Dévoreur devient Maître quand il arrive à se placer exactement sur le lieu de naissance d'un effet-Dragon Très Puissant, au moment même de son apparition. Après une brève fusion, les deux entités se séparent. S'il survit au combat qui s'ensuit, le Compagnon conserve comme une impression " en creux " du Ka de l'effet-Dragon sur son Pentacle.

► Les Maîtres

LA VOIE DE LA DÉESSE

Gain : le quêteur devient une créature pure, dont la cohérence est assurée par les rêves des humains. En tant que telle, elle guérit naturellement de son Khaïba, à raison d'une puce par mois astrologique. Lorsque la dernière puce de Khaïba disparaît, le Zoomorphe atteint sa forme la plus aboutie et prend

l'apparence de l'Avatar. Il dispose d'une caractéristique physique unique – comme un plumage de flammes, une corne, de multiples têtes, etc. – qui lui confère un pouvoir digne de sa légende. Le Phœnix se consume pour régénérer ses blessures, la corne de l'Unicorne soigne toute maladie et personne ne peut tromper la vigilance des trois têtes de Cerbère. L'Avatar ayant pris sa place dans la mémoire des hommes, aucun autre Zoomorphe ne peut lui ressembler car ses efforts ne feraient qu'alimenter la légende de son prédécesseur.

Pour beaucoup, l'Avatar est un Agarthien. Il n'en est rien, mais comme beaucoup de Maîtres dans d'autres quêtes, le dernier pas est souvent le plus difficile. D'autant plus que le chemin recèle encore des impasses. Aux portes de l'Agartha, le quêteur perfectionne son identification avec la Déesse. Dans la légende, Gaïa s'accouple avec Ouranos pour engendrer une faune légendaire. À son tour, le Maître est capable de procréer : il lui suffit de trouver le compagnon idéal. Le choix de ce compagnon déterminera son accès à l'Agartha. S'il choisit de se reproduire avec un Suzerain de Kabbale (qui doit être un Allié 5), celui-ci l'accueillera en son Monde et l'élèvera à son rang en tant que roi ou reine consort. Leurs enfants, nombreux, seront ses premiers vassaux, qui pourront être invoqués par des Kabbalistes. Pourtant, malgré cette ascension, le quêteur n'atteint pas l'Agartha.

LA VOIE DU DÉVOREUR

Gain (Nephilim) : le Ka-Soleil n'est plus nécessaire pour maintenir l'incarnation du Maître. S'il le souhaite, il peut s'incarner dans un effet-Dragon. Il le contrôle de l'intérieur, le dominant par la force. Grâce à cet hôte, il peut se déplacer, ne pas voir son Pentacle érodé par les Champs souillés et échapper à la Narcose. Il doit le nourrir régulièrement en Ka. En s'attaquant au Ka-Soleil, l'effet-Dragon intègre de nouvelles Compétences, qui sont marquées comme des Compétences de Simulacre pour le Nephilim.

Gain (Selenim) : le Ka-Soleil du Simulacre du Dorsaïde disparaît. Sa Réserve s'insinue dans toutes ses veines et ses nerfs. Il subit une Entropie doublée, l'obligeant à s'assouvir deux fois plus que la normale. En contrepartie, il apprend à



LE SCEAU DU CETAL

Le sceau est une créature de Kabbale engendrée par un Maître de la voie de la Déesse – un Custodien des premières heures – devenu Suzerain. Il contacta Keridwen bien avant les Arthuriades pour faire un cadeau à son Arcane. Il lui souffla aussi son histoire : la fusion avec la Déesse n'est pas l'Agartha qui attend la Princesse, mais une voie sans issue. Tout en intensifiant son intérêt pour la Kabbale – pour rencontrer d'autres Maîtres – Keridwen envisagea une autre solution...

Des rumeurs insistantes prétendent que le Suzerain en question est Sabathiel, l'Apothicaire du Palais des Délices. Son pouvoir de guérison du Khaïba est certainement un indice décisif. Le fait que les Serviteurs du Palais des Délices soient capables de transformer leur Invocateur en animal en est un autre. Fort de ces constatations certains Quêteurs appellent le Cetel " le Messager du Palais des Délices ".

planter ses " crocs d'Assouvissement " dans le Noyau d'autres Maudits. La Difficulté de l'Assouvissement – et donc son niveau de Satisfaisant – est égale au niveau d'Initié de sa proie.

Rien ne semble apaiser la faim des quêteurs à ce stade. Que l'Entropie les frappe plus durement, ou qu'ils satisfassent les

TERRA NATURAE, LE MONDE VIVANT

Une Fraternité composée majoritairement de Zoomorphes, baptisée les Hérauts du sixième Monde, a développé une théorie qui n'est guère prise au sérieux parmi les dirigeants de l'Arcane. Leur prosélytisme, digne des quatre évangélistes, leur a inspiré leur Zoomorphes : un lion ailé, un taureau et un aigle. Le quatrième est un Ange et figure l'homme ailé.

D'après eux, un Monde de Kabbale entourait la Terre avant la Chute. Orichalka en a fait un champ de ruine en même temps qu'elle l'a figé dans la matière. Fragmentées en territoires indépendants et minuscules, les Sefiroth de ce Monde ne seraient accessibles que dans des zones où souffle encore durablement la magie des éléments : les Omphalos. Se placer dans un Omphalos ne suffirait pas, encore faut-il qu'un vecteur existe entre le monde profane et les vibrations du monde d'existence propre à la Sefirah. Cet intermédiaire est le Souffle d'un DraKaon. Les Terres draconiques seraient donc le seul endroit sur l'Athanor céleste où on pourrait toucher les décombres de Terra Naturae.

En fait de créatures de Kabbale, les Hérauts prétendent que ce sont des esprits-Dragon qu'ils invoquent, restes pathétiques des créatures qu'elles étaient. Sans le Ka-Soleil des humains pour les protéger, elles auraient souffert de la Chute bien plus que les Nephilim. Néanmoins, des fragments de ce Monde auraient – toujours d'après eux – été sauvés, en étant entourés par du Ka-Soleil, car ils focalisaient les rêves des humains. Ce seraient ces mystérieux Akasha qui pullulent sur les Terres draconiques, ancrés sur un Omphalos. La Fraternité s'efforce de les explorer, pour trouver des preuves de leur théorie.

Ils se sont initiés à la Voie occulte permettant d'invoquer les esprits-Dragon, et suivent en parallèle la quête d'Agartha de la Lune. S'ils arrivent à devenir Maître, ils essaieront de prendre les esprits-Dragon sous leur coupe, pour d'une certaine manière leur rendre leur nature de créature de Kabbale en devenant leur Suzerain. Ce faisant ils se priveront, comme d'autres avant eux, de l'Agartha.



besoins de leur hôte sauvage, ils se laissent envahir par cet instinct boulimique. Leur appétit les conduit à vouloir se nourrir sur leurs frères de Ka.

Si deux Maîtres de cette voie s'entre-dévorent, leurs Pentacles – ou Noyaux – fusionnent. Ils deviennent une monstruosité de Ka. Ce ne sont pas des DraKaon, car ceux qui fusionnent ne sont plus Kaïm depuis longtemps, mais leur puissance reste considérable. À cause de leur proximité avec les " Dragons " on les nomme les DraKoniens. Leur faim s'apaise, pour un temps. Ils s'endorment dans les Champs magiques, pour savourer la paix retrouvée. Mais l'Agartha leur échappe.

► *Les Agarthiens*

Pour atteindre l'Agartha, le Maître de la voie de la Déesse doit s'accoupler à un Maître de la voie du Dévoreur. Celui-ci, rarement consentant, l'avale. A son grand étonnement, il ne la " digère " pas. Il la recrache rapidement, accompagné d'un cocon de Ka : l'œuf de leur enfant à naître. La faim du Dévoreur s'apaise définitivement et il trouve la sérénité.

Dans ce Mariage, les quêteurs reproduisent les actes de la Terre au début de son existence : ils procréent. Ils prouvent qu'ils s'acceptent l'autre, non pas en le devenant (ce qui ruinerait leur travail jusqu'ici), mais en acceptant de créer quelque chose avec lui. La " mère " soigne le Khaïba du " père ". Le " père " l'enveloppe de son souffle protecteur. Fort de cette symbiose, ils deviennent insensibles à l'Orichalque et n'ont plus besoin de Simulacre. Leur Pentacle prend la forme de leur Avatar, qui se manifeste à volonté dans le monde matériel ou file à grande vitesse dans les Champs magiques.

Le fruit de leur union est un Ar-Kaïm animal, qui hérite des Ka-éléments de ses parents mais aussi de la blessure du monde : l'Orichalque et la Lune Noire. Son corps et son Ka-Soleil sont ceux du Simulacre de sa mère, qu'elle perd quand le Mariage est consommé. Les animaux n'ayant pas d'Epine Solaire, il ne peut parcourir son Astral intérieur. A la place, il doit réaliser une quête similaire l'emmenant à la recherche du Plan Subtil où vit l'Avatar de sa mère. Au terme de nombreuses épreuves, la Chimère lui confie l'Epine Solaire d'un rêveur qui serait mort sur son domaine. Sans elle, son instabilité naturelle d'Ar-Kaïm est exacerbée.

LES ENNEMIS

► *Béhémoth*

Il fut le premier Meta-Kaïm à suivre la voie du Dévoreur. Il s'est nourri de ses semblables plutôt que d'opérer une vraie fusion. Cet " ogre " éprouve une répugnance extrême pour le Mariage du Dragon de Bretagne avec Keridwen. Le Serpenteaire l'a déjà exclu de son cercle, sans lui faire savoir. Un complot a été mis en place pour atteindre l'Arcane de la Lune à travers lui. De là, il espère mettre la main sur la Lame,



l'une des 22 armes capables de les abattre. En cas d'échec, le Dragon sera en première ligne et servira de " fusible " derrière lequel Béhémoth restera caché.

► *Les Mystères d'Hécate*

Un des descendants d'Adam et Eve, conscient de son héritage, refusa l'initiation aux Mystères du Zénith que lui proposaient ses parents, comme à tous ses ancêtres depuis l'unique rescapée de la chute de l'Eden. Il préféra la vision d'une Isis sombre : Hécate, déesse de la nuit et du côté sombre de la Lune. Il attribuait la chute d'Eden aux dieux-animaux et était bien décidé à leur faire payer. Sous sa houlette, le rituel de l'hécatombe fut mis au point. Des dizaines d'urnes emplies de terres rares servirent à recevoir le Ka qui s'écoulait des blessures mortelles infligées aux Zoomorphes. Il prophétisa qu'au centième flacon, un monstre naîtrait de la juste colère des hommes, et ramènerait les animaux sous la domination des hommes.

De nos jours, la Chapelle des Serviteurs de l'Hallali est prête d'avoir rassemblée les cent réceptacles, emplies du Ka de Zoomorphes sacrifiés. L'amalgame ressemble à un homoncule gigantesque. Ils cherchent un Zoomorphe pour lui faire absorber de force toute cette bouille élémentaire. La bête résultante ne disposerait plus de conscience : seule sa douleur et la volonté de ses maîtres la guideraient. Il suffirait qu'un quêteur un peu avancé sur la voie ne soit pas assez discret... Il deviendrait alors une arme vivante contre ses Frères.

LES QUÊTEURS

► *Keridwen (Agarthienne)*

Son Mariage est unique, car il n'a pas eu lieu avec un Drakonien mais avec un DraKaon. Son enfant se nomme Oursin-fossile, le héros celte prophétisé. Lancé contre Tubalcaan lors des Chroniques de l'Apocalypse, il ne put maîtriser son instabilité et fut tué en arrivant à la base de Black Creek.

L'Akasha où elle est devenue Avatar est bien connu puisqu'il s'agit de la Terre Lustrale (cf. *Les Arthuriades*).

► *Bisclaveret (Maître de la voie du Dévoreur)*

Ce Dorsaïde à l'Imago monstrueux – un loup-garou – s'est trouvé un havre de paix : la Lune. Après des siècles de tueries, il s'est apaisé grâce à Keridwen. Il a pourtant été près de renverser l'Arcane. On murmure qu'il serait à l'origine de la disparition de Diane. Ce meurtre lui aurait permis de devenir Maître de la voie du Dévoreur. Toutes ses exactions depuis ne sont pas parvenues jusqu'à nous car il parcourut inlassablement la Terre entière, à la recherche d'un moyen d'apaiser sa faim.

À la fin du XVIIe, il tenta de briser la Lame de son Arcane. Il craignait qu'il exista encore une chaîne subtile entre lui et l'artefact, bien que son Stellaire ait disparu depuis longtemps. C'est devant le monolithe qu'il se calma enfin. De façon incompréhensible, il lui procurait la paix qu'il cherchait tant, sans pour autant stopper son Entropie. Keridwen retourna la situation à son profit, par l'intermédiaire des Harpails. Ils lui proposèrent de réintégrer l'Arcane, et de monter la garde de la Lame en échange de l'apaisement de sa faim. Incrédule, le Roi-Cerf accepta. Lui et la Lame furent amenés dans un Akasha lunaire, vierge de la souillure de la Lune Noire. Dans cet environnement clos, sans aucun Champ magique capable de l'accepter, la Lune Noire se stabilisa dans le Noyau du Dorsaïde.

Depuis il médite devant la Lame, cherchant à en découvrir les secrets. Keridwen compte lui proposer le Mariage avec le prochain Zoomorphe qui atteindra le bout de la quête. En attendant, il n'est pas bon de s'approcher de lui les jours de pleine lune : l'Akasha lunaire est très perturbé et entraîne la Lune Noire avec lui, ce qui réveille les instincts du vieux Dévoreur...

*Texte de Claude Guéant
Dessins de Benjamin Becquet*



Les Effets-Dragon

MJ ONLY



LES EFFETS-DRAGON

Expression la plus brute des champs magiques, les effets-Dragon sont approximativement aux Nephilim ce que les animaux sont aux humains. Ces êtres instinctifs apparaissent parfois lors d'évènements rares liés à leur élément. Les plus évidents sont les plexus, mais tout phénomène naturel exceptionnel peut provoquer leur apparition. Ils assument alors un aspect analogiquement proche de cet élément, que ce soit un animal ou une créature mythologique. Parfois l'effet-Dragon se distingue à peine du phénomène qui l'a généré, celui-ci semblant juste doté d'une volonté propre.

L'INCARNATION

Un effet-Dragon possède une forme physique dont les caractéristiques sont toutes égales à son niveau de Puissant. Du fait de sa nature primitive, un effet-Dragon n'a pas de caractéristique Intelligent mais est de Pas à Très Instinctif, comme les animaux. Ainsi un effet-Dragon Peu Puissant est également Peu Fort, Peu Endurant, Peu Agile, Peu Séduisant et Peu Instinctif. Il possède une ligne de vie de dix cases normalement graduée de Pas à Très Blessé.

Il possède de plus les compétences habituelles de sa forme - voir les animaux p.269 du *LdM* pour quelques exemples.

EFFETS-DRAGON ?

Les Immortels ont depuis longtemps assimilé les Entités et les Daimons à des effets-Dragon respectivement de Lune Noire et d'Orichalque ; certains murmurent même avoir aperçu des effets-Dragon de Soleil... Cette définition correspond parfaitement à la nature profonde de ces êtres. Quoiqu'il en soit, ces créatures particulières ont chacune leur comportement propre, qui mérite une description particulière ; celles présentées ici ne concernent que les effets-Dragon élémentaires, nés des cinq Champs magiques élémentaires.

Pour la majorité des tests qu'un effet-Dragon est amené à faire, on pourra s'en tenir à une compétence Compagnon. Il possède la vision-Ka de son élément en plus de toute perception due à son corps.

Un effet-Dragon est également défini par ses Natures et ses Griffes. Les Natures reflètent les propriétés intrinsèques de son Souffle ; leurs effets sont passifs. A l'inverse, les Griffes représentent les pouvoirs actifs de l'effet-Dragon, que celui-ci doit activer pour en bénéficier.

L'effet-Dragon possède autant de Natures et de Griffes qu'il possède de niveaux de Puissant. Ainsi un effet-Dragon Assez Puissant peut avoir une Nature et deux Griffes, ou trois Natures, etc.

Enfin, un effet-Dragon dont l'Essoufflement est particulièrement rapide doit cet état à une vitalité hors du commun. Il possède donc une Griffe supplémentaire s'il est Éphémère, et encore une Griffe supplémentaire s'il est Très Éphémère. Les membres de la Force aiment à penser que les Champs magiques préservent ainsi l'honneur de leur voie...

L'ESSOUFFLEMENT

Éphémère	Perte d'un niveau de Puissant chaque
Pas	1 mois
Peu	1 semaine
Assez	1 jour
...	1 heure
Très	1 minute

Note : *Aucun Essoufflement n'a lieu dans un Akasha ou au sein d'un Plexus.*

DÉFINITIONS

La nomenclature utilisée par la Force pour décrire les effets-Dragon s'est imposée au fil du temps à l'ensemble des Immortels. Les effets-Dragon sont ainsi décrits par leur Souffle, leurs Natures, leurs Griffes et leur Essoufflement.

- **Souffle :** l'essence constitutive d'un effet-Dragon. Le Souffle d'un effet-Dragon est caractérisé par trois caractéristiques notées de Pas à Très : Puissant, Intense et Éphémère. Chaque niveau se subdivise en dix "puces".
- **Puissant :** le niveau de Puissant d'un effet-Dragon est fixé à sa naissance et ne varie jamais. Il représente sa capacité à utiliser les Champs qui le composent.
- **Intense :** le niveau d'Intense d'un effet-Dragon est très variable. Il augmente lorsque l'effet-Dragon se nourrit et diminue avec le passage du temps. Il représente l'intensité des Champs qui le composent.
- **Essoufflement :** c'est l'affaiblissement d'un effet-Dragon au cours du temps, conséquence du caractère fortement instable de ces êtres.
- **Éphémère :** l'Éphémère représente la régularité avec laquelle l'Essoufflement a lieu.
- **Nature :** une qualité particulière du Souffle d'un effet-Dragon. Un effet-Dragon peut posséder plusieurs Natures dont les combinaisons peuvent s'avérer redoutables.
- **Griffe :** pouvoir dont dispose un effet-Dragon. Le nombre de Griffes d'un effet-Dragon dépend de son niveau de Puissant.
- **Draconisation :** dérèglement positif ou négatif de l'équilibre cardinal du Pentacle d'un Nephilim. Les effets-Dragon sont capables par leurs attaques de provoquer une Draconisation.

LES NATURES

Les effets-Dragon ont, selon les éléments et les lieux, des Natures diverses qui modifient le comportement de leur être même. Voici quelques grandes catégories de Natures parmi celles que l'Arcane XI a répertoriées.

► Intelligent

L'effet-Dragon est Intelligent et non Instinctif. Généralement doué de parole, il est des plus dangereux ; il est en effet capable de stratégie à long terme et non soumis aux instincts de ses semblables.

PRIMAIRES, SECONDAIRES ET TERTIAIRES

La Force utilise un classement des effets-Dragon en fonction de leur comportement, largement lié à leur intelligence.

Les Primaires sont les plus instinctifs, purement brutaux ou élémentaires. Les Tertiaires sont les plus évolués et sont capables de riches échanges avec celui qui voudra bien leur parler. Ceux-ci possèdent toujours la Nature Intelligent. Entre les deux, les Secondaires semblent doués de raison mais gardent un comportement qui les place en deçà des Tertiaires.

Des voix s'élèvent hors de la Force pour affirmer que les Secondaires ne sont qu'une vue de l'esprit, liée aux préjugés de l'observateur. Les effets-Dragon ainsi classés le seraient plus pour des motifs affectifs que selon un vrai critère d'intelligence ; les Secondaires seraient soit des Primaires agréables, soit des Tertiaires peu engageants. Le débat reste ouvert...



► *Immatérialité*

L'effet-Dragon est insensible aux dommages physiques ; seuls les dommages magiques peuvent l'affecter. Il peut de plus traverser toute matière non vivante. Cette Nature peut se manifester par une vraie immatérialité ou une forme élémentaire adaptée : brume, liquide, etc. L'effet-Dragon reste cependant visible.

► *Invisibilité*

L'effet-Dragon n'est visible qu'en vision-Ka. Cette Nature peut refléter une vraie invisibilité ou une apparence tellement élémentaire que la vision humaine ne permet pas de percevoir l'effet-Dragon (exemple : un courant dans une rivière).

► *Crocs mystiques*

L'effet-Dragon est capable de porter des attaques magiques. Ses armes naturelles, outre les dommages physiques, infligent 4 dégâts de son Ka, (Puissant) Meurtrier.

► *Polymorphe*

Cette Nature permet de changer de forme à volonté. Chaque changement prend une action exclusive. Les caractéristiques restent inchangées ; seule l'apparence est modifiée.

► *Mort violente*

L'effet-Dragon est d'une nature telle que sa destruction est dangereuse pour l'environnement : explosion, choc sismique, etc. Les personnes et éventuellement les objets présents dans les dix mètres subissent 8 dommages Assez Meurtriers.

DRACOMACHIE ?

Ces règles s'intègrent à celles existant pour gérer les personnages Dracomaques (*Codex des Nephilim*, p.30-41). Il est cependant nécessaire de procéder à de mineures modifications pour assurer une bonne compatibilité :

- le pré-requis de la manœuvre *J'asservis le Dragon* devient " il ne reste plus que cinq " puces ", ou moins, au niveau Pas Intense de l'effet-Dragon... " (p.36) ;
- le pré-requis de la manœuvre *Je dompte le Dragon* devient de la même façon " niveau d'Initié supérieur à celui d'Intense de l'effet-Dragon... " (p.37) ;
- dans le corps de cette même manœuvre, il faut lire " La durée de l'immobilisation en tours est égale à la différence de niveau entre ceux d'Initié de l'Immortel et d'Intense de l'effet-Dragon. " (p.37) ;
- *Tatouer des tatouages-Dragon* (p.38) permet de voler une **Griffe** d'un effet-Dragon (jamais une Nature).

PUISSANT ET INTENSE

Le niveau de Puissant d'un effet-Dragon détermine sa constitution et son efficacité. Il est fixe dès la naissance et ne varie jamais. C'est lui qu'on utilise pour tester la réussite des pouvoirs - Griffes et Natures.

Le niveau d'Intense est à l'apparition de l'effet-Dragon au même niveau que celui de Puissant. Il est très variable au cours du temps et peut dépasser le niveau de Puissant. Il diminue avec l'Essoufflement ou lorsque l'effet-Dragon subit des dégâts magiques et augmente lorsque l'effet-Dragon se nourrit - voir plus bas. S'il vient à tomber à zéro, l'effet-Dragon disparaît à jamais. Le niveau d'Intense détermine les résultats des pouvoirs utilisés.

► *Antre*

L'effet-Dragon possède une tanière. En une action exclusive, il peut voyager dans les Champs magiques pour se rendre dans son antre, généralement l'endroit où il est né.

► *Nuée*

L'effet-Dragon est en fait constitué d'une multitude de minuscules créatures - insectes, rongeurs, fées, lutins - qui agissent de concert, mues par une volonté unique. Il peut ainsi se faufiler dans les interstices dont la taille correspond à ses constituants. Il est de plus très difficile de lui infliger des dégâts sérieux ; seuls les dommages à effet de zone peuvent l'atteindre. Certaines actions lui sont par contre impossibles - comme manipuler la majorité des objets.

► *Empathie élémentaire*

L'effet-Dragon contrôle des aspects de son environnement qui sont analogiquement liés à son Ka. Ainsi un effet-Dragon de Terre pourra soulever les racines des arbres, provoquer des éboulements, etc. En terme de règles, il ne sera jamais surpris et s'il le décide ainsi, toute action sera au moins (Puissant) Difficile à son voisinage.

► *Possession*

Cette Nature ne peut être possédée que par un effet-Dragon Immatériel. Celui-ci a besoin d'un Simulacre animal, et s'incarne dès sa naissance. La mort de son hôte expulse l'effet-Dragon, qui peut alors tenter de posséder n'importe quel autre animal en vue. Cette tentative est une action exclusive et nécessite un test de Puissant Assez Difficile. Désincarné, l'effet-Dragon est très vulnérable : il est Très Éphémère et son déplacement limité à la vitesse de marche.

LES GRIFFES

De nombreux pouvoirs différents possédés par les effets-Dragon ont été observés au cours des siècles. Le développement des techniques dracomaques a permis de mieux comprendre leur fonctionnement, d'autant plus que certains Dracomaques parvenaient à subtiliser ces pouvoirs et à les utiliser pour eux-mêmes. En voici une sélection, que le MJ doit se sentir libre d'étendre. Chacune de ces descriptions s'applique en fait à une catégorie de Griffes aux effets proches mais aux manifestations différentes selon l'élément ou le milieu d'apparition de l'effet-Dragon.



FORMAT DE DESCRIPTION DES GRIFFES

Toutes les Griffes sont décrites selon le format suivant :

Action : temps nécessaire pour utiliser la Griffe.

Test : Difficulté du test de Puissant.

Enfin une description des effets de la Griffe est présentée.

► *Perception accrue*

Action : gratuite.

Test : Assez Difficile.

Cette Griffe permet de dépasser les limites de la vision-Ka et des perceptions naturelles du corps. Il peut s'agir par exemple de sentir la présence de vie, ou la direction du plus proche plexus de son élément, etc.

► *Communication animale*

Action : gratuite.

Test : Assez Difficile.

L'effet-Dragon est toujours capable de communiquer avec les animaux liés à son élément. Le test n'est nécessaire que lorsqu'il tente de se faire obéir de l'animal ciblé.

► *Augmentation physique*

Action : simple.

Test : Assez Difficile.

Cette Griffe recouvre une large palette d'effets. Il peut s'agir

d'augmenter temporairement la caractéristique liée à l'élément du Souffle ou d'acquérir une capacité surnaturelle analogiquement proche de cet élément - armure supplémentaire, dégâts particuliers ou action supplémentaire, etc. L'accroissement s'applique pendant (Intense) tours dans tous les cas.

► *Emotion diffuse*

Action : simple.

Test : (Initié de la cible) Difficile.

L'effet-Dragon peut communiquer une émotion liée à son élément sur un simple regard. La cible reste sous le coup de cette émotion pendant (Intense) tours.

► *Immobilisation*

Action : simple.

Test : Initié de la cible.

Cette Griffe donne un pouvoir d'immobilisation à l'effet-Dragon. Cela peut aller d'un regard hypnotique à un contact paralysant. La réussite du test immobilise la cible pour (Intense) tours.

► *Multiplication*

Action : exclusive.

Test : Assez Difficile.

Avec cette Griffe, un effet-Dragon Intense ou Très Intense peut se scinder en deux effets-Dragon plus petits. Il donne naissance à deux effets-Dragon Peu Intenses et aussi Puissants que lui-même. En cas d'échec l'un des deux effets-



Dragon résultant n'est pas viable et se dissout dans les Champs magiques. Chaque effets-Dragon résultant est ensuite totalement indépendant, bien que des effets-Dragon issus d'un même " ancêtre " ne soient jamais agressifs les uns envers les autres.

Les Dracomaques assez fous pour tenter d'utiliser cette Griffes ont vu leur Pentacle se disloquer en cinq effets-Dragon...

LA DRACONISATION HORS PENTACLE

La draconisation est un déséquilibre de l'harmonie du Pentacle Nephilim. Qu'en est-il des autres Immortels ?

Pour les Ar-Kaïm, la manœuvre *Je draconise* se traduit par la perte de 10 puces, à répartir par le joueur entre l'Orichalque, le Soleil et l'élément de l'effet-Dragon. Notez que du fait de sa nature particulière, le Cœur d'un Ar-Kaïm est toujours attractif pour un effet-Dragon, qui peut tenter cette manœuvre même si le Cœur ne comporte pas son élément. L'Ar-Kaïm substitue toujours son niveau d'Initié au niveau de l'élément attaqué pour résister à cette manœuvre. En cas de coup d'éclat de l'effet-Dragon, la perte de dix puces se répercute également sur les niveaux maximaux des éléments touchés.

Les Selenim ne peuvent pas être draconisés par des effets-Dragon élémentaires, qui ne les perçoivent pas comme une source de nourriture.

► *Essence subtile*

Action : exclusive.

Test : Assez Difficile.

L'effet-Dragon est d'une nature telle qu'il sent toujours les Plans Subtils proches. Le test n'est nécessaire que lorsque une Porte existe à portée de perception de l'effet-Dragon ; la réussite lui permet aussitôt d'en connaître l'emplacement exact.

► *Vol analogique*

Action : simple.

Test : Initié de la cible.

L'effet-Dragon est capable de prendre et de donner à d'autres un aspect lié à son élément. Les chroniques citent ainsi un effet-Dragon de Lune qui volait les cauchemars des adultes pour ensuite offrir des rêves aux enfants, ou un de Feu qui subtilisait la Force des malades pour la donner aux gens en pleine crise de colère... Les aspects " stockés " par le possesseur de la Griffes ne lui sont cependant d'aucune utilité. Un test est nécessaire pour le vol, un autre pour le don.

MANŒUVRES PARTICULIÈRES

Outre leur dangerosité naturelle, les effets-Dragon sont capables de par leur nature élémentaire de soustraire du Ka à leur environnement. C'est le principal danger qui menace les Immortels puisqu'il est une des sources de Draconisation.

► *Je draconise (action exclusive)*

Test : Puissant contre Initié du Ka visé.

Pré-requis : un tour complet de contact avec la cible, ce qui peut nécessiter de la maîtriser (cf. *Ldj p.131 - Je le maîtrise*)

Coup d'éclat : la draconisation résultante est permanente ; elle ne se soignera pas (contrairement à ce qui est décrit plus loin).

Maladresse : l'Essoufflement de l'effet-Dragon s'accroît d'un niveau. Un effet-Dragon déjà Très Éphémère perd immédiatement un niveau d'Intense.

Par cette action l'effet-Dragon tente de se nourrir sur la source de Ka que constitue sa cible. S'il réussit son test, la cible perd un niveau de Ka dans l'élément de l'effet-Dragon, qui gagne un niveau d'Intense. Si son Souffle est déjà Très Intense, cette manœuvre permet bien de draconiser la cible mais est sans effet pour lui-même.

Dans tous les cas, la cible qui subit cette manœuvre gagne un point de Khaiba.

► *Je ponctionne (action exclusive)*

Test : aucun - réussite automatique.

Pré-requis : l'effet-Dragon est en contact avec une Stase, un Artefact, un Plexus ou un Nexus, qui contient du Ka de son élément.

Cette manœuvre permet à l'effet-Dragon de subtiliser une " puce " de Ka sur l'objet, qui s'ajoute à son Intense. Notez que vider un Artefact provoque sa destruction.

► *Je sublime un sort (action gratuite)*

Test : Puissant contre Difficulté du sort.

Pré-requis : l'effet-Dragon est la cible d'un sort de son élément.

Coup d'éclat : le sort est absorbé et n'a aucun effet.

Maladresse : l'Essoufflement de l'effet-Dragon s'accroît d'un niveau. Un effet-Dragon déjà Très Éphémère perd immédiatement un niveau d'Intense.

Chaque fois qu'un effet-Dragon est la cible d'un sort de son élément, il existe une chance pour qu'il profite de l'agitation des Champs magiques résultante. S'il réussit le test, il gagne deux " puces " d'Intense par cercle du sort.

GUÉRISON

La Draconisation est un des pires dangers qui menace les Nephilim. Les déformations résultant de l'attaque d'un effet-Dragon ne sont cependant pas définitives. A chaque Grande Conjonction de l'élément affaibli, le Nephilim regagne un niveau de cet élément. Cette guérison a lieu même si la branche avait été entièrement dévorée.

Les Ar-Kaïm ont un destin plus facile, puisqu'il leur suffit de regagner les puces perdues selon le processus habituel. Cependant, si un Ar-Kaïm perd toutes les puces d'un Ka élément, celui-ci est définitivement perdu.

EFFETS-DRAGON CONNUS

Les innombrables années qui se sont écoulées depuis la

LES EFFETS-DRAGON MULTI-KA

De très rares effets-Dragon à deux Ka, et de plus rares encore à trois Ka, ont parfois été rencontrés. Ils sont gérés comme la réunion de plusieurs Souffles, chacun possédant son niveau de Puissant et son niveau d'Intense, avec les finesses suivantes :

- ils possèdent toujours un Souffle dominant. Les autres Souffles ne peuvent pas être plus Puissants que celui-ci ;
- les Natures sont les mêmes pour tous les Souffles.
- les éventuelles Griffes sont particulières à chaque Souffle. Si le niveau de Puissant d'un Souffle est supérieur au nombre de Natures de l'effet-Dragon, ce Souffle possède une Griffe par niveau au-delà. C'est le niveau de Puissant de ce Souffle qui sera utilisé pour l'utilisation de ces Griffes ;
- l'Essoufflement est unique et réduit tous les Souffles ;
- la manœuvre *Je draconise* ne nourrit qu'un Souffle à la fois, qui est celui utilisé pour le test de résolution ;
- les dégâts magiques reçus se résolvent par opposition au Souffle dominant et sont répartis au choix sur les différents Intenses ;
- lorsque le niveau d'Intense d'un Souffle est réduit à zéro, ce Souffle est définitivement détruit. L'effet-Dragon n'est détruit que si tous ses Souffles le sont.

Exemple : Un effet-Dragon est doté de deux Souffles, l'un d'Eau et l'autre de Feu. Le Souffle d'Eau est dominant ; il est ... Puissant, ce qui signifie que le Souffle de Feu ne peut être Très Puissant.

Il se trouve qu'il est Assez Puissant. L'effet-Dragon possède deux Natures (Immatérialité et Crocs mystiques). Les deux Souffles profitent de ces Natures ; l'effet-Dragon est donc totalement Immatériel et peut provoquer des dommages magiques d'Eau et de Feu.

Le Souffle d'Eau est Puissant, donc de deux niveaux plus élevé que le nombre de Natures. Il possède donc deux Griffes (Augmentation physique : une action supplémentaire et Augmentation physique : +1 niveau d'Agile) qui seront activées par son Souffle d'Eau et dureront un nombre de tours égal au niveau d'Intense du Souffle d'Eau.

Son Souffle de Feu étant Assez Puissant, il possède également une Griffe de Feu (trois niveaux de Puissant moins deux Natures donne une Griffe), ici Augmentation physique : +1 niveau de Meurtrier. Cette Griffe sera activée par un test du Souffle de Feu et durera en fonction de l'Intense du Souffle de Feu.

Enfin l'effet-Dragon possède un unique niveau d'Essoufflement ; il est Assez Éphémère. En conséquence ses deux Souffles baisseront d'un niveau par jour. Au final, la Flamme des Profondeurs est des plus inquiétantes...

Chute ont permis aux Immortels de rencontrer nombre d'effets-Dragon. En voici une sélection, qui vous permettra d'inventer vos propres créatures élémentaires.

épidémies du Moyen-âge par l'agressivité inhabituelle qu'il confère aux rats et sa capacité de multiplication.

Chaque description suit le format suivant :

Ka-élément : celui du Souffle ;
Puissance : niveau de Puissant ;
Essoufflement : niveau d'Éphémère ;
Natures : la liste des Natures possédées par l'effet-Dragon ;
Griffes : la liste des Griffes. En italique sont signalées celles qui sont gagnées grâce à un haut Essoufflement.
 Suit enfin une description succincte

► Le petit rat de la terreur

Ka-élément : Ka-Lune.
Puissance : ... Puissant.
Essoufflement : Peu Éphémère.
Natures : aucune.
Griffes :

- communication animale : avec les rats,
- émotion diffuse : la peur,
- immobilisation : par la terreur,
- multiplication.

Le petit rat de la terreur a l'aspect d'un rat d'égout argenté. Il prend le contrôle d'une meute de rats et s'en sert pour submerger ses cibles, qui ne savent quel animal est dangereux et sont de plus pétrifiées de terreur. La Tempérance soupçonne le petit rat d'avoir démesurément amplifié certaines



► La flamme

Ka-élément : Ka-Feu.
Puissance : ... Puissant.
Essoufflement : ... Éphémère.

Natures :

- immatériel : il s'agit réellement d'une flamme,
- invisible : se mêle à un incendie,
- crocs mystiques : projection de braises et retours de flamme,
- mort violente : explosion,

Griffes :

- *perception accrue : les matières inflammables.*

Personnification de l'incendie, cet effet-Dragon ne vit que pour propager le plus longtemps possible les flammes qui l'ont vu naître. Il n'est pas vraiment dangereux pour les profanes, car il ne possède pour toute perception que la vision-Ka. Un accident est cependant si vite arrivé...



► *Le nain thanatophage*

Ka-élément : Ka-Terre.

Puissance : Peu Puissant.

Essoufflement : Très Éphémère.

Natures :

- intelligent,
- empathie élémentaire : se déplace à grande vitesse sans considération pour le terrain,

Griffes :

- *vol analogique* : les blessures,
- *perception accrue* : la souffrance

Cet effet-Dragon a été observé à Waterloo. Il ne se soucie absolument pas de sa survie mais court de blessé en blessé, cherchant à sauver le maximum de personnes. Il utilise les blessures qu'il vole pour arrêter ceux qui tentent de l'empêcher d'agir.

► *Les fées qui trompent le chercheur*

Ka-élément : Ka-Air.

Puissance : Assez Puissant

Essoufflement : Assez Éphémère.

Natures :

- nuée : d'innombrables fées diaphanes de quelques centimètres,
- antre : aménagé tel une aire d'aigles, baigné par les vents.

Griffes :

- essence subtile.



Les fées qui trompent le chercheur se trouvent dans les lieux sauvages marqués par l'histoire. Elles tentent d'établir une relation de confiance avec leur cible, lui suggérant que bien des réponses se trouvent dans les Akashas qu'elles connaissent. Puis lorsque l'occasion se présente, elles se nourrissent sur leur victime sans méfiance.

► *Celui qui traque le chasseur*

Ka-élément : Ka-Eau.

Puissance : Très Puissant.

Essoufflement : Pas Éphémère.

Natures :

- Intelligent.
- Polymorphe.

Griffes :

- Perception accrue : le plus proche plexus d'eau.
- Augmentation physique : une action simple supplémentaire.
- Crocs mystiques : variable.

L'existence de cette créature très puissante commence à être soupçonnée au sein de la Force. Apparue au VI^e siècle avant notre ère, elle a déjà abattu plusieurs Dracomaques, toujours dans le but de récupérer des Joyaux. Elle en possède actuellement plusieurs dizaines. Elle a récemment pris contact avec un Nécromant parisien pour voir s'il pouvait rendre la vie aux effets-Dragon dont les Souffles sont prisonniers des Joyaux. Nul ne sait ce qui pourra sortir de ce projet, ni ce qu'en feront les deux comparses.

*Textes : Maxime Crochemore (Cromax),
Guillaume Perréal (Elisios),
Nicolas Raidelet (Nikè)
Illustration : Agathe Pitié,
Nicolas Fouqué*

Histoire de l'Orichalque

PJ & MJ



LES TEMPS IMMÉMORIAUX

Orichalka. Symbole de la Chute, l'Orichalque reste la hantise de tous les Déchus. Balayant de plein fouet la Sapience des Kaïm, les humains initiés par Prométhée comprirent qu'il était possible d'utiliser cette nouvelle source magique. L'Orichalque a la particularité de détruire l'ensemble des Champs élémentaires. Assistant à la destruction de l'Atlantide, les premiers Mystères s'emparèrent des éclats de la météorite et, aidés par les Maîtres Pragmatides (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, p.44), fabriquèrent les premières Lames en Orichalque, les Glaives Prométhéens. Les Nephilim nommèrent ces porteurs d'Orichalque, les *Orbka* - en Énochéen. L'enseignement de Prométhée servit donc principalement à la création d'armes contre les Kaïm. Tels les forgerons mythiques, ils travaillèrent le métal auquel ils adjoignaient l'Orichalque. Selon les manuscrits secrets de l'Étoile fuligineuse, les Mystères auraient forgé, pendant les Grandes Chasses, les treize lames originelles, comme Excalibur ou la lance de Longinus (cf. *Le Livre du meneur de jeu*, p.47). Grâce à ces armes, les Fils de Prométhée partirent en guerre contre

les Kaïm qui furent dispersés ou obligés de s'incarner. La connaissance des Maîtres Pragmatides mêlée à celle de Prométhée permit aux Mystères forgerons de créer les premières Stases. L'existence des Terres rares donna la possibilité de capturer les Nephilim et de les enfermer pendant de longues périodes. L'Immortalité des Nephilim ne devint plus qu'une notion abstraite. Des périodes d'emprisonnement vinrent jalonner la vie du Nephilim.

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

La découverte du secret de fabrication de la Stase fut suivie rapidement par la découverte des principes de l'Homocule. Les Homocules fabriqués à cette époque étaient constitués d'obsidienne, matière très proche du verre. Il fallut attendre le début du Compromis égyptien pour que le génie humain engendre un véritable travail sur le verre, permettant ainsi la création d'Homocules réellement efficaces. C'est également pendant les Guerres élémentaires que les Mystères perfectionnèrent leurs techniques de fabrication



d'armes en Orichalque, et expérimentèrent de nouvelles formes de Stases et d'Homocules. Les forges d'Orichalque fabriquèrent leurs derniers glaives. La fin des Guerres élémentaires annonça également la fin de l'Âge d'or des forgerons sacrés. Néanmoins, une tradition se perpétua, les différents rituels d'Orichalque furent transmis au cours des siècles par les cinq Fleuves. Les manuscrits écrits pendant cette période et volés plus tard par les Templiers, sont encore connus sous le nom d'Étoile fuligineuse, en référence à l'époque du Silence fuligineux.

LES COMPACTS SECRETS

Après les Guerres élémentaires, les initiés humains et les Immortels se regroupèrent au sein des Compacts secrets. Pendant cette période de paix, les Mystères côtoyant les Nephilim apprirent beaucoup de cette alliance passagère. Cette connaissance permit la création de nouveaux rituels liés à l'Orichalque. L'Égypte fut le creuset d'un nouvel essor. Les Mystères du Midi, très influents à l'époque, démocratisèrent les rituels du démembrement. S'appuyant sur le mythe d'Osiris, les prêtres du Démembré, après avoir capturé un Nephilim, lui découpaient le corps à l'aide de lames d'Orichalque placées sur des points névralgiques. Puis les parties du corps sectionnées étaient ensuite utilisées comme des Homocules portatifs. Les Mystes d'Orient, quant à eux, fabriquèrent de nouvelles armes en Orichalque dans leurs forges. Grâce au rituel de l'alliance, le forgeron plongeait une arme en Orichalque dans les eaux du Phlégéon, pour lui donner la possibilité d'enfermer un Nephilim dans cette arme (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.51). Le monopole des Mystères dans la fabri-

cation de rituels orichalquiens prit fin avec la naissance du Temple de la Vie, deuxième génération d'*Orchka*. Tubalcaan, à la tête des premiers Templiers, vola, à la fin du Compromis égyptien, les rituels d'incorporation de Terres rares aux Mystères. Ce nouveau savoir lui permit de créer les douze Bâtons de Pouvoir qui furent utilisés par les Chevaliers invisibles lors de l'attaque des prêtres d'Amon-Râ. Ces Bâtons possèdent des Terres rares et fonctionnent comme de puissants Homocules (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.201). Le Bâton de Tubalcaan, ou Bâton runique, aurait été emporté par Anubis le Chacal dans son Anti-Terre. Lors de sa défaite, les rituels mystes furent à nouveau perdus, et constituent aujourd'hui l'objet de recherches passionnées par plusieurs sociétés secrètes.

L'HERMÉTISME

Cette période vit s'affronter l'Épée et le Bâton. Cette guerre trouva son apogée lors de l'Incident Jésus. Ce projet visait à la création d'un être hybride entre l'homme et le Nephilim. Dépassant toutes les espérances de ses géniteurs, Jésus développa des capacités magiques originales. Cet Immortel fut donc au coeur de la lutte occulte qui opposait les Mystères et les Templiers. Ces derniers souhaitaient à tout prix que le Messie soit détruit. S'alliant à une faction de Mystes, ils créèrent des outils d'Orichalque, connus sous le nom d'*arma christi*, ou armes du Christ. Pour les Templiers, ces objets liés à la souffrance, composés d'Orichalque, devaient permettre de combattre le péché et d'extirper la racine du mal, le Nephilim. Ces armes furent placées dans les centres névralgiques de Jésus. On évoque principalement la croix elle-même, le marteau, les clous et la pince, un bâton garni d'une éponge, le fouet et la lance de Longinus, et enfin la couronne d'épines. Aujourd'hui, les *arma christi* sont devenus des objets mythiques convoités par de nombreuses factions occultes - Mystères, Adoptés du Bateleur et du Mat, Templiers, etc.

LES GUERRES SECRÈTES

Les Guerres secrètes voient l'assèchement des Fleuves des Mystères, et la victoire des Templiers qui s'imposent en maîtres du monde occulte. La disparition des Mystères ne va pas empêcher l'émergence de nouveaux rituels. Dès la fin du XIIe siècle, la Sainte-Vehme, une confrérie secrète germanique très proche des Chevaliers Teutoniques, érigée, en Westphalie principalement, des tribunaux secrets - les tribunaux vehmiques -, qui se chargeaient de faire respecter la justice. Les francs-juges, qui dispensaient une justice expéditive, ne prononçaient que l'acquittement ou la condamnation à la peine de mort. Officiellement, cette faction avait pour but

• Les Forgerons sacrés	Monde / environ -8000 à environ -5000
• Le Compromis d'Égypte	Afrique / -3200 à -1350
• Le naissance du Temple de la Vie	Afrique / -1300 à -1350
• L'Incident Jésus	Proche-Orient / 0 à +30
• La Sainte-Vehme	Europe / 1200 à 1495
• Le Mesmérisme	Europe / 1776 à 1850
• La Conquête de l'Ouest	Amérique du Nord / 1812 à 1890
• L'exorcisme de Saint-Dominique	Europe / 1978 à nos jours

d'éliminer les ennemis de l'Empereur et de l'Église. En réalité, ils étaient chargés de repérer des Nephilim et de les éliminer. Pour l'exécution des Immortels, la Sainte-Vehme utilisait la célèbre Vierge de fer, connue également sous le nom de Vierge de Nuremberg.

Cette arme de supplice est haute de sept pieds et s'ouvre comme une armoire à deux battants. Le condamné était jeté dans le coffre armé de pointes de fer et d'Orichalque, lesquelles, une fois les parois refermées, transperçaient le Nephilim en une trentaine d'endroits. Ce supplice entraînait la désincarnation du Déchu qui, le plus souvent, se voyait enfermé dans une Stase.

Après avoir connu son apogée au XIVe siècle, la Sainte-Vehme perdit son influence après que la paix publique de 1495 et la Constitution criminelle de Charles Quint eurent établi sur de nouvelles bases l'administration et la justice en Saint Empire romain germanique. Toutefois, ce groupuscule serait réapparu récemment dans plusieurs pays anglo-saxons, dont l'Allemagne et l'Angleterre, sous des formes diverses - distributeur de charcuterie en conserves, groupe de heavy metal, etc.

LES NOUVEAUX MONDES

Après la chute du Temple, plusieurs Obédiences décidèrent de quitter l'Europe et de rejoindre les terres sauvages des Amériques. Les Templiers furent obligés de trouver de nouveaux rituels pour lutter contre les Wowakan, les Nephilim amérindiens. Pour la première fois de leur histoire, les Templiers firent preuve d'inventivité et découvrirent les secrets de fabrication des Litharges et des *Homunculi*.

Suite à la Ghost Dance, les Champs magiques réveillés désactivèrent les gisements d'Orichalque qui devinrent des Terres rares issues directement de l'essence magique de la Terre Sacrée des Indiens. Les Miliciens du Christ récoltèrent ces Terres rares et les mélangèrent avec le sang d'un Wowakan, créant ainsi des Litharges, sortes d'élixir conférant au Templier la capacité de transformer son corps selon le Totem du Wowakan dont le sang a été recueilli.

En dehors des Litharges, véritables découvertes, les Templiers américains rapportèrent d'Europe les travaux de Paracelse, dont le fameux *Liber de homunculis*, et en dénaturèrent le sens premier. Les recherches alchimiques liées au Golem, contenues dans ce livre, permirent à la Milice du Christ de créer une nouvelle forme d'Homoncule, qu'ils nommèrent les *Homunculi*. Le Templier souffleur doit dans un premier temps voler un alambic à un Alchimiste, puis après l'avoir rempli de Terres rares, il doit forcer un Nephilim ou un Wowakan à s'incarner dans un nourrisson âgé au plus de quarante semaines. Cet *Homunculus* devient rapidement un monstre rongé par le Khaïba. En revanche, il a l'avantage d'être doté d'une certaine autonomie, pouvant ainsi se déplacer et effectuer des actions simples, devenant ainsi de véritables familiers. Sa survie est due uniquement au lien empathique qui s'est créé entre lui et le Templier.

Vers le XVIIIe siècle, les rituels étaient exclusivement réservés

aux Nephilim. Mais les Arcanes mineurs commencèrent à cette époque à découvrir l'existence des Selenim. Une Chapelle d'Occident, Moonblood, fut reprise en main par un Onirim du même nom. Cette faction a été fondée par Arvan de Blaytorn, un Myste français au IXe siècle, et s'est spécialisée dans la chasse des Selenim. Les connaissances acquises par le Fleuve permirent à la Chapelle de développer les premiers Homoncules Selenim. Les Chevaliers Teutoniques s'y étaient essayés, mais ils s'étaient heurtés au processus d'Entropie. Les Mystes pallièrent ce phénomène en créant des Chambres des Passions sur lesquelles les Selenim homonculisés s'assouissaient pour survivre.

LA RÉVÉLATION

Cette période fut celle de la Révélation des Ar-Kaïm. Les Mystères furent les premiers à rechercher un moyen de lier les Ar-Kaïm à une Stase pour ensuite les enfermer dans des Homoncules. Au début des années 30, les Mystes d'Isis furent contactés par la Chapelle Moonblood et, ensemble, ils fabriquèrent la première Stase d'un Révélé. Ce secret a ensuite été vendu aux Templiers en 1937 en échange de documents sur les Bohémiens.

Parallèlement, de nouvelles utilisations de l'Orichalque sont apparues, comme celle de l'injection de l'Orichalque dans le corps humain pour immuniser le " patient " aux Sciences occultes Nephilim et le protéger de l'incarnation. Ces techniques s'inspirent profondément de la médecine occulte - ou Mesmérisme - fondée par Mesmer, un médecin allemand, en 1776. Ce Templier Manteau Blanc pensait que l'Orichalque, qu'il nommait le fluide universel, permettait d'empêcher l'incarnation, voire même de " guérir " de l'incarnation. Pour cela, il était nécessaire de bien répartir ce fluide à l'intérieur du corps humain. La méthode de Mesmer, qui consistait à plonger les mains dans un baquet rempli d'eau, de limailles de fer et d'Orichalque, était peu efficace. Il fallut attendre le développement de la médecine moderne pour réussir de véritables injections d'Orichalque dans le corps humain. Aujourd'hui, rares sont les Obédiences à maîtriser ce type de rituels.

En 1978, une faction indépendante des Arcanes mineurs et spécialisée dans les rituels d'exorcisme fut fondée par Paul Neerlinden : l'Ordre de Saint-Dominique. L'exorcisme est une pratique ancienne - connue déjà en Égypte antique, en Grèce, en Inde, etc.-, mais l'Ordre de Saint-Dominique s'en est fait sa spécialité pour lutter contre les possessions démoniaques - comprendre " incarnations par des Nephilim ". Après avoir enchanté des croix en Orichalque, les prêtres de Saint-Dominique pratiquent des cérémonies sur des Nephilim capturés afin de les chasser de leur simulacre pendant un certain temps. Ces pratiques évitent la mort du simulacre et permettent une capture aisée du Déchu.

Textes : Florent Cautela
Illustrations : Matthias Haddad



Tutelle

PJ & MJ



L'attachement qui peut lier un Nephilim à un groupe d'humains est parfois saisissant. Je ne parle pas nécessairement des dangereux groupuscules que réunissent si souvent les membres de l'Arcane du Bateleur au nom de l'initiation de l'humanité mais plutôt de ces Immortels qui ont autrefois rencontré une tribu et qui l'ont lentement mais patiemment accompagnée jusqu'à ce qu'elle devienne une nation puis une civilisation à part entière. Pour chacun de ces Nephilim, c'est un peuple élu différent qu'il s'empresse de nourrir, d'éduquer et de faire prospérer. Je suppose que c'est notre manière à nous de compenser notre inaptitude à nous reproduire et à engendrer une descendance. Une autre façon de laisser une trace dans l'éternité.

Je me souviens tout particulièrement d'Abbas, ce noble Djinn qui avait croisé la route de quelques tribus vivant durement dans le désert. Je n'ai jamais compris ce qui l'avait touché dans cette peuplade mais il avait été séduit et s'était juré de la guider et de la protéger. Il avait fait de l'Islam et de son peuple une brillante réussite culturelle tant et si bien que l'alchimie, les mathématiques, la philosophie et les arts n'avaient plus de secret pour ces hommes. Il avait unifié les tribus en dépit des luttes intestines et avait fait se propager cette civilisation grâce au Djihad, une extension vers de nouvelles contrées des droits de Dieu et des hommes. Son mot d'ordre était simple et tenait en un mot, une injonction : " Lis ". Lire... le Coran mais aussi tout ce qu'avaient produit les Romains et les Grecs, pour s'imprégner du savoir sous toutes ses formes et le mettre en pratique. Je pense sans me tromper pouvoir dire qu'Abbas était un héritier de l'Arcane de la Papesse qui s'ignorait.

Il existait un art de vivre particulier à l'époque où son peuple soumit l'Espagne qui me fait grandement penser à la Rome antique. Sans doute cela provenait-il de la décadence, si prompt à rendre voluptueuse la domination d'un grand empire en dépit de l'inexorable chute qui suit un succès si éclatant. Nous étions à l'ombre des somptueux jardins de l'Alhambra par une écrasante journée d'été. Nous sirotions de délicieuses boissons glacées que nous servaient de sublimes esclaves maures. Nous frôlions l'instant parfait. Comme d'habitude avec Abbas, nous alternions les moments de débats animés et les longs silences contemplatifs. Nous regardions la luxuriante végétation des jardins prospérer sous la fournaise solaire lorsque je rompis le silence ambiant d'une question.



" Dis moi Abbas, comment fais-tu pour savoir si la religion que tu as aidée à établir est plus juste, plus proche de l'esprit de Dieu que ne l'est le judaïsme ou le christianisme ? Qu'est-ce qui te fait penser qu'elle est plus légitime que les deux autres dogmes monothéistes ? "

Avec le même regard calme qu'il utilisait quand il traçait un pentacle ou bien qu'il observait la transparence d'une liqueur alchimique, il me fixa avec un sérieux qui démontrait son implacable détermination.

" Cette preuve, Aboulafia, je l'ai reçue d'un homme sage qui m'a autrefois raconté une histoire. Tout commença alors qu'un vieil orfèvre était sur le point de rendre l'âme. Sentant que son dernier souffle ne tarderait pas à venir, il se mit à penser à l'héritage qu'il pourrait laisser à ses trois fils. Il les aimait de manière équitable et ne voulait pas que l'un d'eux soit favorisé ou lésé dans l'héritage. Pourtant le seul trésor qu'il possédait et pouvait leur léguer était un splendide diamant d'une pureté remarquable. Comme le diviser en trois parties égales aurait diminué sa valeur, il fit fabriquer deux autres pierres à l'identique de la première mais sans valeur. La contrefaçon était si parfaite que personne au monde ne pouvait faire la différence entre le vrai diamant et les deux faux. Ainsi, il mourut en paix. "

Je revois encore Abbas clore ce récit en mordant à pleines dents dans un de ces fruits juteux et généreux qui abondaient dans les vergers de l'Alhambra. Nos routes se sont séparées quelques jours plus tard et je n'ai plus eu de ses nouvelles. Je me demande si le vent du désert vient encore caresser sa peau et s'il foule encore le sable de ses pieds...

Aboulafia
Guérisseur itinérant de la Tempérance



Raaaah... A peine incarné, me voilà déjà parti en Ombre ! Je n'ose croire que ce que j'ai aperçu dans la mémoire de mon nouveau simulacre soit véridique. Tant d'attente pour une telle infamie. De ce que j'ai pu comprendre, il se nomme Karim et n'a pas de réelle profession comme bon nombre de ses semblables. Il vit dans un complexe HLM décrépi d'une banlieue anonyme où son avenir semble être le béton. Je crois qu'il a ramené ma Stase d'un voyage qu'il a fait cet été dans sa famille près d'Oran. Je suis à peine resté 500 ans emprisonné et il ne reste rien de ma création. J'ai saisi au vol des images de guerres coloniales, d'immigration massive et de déracinement. Mon simulacre est à la fois étranger en France et en Algérie. Il a 20 ans et je crois comprendre que l'on nomme sa génération les Beurs. Il baragouine un argot de blédard assez éloigné de mes racines linguistiques mais ce n'est pas si mal. Que pouvais-je espérer après 500 ans ?

Il connaît le Coran mais je ne vois nulle trace dans sa mémoire d'un autre livre écrit en arabe. Où sont passés les écrits de mes pairs, l'héritage intellectuel du passé et la Sapience d'antan ? Pourquoi n'avoir gardé qu'un seul livre et oublié tant de bijoux de sophistication ? N'ont-ils retenu que cela de nos enseignements ? Ne savent-ils plus lire entre les lignes ? Je reprends le contrôle de mon simulacre. La télévision diffuse les exactions revendicatrices d'un groupe religieux à l'autre bout de la planète.

Indonésie, Irak, Palestine, Afghanistan... le chapelet de noms vient me frapper de plein fouet. Qui a osé faire cela à MON peuple ?

Je jette un regard à la fenêtre du logement social situé au 13ème étage d'une banlieue périurbaine quelconque. Un mot me vient en tête : ghetto. Mon peuple, mes gens, esclaves ? Ça ne se passera pas comme cela.

Je fouille dans les affaires de Karim pour trouver de la craie mais c'est peine perdue. Comme moyen d'écriture, je ne trouve que les bombes de peinture avec lesquelles il taggue des fresques murales avec ses camarades. Mon esprit s'emballe et je descends par l'ascenseur en réfléchissant à ma stratégie. Une fois en bas, je commence à tracer un graphe sur une grande portion de mur encore vierge (un miracle en ces lieux) où se mélangent subtilement le talent graphique de mon hôte et mes propres connaissances en matière de pentacle. Une fois la fresque terminée arrivent enfin les Kerubim de l'Exaspération. Oui, venez à moi, mes angelots, mes précieux alliés, répandez-vous et réveillez tout le monde en ces lieux. Il est temps que je reprenne les choses en main et que j'instaure le renouveau de mon peuple. Le dormeur doit se réveiller.

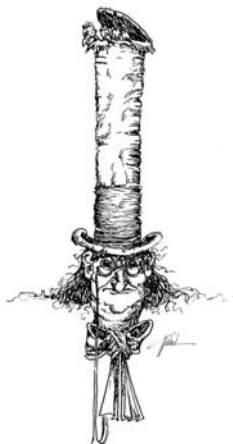
*Abbas
Djinn*



Nouvelle nuit de violence dans un quartier sensible : 1 mort et 4 blessés légers.

On dénombre une quinzaine de voitures incendiées et 3 magasins pillés à la suite d'une flambée de violence dans la désormais trop célèbre ZUP de la Costière. La BAC (Brigade Anti-Criminalité) est intervenue tard dans la soirée et a été épaulée par une compagnie de CRS. Des jets de pierre ont plu sur les forces de l'ordre et les policiers ont dû rooster à plusieurs reprises avec du gaz

lacrymogène. On doit déplorer la mort d'un jeune habitant du quartier, Karim, décrit par ses voisins comme un garçon gentil, effacé et sans histoire. Le Premier Ministre, Monsieur Paraffin, s'est déclaré très choqué par une telle démonstration de violence et assure que son gouvernement met tout en oeuvre pour faire diminuer le taux national de criminalité.



*Textes : Cédric Ferrand
Illustration : Grégory Lecourt*

Le Golem sur le Seuil

MJ ONLY



*Ce scénario d'initiation vous propose de vivre le passage à l'âge adulte de jeunes Bohémiens dans la ville de Prague. Il exploite l'intrigue proposée dans l'encart "Le quartier Josefov" (dans Le Livre du meneur de jeu, p. 231) et s'inspire fortement de *Le legs de l'alchimiste*, la BD de Tanquerelle et Hubert. Il a été joué sur le stand des Héritiers de Babel, lors du Monde du Jeu 2003. Des personnages prêts-à-jouer vous sont proposés sur le site www.heritiersbabel.org.*

LA TOILE DE FOND

LA CARAVANE DES BOÏENS

Toutes les caravanes bohémiennes ne parcourent pas inlassa-

blement les routes. Il arrive qu'une d'entre elles s'arrête. En se mêlant à la population locale, elle se sédentarise et perd ses pouvoirs occultes. C'est ce qui arriva à une caravane Rôm qui, après avoir quitté l'Égypte d'Akhénaton, voulut fonder un pays puissant et pacifique en Europe centrale dans la région que l'on nomme la Bohême. Le Boheïm s'endormit doucement dans le cœur du Peuple d'Or, résultat de l'union des Rôm et des autochtones de cette terre riche en énergie magique.

Prague naquit de leurs rêves. Elle devint un haut lieu de l'urbanisme, de l'architecture, de la philosophie et des arts. Sous le règne de Rodolphe II, les sciences occultes avaient droit de cité à la cour. L'alchimie et la kabbale habitaient les rues, du faite des clochers jusqu'au mortier entre les pavés. Et toujours, le Peuple d'Or dormait.

A l'heure de la Révélation, un des Couronnés d'Aggartha, le Rex Mundi lui-même, ourdit un plan complexe visant au réveil de ce peuple magique. Il couvrit la ville d'un réseau de Résille, qui s'embrasa alors que les douze coups de l'horloge astronomique résonnaient pour sonner le réveil du Peuple d'Or. La flamme du Boheïm jaillit alors à nouveau dans leur âme, plus brillante et chaude que jamais.

Une poignée d'élus virent un autre don se révéler à eux. Alors que le Boheïm galvanisait leur cœur, une Brume les entoura. La caravane des Boïens, descendants directs des premiers Rôms qui s'installèrent en Bohême, venait de renaître.

Pour plus d'informations sur l'histoire de Prague, reportez-vous à *L'Assemblée du Seuil* (pp. 10-16) et *Les Arcanes mineurs* (pp. 184-185).

LA COUR DU ROI DE BOHÊME

Le Lion vert se couronna lui-même roi de Bohême. Douze personnes, les Tuteurs des Boïens, furent désignées pour le seconder et guider le Peuple d'Or. Une Caravane de Rôms, protégée par des Gitans, se présenta à la cour et confirma la légitimité du Lion vert.

Au sein de Prague, aucun Bohémien ne souffre de perte de Brume, s'il s'y installe. C'est la cour du roi des Bohémiens : ils y sont toujours les bienvenus, aussi longtemps qu'ils le souhaitent, à l'abri des risques de la sédentarisation.

Aujourd'hui, Prague accueille une caravane Gypsie. Composée d'une seule famille, la " caravane du long retour " voyage à bord d'une péniche. A son bord, deux Bohémiens sont en âge de subir le rite de passage à l'âge adulte. Les Gypsies ont répondu à l'appel des Boïens, qui ont eux aussi deux candidats, et qui souhaitent nouer des liens entre leurs familles. Ce sont ces jeunes Bohémiens que vont incarner les joueurs.

PORTRAIT D'UN JEUNE BOHÉMIEN

A 16 ans, le jeune Bohémien attend de subir le rituel de passage à l'âge adulte pour être complètement initié aux secrets de son peuple. Si beaucoup de choses lui échappent, il connaît néanmoins l'existence des Aïnés et l'histoire du don d'Akhénaton. Il serait bien en peine de donner des détails sur les Nephilim (le principe de la Stase, les différents Kéléments, etc.) mais on l'a mis en garde contre leurs ennemis communs, les Arcane mineurs, et leurs armes aux reflets plombés, poison pour leurs deux peuples.



Le jeune Bohémien ne sait pas faire appel à la divination, et est incapable de tracer un Mandala. Le voyage astral lui sera enseigné juste après son passage à l'âge adulte.

Il dispose en revanche complètement de l'Harmonie, qu'il considère comme un sixième sens. Le Don de sa caravane s'exprime en lui de façon innée depuis son enfance. Il maîtrise donc quelques Danses, Chants, Contes ou Lames. Le Don des Lames nécessite un couteau spécial, qui est donné au Gitan juste avant les trois jours du rituel de passage à l'âge adulte.

Quant à la Maestria, elle est une seconde nature, tout comme la résistance brumeuse (qui ne devrait cependant pas servir durant le scénario).

Pour les besoins de l'initiation, on oublie les pouvoirs conférés par le parcours de son Astral intérieur.

LE NOUVEAU GOLEM

Les rabbins de Prague s'intéressant à l'ésotérisme ont hérité de Rabbi Loew lui-même les portions de texte qui, assemblées, donnent vie au Golem : les *zirufim*. Ils forment la société secrète des " Gardiens des *Zirufim* ", sous la protection d'un Selenim qui se fait appeler *Golem* (qui sera toujours cité en italique, pour éviter la confusion avec la créature d'argile).

Malgré la présence de l'Immortel, les Templiers de l'Ordre de Malte ont réussi à voler un de ces fragments pendant la Seconde Guerre mondiale. Grâce à leur surveillance des rabbins - qui se resserre de plus en plus -, ils viennent d'en acquérir un second. La possession d'un Golem serait un atout majeur dans cette période où les conflits occultes menacent de devenir des guerres sanglantes.

Alors que les Templiers décodent les fragments en leur possession, les rabbins se sont lancés à leur tour dans la



course au Golem. Un Ange du nom d'Eliyakim a reçu l'intégralité des *zirufim* - sauf deux -, dans le but d'animer une créature pour protéger les juifs de Prague. Spécialiste de la Kabbale, l'Eolim complète ses connaissances en Alchimie en se plaçant sous le tutorat de Kracivecz, un Sphinx Alchimiste à la tête des Tuteurs de Prague. Ce dernier lui confie un Logis Alchimique dans la Ruelle d'Or.

L'influence du Pyrim change les intentions de l'Ange. Il perçoit le Golem comme une machine, et se propose d'en faire son Simulacre pour s'opposer directement aux Templiers. Ce faisant, il met en danger sans le savoir ses chances d'atteindre l'Agartha (cf. *LdM* pp. 228-231).

PLAN DE PRÉSENTATION DU JEU

- ▶ On joue des humains ayant hérité de deux particularités.
 - Le Boheim : né dans les jardins de l'Atlantide sous l'égide des Kaïm. Il a entraîné la révolte des humains, mais leur esprit de vengeance a fait d'eux des gadje.
 - La Brume : don d'Akhénaton, elle symbolise la réconciliation avec les Nephilim. Peuple élu des Immortels, ils hériteront de la Terre.
- ▶ Ils accompagnent les Nephilim sur leur quête d'Agartha.
- ▶ Présenter sommairement les 4 Kumpania.
- ▶ Distribution des personnages.
- ▶ Description de la feuille de personnage.
- ▶ Le contexte : Prague, la cour du roi de Bohême après le réveil du peuple Boien.
- ▶ Dernier événement : l'arrivée d'une caravane venue exprès pour enseigner le rite de passage à l'âge adulte aux Boïens.

L'AVENTURE

Nous sommes au mois d'août 2003. La ville est écrasée par la chaleur depuis plusieurs jours. Les touristes sont présents en masse.

roleplays entre eux pour briser la glace.

Pour se loger, plusieurs possibilités de squat s'offrent à eux. Les plus évidents sont les immeubles qui sont prêts à être démolis, ou simplement rénovés. Ils ont été vidés de leurs habitants et attendent le début des travaux. Indiquez-leur en passant que plusieurs chantiers en ville disposent d'engins de travaux publics, sans insister.

PROLOGUE - LA MORT PAR LES EAUX

Après avoir été veillés toute la nuit dans la péniche par les membres de leurs caravanes réunies, les PJs sont jetés par-dessus bord avec les honneurs funéraires. Quand ils sont tous à l'eau, la péniche s'éloigne. Les Gypsies n'ont pas un regard derrière eux. La péniche ne reviendra que trois jours plus tard, exactement au même endroit. La seule règle concernant ces trois jours est qu'ils ne doivent compter sur personne. Faire appel à un Bohémien — ou à un des Tuteurs — serait un grave manquement, même en cas de force majeure. Cela apporterait la honte sur leur famille.

Un squat plus historique mais moins confortable se situe à l'emplacement de l'ancien monument dédié à Staline, au nord de la vieille ville. Lors de sa démolition, ses fondations furent investies par la foule. Un bar y fut installé et on y fit la fête pendant des semaines. Aujourd'hui tout est désaffecté et les entrées barrées par des planches. Mais il en faudrait plus pour arrêter des Bohémiens en quête de cachette.

L'île *Strelecky ostrov* n'est qu'à quelques dizaines de mètres, c'est l'occasion d'un simple jet de Natation Pas Difficile pour expliquer la base du système de jeu.

ACTE I

▶ L'augure

Alors que le soleil se couche, Elimane manifeste pour la première fois le don de sa caravane pour l'interprétation des Augures. En observant machinalement un vol d'oiseaux au-dessus de la Vltava, elle a la vision d'un bâton qui frappe une étoile de David, entre deux colonnes de pierre. Elle perd alors connaissance un instant.

Ce premier jour est consacré à la survie profane. A eux de se débrouiller pour se sécher, manger, se loger, etc. La mendicité, active ou passive, l'organisation de spectacles de rue pour les touristes, la recherche d'un squat et la découverte de leurs pouvoirs devrait les occuper. Cet épisode doit être joué très rapidement. Il est propice à la découverte de leur personnage par les joueurs, ainsi qu'aux premiers

Le groupe a les connaissances nécessaires en ésotérisme pour comprendre que :

- Le Bâton est le symbole des Templiers.
- L'étoile de David (aussi appelé sceau de Salomon) est un symbole de la kabbale juive.

- Les deux colonnes figurent les portes du Temple de Salomon. On les retrouve de chaque côté du tabernacle, l'armoire contenant la Torah dans toute synagogue.

Cette divination spontanée révèle qu'un grand danger menace un rabbin initié à la kabbale, dans une des synagogues de la ville.

► La fin de Karol Gabrova

Le Temple a envoyé une escouade de recrues, dirigée par un Chevalier, pour "interroger" un rabbi dont ils ont la certitude qu'il est un des gardiens des *zirufim*. Les menaces de mort envers sa fille — Sona Gabrova —, enlevée la semaine précédente, suffisent à faire craquer le prêtre. Il leur révèle l'endroit où se trouvent les fragments manquants des *zirufim* : le sanctuaire d'un Ange. A bout de souffle et pour signifier la victoire de son camp, il leur annonce que le Nephilim a décidé d'animer son propre Golem cette nuit même, et qu'il a probablement déjà réussi ! Leurs efforts sont donc vains et il s'apprête à mourir en paix. Le Chevalier demande alors des renforts à la Commanderie maltaise par portable, et se précipite avec ses hommes vers le lieu du rituel. Le rabbi est laissé pour mort après qu'une recrue lui a planté un couteau dans le ventre. Le couteau est abandonné sur place (il ne comporte pas d'empreintes, le Manteau noir disposant de gants).

Une fois dans le quartier *Josefov*, l'Harmonie permet aux Bohémiens de repérer les Templiers qui sortent précipitamment par une porte dérobée de la synagogue *Pinkas*. Ils ont l'occasion de parler au rabbi mourant, qui leur demande de tout faire pour sauver la personne qui habite au 7 de la Ruelle d'Or, "sans cela, c'en sera fini de la Prague éternelle". S'ils déchirent son vêtement pour examiner sa blessure, ils pourront remarquer qu'il porte un long collier dont le pendentif a la forme d'un petit Golem. Il refusera tout soin magique, en insistant sur le fait que c'est à Dieu de décider s'il doit mourir ou non, pas la magie des hommes. Pour lui, la mort n'est qu'un passage, une porte à franchir pour découvrir une nouvelle vie.

Alors qu'ils partent à la poursuite des Templiers, un étudiant travaillant avec le rabbi les aperçoit. Il les croit responsables de sa mort et il prévient immédiatement la police.

► Naissance imparfaite

Les Templiers sont peu équipés : ils étaient partis pour une mission d'interrogatoire de vieillard, et les voilà brusquement à la recherche d'un Nephilim Très Initié ! Le renfort réclamé arrivera, mais trop tard.

Le Logis Alchimique où se trouve l'Ange est au cœur de la Ruelle d'Or, une impasse du château qui a été fermée au public sous la pression de Kracivecz, pour des travaux

de rénovation imaginaires. On peut y accéder par l'est, directement depuis la tour *Dalibor*, peu surveillée la nuit pour assurer la tranquillité des Alchimistes réalisant leurs expériences.

Eliyakim est en plein rituel de création du Golem (cf. *LdM* p. 230). La Pierre de Vie a été placée dans la statue d'argile. L'Eolim s'apprête à réaliser le transfert de Terres Rares et se coupe profondément les veines pour mélanger son sang avec la matière du Golem.

C'est le moment que choisissent les Templiers pour entrer. Ils interrompent le rituel alors que le Golem vient de devenir la Stase du Nephilim. Le combat est âpre et pendant quelques longues secondes, le Golem est laissé à lui-

CHRONOLOGIE

Les journées seront consacrées aux problèmes profanes, alors que les nuits seront emplies d'ésotérisme.

Jour 1 : Les PJs sont jetés à l'eau à l'aube. Survie profane.

Nuit 1 : Quand le soleil se couche, augure de la Rôm. Les PJs se portent au secours du rabbin. Chez l'Ange : naissance du Golem. Le Golem poursuit tous ceux qui lui ont adressé la parole, en commençant cette nuit par les Templiers.

Jour 2 : Les PJs sont emprisonnés pour le meurtre du rabbin. Interrogatoire.

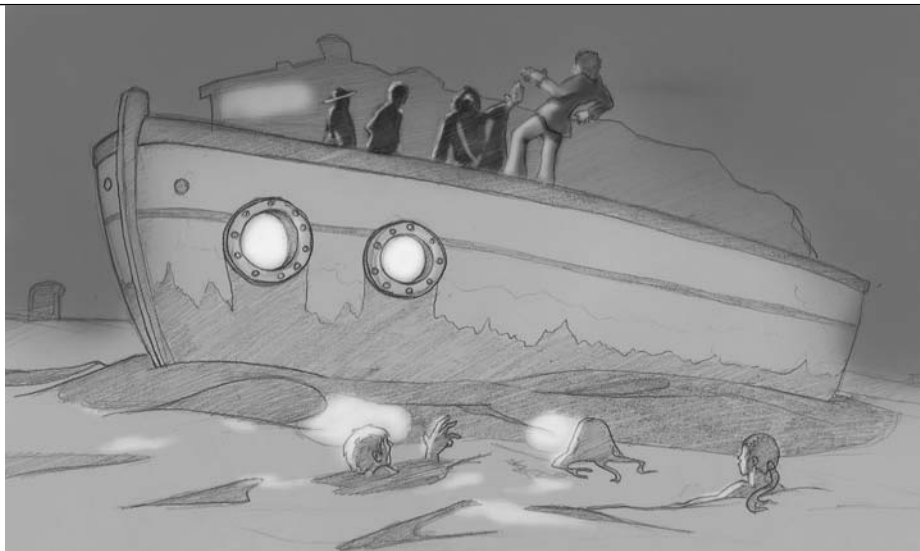
Nuit 2 : Sous couverture de "police secrète", les Templiers interrogent les PJs. Le Golem attaque, défonce la prison, ce qui permet de fuir. Les PJs rencontrent *Golem* le Selenim. Celui-ci les mène à un rabbin qui leur apprend qu'il faut réincarner le Nephilim ayant créé le Golem. Il est enfermé dans sa Stase, qui n'est autre que le Golem lui-même.

Jour 3 : Repérages du prochain Nexus, qui aura lieu dans la Commanderie des Templiers. Durant leurs repérages, au moins un des PJs est kidnappé par des Manteaux Noirs.

Nuit 3 : Le Golem se rend à la Commanderie, où il est immobilisé grâce à une tonne de ciment. Un Manteau Blanc procède à l'extraction de la Pierre de Vie, alors que la Stase se recharge. Les Bohémiens doivent faire pencher le timing en leur faveur.

Jour 4 : Au lever du soleil, les PJs retournent à leur caravane. Ils doivent répondre à une ultime question sur ce qu'ils ont compris durant ces trois jours.





même. Eliyakim, déjà " ... " Blessé et pris par surprise, ne fait pas le poids. Son Simulacre le trahit et il retourne en Stase : dans le Golem ! Il n'a donc pas le temps d'effectuer le rituel de lien, qui s'effectue en nommant le Golem.

Celui-ci s'anime néanmoins, semant l'effroi chez les Templiers. Il les attrape un par un et leur demande "*Quel est mon nom ?*". C'est la seule chose qu'il dira. Aucune réponse ne le satisfera. Il est important qu'au moins un PJ réponde à la question.

Après avoir interrogé plusieurs personnes, le Golem recommence en changeant de méthode. Il attrape les Templiers un par un pour les secouer jusqu'à ce qu'ils lui donnent satisfaction ou, en l'occurrence, jusqu'à ce qu'il leur brise la colonne vertébrale. Les Templiers fuient alors, poursuivis par le Golem. Les PJs ont quelques instants pour fouiller les lieux. Un livre attire leur attention, rempli de notes de la main d'Eliyakim. Ce qui doit attirer leur attention, ce n'est pas le livre en lui-même, codé par l'Ange, mais le marque-page. Il s'agit d'un morceau de papier plié sur lequel un arbre de vie est dessiné. Les Sefirot sont entourées de façon à ressembler à un jeu de marelle (cf. *Rendez-vous avec les morts*, plus loin).

Une escouade de recrues menée par un Chevalier connétable pénètre sur les lieux 5 minutes plus tard. Ils fouilleront tout de fond en comble et nettoieront le Logis avant de disparaître promptement à l'arrivée de la police.

ACTE II

► Emprisonnés !

Si les PJs retournent à la synagogue pour prendre des nouvelles du rabbin, ils constatent que la police est présente. Ils pourront assister avec de nombreux voisins à la mise sous scellés des lieux, alors que deux policiers escortent l'assistant — visiblement très choqué — au commissariat pour l'interroger. S'ils sont aperçus, l'assistant du rabbin les dénoncera. Ils seront arrêtés et emmenés au commissariat local.

repos du rabbi Karol.

Les plus perceptifs des PJs se sentiront épiés et distingueront une forme sombre qui les épie depuis les murs du cimetière juif.

Au lever du jour, la communauté juive tout entière est en deuil.

► La police secrète

A la tombée de la nuit, après une journée d'interrogatoires individuels et de vexations au sein de la prison commune, un responsable de la " sécurité nationale " vient les chercher. Sous bonne escorte, ils sont emmenés dans un fourgon noir. Il s'agit de Templiers, qui ont retrouvé leur trace en quelques heures quand leur dossier a été enregistré dans les fichiers de la police.

Alors qu'ils sortent, un jeune garçon encadré de près par deux agents de la paix prend les PJs à partie et se bat avec eux. Il profite de la confusion pour leur donner une carte en leur soufflant "*quelqu'un m'a payé pour vous donner ça*". C'est *Golem* qui, interrogeant le jeune garçon qui sortait juste du commissariat où les PJs ont été emmenés, lui a demandé de commettre un larcin devant les yeux de la police pour y retourner. La carte en question est la *Lame de l'Arcane-Sans-Nom*, annotée en rouge de la mention "*RV cette nuit au cimetière juif*". Il a réussi à pratiquer un rituel de Nécromancie à la morgue. Le fantôme du rabbin a confirmé que les Bohémiens étaient innocents. Ils sont la seule façon pour *Golem* de savoir ce qui s'est passé avec Eliyakim.

Les Templiers les emmènent à l'ambassade de Malte, où ils sont interrogés de façon plus... " précise ". Ils peuvent glaner quelques informations sur ce qui se passe.

► La colère du Golem

Durant la nuit précédente, le Golem a pourchassé les Templiers lui ayant répondu imprudemment. Il s'est d'abord occupé d'eux, les PJs lui apparaissant moins nettement à cause de la Brume. Après avoir passé la journée

Si au contraire les PJs se font discrets, ils pourront essayer d'entrer en contact avec le jeune homme. Il a été récemment initié par le rabbin. Il sera extrêmement paranoïaque et privilégiera l'hypothèse selon laquelle les Bohémiens sont des ennemis des Gardiens des *Zirufim*.

Les autres rabbins de Prague sont aussi présents. Leurs discussions portent sur l'avenir de la communauté et sur les prières qu'ils feront pour le

ET SI...

Si les PJs ont réussi à échapper aux policiers toute la journée, *Golem* les retrouve à l'aide de ses fantômes. Il demande, comme ci-dessus, à un jeune garçon de leur donner la carte.

à l'abri du soleil — qu'il redoute — il part à la recherche des Bohémiens. Il les sent à distance et se dirige vers eux inexorablement.

Si les PJs sont au secret chez les Templiers, ceci ne l'arrête pas. Il défonce les murs de leur prison à coups de poings. S'ils ne sont pas assez rapides, leur sort n'est guère meilleur que celui des Templiers. La scène doit être très stressante et montrer toute la puissance brute du Golem. Il doit paraître invulnérable. La confusion des combats leur offre cependant une bonne chance de retrouver leur liberté, qu'ils devraient saisir.

► *Rendez-vous avec les morts*

Les PJs doivent se débrouiller pour rentrer dans le cimetière juif la nuit, malgré le vigile qui fait sa ronde. Vu la configuration des lieux, ceci ne devrait pas être difficile.

Là, ils rencontrent *Golem*, qui est extrêmement intimidant. Il leur en veut d'avoir laissé les Templiers tuer son ami Karol. Et il s'en veut de n'avoir pas pu le protéger : il espionnait une obédience des Milices du Christ, qui complotent contre les Bohémiens (cf. *Les Arcanes mineurs*, p. 185). La seule chose qui le retient de les tuer à son tour est que les Gardiens des *Zirufim* souhaitent les rencontrer. A condition qu'ils prouvent qu'ils sont bien des initiés dignes de ce nom.

Golem raconte alors la légende de la " cour secrète des arcanes ", qui occupe normalement le cœur de tous les quartiers juifs de par le monde. C'est le lieu de rencontre des Kabbalistes. Celle de Prague a été détruite lors de l'assainissement du quartier dans les années 20. La *Zabadna dvorana tajemstvi* se trouvait près du cimetière. Celui-ci dispose de quatre sorties. Un rabbin très érudit, le plus sage de tous, les attend à la porte qui menait à la cour. Dans cinq minutes, il repartira. Aux Bohémiens de trouver la bonne porte. S'ils choisissent la mauvaise, les alliés fantômes de Golem le préviennent et le test est raté: le rabbin est prévenu et s'en va silencieusement en suivant un chemin discret.

- La porte nord a une étoile de David gravée sur sa serrure. Juste à côté, repose le rabbi David, dépositaire d'un grand nombre de manuscrits hébreux.
- La porte sud a un candélabre à 7 branches sur sa serrure. Rabbi Loew, le créateur du Golem, repose à quelques mètres.
- La porte est a une colonne de chaque côté de sa serrure. Elle se situe au fond de la cour de la synagogue *Pinkas*, la plus ancienne de Prague.
- La porte ouest dispose d'un dessin de poing fermé, index dressé. Il représente le stylet de lecture

de la Torah. Dans ce coin discret, des enfants ont dessiné par terre une marelle, sans doute pour jouer en attendant leurs parents.

La bonne porte est la dernière, la marelle figurant l'Arbre de Vie, la voie que suivent les kabbalistes. L'index dressé, posé devant des lèvres closes, symbolise aussi le silence cultivé par les initiés. La porte n'est plus du tout utilisée et est rouillée par les ans. Elle a aussi été un peu déformée par *Golem*, qui triche quelque peu. Un test Difficile de Fort l'ouvrira brutalement. Sinon l'escalade du mur recouvert de lierre n'est Pas Difficile.

► *Rencontre avec un rabbin*

Le rabbi les reconnaît comme des Bohémiens, le peuple élu des Immortels, ce qui ne le laisse pas indifférent puisque les juifs sont censés être le peuple élu de Dieu. Eliyakim lui a parlé d'eux.

Il leur raconte toute l'histoire des *zirufim*, comment le Temple a récupéré deux fragments et ce à quoi ils servent. Si les Templiers capturent le Golem actuel, ils pourront en extraire la Pierre de Vie et récupérer d'un seul coup tous les autres fragments. Il faut donc retrouver Eliyakim ; lui seul peut lier le Golem : lui donner son nom. D'après le récit des PJs, il en déduit qu'il est vrai-



semblablement en Stase à l'heure qu'il est. Il comprend aussi, à la description du rituel (il blêmit à la mention du sang) que le Nephilim n'a pas résisté à la tentation de faire du Golem son Simulacre, et que la première étape du processus est d'en faire sa Stase.

C'est le moment que choisit le Golem pour interrompre la conversation. Cette fois, Golem le Selenim n'est pas loin et tente de l'arrêter. Constatant qu'il est trop fort pour lui, il hurle aux Bohémiens de mettre le rabbin en sécurité. Il leur fait gagner un temps précieux en résistant quelques minutes, avant d'avoir les os broyés et d'être jeté parmi les tombes de son cimetière. Il n'est pas mort, mais il restera injoignable, le temps de soigner ses blessures.

Le rabbin leur conseille de se cacher sur une île. En effet, le Golem craint l'eau, tout comme le feu. Tout en courant à en perdre haleine, il leur explique le fonctionnement mystique de la créature, en fonction de leurs questions :

" Le Golem est Terre, traversée du souffle de l'Air. L'eau et le feu sont des éléments antagonistes, aussi les craint-il. Il ne sort ainsi jamais au soleil, de peur que ses rayons ne le recuise. "

" Un Golem est un vide mis en mouvement par le nom divin qui est gravé sur sa Pierre de Vie. Toute parole qui lui est adressée résonne dans ce vide et lie le Golem à son interlocuteur. L'écho des paroles le poursuit, jusqu'à le rendre fou. Pour faire taire cette voix, le Golem tue ! "

" La parole a créé entre vous un lien que le Golem n'aura de cesse de remonter. Si le Golem était une boussole, vous en seriez le nord. "

" En face du Golem, vous pouvez ressentir le lien qui vous unit. Il existe dans les deux sens. Ceci peut avoir un effet hypnotique. Gardez-vous bien de vous y abandonner. "

► *Survivre au Golem*

Le principal défaut est sa " toute relative " lenteur. Mais celle-ci n'entre pas en jeu si les PJs sont fascinés par lui. Un jet d'Initié Pas Difficile en Brume permet d'éviter cet effet hypnotique, qui a lieu quand on s'en approche à moins de 10 pas.

Ce lien peut être utilisé pour ressentir sa présence. Ceci demande un jet de Brume Peu Difficile pour le détecter à 100 pas.

Le feu et l'eau l'affaiblissent, mais les PJs ne veulent surtout pas le détruire, sous peine de tuer le Nephilim qui l'habite !

ACTE III

► *La recherche du Nexus*

Pour libérer l'Ange, il n'existe qu'une seule solution : plonger le Golem dans un Nexus. Les Plexus sont plus fréquents, mais il va être déjà bien difficile de coincer le Golem pendant trois ou quatre heures au même endroit, alors il est difficilement imaginable de le garder 12 heures sans attirer l'attention de profanes ou d'initiés.

La Lame de la Roue de Fortune permet au Gitan de détecter le prochain Nexus. S'il ne réussit pas du premier coup, il peut trouver des lieux, grâce à l'Harmonie, dont l'architecture facilite les prédictions. N'importe quelle tour (la tour astronomique du Clementinum, l'horloge astronomique ou la tour poudrière) fera l'affaire.

Le seul Nexus qui durera assez longtemps pour remplir la Stase apparaîtra dans la nuit du lendemain ... dans les jardins de l'Eglise de l'Ordre de Malte, en plein cœur de la Commanderie templière !

► *Dans la gueule du loup*

Il faudra attendre le lendemain pour que le Golem aille se terrer quelque part et laisse les Bohémiens libres de sortir de leur île ou de toute autre cachette où ils seraient à l'abri. Ils pourront alors espionner l'Eglise de Malte, pour repérer les lieux et ses protections.

Ils seront vite fixés, car leur surveillance est détectée par le Chevalier connétable, qui est à leur recherche en utilisant les grands moyens : un homoncule ! Ils ont eux aussi compris pourquoi le Golem en avait après leurs recrues. Ils savent que, les PJs étant sur les lieux, ils ont certainement le même lien avec le Golem. Leur plan est d'en capturer un, pour attirer le Golem dans un piège au cœur de leur Commanderie, en terrain familier. Ils ne savent pas qu'un Nexus va avoir lieu, pas plus que le Golem est une Stase.

Si tous les Bohémiens leur échappent, c'est une de leurs recrues qui est choisie pour aller " parler " au Golem.

Le Bohémien capturé est jeté dans un cachot, en attendant la nuit. Il y rencontrera la fille de Rabbi Karol, avec laquelle il pourra discuter.

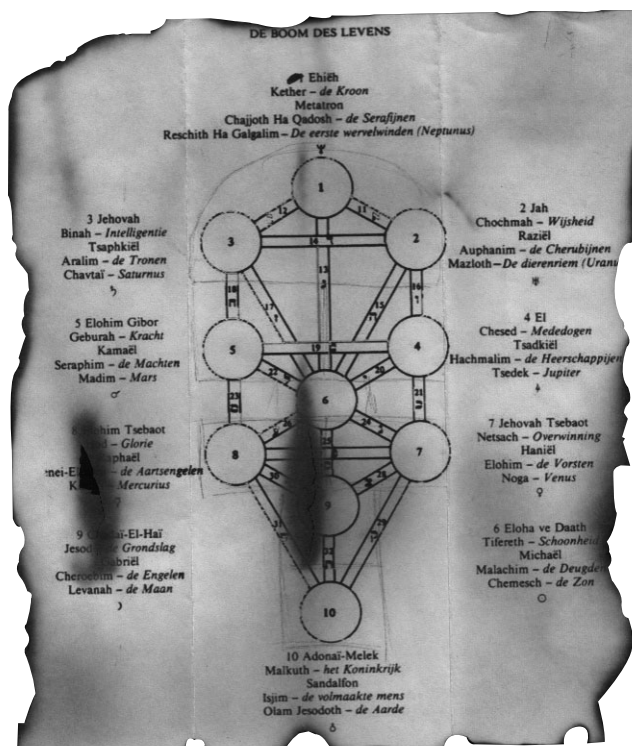
Pendant ce temps, les autres PJs ne sont plus inquiétés. A eux de mettre au point une tactique, comme par exemple attirer le Golem (si un autre d'entre eux lui a parlé) dans l'Eglise pour qu'il détruise tout sur son passage et fasse diversion.

► *Le moment de vérité*

Si tout se passe comme le souhaitent les Templiers, le Golem apparaît sur le coup de minuit et marche droit vers le

ET SI...

... les Bohémiens se trompent de porte ? Faites intervenir le Golem. Le Selenim se jettera sur lui et perdra le combat, comme ci-dessous. A court d'alternatives, le rabbin fera appel à eux.



Kabbale et éventuellement celle des PJs.

Une fois la victoire complète, il se dirige vers son Golem, dans l'intention de le détruire. Le moment est empreint de solennité. Il convient d'observer un moment de calme après cette tempête.

" Ce n'est qu'une coquille vide, un être raté ", croit-il.

C'est alors que le Golem prend la parole, avec une voix calme et profonde, qui fait penser à celle du second rabbin, et s'exprime.

" Tu te trompes, ô mon créateur. Car j'ai maintenant un nom. Je suis Michkane Shéarim, ce qui signifie " les portes de la résidence de Dieu ". Autrement dit, la dernière étape du quêteur avant l'Agartha. "

" Que crois-tu connaître de l'Agartha ? Tu es une créature si jeune et si ignorante. "

" Je ne sais rien du monde qui m'entoure, mais je connais ma nature et mon rôle. Regarde en mon cœur. Tu y verras la lumière. "

Bohémien capturé, ligoté sur une croix dans leur jardin intérieur. Ils referment les portes derrière lui. Le Golem tombe alors dans un piège : un trou très profond creusé dans l'après-midi à l'aide d'engins de chantiers obtenus par le Chevalier. Une bétonnière remplit alors prestement le trou de béton à prise rapide. Alors que le Golem réussit à s'extraire à moitié de la masse grise, il s'immobilise, les deux bras emprisonnés.

L'Ordre de Malte tente alors d'extraire la Pierre de Vie du corps du Golem immobilisé. Plusieurs méthodes sont utilisées, mais finalement, après avoir essayé le marteau-piqueur, une alternance de longues expositions au feu et à l'eau s'avèrent plus efficaces. Pendant ce temps, la Stase s'empli.

Aux Bohémiens d'intervenir pour gagner de précieuses minutes, soit de l'intérieur en provoquant par exemple un incendie (ou en passant entre les barreaux pour le Gypsie, belle occasion de semer la zizanie), soit de l'extérieur en amenant par exemple des profanes à s'intéresser à ce qui se passe (cf. le pouvoir de la Lame du Bateleur).

► Agartha

Quand la Stase est pleine, l'Ange sort et s'incarne dans une recrue (ou dans la fille du rabbin). Les Bohémiens ne craignent rien de ce côté là, pas plus que les Chevaliers portant un pendentif d'Orichalque.

En l'absence des Éléments du Nephilim, la Pierre de Vie du Golem réalise son lien avec l'Eidos. En elle se développe une Epine solaire : le Golem vient de trouver son nom.

Aveugle à cette transformation, Eliyakim trace des Pentacles et profite de la puissance du Nexus pour terrasser les Templiers avec l'aide de créatures de

L'Ange passe en Vision-Ka ; il aperçoit, grâce au lien qu'il a avec elle, l'Épine Solaire au sein de la Pierre de Vie. Les Epines Solaires des PJs se révèlent aussi à lui. Eliyakim tombe à genoux, terrassé par la puissance de la révélation.

" J'ai créé... la vie ! "

Une lumière dorée intense jaillit du Nephilim, de ses yeux et sa bouche. Tout le monde ferme les yeux et perçoit la scène grâce à l'Harmonie. Des symboles géométriques abstraits se dessinent sur le Pentacle de l'Ange, de plus en plus vite. La lumière qui en émane devient insoutenable, alors qu'il se fond dans le Ka-Soleil de son Simulacre. Fondu au blanc...

EPILOGUE - SAUVÉS DES EAUX

Eliyakim a disparu et le soleil va bientôt se lever pour la troisième fois depuis leur mort simulée. Les PJs ont réussi l'épreuve.

De retour à la péniche, leurs parents sont avides de connaître leur histoire. Le patriarche leur explique qu'ils ont vu le phénomène le plus rare et le plus sacré sur Terre : un Nephilim qui atteint l'Agartha. Ceux qui en ont été témoins font partie d'une poignée d'élus.

Avant de déclarer l'épreuve terminée, alors que la pluie commence à tomber sur la ville, il a une question à leur poser :

" Avez-vous compris pourquoi nous devons simuler vos funérailles ? "

Il n'y a qu'une réponse, que les PJs peuvent deviner après leur rencontre avec le rabbi Karol et Eliyakim : *parce que*



toutes les initiations sont des expériences de mort et de résurrection.

Le rabbin y voyait un simple rite de passage. Et Eliyakim a connu sa dernière initiation — son illumination — après être retourné en Stase et réincarné dans un nouvel hôte. Et c'est dans son " tombeau " (le Golem-Stase) qu'il trouve la réponse.

Le patriarche décide alors de lever le camp : des intempéries vont bientôt s'abattre sur la région. Les PJs quittent Praha — le Seuil et partent pour toute une vie d'aventures.

*Texte de Claude Guéant,
avec la contribution de Anne-Elizabeth Dennerly
— consultante es culture juive —
et Lara la nommeuse.*

Dessins de Grégory Lecourt.

ANNEXES

LES FIGURANTS

LE GOLEM D'ELIYAKIM



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

Compétences : Sport (Athlétisme) C, Sport (Escalade) C, Vigilance C.

Manœuvre : " Je défonce les murs à coups de poing "

Prérequis : force surhumaine.

Le Golem suit une trajectoire rectiligne. Les bâtiments se dressant sur son passage ne sont guère un obstacle, tout comme les grilles.

Ligne de vie : dix cases " Pas Blessé " supplémentaires.

Spécial : le Golem ne subit aucun dégât en cas de chute ou d'ensevelissement, comme s'il possédait des cycles basaltiques d'Air et de Terre. Par contre, l'immersion dans l'eau et le contact prolongé du feu l'affaiblissent. Dans le premier cas, l'argile constituant son corps devient molle et se dilue. Dans le second, elle devient dure et cassante. En tous les cas, son niveau d'Endurant diminue pour chaque minute passée au contact de ces éléments.

ELIYAKIM, ANGE



Ka dominant : Très Initié.

Sciences occultes : Cénobite et Leukossi.

Traditions à Maître : Esotérisme, Sciences occultes (Kabbale, Alchimie et Spagyrie), Savoir-faire (Golem).

Simulacre : Alexandre Valette, journaliste paparazzi français.

GOLEM, SELENIM



Ka Lune noire : Assez Initié.

Sciences occultes : Anamorphe (2e Cercle) et Embaumeur.

Simulacre : embaumeur juif.

Citation typique : " Parlez sans crainte ".

LES RECRUES DE L'ORDRE DE MALTE



Prendre les caractéristiques des recrues des Arcanes mineurs p. 197.

Equipement : cran d'arrêt (Peu Meurtrier, 4 pts de dégâts).

PETR NOVA, CHEVALIER DE L'ORDRE DE MALTE



Prendre les caractéristiques du Chevalier des Arcanes mineurs p. 197.

LE CHEVALIER CONNÉTABLE DE L'ORDRE DE MALTE



Ka-Soleil : Assez Initié.

Rang : Chevalier connétable.

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

Compétences : Art (Comédie) M, Armes (de poing) C, Discrétion C, Recherche d'informations C, Rituel C, Usages (Commanderie) M, Vigilance C.

Traditions : Arcane mineur (Bâton) C, Esotérisme C, Science Occulte (Kabbale) A, Science Occulte (Alchimie) A, et Langues (Anglais et Hébreu) C.

Techniques : 3 (connaissance des Métamorphes, médaillon en Orichalque, homoncule Peu Initié).

Citation typique : " Ne précipitons pas les choses, vous me supplierez bientôt d'écouter ce que vous pouvez m'apprendre sur le Golem ".

LES GARDIENS DES ZIRUFIM



Ces rabbins, pétris de Kabbale, connaissent fort bien les Nephilim, et dans une moindre mesure les Bohémiens.

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

Compétences : Art (Comédie) M, Connaissances (Religion juive et Psychologie) M.

Traditions : Science occulte (Kabbale) C, Esotérisme M.

Citation typique : " Sholom aleichem, que la paix soit avec vous ".

LES PERSONNAGES PRÊTS-À-JOUER

Ce sont tout simplement les archétypes de la couverture de Les Bohémiens, âgés de 16 ans. Ils ont toutes leurs notes de création à " o ", comme s'ils avaient tout juste terminé leur initiation, bien que ce ne soit pas le cas. C'est une simple solution de continuité. Ils n'ont pas de note d'Aspect physique.

Seuls 9 des 12 points de Tradition alloués par la note de Passé occulte ont été répartis. Les 3 restants peuvent être renseignés à la fin de l'aventure, en plus de la récompense en PdA.

Pour utiliser ces personnages, imprimez la feuille du " simulacre ". Vous pourrez alors recopier les caractéristiques présentées plus loin. Le recto de la feuille des Bohémiens n'a pas d'utilité dans le cadre de ce scénario d'initiation. Au verso, photocopiez les feuilles d'archétypes que vous trouverez ci-après.

MARCO, GITAN



Ka-Soleil : Peu Initié.

Brume : Peu Initié.

Pas Fortuné, Peu Savant, Pas Sociable.

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

Compétences : Art (Calligraphie) C, Art (Musique) C, Savoir-faire (Jonglerie) A, Survie (Urbaine) C, Piloter (Mobylette) A, Armes (de mêlée) C, Esquive A, Vigilance A.

Traditions : Bohémien (Gitans) A, Esotérisme A, Science Occulte (Alchimie) A, Histoire invisible (Les Nouveaux Mondes) A, Arcane mineur (Bâton) A, Langue (Romani & Tchèque) C.

Lames : Le Bateleur, l'Impératrice, la Roue de Fortune, la Lune.

ELIMANE, RÔM



Ka-Soleil : Peu Initiée.

Brume : Peu Initiée.

Pas Fortunée, Peu Savante, Pas Sociable.

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

Compétences : Arts (Architecture, Conte et Comédie) C, Connaissance (Religion juive) A, Survie (Urbaine) A, Recherche d'informations C, Esquive A, Vigilance A.

Traditions : Bohémien (Rôms) A, Esotérisme C, Science Occulte (Kabbale) A, Histoire invisible (Les Compacts secrets) A, Langue (Romani & Tchèque) C.

Contes : " Il croit tout ce que je lui dis ", " J'ai sa tendresse ", " Nous parlons, ils se taisent ", " Suis-je si ennuyeuse ? ".

ZYANYA, MANNUSH



Ka-Soleil : Peu Initiée.

Brume : Peu Initiée.

Pas Fortunée, Peu Savante, Pas Sociable.

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

Compétences : Art (Chant) C, Art (Sculpture) C, Survie (Campagne) C, Esquive A, Lancer C, Sciences (Soin) C, Vigilance A.

Traditions : Bohémien (Mannush) A, Esotérisme A, Science occulte (Magie) A, Histoire invisible (Révélation) A, Langue (Romani & Roumain) C, Langue (Tchèque) A.

Chants : " Les animaux nous aiment et pas vous ", " Nous parlons aux animaux et ils nous répondent ", " Nous refermons vos plaies ", " Nous vous protégeons ".

RUCO, GYPSIE



Ka-Soleil : Peu Initié.

Brume : Peu Initié.

Pas Fortuné, Peu Savant, Pas Sociable.

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

Compétences : Art (Danse) C, Piloter (Péniche et Engin de chantier) A, Discrétion C, Sport (Acrobatie) C, Arts martiaux C, Savoir-faire (Serrurerie) A, Passe-passe A.

Traditions : Bohémien (Gypsies) A, Esotérisme A, Histoire invisible (Révélation) A, Science occulte (Anamorphose) A, Langue (Romani & Allemand) C, Langue (Tchèque) A.

Danses : " Même sur le fil du rasoir nous ne tombons pas ", " Nous nous faufileons partout ", " Et nous voyons l'invisible ", " Vous pensez que nous volons, mais nous ne faisons que bondir ".

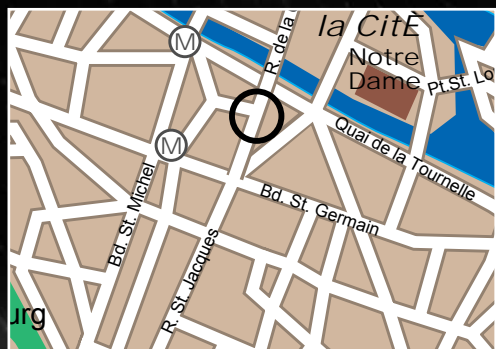
SUR LE NET

- Pour en savoir plus sur l'installation des juifs à Prague, le rituel de création du Golem et le quartier juif : <http://nephilim.emerades.org/praha/josefov.html>
- D'autres photos du quartier juif, et de Prague en général : <http://www.chez.com/suidhel/Prague/MatriceJosefov.htm>

La Toile des Rêves



- Espace jeux • Jeux de rôles •
- Jeux de cartes • Jeux de figurines •



**13 rue Saint-Jacques
75005 Paris**

Tel : 01 43 25 30 04

Metro : Saint Michel ou Cluny

Ouvert du Lundi au Samedi de 11h à 20h

Rouh'ei Kouzar

LES VENTS DE KHAZARIE

MJ ONLY



Ce scénario fut joué à la convention Zéphiros en mars 2003 à Poitiers. Vous trouverez les fiches de personnages des PJ sur le site web des Héritiers de Babel (<http://heritiersbabel.org>)



HISTOIRE INVISIBLE DES VENTS DE KHAZARIE

Au 10^{ème} siècle, les **Vents de Khazarie** sévissaient dans l'empire khazar, dans le sud de la Russie. Leurs expériences sur les êtres humains et leurs objectifs hégémoniques attirèrent l'attention de l'Arcane de la Justice qui, aidé de l'Arcane de la Papesse, mena son enquête. Ils archivèrent bon nombre des travaux des Vents de Khazarie. A l'issue de l'enquête, ces derniers furent appelés à répondre de leurs actes devant l'Ordalie. Les cinq Vents de Khazarie, Sarkel, Pistis, Itil, Samandar et Tmurtorokan, refusèrent de s'y présenter. Les PJ furent alors contactés par La Justice. En effet, ils étaient reconnus comme des experts en Rituels. On leur demanda de mettre au point un rituel d'emprisonnement pour enfermer les Immortels dissidents. Les PJ partirent sur place avec un Licteur chargé d'annoncer la sentence aux Vents de Khazarie.

Le Rituel d'emprisonnement consistait à attacher les quatre morceaux d'une clef composite au domaine magique des Vents de Khazarie.

Les trois morceaux du pourtour furent attachés magiquement par Byrisse, Suidhel et Rusayfah respectivement aux forteresses de Tmurtorokan, Samandar et Itil (ce qui explique la présence obligatoire des joueurs pour récupérer les deux morceaux de clefs). Kapnos, Judaïat et Nassiya devaient lier la pièce centrale lors du rituel final. Ce rituel devait centraliser Sarkel dans le même domaine magique que les trois autres forteresses. L'absence d'Itil et l'intervention des templiers provoqua un rituel incomplet. Ainsi la clef d'Itil ne fut pas liée magiquement à la forteresse.

L'Arcane de la Justice pouvait ainsi surveiller le moindre mouvement dans l'espace délimité grâce à la pièce centrale de la Clef qu'elle détenait. En plus de servir d'alarme magique, cette Clef composite servait à sceller le tombeau des Vents de Khazarie.

Lors de la confrontation finale dans la forteresse de Pistis, Itil était absent. Les PJ enfermèrent tout de même les membres

DONNÉES EXTRAITES DU SUPPLÉMENT " LE KA "

Nixe : Hydrim sanguin sec. Perfectionniste, précis et méthodique le Nixe est solitaire et méfiant. *Métamorphoses* : son visage est sans relief, ses yeux sont noirs, ses mains deviennent de véritables outils, sa peau devient carapace, il sent le rivage et la marée et sa voix est cliquetante et mécanique.

Hloranide : Pyrim colérique sec. Calme, la Hloranide frappe brutalement ceux qui menacent sa tranquillité.

Métamorphoses : yeux lumineux, mains longues dont les doigts sont couronnés d'ongles couleur chrome, peau zébrée, odeur de brûlé et voix tranchante.

Néréis : Hydrim sanguin chaud. Anarchiste et effronté au comportement paradoxal, le Néréis est particulièrement soucieux des apparences.

Métamorphoses : ses cheveux véhiculent un halo de lumière mouvante, ses gestes sont vifs, il dégage une odeur alizée, l'atmosphère semble lourde d'humidité en sa présence. Sa voix est aiguë et rapide.

Naga : Onirim lunatique. Le Naga est profondément instable et changeant. Il passe d'un calme serein à un comportement excessif.

Métamorphoses : les métamorphoses du Naga de l'aspect de la lune selon que l'on approche de la pleine lune ou de la nouvelle lune. Ses yeux sont ronds et noirs et sa chevelure prismatique. Ses gestes sont lents et ses mains glissantes, sa peau scintillante et bigarrée. Sans odeur, on peut parfois sentir celle de la poudre qui se dégage de lui. Sa voix est cristalline et perçante.

de la fraternité dans le tombeau. Le Licteur s'en retourna alors seul vers son Trône Inquisitoire avec la pièce centrale de la Clef composite, attendant le jour de la réapparition d'Itil. Les PJ partirent ensuite mettre en place le champ de protection dans les autres forteresses. Sur le chemin du retour ils furent pris en embuscade par des Templiers qui avaient observé les derniers événements. Ils furent faits prisonniers. Itil, témoin du combat, se jura alors de venir en aide aux PJ pour les contraindre à libérer ses compagnons lorsque les temps seront plus propices à leur éveil.

Itil, après des mois d'investigation et de rage contenue, retrouve les Templiers et leur subtilise les Stases des PJ. Les heurts de l'histoire empêchèrent maintes fois Itil de mettre son plan à exécution.

Mais à l'aube du 21^{ème} siècle...

A Poitiers, dans la première semaine de janvier 2003, Itil détecte un Nexus. Il y dispose alors les Stases des PJ et laisse non loin cinq corps sans connaissance. Les PJ s'éveillent et trouvent un message : " Je suis désolé, je ne peux être là à votre éveil mais je vous contacte dès que possible. Des problèmes à régler ". Itil ne se dévoile pas aux PJ, il reste anonyme.

Pendant ce temps, la presse annonce que des découvertes archéologiques majeures ont été faites sur les sites des forteresses de l'empire khazar. L'OHIRE par l'intermédiaire de l'une de ses caravanes spécialisée dans ce genre de travaux a lancé ces recherches dans l'espoir de découvrir des artefacts. Surpris par la nouvelle, Itil prend le risque de partir précipitamment à Oxford. Il dérobe la Clef centrale et ravit à l'Arcane de la Justice ainsi qu'à la Papesse les protocoles du Rituel. Il compte ainsi réveiller ses compagnons sans les PJ et avant que le Temple ne tombe dessus. Il tue le Gardien de la Clef et dérobe une grande partie des énigmes de la Mécanique des Possibles qui accompagnent le Rituel. Il s'envole ensuite immédiatement pour Bakou, capitale de

" retrouvez moi et délivrez-nous ", ce message obscur est accompagné d'une pièce de monnaie très ancienne.

SCÉNARIO

ACTE I : LA FRANCE

Cet acte est l'introduction du scénario. Il permet de mettre les PJ en présence des premiers éléments de l'intrigue.

► **Poitiers, le Lundi 6 janvier.**

Poitiers, le Lundi 6 janvier.

Itil détecte un Nexus. Il y dispose les Stases des PJ et laisse non loin cinq corps sans connaissance. Les PJ s'éveillent et trouvent un message : " Je suis désolé, je ne peux être là à votre éveil mais je vous contacte dès que possible. Des problèmes à régler ". Itil ne se dévoile pas aux PJ, il reste anonyme.

L'aventure commence à Poitiers le mardi 21 janvier 2003, à 16 h, quand les PJ reçoivent une lettre cachetée anonyme.

Elle est glissée sous la porte du domicile de Byriss. Elle est adressée à l'ensemble des PJ. (Aide de jeu n° 3 et 4)

La lettre n'a rien de magique, tout semble normal. L'enveloppe et le papier sont de grande qualité et le message est écrit au porte plume. L'écriture est courbe et artistique. Dans l'enveloppe se trouve également une pièce de monnaie très ancienne, sale et usée.

Le message: "retrouvez moi et délivrez nous"

l'Azerbaïdjan. Il tente de retarder les investigations du Temple en commettant une série d'attentats sous le nom du "Tonnerre des Khazars ". Il souhaite récupérer les Stases de ses compagnons pour les réveiller.

Pendant ce temps, les PJ ont le temps de se réadapter à la vie quotidienne du début du 21^{ème} siècle. Ils n'ont pas saisi le message qu'ils ont trouvé et attendent les nouvelles promises par leur libérateur.

Le mardi 21 janvier 2003, les PJ reçoivent au domicile de Byriss une autre lettre anonyme. Elle leur dit :



La pièce:

- Sur le côté pile une inscription y est frappée.
- Sur le côté face, cinq visages sont représentés chacun associé à une inscription. Les visages ne sont pas nettement identifiables cependant des caractéristiques morphologiques sont visibles.

Une fois l'objet nettoyé : Judaïat arrive à déchiffrer, c'est de l'hébreu:

- Côté pile: "rouhei kouzar" ou les Vents de Khazarie
- Côté face: Sarkel, Itil, Tmurtorokan, Samandar, Pistis. (Sarkel a les traits d'un Sphinx, Pistis d'un Nixe, Itil d'une Hloranide, Tmurtorokan d'un Néréïs et Samandar d'un Naga) (cf. description PNJ)

Le jour même, la presse annonce que des fouilles ont commencé sur les sites des forteresses de l'empire khazar. (cf. dépêche AFP. Aide de jeu n° 6a).

Si les PJ décident de consulter un numismate profane, il n'aura pas l'habitude de traiter ce genre d'objet mais sa facture lui fait penser à une pièce médiévale dont l'origine semble être le moyen orient ou l'Europe orientale. Il les envoie à la faculté de Poitiers, à l'hôtel Fumé. En effet cette partie de l'université est spécialisée dans l'ensemble des aspects du Moyen Age. Il ne leur dit rien de plus.

A l'hôtel Fumé, on les envoie un peu plus bas dans la rue dans le centre du CNRS qui s'occupe des recherches sur le Moyen Age : le CESC.

Ils arrivent sans trop de difficultés, en demandant aux étudiants qui se trouvent dans les couloirs, à trouver le bureau d'un professeur spécialisé dans le Moyen orient médiéval : Philippe Guéroing. Il est présent, c'est un profane. Devant l'objet et grâce à la traduction de Judaïat, il leur explique que cette pièce date du 10^{ème} siècle et vient de l'empire khazar. Elle est extrêmement rare et date de la fin de l'empire sans aucun doute possible. Comme tous les professeurs passionnés, il entre dans un monologue enflammé sans même qu'on lui demande des approfondissements.

L'empire khazar est un sujet problématique pour les chercheurs. Du 7^{ème} au 11^{ème} siècle, les Khazar règnent sur le sud de la Russie. Cet empire - voir la carte - allait de Kiev jusqu'à la Mer Noire, longeant le littoral de la mer Caspienne jusqu'à la mer d'Aral. Au milieu du Moyen Age, il constitue le plus puissant Etat juif avant l'édification de l'Israël moderne. Mais l'empire s'effondra brutalement il y a plus de mille ans. Ce qui fascine les chercheurs ce sont les preuves de conversions massives au culte israélite de 760 à 957, date de disparition de l'empire.

A la fin de l'empire, le ministre du Califat de Cordoue, le



rabbin Hasdai Ibn Shaprout établit une correspondance avec le dernier empereur le Khagan Joseph. Le rabbin voyait en l'empire khazar et en Joseph, l'Israël tant espérée. L'ensemble de cette correspondance est conservé à l'université d'Oxford en Angleterre.

" D'ailleurs ça tombe bien, demain un éminent chercheur américain doit faire une conférence à ce propos ici même ! Il vient d'Oxford et travaille sur la conversion au judaïsme. Vous aurez tout loisir de converser avec lui, il s'appelle Marcus Clay " (Ismaël).

Il se présente aux PJ et est prêt à répondre à leurs questions. L'ensemble des recherches des Vents de Khazarie a disparu des archives de l'Herméthèque d'Oxford. Heureusement, les correspondances du Khagan Joseph sont intacts.

Si les PJ ne comprennent pas pourquoi on leur a envoyé cette lettre et en quoi cette information les concerne, Ismaël soupire et semble comprendre ce qu'il se passe : ils ont perdu la mémoire des événements...

ET SI...

Si les PJ ne pensent pas utile d'aller à la conférence, le professeur Clay qui n'est autre qu'un Nephilim Adopté de la Papesse venu expressément les voir, n'est pas heureux de ce manque d'intérêt.

Si les PJ vont à la conférence, Ismaël les attendra. Malgré le troupeau d'étudiants et les quelques professeurs lui demandant des approfondissements sur des points leur paraissant encore obscurs, les PJ ne manqueront pas d'être surpris quand il leur dit : " Je vous attendais ".

L'objet qui accompagnait la lettre est une pièce de monnaie ordinaire. Les Khazars frappaient monnaie et les PJ avaient choisi une pièce de ce type pour servir de Clef. Elle symbolisait la mégalomanie des Vents de Khazarie. Les visages des cinq compagnons Khazars y sont représentés.

Ismaël pourra expliquer aux PJ que l'auteur de cet envoi a probablement

voulu rafraîchir leur mémoire. Il ne sait pas pourquoi, mais il a lu dans ses archives qu'en l'an mil, un incident concernant les Vents de Khazarie a eu lieu. Un ami habitant l'Angleterre pourra les renseigner.

Il les invite à le suivre à Oxford pour essayer de les aider à se souvenir.

Départ pour l'Angleterre.

ACTE 2 : L'ANGLETERRE.

Cet acte est consacré à la recherche d'informations, à la compréhension de la gravité de la situation et au départ en mission.

Objectif de Shah-mat : empêcher que les Vents de Khazarie ne resurgissent et rétablir l'équilibre de la Balance Cosmique.

Il sera furieux contre les PJ, car le Temple a probablement découvert l'emplacement des morceaux de la Clef composite ou en possède déjà un.

Objectif d'Ismaël : récupérer le contenu des recherches des Vents de Khazarie.

Arrivé aux archives de l'Herméthèque d'Oxford, **Ismaël** leur donnera toutes les informations dont il dispose, autant sur la structure de la société khazar telle que les Vents de Khazarie l'avaient établie - cf. Glossaire - que sur les commentaires du créateur de la Mécanique des Possibles. Les informations sur la Mécanique des Possibles ne sont à donner qu'une fois que les PJ apprennent la découverte de l'OHIRE par Shah-mat.

Au contact des parchemins (de la correspondance du rabbin et du Khagan Joseph par exemple) :

[effet Mnémos]

Les PJ se retrouvent à Cordoue, dans une vaste bibliothèque, où ils participent à une discussion très animée. A son issue, un Echevin tranche en ordonnant qu'une mission soit envoyée à Sarkel et demande aux accusés de répondre aux questions du tribunal. Les PJ acceptent d'aider La Justice à emprisonner les Vents de Khazarie et de créer un champ de protection autour de leur domaine.

Une fois revenus à la réalité, les PJ ne manqueront pas de s'interroger sur le fait que l'Arcane de la Papesse n'était pas dans leur souvenir. Ismaël leur explique alors leur association passée. Effectivement, ils ont aidé La Justice dans cette affaire, associé pour l'occasion à La Papesse. Ainsi il leur avouera que le Trône Inquisitoire qui détient les archives des Vents de Khazarie se trouve juste derrière la bibliothèque à côté d'eux. Ismaël sait parfois être distrait...

Dans l'instant, Shah-mat, Echevin de l'Arcane de la Justice, surgit brutalement de derrière la bibliothèque. Il est dans une colère noire.

[effet Mnémos]

L'Echevin, Shah-mat, leur demande d'aider l'Arcane de la Justice et

l'Arcane de la Papesse dans l'affaire des Vents de Khazarie. Ils sont seuls avec lui.

De retour à la réalité, Shah-mat ne les ménage pas, il leur dit à quel point ils sont inconscients de ne pas être déjà partis. Il leur annonce avec rage et désespoir que la pièce centrale du médaillon composite qui était protégée par le Gardien de la Clef a été dérobée. Elle ressemble à s'y méprendre à celle qu'on leur a envoyée mais ce n'est pas celle là.

Le Gardien de la Clef est tombé dans un piège mortel et la pièce a disparu il y a 2 jours.... La pièce était le symbole de la mégalomanie des Vents de Khazarie.

Shah-mat explique aux PJ, le rituel qu'ils ont mis en place afin d'emprisonner les Vents de Khazarie (cf. Histoire invisible).

L'Echevin leur demande une nouvelle fois de lui venir en aide et de partir au plus vite pour Bakou, la capitale de l'Azerbaïdjan. Il faut qu'ils retrouvent le médaillon et les trois fragments de la clef.

[effet Mnémos]

Les PJ se voient traversant les immenses salles des différentes forteresses : celles d'Itil, de Samandar, de Tmurtorokan, de Sarkel et enfin, ils se souviennent de l'obscurité et du danger ressenti dans la forteresse souterraine de Pistis... et surtout ils se souviennent qu'ils ont utilisé la Mécanique des Possibles de leur ami Suidhel...

De retour à la réalité, Shah-mat continuant à fulminer leur tend une dépêche de l'AFP (Aide de jeu n° 6b).

A son avis, l'OHIRE, a déjà un des morceaux de la Clef composite du tombeau des Vents de Khazarie. Il n'est bien sur pas question pour Shah-mat que le Temple vienne à acquérir quoi que ce soit dans cette sombre histoire. Il leur apprendra aussi l'importance de l'OHIRE en Russie. Il peut faire comprendre aux joueurs - à la discrétion d'un MJ malicieux - qu'une association avec l'OHIRE pourrait les aider, mais Shah-mat ne le dira pas ouvertement ... il est tout de même Echevin de la Justice.

Les PJ peuvent désormais avoir accès aux commentaires de Suidhel sur la Mécanique des Possibles (cf. Adj n° 5).

Les énigmes étaient conservées dans le Trône Inquisitoire d'Oxford. Malheureusement, l'assassin du Gardien a aussi

Marcus Clay



ravit quelques énigmes et Shah-mat n'en a plus qu'une à leur transmettre.

Le sort s'acharnant sur les PJ, l'énigme rescapée est celle de la forteresse d'Itil. Shah-mat leur permet d'y avoir accès pour se réhabituer à la manipulation des énigmes - ceci permettant aux PJ de se familiariser avec la Mécanique des Possibles.

Ainsi il existe encore deux duos de phrases avec les autres énigmes qui y sont associées. Mais Shah-mat ne dispose plus des solutions. Les PJ devront se débrouiller seuls.

Juste avant de partir de l'Herméthèque d'Oxford, Shah-mat leur apprend qu'Itil est sûrement derrière les attentats qui blessent l'Azerbaïdjan ces jours-ci. Il a du être attiré par les découvertes de l'OHIRE. (Aide de jeu n° 6c à donner en fonction de l'évolution de l'aventure).

Il ne manquera pas de leur faire comprendre que la situation est dramatique... Itil cherche à récupérer les fragments de la clef afin de libérer ses compagnons.

Les PJ partent pour Bakou.

ACTE 3 : L'AZERBAÏDJAN

Cet acte est construit de façon à laisser les joueurs se mêler ou s'opposer aux différents protagonistes.

Il décrit des actions indépendantes - par rapport aux actions de PJ - des antagonistes.

Arrivée à Bakou après 5 heures d'avion.

► Les protagonistes :

Itil veut récupérer les stases de ses compagnons et les mener à un Nexus.

Les PJ apprennent par la presse locale qu'effectivement un groupuscule terroriste nommé " le Tonnerre des Khazar " sévit sur les sites archéologiques du pays (cf. dépêche AFP. Aide de jeu n° 6d). Il a déjà revendiqué l'enlèvement d'un homme politique du gouvernement (Vladimir Solarzwyck, communiste), du neveu du Baron de la Mafia azéri (Iria Mishka, bras droit du Parrain local), d'un membre de l'opposition (Vassili Lubawinski) et du responsable local d'une grande société d'extraction pétrolière (John Stevenson, responsable de l'OECS en Azerbaïdjan - Oil Extraction Caspian Sea, société britannique). Itil a donc déjà des simulacres de choix pour ses compagnons. Une fois incarnés, ils pourront de nouveau diriger le pays, et avoir un pied dans la Mafia azéri.

La caravane de la Koura a interdit l'accès au site de la forteresse d'Itil et l'a pillée par la même occasion. Les recherches sont encore en cours, la caravane est donc présente sur l'ensemble des sites. Des patrouilles de surveillance font des rondes toutes les 2 heures par groupe de 10. Le dimanche 26 le Chevalier égyptien est présent à Sarkel avec 150 hommes.

Cinquante Cerbères agités se regrouperont à l'approche d'intrus. Ils s'en prendront en priorité aux personnes semblant les plus agressives. L'accès à la forteresse de Pistis sera entravé par des interactions avec les Cerbères. Il n'y en a aucun au sein de la forteresse de Pistis.

Note : L'ensemble des énigmes est écrit en hébreu.

Judaïat connaît cette langue. Les phrases sont donc directement traduites de l'hébreu.

" Toujours autorité je suis parmi les hommes... "

Laissez les PJ essayer de trouver la réponse s'ils n'y parviennent pas, Shah-mat les traitera d'incompétents et leur donnera la solution. C'est une référence évidente à l'Arcane de la Justice, c'est le chiffre 8

" Mon double te rappellera la chute de la Tour de Babel "

C'est le double de 8 : 16. C'est la Maison Dieu.

Ces deux nombres doivent être appliqués sur la plaque de métal. C'est la clef pour faire surgir la "serrure " de la cachette d'une des parties du médaillon.

Sur cette dernière est inscrit deux phrases qui ont le même sens :

" Elle vit du Feu et elle l'éteint. Nutrior et extinguo. "

C'est la Salamandre, Salamandra en latin. Sous ce couple de phrases, il est également inscrit :

" L'une s'additionne à l'autre et sont réduites en toute simplicité ".

Chaque lettre a une valeur numérique, il faut décomposer les deux mots (Salamandre et Salamandra) :

Salamandre = 18 + 1 + 12 + 1 + 13 + 1 + 14 + 4 + 17 + 5 = 86

Salamandra = 18 + 1 + 12 + 1 + 13 + 1 + 14 + 4 + 17 + 1 = 82 Ainsi 86 + 82 = 168 = 1 + 6 + 8 = 15 = 1 + 5 = 6

En appuyant sur le 6 la serrure devait s'ouvrir et laisser apparaître le morceau de médaillon.

Itil



Itil lui n'a que la pièce centrale et essaie de dérober le premier morceau aux Templiers - cf. la chronologie. Il lui faut cette Clef composite dans son ensemble pour pouvoir délivrer ses compagnons.

Les PJ doivent empêcher Itil et le Temple de récupérer les Stases des Vents de Khazarie, quitte à ce qu'elles soient détruites et Itil vaincu. La Justice souhaite toutefois posséder ces Stases.

► Les Forteresses :

• TMURTOROKAN

Description de la forteresse de Tmurtorokan

Elle se situe sur un piton rocheux dans le Petit Caucase à l'extrême ouest de Bakou.

Ses murs sont encore en élévation.

Les sols de la forteresse sont parés de mosaïques byzantines qui retracent une partie d'échecs. Etrangement seules les pièces noires sont représentées. Cependant le jeu des noirs respecte l'évolution d'un jeu blanc.

Le même jeu est représenté sur les murs et le plafond. (cf. Aide de jeu n°7)

Seule une pièce est nue de décorations, c'est celle de la Mécanique des Possibles. L'énigme est sculptée sur la dalle centrale du sol de la pièce.

Note : Laissez les PJ chercher. Si les PJ n'appuient pas sur les bons boutons il n'y a aucun effet, ils comprendront vite qu'ils se sont trompés. Faites intervenir le Myste Arthur Magnan s'ils s'enlisent.

La plaque est située au milieu du mur qui est devant eux en entrant par la porte.

L'énigme :

" Je suis le sacrifice sans nom qui mène à la renaissance, Réduit en toute simplicité il te donne la deuxième clef. "

Solution de l'énigme :

" je suis le sacrifice sans nom qui mène à la renaissance "

C'est l'Arcane de la Renaissance, XIII. Il faut appuyer sur le bouton 13.

L'AZERBAÏDJAN

Aide de jeu n°1



L'Azerbaïdjan est une région d'Asie occidentale, aujourd'hui partagée entre la République d'Azerbaïdjan et l'Iran. L'Iran céda l'Azerbaïdjan septentrional à la Russie en 1828. Depuis la chute du bloc soviétique, l'Azerbaïdjan est une république de la Fédération russe.

- Etat d'Asie, du Caucase, 87 000 km² (carte du pays)
- Habitants 8 096 000 (Azéris ou Azerbaïdjanais).
- Capitale : Bakou
- Langue : Azéri (ou Azerbaïdjanais)
- Monnaie : manat azerbaïdjanais.
- Géographie : le pays est peuplé de plus de

80% d'Azéris, musulmans. Il correspond à la plaine de la Koura et à son pourtour montagneux. L'aridité explique l'extension de l'élevage ovin, en dehors des zones irriguées (coton, vignoble, tabac). Mais les hydrocarbures (gaz et surtout pétrole) demeurent les atouts essentiels d'une économie qui souffre du conflit relatif au Haut-Karabakh, opposant le pays à l'Arménie.

► Historiquement, les descendants de l'empire Khazar se trouvent essentiellement en Azerbaïdjan.



" Réduit en toute simplicité il te donne la deuxième clef "
 il faut simplement additionner 1 et 3 = 4. Il faut appuyer sur le bouton 4.

L'énigme associée :

La plaque de métal sort alors des profondeurs du mur et les PJ peuvent y lire l'inscription suivante :
 " Réunissez la Tétraktys sans cérémonie "

Solution :

Il s'agit de trouver les nombres qui additionnés et réduits donnent 1:
 $1 + 2 + 3 + 4 = 10 = 1 + 0 = 1$
 Les PJ n'ont plus qu'à appuyer sur les boutons 1, 2, 3 et 4. Ceci fait, le coffre dévoile le morceau de Clef. (cf. Aide de jeu n° 10)

En fonction de la vitesse d'action des PJ, les Templiers peuvent intervenir et stopper leur réflexion.

Il est important que les PJ remarquent les pièces d'échecs représentées sur les sols, murs et plafonds de la forteresse. Elles font partie de l'énigme permettant d'accéder à la forteresse de Pistis une fois dans celle de Sarkel.

	A	B	C	D	E	F	G	H
8								
7							♖	
6	♜		♚					
5	♙	♞						
4		♘	♟		♗	♝	♞	
3			♙				♘	
2						♙		♙
1							♚	

Aide de jeu n°9

• SAMANDAR

L'énigme :

" Je suis la bestialité et l'absurdité des essences maîtrisées,
 Je suis le chiffre de 0 à 9 que les profanes lui attribuent. "

Solution de l'énigme :

" Je suis la bestialité et l'absurdité des essences maîtrisées "
 C'est l'Arcane du Diable, XV. Il faut appuyer sur le bouton 15.

Description de la forteresse de Samandar

Elle se situe sur le littoral nord de la Mer Caspienne, au nord de Bakou.
 Il ne reste presque plus rien en élévation, cependant, l'OHIRE a déterré des niveaux inférieurs.
 Dans Samandar, ce sont des bas reliefs qui représentent le jeu des blancs. (cf. Aide de jeu n°8)
 En associant les deux jeux : les PJ se trouveront devant une " partie nulle " (cf. Aide de jeu n°9)
 L'installation de la Mécanique des Possibles se situe dans une pièce dépourvue de toute décoration, sauf un bandeau épigraphique sur le linteau de la porte passablement endommagée.
 La plaque est sur le mur en face d'eux en entrant par la porte.

" Je suis le chiffre de 0 à 9 que les profanes lui attribuent "
 C'est tout simplement le chiffre 6.

L'énigme associée :

La plaque sort du mur et dévoile l'autre énigme et un étrange tableau quadrillé. (cf. Aide de jeu n°11)

Le tableau est composé d'un quadrillage de 49 cases (7/7). Les 9 cases au centre sont d'une couleur différente des autres ; elles sont de couleur ocre. Certaines cases de la périphérie sont occupées par 9 supports en métal numérotés de 1 à 9 pouvant coulisser horizontalement et verticalement. Ils sont disposés en désordre. Une inscription l'accompagne.

"Seule la magie des nombres profanes résoudra ce carré énigmatique "

Solution :

C'est un "carré magique ". Il faut disposer les cases numérotées en les faisant coulisser sur les neuf cases centrales de telle sorte que la somme de chaque trio de valeurs additionnées dans n'importe quel sens (horizontalement, verticalement, et en diagonal) soit égale à 15.

8	1	6
3	5	7
4	9	2

Aide de jeu n°11

Une fois résolue cette manœuvre entraîne l'ouverture du coffre.

Il laisse apparaître le morceau de Clef. (cf. Aide de jeu n° 10)

• La confrontation

Samandar sera le lieu idéal pour dérober les morceaux détenus par Itil. Les gardes sont en alerte et le nombre des rondes a été augmenté. Itil a donc plus de difficultés pour s'infiltrer dans la caravane. Les PJ aussi...

Si les PJ ne dérobent pas les morceaux détenus par Itil : Itil ne connaissant pas le rituel et n'ayant pas l'ensemble des morceaux de la Clef composite, finira par rejoindre les PJ pour essayer de conclure un accord avec eux.

Il est évident que tous les arguments d'Itil n'auront pas d'échos pour les PJ. Il doit se soumettre ou périr. Les Stases de ses compagnons seront quoi qu'il en soit restituées à l'Arcane de la Justice.

Si les PJ décident d'aller directement à Sarkel, sans passer par les autres forteresses : ils seront bloqués.

Ne connaissant pas la combinaison des pièces d'échecs, la pièce restera muette empêchant l'entrée dans la forteresse de Pistis.

• SARKEL/PISTIS

Description de la forteresse de Sarkel

Cette forteresse est en plein cœur du pays, dans une plaine donnant sur le cours de la Koura.

C'est une immense structure en élévation d'une blancheur éclatante. Elle a été épargnée par le temps et les guerres.

L'intérieur de la forteresse est aménagé comme un échiquier. Il n'y a pas de mur entre les salles qui sont toutes au même niveau. Les cases sont délimitées par des linteaux et des trumeaux en pierre qui donnent l'impression d'un échiquier en trois dimensions.

Les 32 pièces d'échecs sont présentes et intactes. Ce sont des statues colossales de marbre, 16 vertes et les 16 autres blanches.

Il n'y a pas à proprement dit une énigme dans cette forteresse.

Il suffit juste de reconstituer la partie d'échecs des forteresses de Tmurtorokan et Samandar.

Au fur et à mesure que les PJ déplaceront les pièces, celles qui doivent disparaître de l'échiquier s'enfoncent dans le sol dans le bruit tonitruant d'un mécanisme aux engrenages grippés. Une fois l'ensemble du jeu reconstitué, une trappe s'ouvre au centre de l'échiquier. C'est la porte de la forteresse de Pistis, un escalier de pierre entraîne les PJ dans un monde torturé.

L'énigme :

" *SEQUITUR ET PRAECURIT* " traduction du latin :
" elle suit et précède "

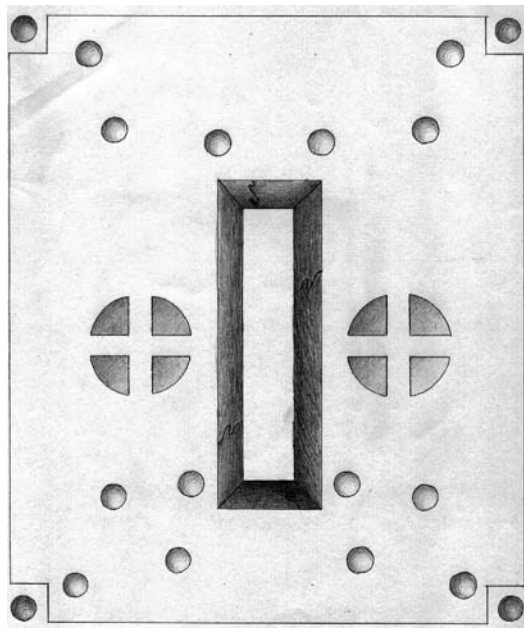
Solution de l'énigme :

" *SEQUITUR ET PRAECURIT* "

Il s'agit de la nuit. Les PJ devront se plonger volontairement dans le noir pour voir enfin s'ouvrir la dernière cache. Elle contient un cercle de métal qui peut porter le médaillon composite. Ainsi la Clef complète, composée du médaillon central, des 3 fragments et du cercle de métal, entre parfaitement dans la serrure et ouvre le tombeau.

(cf. Aide de jeu n° 12)

Aide de jeu n°5



• Le Tombeau des Vents de Khazarie

Une fois les portes ouvertes, les PJ peuvent admirer une immense pièce dans laquelle trônent cinq socles monumentaux. Quatre sont couronnés des Stases de Samandar, Tmurtorokan, Sarkel et Pistis. Le dernier, celui d'Itil est vide.

Sous cette salle l'on peut entendre s'écouler bruyamment le fleuve Koura. Il génère un Plexus d'Eau. Cette salle constituait jadis les appartements personnels de Pistis.

Les PJ seront alors confrontés à l'arrivée d'Itil qui a réussi à échapper aux Cerbères les laissant aux prises avec les Templiers.

Description de la forteresse souterraine de Pistis

La forteresse est dans l'obscurité la plus totale. La mousse suinte des murs sculptés de bas reliefs torturés. Les PJ y voient des Sources torturées figées partout dans les couloirs sinueux de la forteresse. C'est une vision d'horreur, difficilement supportable.

Plus les PJ s'enfoncent dans le domaine souterrain plus ils peuvent percevoir le Plexus d'Eau qui se trouve en dessous. Des Effets-Dragon hantent langoureusement le lieu de mort.

Une seule pièce se voit dotée d'une source de lumière. La lumière pénètre dans la pièce grâce à un puits creusé dans la roche. C'est la pièce du tombeau.

La porte du tombeau des Vents de Khazarie est monumentale et d'une grande beauté. Elle est sculptée avec finesse d'arabesques et de scènes représentant notamment Sarkel et Pistis et parfois on peut reconnaître Itil, Samandar et Tmurtorokan. Au centre se trouve la serrure de la Clef composite.

Mais le médaillon composite semble un peu petit. Il en manque manifestement un morceau. Ils s'en douteront lorsqu'ils trouveront inscrit dans le mur une ultime énigme.





Le combat peut commencer. Itil est très attentif et garde son sang froid, il n'est pas question pour lui que l'une des Stases soient détériorée.

Il est possible que les Templiers se mêlent à tout moment du combat. Les membres de la caravane sont beaucoup plus nombreux que les Cerbères. Ils veulent tout : les Immortels, les Stases et la Clef.

Peu de Cerbères ont survécu aux Templiers. Leurs corps jonchent le sol de l'échiquier de Sarkel.

Il est possible de refermer l'escalier d'accès à la forteresse de Pistis en alignant de nouveau les pièces d'échecs. Celles qui se sont enfoncées dans le sol, refont surface.

EPILOGUE

Les PJ devront vaincre Itil et récupérer les Stases des Vents de Khazarie afin de les ramener à Oxford.

Si les PJ ramènent les Stases ou s'ils les ont détruites, Shah-mat sera très reconnaissant et considérera qu'il a une dette personnelle envers eux. Ils pourront venir le voir à n'importe quel instant, l'Echevin leur délivrera les informations et secrets qu'ils désireront connaître.

S'ils veulent retrouver Suidhel, Shah-mat ne pourra malheureusement pas les aider. Il a déjà cherché à le contacter mais ce mystérieux Nephilim reste introuvable.

Si les PJ ont échoué dans leur mission, Shah-mat sera fort contrarié. Il enverra de nouveau un Licteur et une équipe beaucoup plus compétente sur place. Apparemment les PJ ne l'étaient pas. Il se désintéressera d'eux et ne manquera pas de consigner leur rapport dans ses archives.

CHRONOLOGIE

Jour 0 , le mardi 21 janvier:

- Début de l'aventure avec réception de la lettre et de la pièce chez Byrisse.
- Dépêche de l'AFP : découverte archéologique dans le nord de l'Azerbaïdjan. La caravane de la Koura s'est installée sur le site de la forteresse d'Itil. (cf. Aide de jeu n° 6a)
- Itil alerté par l'annonce des découvertes du Temple part pour Oxford, tue le Gardien et entre en possession de la clef centrale et d'une grande partie des énigmes de la Mécanique des Possibles.

Jour + 1, le mercredi 22 janvier :

- Départ d'Itil pour Bakou
- Conférence au CЕСSM
- Rencontre avec Ismaël
- La caravane de l'OHIRE a découvert un des morceaux de la clef, celle de la Forteresse d'Itil... Les fouilles continuent, sur d'autres sites. (cf. Aide de jeu n° 6b)
- Les Cerbères sortent de leurs cachettes et rodent de nouveau autour des forteresses. Certains sont tués par les Templiers. Tous les jours des Cerbères font des raids contre les campements archéologiques de l'OHIRE.

CHRONOLOGIE (SUITE)

Jour + 2, le jeudi 23 janvier :

- Accès interdit aux touristes dans de nombreux sites archéologiques azéris. L'OHIRE se félicite de ses découvertes mais n'a pas encore saisi l'importance des pièces d'échecs. La caravane a investi la forteresse de Tmurtorokan.
- Arrivée possible des PJ en Angleterre. L'Herméthèque d'Oxford et le Trône Inquisitoire sont dans la même annexe de la bibliothèque universitaire. Rencontre animée avec Shah-mat.
- Si les PJ ne sont pas encore en Angleterre ils seront contactés directement par l'Echevin. Celui-ci leur demande d'aider de nouveau l'Arcane de la Justice dans cette situation, les Vents de Khazarie risquent de resurgir.

Jour + 3, le vendredi 24 janvier :

- Azerbaïdjan : Itil tente de récupérer le morceau de clef trouvée par l'OHIRE en vain. (cf. Aide de jeu n° 6c)
- Prise de panique la caravane décide d'investir plusieurs forteresses à la fois. Désormais il sera assez difficile de s'immiscer dans les forteresses.
- Arrivée possible des PJ en Azerbaïdjan.

Jour + 4, le samedi 25 janvier :

- L'OHIRE comprend l'importance des représentations des pièces d'échecs. Les Templiers analysent la partie : partie nulle.
- Itil récupère le morceau de clef. Il essaye de saisir les subtilités du Rituel. Il possède le morceau central et un des morceaux. (cf. Aide de jeu n° 6d)
- L'OHIRE est sur le qui-vive. La caravane se doute qu'elle court après un objet composite mais elle est persuadée que c'est un artefact d'un autre ordre.

Jour +5, le dimanche 26 janvier :

- Arrivée de la caravane dans la forteresse de Sarkel. Elle est démunie mais compte bien récupérer "l'artefact " et les Immortels qui gravitent autour.
- Un groupe important de Cerbères s'est regroupé autour et dans la Forteresse.

GLOSSAIRE

Echevin : Adopté de l'Arcane de la Justice. Président du tribunal lorsque qu'une Ordalie est décrétée.

Licteur : Adopté de l'Arcane de la Justice. Bras armé de la Justice, il est chargé de faire respecter la sanction du tribunal.

Lecteur : Adopté de l'Arcane de la Papesse. Archiviste et copiste

Les Sources : cette caste comprend les êtres humains qui servaient de sujets d'expérience aux Vents de Khazarie. Certains demeurent encore présents dans les forteresses sous la forme de cadavres momifiés, figés dans un instant d'horreur, ou encore dans un état de putréfaction avancée. Les PJ trouveront aussi des humains prisonniers de la pierre, des siamois monstrueux. Leurs visages sont tous marqués par la souffrance et la terreur. Bref de nombreuses expériences abominables ont été faites sur eux. Ils sont bien sur tous morts - gardez la description des Sources pour la forteresse de Pistis.

Les Cerbères : cette caste comprend les humains manipulés magiquement qui protégeaient les Vents de Khazarie. Ils sont conditionnés et ne sont plus maîtres de leurs actes.. Ils ont trouvé par " instinct " le moyen de se reproduire. Plus les

générations passent, plus des marques des manipulations magiques des origines de la caste sont visibles : difformités, gigantisme, déformations faciales qui leur donnent un aspect animal. Ils sentiront la présence de toute personne qui s'approche ou pénètre dans les forteresses. Ils combattront quiconque sans distinction, sauf Itil.

Les Kbagans : cette caste était des plus réduite. Elle était constituée d'êtres humains initiés dont la tâche était d'infiltrer les Arcanes mineurs. Ils ont disparus lors de la chute de l'empire. Le dernier à avoir vécu, et qui était très puissant, était le Khagan Joseph. Sa caste s'est dissoute.

La Mécanique des Possibles : cette technique de protection est basée sur des énigmes dont il faut convertir les réponses en chiffres. Ces derniers seront à appliquer sur une plaque (serrure) qui dévoilera l'objet caché. La Mécanique des Possibles fut mise au point par un Eolim, Adopté de la Justice au 9^{ème} siècle, nommé Suidhel. Il développa la Mécanique des Possibles pour protéger certaines archives de la Justice.

Dans les archives de la Papesse, Suidhel a laissé nombre de commentaires sur sa technique de protection :

" Le principe de base de l'énigme repose sur trois duos de phrases clefs. [...] Il est à noter que ces phrases sont capitales pour la bonne résolution de l'énigme dans sa globalité.. En



effet chaque duo de phrases est une énigme. Une fois l'énigme résolue une autre survient, elle lui est attachée. Elle représente le dernier nombre à appliquer sur la plaque avant que le coffre ne s'ouvre. Donc chacun des trois duos de phrases se voit doté d'un autre duo de phrases. "

Suidhel développe cette technique de protection en s'attachant à ce que les Sciences Occultes ne soient en aucun cas un recours pour résoudre les énigmes. Seule la réflexion peut aider à en venir à bout. Ses coffres sont inviolables. Même les Sciences Occultes n'en pourraient en avoir raison.

" Dans ces pièces, au centre d'un des murs, se trouve scellée par quatre fixations une plaque de métal, de 30 cm de hauteur et de 20 cm de largeur. De cette plaque émerge une série de

boutons aux formes variables alignés de manière précise. Il y a 22 boutons qui s'enfoncent si l'on appuie dessus. Au centre de la plaque se trouve une fente de 15 cm de hauteur, 3 cm de largeur et 7 cm de profondeur. On peut distinguer à l'intérieur plusieurs rainures fines. Elles permettent à la plaque de se fragmenter en 4 morceaux lorsque les bons chiffres y sont appliqués, dévoilant ainsi le secret conservé dans le coffre... "

(cf. Aide de jeu n° 5)

Les PJ se sont servis de la Mécanique des Possibles pour protéger les morceaux de la Clef composite afin qu'ils conservent le champ de protection des forteresses.

LES PNJS

ISMAËL / MARCUS CLAY



Simulacre Homme noir, grand, athlétique et séduisant. Nephilim de l'air (il pourra remplacer Suidhel pour pouvoir accéder à Samandar) Adopté de la Papesse, Lecteur.

SHAH-MAT/ SLAVA NIM



Simulacre Homme grand, cheveux clairs, yeux verts. Pantalon pincé, veston et chemise ouverte au col, traits fins et regard " froid ". Nephilim Adopté de la Justice, Echevin, Pyrim : Phénix.

ITIL / LE TONNERRE DES KHAZARS



Nephilim, Pyrim, Hloranide.

Ka : Assez Initié (Feu : Assez, Terre : Assez, Air : Feu, Lune : Pas, Eau : Pas)

Métamorphe : Hloranide (Yeux lumineux : Peu, Mains longues : Assez, Odeur de brûlé : Assez, Voix tranchante : Assez, Peau zébrée : "...")

Stase : encensoir de bronze.

Sciences occultes : Magie : Voie axiale des principes égarants.

Percevoir : M, Modifier : C, Sentir : A. Communiquer : C, Déplacer : C, Transformer : C

Kabbale : Malkut : A

Simulacre : Kara Efendiyev. Terroriste Azéri.

Femme de 30 ans, rousse aux yeux verts, 1m70, athlétique. Vêtement sport's wear.

Peu Fortuné. Peu Savant. "... " Sociable.

Ka-soleil : Peu initié.

Compétences : Armes d'épaules : -/C, Armes de poing : -/A, Art (architecture) : A/-, Connaissance géographie : A/A, histoire A/-, psychologie : -/A, Discrétion : -/C, Equitation (Cheval) : A/-, Esquive -/A, Piloter voiture : -/A, Recherche d'information : A, Rituels : C, Science (Physique/chimie) : -/C, Sports (athlétisme) : -/C, Vigilance : A/C, Usages (noblesse Khazar) : A/-

Traditions : Esotérisme : C, Histoire invisible (guerres secrètes) : C, Langue (hébreux) : C, Sc. Occultes (Magie) : C

PHILIPPE GUÉROING



Profane, professeur à l'université de Poitiers, responsable du département d'Histoire du Moyen Orient au centre du CNRS. Homme 45 ans, 1m75, look un peu brouillon.
Il donne la carte de l'empire Khazar aux PJ.

L'OHIRE ET LA CARAVANE DE LA KOURA



L'OHIRE est infiltré dans la Mafia russe. Dans cette partie de la Confédération russe, il dispose d'une caravane dirigée par le Chevalier égyptien Alexandre Solarin, un Manteau Rouge. Il a sous son commandement sept personnages, le Page d'Isis, le Baron de Nephtys, le Maître de Seth, le Cavalier d'Amon Ré, l'Aspirant d'Horus, le Comte d'Anubis et le Duc de Thot. Ils ont inspiré les fouilles sur les sites de l'empire khazar et les ont intégrées. Cette caravane se consacre essentiellement à la recherche archéologique et contrôle totalement le ministère de la recherche du gouvernement azéri.

Ils ont à disposition des Manteaux Noirs qui forment leurs contingents d'hommes d'armes (150).

Ils sont équipés comme des commando d'élite. Le Chevalier égyptien possède une amulette d'Orichalque. Il sera présent dans la forteresse de Sarkel (*cf.* la chronologie)

La caravane porte le nom du fleuve qui traverse l'Azerbaïdjan : la Koura.

ARTHUR MAGNAN



Myste, reporter photographe, il est à utiliser si les PJ s'enlisent dans les forteresses. Il croit que les coffres de la Mécanique des Possibles conservent des morceaux des Tablettes Orphiques. Il se trompe mais il a déjà réfléchi à quelques énigmes au cas où... Aux 10^{ème} siècle, les Mystes avaient suivi les événements dans l'ombre.

LES AIDES DE JEU

- | | |
|---|--|
| 1 - Description et carte de l'Azerbaïdjan (p.49) | 7 - L'échiquier de Tmurtorokan |
| 2 - Carte de l'empire Khazar | 8 - L'échiquier de Samandar |
| 3 - Lettre | 9 - L'échiquier recomposé de Sarkel (p.50) |
| 4 - La pièce de monnaie - Le médaillon centrale (p.46) | 10 - Le pourtour : les 3 morceaux de la clef composite (Itil, Tmurtorokan et Samandar) |
| 5 - La plaque de la Mécanique des Possibles (p.51) | 11 - Le carré magique de l'énigme de Samandar (p.50) |
| 6 - Dépêches de l'AFP sur les découvertes archéologiques (a, b, c et d) | 12 - La clef complète |

Aide de jeu n°2 : Carte de l'empire Khazar



Aide de jeu n°3 : Lettre



*Aide de jeu n°5 :*

Dans les archives de la Papesse, Suidhel a laissé nombre de commentaires sur sa technique de protection

"Le principe de base de l'énigme repose sur trois duos de phrases clefs. [...] Il est à noter que ces phrases sont capitales pour la bonne résolution de l'énigme dans sa globalité. En effet chaque duo de phrases est une énigme. Une fois l'énigme résolue une autre survient, elle lui est attachée. Elle représente le dernier nombre à appliquer sur la plaque avant que le coffre ne s'ouvre. Donc chacun des trois duos de phrases se voit doté d'un autre duo de phrases."

Suidhel développe cette technique de protection en s'attachant à ce que les Sciences Occultes ne soient en aucun cas un recours pour résoudre les énigmes. Seule la réflexion peut aider à en venir à bout. Ses coffres sont inviolables. Même les Sciences Occultes n'en pourraient en avoir raison.

"Dans ces pièces, au centre d'un des murs, se trouve scellée par quatre fixations une plaque de métal, de 30 cm de hauteur et de 20 cm de largeur. De cette plaque émerge une série de boutons aux formes variables alignés de manière précise. Il y a 22 boutons qui s'enfoncent si l'on appuie dessus. Au centre de la plaque se trouve une fente de 15 cm de hauteur, 3 cm de largeur et 7 cm de profondeur. On peut distinguer à l'intérieur plusieurs rainures fines. Elles permettent à la plaque de se fragmenter en 4 morceaux lorsque les bons chiffres y sont appliqués, dévoilant ainsi le secret conservé dans le coffre..."

Aide de jeu n°6a

GLGL MOA0306 4 I 0267 AZBJ /AFP-TY17 AZERBAÏDJAN-ARCHEOLOGIE
Ouverture de fouilles archéologiques en Azerbaïdjan

BAKOU, le 21 janvier 2003 (AFP) - Le Ministère de la Recherche azéri a lancé une vaste campagne de fouilles archéologiques sur les sites des anciennes forteresses de l'empire khazar. Le premier chantier de fouilles s'est ouvert il y a une semaine sur le site de la forteresse d'Itil. Cette forteresse était le siège du pouvoir sous le règne du dernier Khagan des Khazars, Joseph. En effet, les chercheurs azéris ont ressuscité des archives sur l'empire khazar que Staline avait volontairement tenues muettes. Les origines des Khazars étant problématiques, un historien soviétique avait soumis l'idée que les Khazars étaient des hommes venant du nord de l'Europe et a démontré qu'ils avaient posé les bases de l'empire russe. Staline ne put se résoudre à l'idée que des Juifs puissent avoir fondé la Russie, il sabota les travaux fait sur le sujet. La Fédération russe peut désormais ressortir le sujet et financer les recherches archéologiques.

Aide de jeu n°6b

GLGL MOA0306 4 I 0268 AZBJ /AFP-TY17 AZERBAÏDJAN-ARCHEOLOGIE
Découverte archéologique en Azerbaïdjan

BAKOU, le 22 janvier 2003 (AFP) - L'équipe de recherches archéologiques azéri, dirigée par le professeur Alexandre Solarin, a annoncé lors d'une conférence de presse à Bakou la découverte de nombreux objets de la vie quotidienne khazars. La découverte est d'une importance capitale pour les chercheurs qui croyaient l'empire khazar perdu pour l'histoire. Les chercheurs azéris sont pour le moment prioritaires sur les chantiers de fouilles. Après la période soviétique, le pays se cherche une identité.

Aide de jeu n°6c

GLGL MOA0306 4 I 0269 AZBJ /AFP-TY17 AZERBAÏDJAN-TERRORISME
 Attentat terroriste en Azerbaïdjan

BAKOU, le 24 janvier 2003 (AFP) - Un groupuscule terroriste " le Tonnerre des Khazars " a revendiqué les attentats qui traumatisent les chantiers de fouilles du professeur Alexandre Solarin. Il semblerait que les découvertes archéologiques prouvant les origines des Azéris ne réjouissent pas certains " héritiers de la tradition khazar ".

Aide de jeu n°6d

GLGL MOA0306 4 I 0270 AZBJ /AFP-TY17 AZERBAÏDJAN-ARCHEOLOGIE
 Vol sur des sites archéologiques en Azerbaïdjan

BAKOU, le 25 janvier 2003 (AFP) - L'équipe de recherches archéologiques du professeur Solarin déplore le vol d'objets exhumés sur les sites de l'empire khazar. Le Pr. Solarin s'exprime sur le sujet : " ce n'est pas seulement le vol de quelques antiquités mais un viol de la mémoire azéri. Nous ne cherchons pas à justifier quoique ce soit en menant ces fouilles, c'est notre devoir de scientifique pour les historiens que nous sommes. Nous travaillons pour l'histoire. (...)" Les autorités azéris font déjà le lien avec le groupuscule terroriste " le Tonnerre des Khazars ".

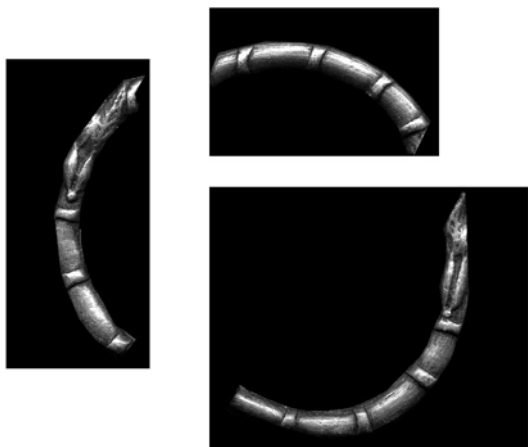
Aide de jeu n°7 : L'échiquier de Tmurtorokan

	A	B	C	D	E	F	G	H
8								
7								
6	♙		♚					
5		♜						
4			♞				♞	
3								
2								
1								

Aide de jeu n°7 : L'échiquier de Samandar

	A	B	C	D	E	F	G	H
8								
7							♖	
6								
5	♙							
4		♞			♞	♜		
3			♞				♞	
2						♞		♞
1							♚	

Aide de jeu n°10 : Le pourtour : les 3 morceaux de la clef composite (Itil, Tmurtorokan et Samandar)



Aide de jeu n°12 : La Clef complète



Revue de presse

PJ & MJ



Gilbert Sinoué
Le Livre de saphir

LE LIVRE DE SAPHIR, de Gilbert Sinoué

L'AUTEUR

Gilbert Sinoué est né au Caire en 1947. Il débute ses études chez les jésuites et entre à l'Ecole Normale de Musique de Paris.

Menant son enquête, Samuel Ezra arrive jusqu'à la demeure d'un cheik, Ibn Sarrag. Effectivement les intuitions du rabbin se confirment : le cheik détient un exemplaire de la lettre et un autre feuillet de Palais mais ils sont très différents. Parfois les deux se complètent et, par moments, une fois encore, il semble leur manquer un morceau. Mettant un peu à contrecœur leur bien en commun, le rabbin et le cheik décident de partir en quête de ce livre dissimulé au monde, hors de portée de l'Inquisition espagnole.

BIBLIOGRAPHIE

- 1987 : *Le pourpre et l'olivier* (premier roman et prix Jean d'Heurs du roman historique)
- 1989 : *Avicenne ou la route d'Ispahan*
- 1991 : *L'Egyptienne* (prix littéraire du Quartier Latin) et la suite : *La Fille du Nil*
- 1996 : *Le Livre de saphir*

Les Palais qu'ils détiennent sont en réalité des énigmes faites de références bibliques et coraniques. Ils partent ainsi, au fur et à mesure de la résolution des énigmes, à la recherche du Livre de saphir, certes, mais surtout du feuillet inconnu et indispensable. L'association d'un rabbin et d'un cheik est déjà surprenante (permettant au lecteur de participer à la confrontation culturelle et religieuse des deux personnages hauts en couleurs) et Aben Baruel allait d'outre-tombe continuer à les surprendre en les associant à son dernier héritier, le frère Raphaël Vargas, un ancien templier... Les trois personnages sont horrifiés de devoir s'associer, mais leur amitié pour Aben Baruel et le gain de cette chasse au livre saint les font persévérer dans leur collaboration.

L'HISTOIRE

L'Espagne, à l'extrême fin du XV^e siècle.

Tout commence à Tolède, le 28 avril 1487, " le soleil venait de se hisser au-dessus de la cathédrale... ", lors d'un autodafé et l'exécution d'hérétiques et de " marranes " soupçonnés de pratiquer en secret le judaïsme en terre catholique. Ainsi Aben Baruel meurt sous les yeux horrifiés de Manuela Vivero, suivante et confidente de la reine Isabelle.

La famille Baruel détient depuis des temps immémoriaux un objet rectangulaire fait de saphir. Elle le nomme " le Livre de saphir ". Ce dernier est vierge de tout mot. Son contenu ne se révèle aux lecteurs que de façon irrégulière. Quand enfin le livre dévoile son secret, il s'avère que c'est Dieu lui même qui se fait connaître. On peut alors y lire quel est le véritable peuple élu de Dieu...

Aben Baruel, se sentant suspecté par l'Eglise, décide d'écrire trois courriers. Ils sont destinés à ses amis les plus fidèles et les plus aptes à recevoir cet héritage. Le premier courrier est destiné à son vieil ami le rabbin Samuel Ezra. Cette lettre contient le secret détenu par la famille Baruel depuis des siècles.

En lisant le don posthume, Samuel Ezra tombe sur une série de feuillets dont le contenu est divisé en Palais majeurs et en Palais mineurs. Le texte paraît cohérent mais certains passages lui semblent incomplets. Il se dit rapidement qu'il doit y avoir d'autres exemplaires de cette lettre et que les parties manquantes doivent s'y trouver.

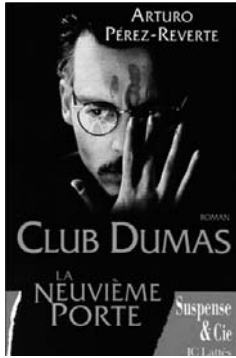
UN ANACHRONISME

Remarque pour les lecteurs avertis : il y a un anachronisme ; l'auteur met dans la bouche de l'un de ses personnages le terme de " machiavélique ". C'est rigoureusement impossible qu'un des personnages du roman connaisse ce mot pour la simple raison qu'en 1487, il n'existait pas encore. En effet Nicolas Machiavel n'avait alors que 18 ans et il ne commença à écrire l'œuvre qu'on lui connaît qu'à partir de 1513.

Pendant ce temps, à la cour d'Espagne, l'inquiétude monte. En effet, le rapport de la question d'Aben Baruel laisse perplexe, ainsi que son attitude devant l'échafaud. Une fouille en règle de son logis permet la découverte d'un feuillet qui, somme toute, est étrange... Serait-ce un complot contre la couronne espagnole catholique ? La reine décide, sous l'influence de Torquemada, d'infiltrer le trio détonnant. Son agent sera Manuela Vivero. La reine a toute confiance en sa taromancienne. Elle se joue aussi de son dégoût pour les méthodes inquisitoriales. Les hommes vont alors s'accommoder de cette nouvelle participante. Elle sait ce que seuls les destinataires du courrier d'Aben Baruel savent...

C'est une course à travers toute l'Espagne, ravagée entre la Reconquista et l'Inquisition. Dans l'ultime cachette, le Livre de saphir révèle son secret au rabbin, au cheik et au moine...

Dennery Anne Elizabeth



LE CLUB DUMAS, d'Arturo Perez-Reverte

" *Scire, tacere.* "
" *Sic Luceat Lux.* " (*)

L'AUTEUR

Né en 1951 à Carthagène, Arturo Perez-Reverte fut pendant 18 ans grand reporter de presse, de radio et de télévision. Il se consacre aujourd'hui pleinement à l'écriture.

BIBLIOGRAPHIE

- 1986 : *Le Hussard*
1988 : *Le Maître d'escrime*
1993 : *Le Tableau du maître flamand qui reçut le Grand Prix de littérature policière*
1994 : *Le Club Dumas*

L'HISTOIRE

Tout commence par la découverte d'un cadavre. Un pendu qui ne laisse derrière lui qu'un exemplaire du *Vicomte de Bragelonne* d'Alexandre Dumas, dans lequel sont surlignées les répliques suivantes :

- *Ob ! Je suis trahi, murmure-t-il : on sait tout.*
- *On sait toujours tout, répliqua Porthos qui ne savait rien.*

Ainsi entre en scène notre narrateur principal : Boris Balkan. Il s'impose à nous comme celui qui va nous éclairer sur le personnage central de son récit : Lucas Corso, l'antihéros par excellence.

Corso est un mercenaire du livre rare, sans honneur, ne répondant qu'à l'appel de l'argent et de sa flasque de gin. Lucas Corso était venu voir Boris Balkan pour faire authentifier des feuillets du manuscrit original des *Trois Mousquetaires* de Dumas : *Le Vin d'Anjou*. Ces derniers lui ont été confiés par son ami et libraire, Flavio La Ponte. La Ponte tenait ce manuscrit de la main du pendu : Enrique Taillefer, un éditeur et illustre bibliophile notamment spécialisé, comme Balkan, dans les feuilletons littéraires des journaux du XIXe.

Dans un même temps, Corso a la mission d'enquêter sur un autre ouvrage, *Les Neuf Portes du Royaume des Ombres* d'Aristide Torchia. Son commanditaire, Varo Borja, bibliophile richissime de Tolède, s'inquiétait de l'achat qu'il avait fait lorsqu'il apprit qu'il existait deux autres exemplaires de son livre, censé être unique.

En effet, au milieu du XVIIIe, à Venise, Aristide Torchia, imprimeur de son état, édita *Les Neuf Portes*, un guide pratique pour invoquer le Diable et accéder au Royaume des Ombres. Bien sûr, à l'époque, le Saint Office mit l'ouvrage à l'index, le détruisit et accusa Torchia de pratiques satanistes. Cette œuvre contenait neuf gravures du célèbre *Délomélaniion* écrit par Lucifer lui-même. Pendant son passage à la question, Torchia avoua qu'il existait encore un ultime exemplaire de l'ouvrage qui était en lieu sûr. Il fut brûlé vif.

Le problème pour Corso et Borja, c'est que les trois exemplaires des *Neuf Portes* semblent authentiques. Tout porte à croire qu'ils ont été écrits, illustrés, imprimés et reliés à la même époque...

Corso a donc l'ordre de partir chez les autres propriétaires pour se rendre compte par lui-même de cette incohérence historique. Ses destinations :

- Sintra au Portugal pour visiter la collection Fargas, célèbre bibliophile ruiné ;
- Paris, pour la collection de la Baronne Ungern, une vieille femme qui fit fortune grâce à l'écriture d'ouvrages sur l'occultisme et la démonologie.

Corso examine l'exemplaire de Borja. Il se documente sur Torchia et l'histoire des *Neuf Portes*, puis décide d'étudier consciencieusement les neuf planches du *Délomélaniion* :

" *Il examina les illustrations une par une. Selon Varo Borja, la légende attribuait le dessin original à la main de Lucifer.* "

Depuis que Corso est en possession des *Neuf Portes* et du *Vin d'Anjou*, il est suivi par un homme patibulaire ressemblant à s'y méprendre à Rochefort. De plus, La Ponte est inquiet que la veuve de Taillefer ne cherche obstinément à récupérer le manuscrit.

Plus Corso avance dans ses recherches sur les deux ouvrages, plus il a l'intuition que les deux affaires sont liées. Est-ce que la clef de l'énigme est dans l'histoire des ouvrages ou dans celle de leurs auteurs ? Peut-être que le secret réside dans les gravures du *Délomélaniion* ? Peut-être que d'un livre, on en a fait trois ? Mais pourquoi ? Quel est le lien avec cette société " secrète " d'intellectuels, le Club Dumas ?

Il y a trop de coïncidences... Il est nécessaire d'étudier la personnalité de ses ennemis et de ses alliés... Corso analyse alors un à un chacun des personnages des *Trois Mousquetaires*, il les associe avec les différentes personnes qui gravitent autour des ouvrages qu'il détient et ceux qui sont trop près de lui à son goût.

A ce moment, une jeune femme au magnétisme troublant entre dans la vie de Corso. Son comportement ambigu le désarçonne complètement. Qui est-elle ? Que sait-elle ? Pourquoi entre-t-elle dans ce nid de vipères ?

Corso entame alors un voyage qui l'emmène au-delà des frontières de l'Espagne, mais aussi au-delà de la raison. La tentation est grande, la clef pour desceller la porte du Royaume des Ombres est entre ses mains. Mais a-t-il la foi pour y accéder ?

(*) : " *Savoir et se taire* "

" *Qu'ainsi brille la lumière* "

Dennery Anne Elizabeth

REMARQUE POUR LES CINÉPHILES

Le Club Dumas a inspiré le scénario du film de Roman Polanski, *La Neuvième Porte* en 1999. Il y a plusieurs différences majeures concernant l'intrigue et l'exploitation des personnages centraux. Un seul aspect du roman se voit conserver : l'accès au Royaume des Ombres. Il est à préciser que le Club Dumas n'existe pas dans le film et que l'intrigue mêlant les *Trois Mousquetaires* aux *Neuf Portes* n'a pas le moindre écho dans le scénario. Le film reste cependant fidèle à la personnalité de Lucas Corso, à l'atmosphère du roman et à la place prépondérante des *Neuf Portes*. Les deux œuvres méritent le détour...





LES HÉRITIERS DE BABEL

L'association officielle des amateurs de Nephilim

Le but de cette association loi 1901 est que Nephilim se dote d'une communauté active avec la volonté de faire découvrir ce formidable jeu.

Les objectifs de l'association sont :

- l'initiation grâce au **projet Magister** (aide à la création de personnage, conseils, création d'une version découverte)
- l'édition d'un fanzine : **Vision Ka** et d'un minizine gratuit : **le Palimpseste**
- la création d'un univers parallèle, avec scénario multitable, permettant de jouer à travers plusieurs villes et publié sous la forme du **projet Constellation**
- et aussi l'**Index** (référencer tous les suppléments), l'**Atlas occulte**, **Ouroboros** (le cycle des incarnations) et une **FAQ** (foire aux questions).
- l'organisation d'un **Grandeur Nature** (one-shot puis semi-réel)
- et des **goodies** : T-shirts, dessins etc.

Association en partenariat avec Multisim

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 Anne-Elizabeth Dennery
6 rue des immeubles industriels
75020 Paris



LES HERITIERS DE BABEL

Claude GUEANT
7 allée Saint Nicaise - 76000 Rouen

visionka@heritiersbabel.org
www.heritierbabel.org
