

Le palimpseste des Héritiers de Babel

Numéro 2, Hiver 2003

(à l'occasion de la convention de l'INSA à Rouen et de la convention Zéphiros à Poitiers)

Il y a plus d'un an, un conclave donna naissance à un nouvel Arcane, les Héritiers de Babel. Akhenaton nous avait caché que pour l'ère de la Révélation il ferait surgir une nouvelle Lame du Tarot. L'Arcane des Héritiers de Babel a pour mission occulte de propager la Sapience parmi les Immortels. De leur montrer la voie, la lumière vers l'Agartha...

Qu'est-ce que Les Héritiers de Babel ?

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

Les projets de l'association sont :

- * l'initiation (aide à la création de personnage, création d'un kit de découverte du jeu),
- * l'édition d'un fanzine papier : "Vision-Ka" qui en est à son quatrième numéro
- * l'Index (référencer le contenu de tous les suppléments, hébergé par Multisim sur <http://index.nephilim-rpg.com>)
- * la création d'un scénario multi tables, permettant de jouer à travers plusieurs villes
- * une multitude d'autres projets, tels que mettre en place un Portail des sites Nephilim, faire une FAQ, rédiger des articles encyclopédiques, organiser un Grandeur Nature, réaliser des goodies (t-shirt, dessins), etc.

Pour vous faire découvrir notre association, nous vous proposons cette lettre gratuite, le Palimpseste des Héritiers de Babel, dans laquelle vous trouverez des aides de jeu pour Nephilim : Révélation.

Bonne lecture !

Les Héritiers de Babel

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

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

Les Héritiers de Babel tiennent à exprimer leur profonde reconnaissance à Serge Simon, pour son fantastique et généreux travail à la réalisation de l'Index Nephilim.

Ad Agarthem tendes.

<http://index.nephilim-rpg.com>

Crédits:

Textes de :
Anne-Elizabeth

Dennery,
Bruno Beauchamp,
Florent Cautela,
Claude Guéant,
Grégoire Laakmann
et Frédérick Ralière

Illustrations de :

Grégory Lecourt,
Goulven Quentel
et Virginie Ralière

Photo de :
Florent Cautela

Mise en page de :
Goulven Quentel

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey, aux éditions Multisim.

Tout le contenu de ce zine est indépendant de la gamme officielle



Les Immortels

Chapitre 1

Un humain célèbre : Pythagore.
Une activité humaine : la transcendance.
Une œuvre d'art : la Bible.
Un objet : un livre de prière.
Une arme : l'épée qui tranche les esprits

Ce chapitre vous propose de faire la connaissance d'Immortels originaux, qui n'attendent qu'une chose : être invités à votre table.

Les Nephilim

L'Héliade - Colérique froid

Être lumineux, incarnation des principes solaires positifs, l'Héliade est celle dont la grâce illumine le monde. Elle se veut la manifestation de l'Agartha, l'avatar du divin. Mystique, ce Pyrim est fait de lumière, une lumière qui réchauffe les esprits mais ne brûle point. Égocentrique, parfois hautaine, l'Héliade aime exhiber la supériorité du Feu, l'élément le plus proche du soleil. Certains, notamment des Adoptés du Bateleur, voient dans ce métamorphe l'évocation de Prométhée. Une thèse largement combattue alors que l'Arcane XIX rappelle sans cesse les aspects lunaires du « Traître ». Pourtant, nulle autre appellation ne qualifierait mieux l'Héliade que celle de *Lucifer* - porteur de lumière...

Métamorphoses

Visage : vapeur dorée ; lorsque le Nephilim parle, une vapeur dorée est exhalée. D'abord très discrète, elle devient de plus en plus visible, apparaissant même avec la simple respiration.

Mains : sensuelles ; elles accroissent les sensations tactiles des peaux et organes touchés, procurant des sensations allant de la décontraction réconfortante au plaisir orgasmique.

Peau : dorée ; elle prend des teintes cuivrées différentes pour finir par être proche du doré. Finalement, le Nephilim semble irradier d'un léger halo entourant les parties non couvertes du corps.

Odeur : doucereuse ; il émane du Nephilim une odeur douce et sucrée qui a tendance à attendrir ses interlocuteurs et à rendre plus amical son entourage.

Voix : harmonieuse ; douce et posée, dans des tonalités apaisantes, elle attire l'attention et hypnotise - ou du moins fascine - rapidement.

Portrait chinois

Si j'étais...

Un phénomène naturel : le premier rayon de soleil d'une éclaircie.
Un métal : platine.
Un animal : le cygne.
Une couleur : dorée.
Un être mythologique : saint Michel terrassant le dragon.

Je serais :

Le Cabire - Mélancolique sec

La Terre recèle des mystères obscurs qui fascinent l'humanité depuis toujours. Qui la fascinent... et la dérangent. Ainsi en est-il aussi du Cabire, quêteur silencieux qui ne porte son attention que sur les sujets que l'on cache, les tabous que l'on érige et les vérités que l'on dissimule. Le Cabire incarne à merveille cette terre chtonienne, ennemie des hommes. Sa sagesse est une grotte profonde où gisent des trésors anciens que tous pensaient oubliés. Il en va des Nephilim comme des humains, et les quêtes interdites attirent ces Faërim : Anti-Terres, Hadès, Lune Noire ou Orichalque...

Métamorphoses

Visage : yeux opalescents ; rapidement, les yeux semblent refléter des sources de lumière différentes, à tel point qu'il devient difficile de discerner la pupille. Le phénomène s'accroît alors que même l'iris disparaît, dissimulé par une membrane froide et minérale, semblable à une opale aux couleurs ternes.

Mains : froides ; quelques soit la température ambiante, il n'émane aucune chaleur de celle-ci. Lorsque le Cabire touche un être, ce dernier ne ressent que le contact de la pierre, alors même que les mains conservent leur texture.

Peau : sombre ; dans les endroits obscurs, la peau semble - par mimétisme - prendre une teinte plus noire. Ensuite, même sous la lumière, le Cabire possède un épiderme de plus en plus sombre, jusqu'à prendre la teinte de l'encre la plus noire.

Odeur : malsaine ; sans exhaler d'odeur particulière, le Nephilim irradie une sensation de malaise léger. Ses interlocuteurs se méfient rapidement de lui et apprécient rarement sa compagnie plus que nécessaire. Inconsciemment, ils pensent que le Cabire cache des secrets malsains.

Voix : sourde ; l'écouter est une tâche ardue et requiert de plus en plus d'attention. Le Cabire murmure plus qu'il ne parle. Ses propos semblent être si importants que nul ne doit les entendre.

Portrait chinois

Si j'étais...

Un phénomène naturel : les grottes.
Un métal : l'airain.
Un animal : le rat.
Une couleur : anthracite.
Un être mythologique : la Vierge Noire
Un humain célèbre : Orphée
Une activité humaine : l'hermétisme
Une œuvre d'art : l'Enfer, in La Divine

Je serais :

Comédie, de Dante.
Un objet : une tablette indéchiffrable
Une arme : un stylet.

Les Ar-Kaïm

Les Ar-Kaïm

Kalydon, Ar-Kaïm du Sanglier

cet article est dédié à Grégoire

Historique

Né le 27 février 1971 dans la banlieue de Tokyo, le jeune Okko vécut dans une famille japonaise aisée. Son père, directeur d'un grand jardin de la capitale, donna à son fils le goût du jardinage et l'amour de la nature. Il aimait la nature sous toutes ses formes, et plus particulièrement celles de la gente féminine. Durant son adolescence, Okko connut beaucoup de femmes, avec lesquelles il tenta de multiples expériences extrêmes. Ses semences donnèrent naissance à de nombreux enfants. D'un autre côté, il n'a pas délaissé ses études, et obtint un diplôme pour devenir garde forestier, profession en totale adéquation avec sa nature.

A l'âge de vingt cinq ans, il décida d'émigrer en Chine pour y exercer son métier. Installé dans une forêt, il ressentit un jour l'appel. Attiré au coeur du bois, Okko fut accueilli par une harde de sangliers. Un Nexus apparut à cet instant et le transforma en un Ar-Kaïm du Sanglier. Lors de cette transformation, il entr'aperçut dans les Champs magiques une femme magnifique, l'Atalante fugitive. Une pulsion émergea en lui dans un tressaillement douloureux, mais subtil. Il se décida à lui faire part de ses envies sexuelles, quand il la vit s'enfuir sous ses yeux. Frustré, un sentiment de colère monta en lui. Cet affront devait être lavé, et il partit à sa poursuite la bave aux lèvres. On ne refuse pas les avances d'un Sanglier. Okko devint Kalydon, un Poursuivant de l'Atalante fugitive.

Il s'aperçut rapidement que la « garce » courait vite. Il entreprit donc des recherches méticuleuses qui pourraient l'aider à la rattraper et à la capturer. Lors de celles-ci, il découvrit que la fugitive était attirée par les pommes qui prenaient la forme de fruits d'or, et également qu'il n'était pas seul à courir après elle. Il partit à la rencontre de l'un des Poursuivants pour lui voler tout simplement son fruit d'or.

Sa quête le mena jusqu'en Inde où Béatrix l'accueillit dans son jardin construit dans un style oriental des plus charmants. Ils firent connaissance et le Nephilim lui expliqua que la Quête de l'Harmonia Mundi passait, pour elle, par l'expérimentation de techniques sexuelles sur les humains : l'art du Tantrisme. Cette idée plut immédiatement à Kalydon, qui se jeta sur elle, et expérimenta ses techniques. Épuisée par l'acte tantrique, Béatrix ne put empêcher que l'Ar-Kaïm vole son Fruit d'Or.

Après avoir longtemps hésité à manger le fruit, il le croqua. Un pépin du fruit d'or vint se planter dans son Coeur, terreau de son futur jardin. L'acte aurait

éloigné un Nephilim de sa Quête, le plongeant dans une Ivresse dite Cidrique. Mais pour l'Ar-Kaïm, le fruit agit comme un aphrodisiaque très puissant. Son Coeur sentit monter en lui le besoin d'étreindre Atalante dans une fusion magique. Il était temps de commencer à construire le piège permettant la capture de sa proie. Béatrix lui avait révélé au milieu de ses cris qu'il était nécessaire de construire un jardin pour attirer la belle. C'est ce qu'il fit... mais dans son Astral intérieur grâce au pépin du fruit d'or. Après avoir accompli sa Voie intérieure, il ancrâ son Plan subtil intérieur dans l'Astral. Il façonna son Akasha à la manière d'un jardin ésotérique. Tous les symboles alchimiques qu'il avait découverts dans celui de Béatrix furent reproduits dans son jardin intérieur grâce à ses talents de garde forestier.

Aujourd'hui, Kalydon sait qu'un jour la belle Atalante viendra se jeter dans son Plan subtil intérieur, tel un moustique sur une toile d'araignée. Elle veut lui cacher les secrets de l'Axis Mundi, il va lui apprendre les secrets de son Axis Phalli.

LES SIGNES ZODIACAUX ASIATIQUES ET LES KA-ÉLÉMENTS

Une erreur s'est glissée dans le Palimpseste n°1 dans l'article sur Shiryu. En effet, il est indiqué que tous les Ar-Kaïm du Dragon sont liés au Métal. Cette affirmation est en partie fautive. A la différence des signes zodiacaux occidentaux où chaque signe est lié à un Élément, les signes asiatiques ne dépendent d'aucun Élément fixe. Un Ar-Kaïm du Dragon peut donc être lié au Métal comme au Feu, tout dépend du lieu de naissance du Révélé. Ainsi, par exemple, Kalydon est un Ar-Kaïm du Sanglier né dans une forêt où l'Élément Terre domine. Kalydon a donc le Ka-terre en Ka dominant.

Les Ar-Kaïm du Sanglier (ou Cochon)

Les Ar-Kaïm de ce signe aiment les bons côtés de la vie et cultivent les joies qu'elle procure par tous les moyens. Prévenants, ils parviennent toujours à s'attirer les amitiés nécessaires au moment opportun. S'ils pardonnent les faiblesses des autres, ils exigent en retour d'être compris et excusés en cas d'erreur.

Les Sangliers sont également très habiles pour commettre toujours les mêmes erreurs, qui sont le plus souvent la marque de leurs faiblesses. Un adversaire observateur peut déjouer leurs plans sans difficulté. Ce défaut n'empêche pas les Ar-Kaïm de ce signe de posséder toutes les qualités nécessaires pour atteindre les positions de prestige auxquelles ils aspirent. Quand le temps presse, ils sont prêts à recourir à des tours machiavéliques.

Ces Ar-Kaïm aiment en principe l'égalité, le partage... Mais en fait, ils pensent que l'on doit partager ce que possèdent les autres, mais pas ce qui leur est propre.



De nature pacifiques, les Sangliers se sentent attaqués deviennent néanmoins agressifs et frappent à l'aveuglette.

Enfin, ces Ar-Kaïm sont très portés sur le plaisir charnel, qu'ils sont prêts à assouvir quoi qu'il en coûte.

Les caractéristiques de Kalydon

Ar-Kaïm, Assez Initié, Aspect à Compagnon.

Voie occulte à Compagnon, Passé à Apprenti.

Maison : Sanglier

Caractéristiques

Nom : Okko Tonushi

Sexe : M

Âge : 32 ans

Profession : Garde forestier.

Apparence : C'est un homme de grande taille d'une corpulence impressionnante. Toujours habillé avec son costume de garde forestier, Kalydon porte une épaisse barbe qui tombe sur son ventre rebondi.

Pas Fortuné, Peu Savant, Pas Sociable

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

Coeur : Assez Initié

Ka dominant : Terre : Assez Initié

Métal : Assez Initié + 5 puces

Ka-Soleil : Peu Initié + 3 puces

Orichalque : Peu Initié + 9 puces

Feu : Pas Initié + 8 puces

Lune Noire : Peu Initié + 5 puces

Talents : Charge du sanglier C; Odeur bestiale A; Charge érotique C, Course sauvage C; Instinct bestial A; Projection brutale A; Le « Sanglinaire » C et Hure solaire A.

Chutes : Enkhaibaté oo, Nouvelle Stase oo, Amour perdu o, Tendance explosive ooo.

Compétences principales : Armes (de poing) C, Conn. (Géographie) M, Arts martiaux M, Discretion C, Sports (Athlétisme) A, Survie (Milieu forestier) M et Vigilance M.

Traditions principales : Histoire Invisible (Révélation) A, Plans subtils (Akasha) C, Langues (Chinois et Japonais) M et Talents M.



Talents : la Voie du Sanglier

Charge du sanglier

Ka : Feu Durée : instantané

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm d'effectuer la manœuvre « Je charge » (cf. *Le Livre des joueurs*, p.131) avec succès. On considère que le test est toujours un Coup d'éclat, ainsi le défenseur doit réussir un test d'Agile contre le niveau de Fort de l'Ar-Kaïm, modifié par sa Compétence Esquive, ou être projeté en l'air et subir des dégâts du fait de la chute. Dans ce cas, les dégâts sont les suivants :

Niveau	Dégâts	Feu	L'adversaire est projeté
Apprenti	Peu Meurtrier	2	à 4 mètres du sol
Compagnon	Assez Meurtrier	4	à 8 mètres du sol
Maître	« ... » Meurtrier	5	à 10 mètres du sol

Odeur bestiale

Ka : Terre Durée : 1 heure

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm dégage une odeur nauséabonde entre la tourbe et les excréments. Cette terrible odeur empêche toute cible d'entrer dans une zone l'entourant, à moins de réussir un test d'Endurant. Dans tous les cas, toutes les cibles présentes à l'intérieur du cercle subissent un malus pour toutes leurs actions entreprises à l'intérieur du cercle.

Ce Talent est inefficace sur les animaux.

Niveau	Difficulté du test d'Endurant	Malus
Apprenti	Peu Difficile	-2
Compagnon	Assez Difficile	-4
Maître	« ... » Difficile	-6

Charge érotique

Ka : Métal Durée : instantané

L'Ar-Kaïm bénéficie d'une nouvelle méthode pour charger son Coeur grâce à la Charge érotique. Il suffit d'assister à un acte sexuel pour se charger de l'émotion et remplir son Coeur d'un nombre de « puces » variable.

De plus, ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de multiplier les effets du troisième niveau de la Charge analogique de la Terre. Il suffit de lancer le Talent juste avant l'acte sexuel.

Niveau	Nombre de « Puces »	Multiplieur
Apprenti	1	x 2
Compagnon	3	x 3
Maître	5	x 4

Course sauvage

Ka : Eau Durée : variable

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm peut courir longtemps sans avoir besoin de se reposer ou de reprendre son souffle. Pendant cette course sauvage, l'Ar-Kaïm acquiert la Compétence Athlétisme gratuitement.

Après la course, l'Ar-Kaïm a dépensé une grande partie de ses ressources naturelles, et perd donc des cases de sa ligne de vie.

Niveau	Niveau dans la Compétence Athlétisme	Durée	Cases de la ligne de vie perdues
Apprenti	C	1 heure	1
Compagnon	M	1 journée	4
Maître	M	1 semaine	8

Instinct bestial

Ka : Bois Durée : 10 minutes

Pendant une heure, l'Ar-Kaïm est prévenu automatiquement de la présence d'un danger, et peut même dans certains cas découvrir sa nature. Ce Talent n'est réellement efficace que dans les bois et forêts. Pour tous les autres milieux (urbains, marins, etc.), la Difficulté augmente d'un niveau. L'Ar-Kaïm est prévenu uniquement des dangers qui le concernent. Enfin, une fois que l'Ar-Kaïm est prévenu d'un danger, le Talent s'interrompt.

Apprenti : L'Ar-Kaïm peut déceler un danger et ressentir quelle est son origine (être humain, piège physique, etc.).

Compagnon : A ce niveau, l'Ar-Kaïm a une vision fugace du danger (visage lou d'un homme, lieu approximatif où se trouve le piège, etc.).

Maître : Au niveau Maître, l'Ar-Kaïm est projeté au niveau du danger, et perçoit les moindres détails du danger (visage distinct de l'homme, lieu précis du piège, etc.).

Projection brutale

Ka : Orichalque Durée : action exclusive

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm peut utiliser la manoeuvre de Dracomachie « Je projette mon essence Ka » (cf. *Le Codex des Nephilim*, p.37) pour combattre un effet-Dragon dont il a les deux Éléments opposés dans son Coeur. De plus, il lui est possible, à la différence des Nephilim utilisant cette manoeuvre, de combattre un Daïmon ou une Entité en utilisant le Ka correspondant, c'est-à-dire Orichalque et Ka-lune Noire.

Niveau	Dracomachie
Apprenti	A
Compagnon	C
Maître	M

Le « Sanglinaire »

Ka : Lune Noire Durée : une heure

Ce Talent permet à l'Ar-Kaïm de se transformer en un terrible « Sanglinaire », un sanglier enragé, bave à la gueule dont surgissent des canines proéminentes et tranchantes. Lorsqu'il devient cet animal monstrueux, il lui est possible d'utiliser ses autres Talents, mais la Difficulté pour les lancer est Assez Difficile au niveau Apprenti, Très Difficile au niveau Compagnon, et impossible au niveau Maître. En outre, il dégage une aura malsaine et toute personne qui regarde l'Ar-Kaïm doit réussir un test

Peu Difficile d'Intelligent, ou s'enfuir. Les animaux sont immunisés à cette peur.

Note : Les niveaux de ce Talent se cumulent.

Apprenti : Son corps est couvert d'un poil très raide, dur comme de l'acier - protection 2/2.

Compagnon : Apparition de canines - 2 points de dégâts au cours d'une attaque Assez Meurtrière, et 4 points au cours de la Charge du sanglier.

Maître : Pendant toute la durée du Talent, l'Ar-Kaïm voit sa Caractéristique Endurant majorée de deux niveaux. Si la Caractéristique dépasse le niveau Très, il bénéficie d'une relance pour tous ses tests impliquant cette Caractéristique.

Hure solaire

Ka : Soleil Durée : variable

Grâce à ce Talent, l'Ar-Kaïm du Sanglier dégage des phéromones sexuelles très fortes, attirant la personne de sexe opposé la plus proche. La cible est conquise pendant toute la durée du Talent, prête à tout pour satisfaire son partenaire.

Niveau	Durée	Cibles
Apprenti	10 minutes	Animaux
Compagnon	1 heure	Humains
Maître	1 journée	Immortels



Les Sciences Occultes

Chapitre 2

Les Sciences Occultes fascinent tous les acteurs de l'Histoire Invisible. Au cœur de leur pratique siègent les mystérieux Focus. Objets profanes cachant des secrets d'initiés, ils sont souvent la cause de conflits, dans les allées feutrées des musées ou des bibliothèques.

Le Jeu de Montglane

Le Jeu de Montglane

Ce Focus est librement inspiré du roman de Katherine Neville, **Le Huit** (le cherche midi, 2002). Le Sort Gardien du secret vient de **Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban** de J.K. Rowling.

Les noms des pièces du jeu écrits avec une minuscule désignent les figurines qu'on trouve sur l'échiquier, alors que ces mêmes termes avec une majuscule désignent les personnages qui incarnent ces pièces dans le monde occulte contemporain.

Nom

Le Jeu de Montglane (nom actuel)

Auteur

Ce sont probablement des savants phéniciens, initiés, qui l'ont mis au point. La légende veut que la Reine Noire (cf. *La partie*, ci-dessous) l'ait créé, mais son identité reste un mystère.

Date de création

1079 avant J.-C.

Langue

Il faut comprendre la musique, les mathématiques et savoir jouer aux échecs. Chacune de ces Compétences doit être connue au niveau Compagnon.

Rareté

Très Rare (cf. la transcription des règles de rareté de N2 à NR dans Vision-Ka 1). C'est un objet unique. Le propriétaire actuel le dissimule dans les sous sols de sa boutique d'horlogerie de New York

Lisibilité

Très Difficile. Les Sorts ne se déchiffrent que lorsqu'on joue une partie d'échec. Les Sorts déchiffrables dépendent des coups qui sont joués et de l'issue de la partie. Une fois la partie entamée, les Immortels sont hypnotisés par le Jeu qui «prend possession» d'eux. Une musique se fait entendre à chaque fois qu'une pièce est déplacée. Cette musique fait naître des sentiments perturbant les adversaires. Si un échange de dames a lieu, le Sort le plus recherché du Focus se fait lisible. C'est la seule façon de l'obtenir.

Description

C'est un coffret servant de plateau d'échecs. Il contient les trente-deux pièces de l'échiquier, seize pièces blanches et seize noires. Il est en argent et en or ciselé d'arabesques, de cercles concentriques. On pourrait presque y voir une carte du ciel. Il mesure un mètre de côté Les pièces ressemblent aux pièces d'échecs perses, en or et en argent incrustées de pièces précieuses polies, non taillées. Les rois - ou shah - mesurent 15 cm de haut et représentent un homme couronné, juché sur un éléphant. Les reines - ou ferz - sont représentées assises sur des chaises à porteurs. Les fous sont des éléphants, les cavaliers sont des chevaux arabes sauvages, les tours - ou rukhkh - sont des chameaux portant sur le dos des sièges en forme de tours. Les pions sont de simples soldats à pied de 7 cm de haut.



Histoire

Le Jeu apparaît brièvement pendant les Ages Obscurs. On le retrouve en 640 ap. JC en la possession de Maures. Ces derniers l'offrent à Charlemagne en 782, qui le confie à Garin de Montglane. Ce dernier le dissimule dans l'abbaye qu'il fait construire dans son domaine du sud de la France. Le Jeu disparaît alors pendant près de mille ans. A l'aube de la Terreur, le Jeu resurgit du jardin de l'abbaye. Nombre de sociétés secrètes et quelques grandes figures de l'histoire sont à sa recherche et profitent du chaos ambiant pour récupérer les pièces qui se dispersent sur l'ordre de l'abbesse. En effet, l'ordre de la confiscation des biens de l'Eglise met en péril le sépulcre du Jeu.

Le Jeu est éparpillé dans le monde entier. Tous cherchent à en découvrir les Sorts qui y sont enfermées et qui «rendent fou». Puis le Jeu disparaît à nouveau dans les confins du Désert de Tassili (Algérie). Le Jeu sort de son sanctuaire en 1962 en Algérie. Beaucoup de disparitions sont à signaler dès que l'ensemble du Jeu est réuni. Une partie d'échecs à l'échelle mondiale se met alors en place. En 1972, le Jeu arrive dans les mains de Morderaï Rad qui devint le nouveau Gardien de cet objet qui sème le chaos dans les pays et les régimes qu'il traverse, et qui ouvre l'esprit sur d'autres dimensions.

Propriétaire actuel

La Gardien actuel est Morderaï Rad, horloger new-yorkais, juif et grand maître international d'échecs. C'est un Eolim Initié, Magistère, du nom de Bryle. Ancienne Tour Noire.

La partie

Ouverture

Les PJs qui partent en quête du Jeu de Montglane deviennent partie intégrante du Jeu, en incarnant chacun une des 7 pièces noires majeures (hormis la dame). Cette quête ne doit rien au hasard : la Reine Noire tire les ficelles dans l'ombre. Ceux qu'elle a choisis deviennent ses champions dans une partie d'échec grandeur nature où ils jouent les noirs. Cette partie a pour plateau le gigantesque échiquier occulte que constitue de monde contemporain. Systématiquement, en un autre point de la planète, quelqu'un devient la Reine Blanche et apprend l'existence du Focus. Dès que les deux Reines se sont choisis des Rois, la partie commence et toutes les pièces manquantes apparaissent.

Le Jeu s'arrête dès que le Roi d'une équipe disparaît. Le Focus est alors confié à l'équipe gagnante par le Gardien du Jeu, un Initié choisi par la Reine Noire. Ainsi le veut le Jeu.

Milieu de partie

Parvenir à gagner l'échiquier et y jouer constitue l'aboutissement de recherches de plusieurs années. Il faut comprendre l'histoire et le fonctionnement du Jeu, et déjouer en même temps les pièges de l'équipe adverse. Autour de ce jeu tout n'est que complot, dissimulation et mystère. Les deux équipes devront user et abuser de mensonge, de séduction et de manœuvres ambiguës. Les pièges et les coups de théâtre ne sont pas rares.

La quête les poussera à étudier les précédents Joueurs, leurs réflexions sur le Jeu et la façon dont ils l'ont approché. Pour jouer à ce Jeu, il ne suffit pas d'en connaître les règles, il faut le laisser entrer en soi, suivre sa logique, l'écouter, le tester pour l'amadouer et en devenir le maître. En fonction de leurs inclinaisons personnelles, les Joueurs devront se choisir un rôle parmi les suivants :

Les Tours : elles sont chargées de la défense du Roi.

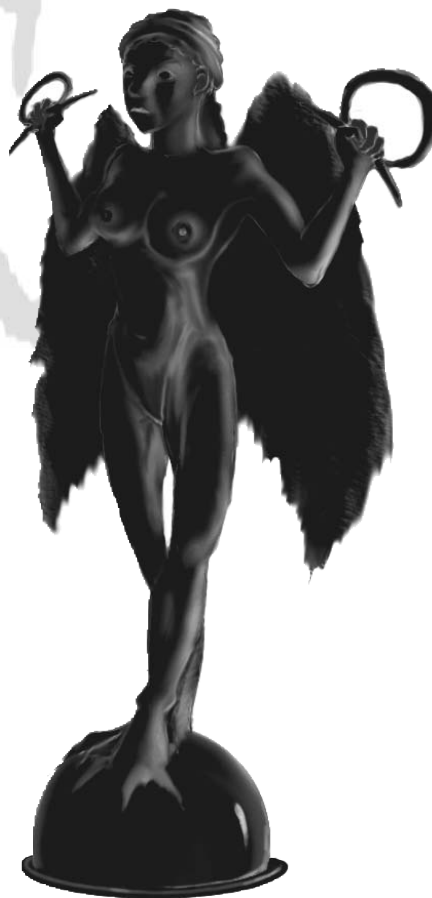
Les Fous : ce sont les Don Quichotte de la quête, les jokers dont les actions et les plans extravagants font étonnement avancer la partie.

Les Cavaliers : se jouant des obstacles, ils résolvent ou tissent les complots autour du Jeu en usant de leur Sorts de manière créative.

Les Pions : manipulés par les pièces majeures, les pions sont les contacts et les alliés que chaque équipe utilise pour lutter contre l'autre. Ils sont souvent sacrifiés. Quand un pion prend conscience du Jeu, il peut devenir un Joueur. A lui de décider quelle pièce qu'il incarne. Il peut devenir une Reine, mais il risque gros. Dans tous les cas, la Reine Noire originelle reprend sa place entre deux jeux. Un Pion ne peut pas devenir Roi.

Fin de partie

Quand un Roi est mat, le Gardien du Jeu – son propriétaire actuel – le sait automatiquement et viens donner le jeu à l'équipe victorieuse. Quelques années plus tard, un des membres de l'équipe sera choisi comme Gardien par la Reine Noire (que l'équipe soit noire ou blanche), pour lancer une nouvelle partie et donner une chance aux acteurs occultes du moment de participer au Jeu. La possession du Focus est donc naturellement transitoire. La partie reprend bien plus rapidement si ce sont les blancs qui ont gagné. Rien n'empêche d'anciens Gardiens de se faire enrôler par une Reine Blanche, mais la Reine Noire ne choisi jamais deux fois les mêmes champions.



Dessin retrouvé parmi les notes de l'ancien Fou Noir. Il figure sans doute la Reine Noire mais ne ressemble pas à la dame noire sur l'échiquier.

L'arbitre

Au-dessus du Gardien, la Reine Noire s'érige en arbitre suprême. Si un des Joueurs brise une des règles du Jeu, elle le punit sévèrement. Parmi ces règles on trouve l'obligation de trouver le Jeu en y jouant. Ceux qui s'attaqueraient au Gardien, où essaierait simplement de le localiser, seraient maudits. La Reine interviendrait et confisquerait le Jeu, cessant la partie pour plusieurs décennies. Nul doute que les autres Joueurs sauront se venger de l'impudent.

Entre deux parties, ne pas accepter de donner l'échiquier à celui qui devient le Gardien est aussi une grave infraction aux règles, tout comme le fait de recopier un des Sort du Focus sur un autre support (Pentacle y compris). Mais ce cas est extrêmement rare, les participants s'étant tous imprégnés de l'esprit du Jeu.

PETIT LEXIQUE D'ÉCHECS

Echange : suite de deux coups au terme desquels chaque camp a perdu une pièce de même type.

Défense Pirc : ouverture au cours de laquelle, les blancs ayant avancé de deux cases le pion du roi, les noirs avancent d'une seule case le pion de la dame.

Dragon semi accéléré : forme de défense des noirs dans laquelle le fou contrôle une grande diagonale, attaquant le centre.

Promotion : quand un pion atteint la huitième ligne, il peut devenir n'importe quelle pièce du jeu. On dit qu'il est promu à la pièce qu'il devient. Ex : promu à dame.

Roque : coup qui permet de déplacer en une seule fois la tour et le roi, de façon à protéger ce dernier. Sa réalisation est soumise à condition, en particulier les deux pièces ne doivent pas avoir bougé depuis le début de la partie.

Sortilèges

Le miroir de Je

Domaine : Percevoir.

Niveau : Maître.

Élément : Lune.

Analogie : miroir.

Difficulté : Peu Difficile, + 0, -1.

Focus : dans une finale de pions alignés symétriquement, trois contre trois.

Utilisant un miroir comme une boule de cristal, le Mage étend ses perceptions jusqu'à un endroit où se trouve un autre miroir. Il le verra comme s'il était caché derrière, et que le miroir était sans teint. Si une personne se regarde dans le miroir, le Mage la voit tel qu'elle se perçoit elle-même, révélant désillusions de grandeur ou manque de confiance en soi.

Le premier miroir doit être visible par le Mage, et le second dans la limite de portée du Sort.

La révélation des secrets du damier

Domaine : Sentir.

Niveau : Maître.

Élément : Lune.

Analogie : blanc ou noir + une pièce du jeu.

Difficulté : Peu Difficile, spécial, -3.

Focus : dans un roque des blancs effectué au 5^{ème} coup.

Ce Sort permet au Mage de découvrir où se trouve une personne symbolisée par une des pièces du Jeu.

L'analogie comprend la couleur de la pièce, blanc ou noir, ainsi que son type :

* bijou > couronne > roi, -2

* bijou > couronne > reine, -2

* folie > fou, -1

* chaos > destruction > apocalypse > cavalier, -3

* obsidienne > roche > pierre > construction > tour, -3

* mensonge > manipulation > manipulé > pion, -3

Ce Sort servait à l'origine au Gardien, pour suivre coup par coup la partie d'échec grandeur nature que les Joueurs mènent. Mais le Focus a été recopié par un Gardien sur un autre support (à votre convenance). Il est possible que les PJs le trouvent au cours de leurs investigations. Il leur suffit alors d'acquiescer une des pièces de l'échiquier, souvent dispersées, pour pouvoir le lancer.

La recopie d'un Focus est une grave trahison de l'esprit du Jeu, et le Gardien qui osa braver la Reine Noire fut sévèrement puni.

Les échos du mensonge silencieux

Domaine : Déplacer.

Niveau : Compagnon.

Élément : Lune.

Analogie : mensonge.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 2.

Focus : face à une défense Pirc, les blancs gagnent.

La cible ne peut plus dire de mensonge. Si elle essaie, aucun son ne sort de sa bouche. Une autre personne, choisie aléatoirement au sein dans l'aire d'effet du Sort, profèrera le même mensonge à sa place. S'il n'y a personne au même moment dans la zone, le Mage doit dire un mensonge la prochaine fois qu'il s'adresse à quelqu'un.

L'éveil du gris reptile

Domaine : Communiquer.

Niveau : Compagnon.

Élément : Lune.

Analogie : folie.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 4.

Focus : dans un dragon semi accéléré, quand le fou s'engage sur la grande diagonale.

La victime a l'impression qu'une bête, formée de ses terreurs les plus intimes, émerge de son inconscient pour lui dévorer l'esprit. La cible est incapable de penser de manière cohérente, et peut être diagnostiquée comme aliénée pendant la durée du Sort.

Gardien du secret

Domaine : Créer.

Niveau : Maître.

Élément : Lune.

Analogie : secret.

Difficulté : en fonction de la gravité du secret.

Focus : lors de la promotion d'un pion à une pièce majeure.

Le Mage confie un secret, connu de lui seul, à une pierre de lune, un chat, un reptile, etc. n'importe quoi qui se trouve sur la colonne lunaire dans la table analogique. Le secret ne peut plus être découvert sans passer par la cible du Sort qui est devenu Gardienne du secret. Il faudra réussir à le déchiffrer sur la pierre, le faire dire au chat, etc. par la Magie s'il le faut. Même le Mage n'est plus en mesure de le révéler de quelque façon que ce soit. Si le secret est la mort d'une personne, nul ne s'en rendra compte. Ils ne trouveront pas le corps, ne trouveront pas sa disparition curieuse, etc. Si le secret est une nouvelle Voie occulte, personne d'autre ne pourra la découvrir.

Chat noir chat blanc

Domaine : Transformer.

Niveau : Maître.

Élément : Lune.

Analogie : ? + couleur.

Difficulté : Assez Difficile, + 0, - 5.

Focus : un échange de reines a eu lieu. La couleur de l'analogie dépend du camp qui obtient la victoire.

Cet Habitus ne peut être lancé sans le Focus, qui renferme une analogie perdue aux mystiques d'aujourd'hui. Sans cette analogie le Sort ne fonctionne pas. Son Domaine est aussi inhabituel, puisqu'il ne devrait normalement pas pouvoir affecter la Lune Noire.

Suivant la couleur de l'analogie, blanc ou noir, le Mage peut transformer des « puces » de Maudit en « puces » de Ka-lune, ou inversement. C'est donc un moyen d'éviter ou de provoquer le basculement en Selenim. Il n'est pas possible de donner des « puces » de Maudit ou de Ka-lune à un Nephilim qui n'en a pas déjà au moins une, de même que la dernière « puce » de Maudit ou de Ka-lune ne peut être perdue.

Précisons qu'il s'agit bien de deux Focus différents en fonction du camp qui sort vainqueur.

Alors que les révélations se multiplient, Les Héritiers de Babel organisent un

Grand concours de Focus

Dévoilez vos secrets d'occultiste en rédigeant la description d'un Focus, ne dépassant pas une page A4 recto verso. Précisez les Sortilèges de votre création qui s'y cachent. Les caractéristiques techniques pourront être données pour n'importe quelle édition de Nephilim.

Vous pouvez vous inspirer du format utilisé dans les suppléments dédiés aux Sciences Occultes :

- * Type (grimoire, statue, peinture, paysage, etc.).
- * Nom, auteur, date de création, langue.
- * Rareté (niveau de Difficulté des recherches), lisibilité (niveau de Difficulté de déchiffrement).
- * Description, histoire, propriétaire actuel.
- * Sortilèges (avec l'endroit où ils sont inscrits sur le Focus).

N'oubliez pas que les Selenim ont aussi leur Focus, et les Arcanes mineurs leur rituels secrets.

A gagner !

1er prix : Le Codex des Bohémiens et publication du Focus dans Vision-Ka 5.

2ème prix : Les Atlantéides.

3ème prix : Les limons du temps.

Par ailleurs, tous les gagnants recevront un t-shirt Nephilim.

Envoyez vos textes par email avant le 31 mai 2003, minuit, à l'adresse suivante : concours@heritiersbabel.org

Le jury (tous membres des Héritiers de Babel) : Bruno Beauchamp, Nicolas Damour, Anne-Elizabeth Dennerly, Claude Guéant, Thierry Meynieu.

Chapitre 3

Les Intrigues

Plans, complots, énigmes : tel est lot quotidien des héros de Nephilim. Cette partie, qui en présente quelques-uns, est réservée aux Meneurs de jeu.

Les fragments des Minutes du Scribe

Les Fragments des Minutes du Scribe
Grand témoin de la Révélation, le Scribe tient un journal des événements qui marquent cette époque. Des fragments de ses Minutes sont parvenus jusqu'à nous. Chroniques succinctes plutôt que récits complets, elles sont autant de fenêtres pour se plonger dans les Guerres de l'Apocalypse.

La nouvelle bibliothèque d'Alexandrie

Un peu d'action entre les rayons

Les Mystes sont sur le point de terminer la partie matérielle de leur projet de bibliothèque virtuelle et mondiale, Alexandria (cf. *Les Arcanes mineurs*, p.31). Il s'agit ni plus ni moins que de la reconstruction d'une bibliothèque sur le site même de l'antique bibliothèque d'Alexandrie, la Bibliotheca Alexandrina. Les Compagnies de Byblos font converger dans cette Zénithèque d'exception les ouvrages les plus précieux. L'inauguration était prévue le 24 avril 2002, mais «les événements du Moyen-Orient» l'ont repoussé sine die.

En fait, ce qui a perturbé le calendrier des Mystes est une attaque commando d'un groupe de Nephilim composé d'Adoptés de la Papesse et de la Maison-Dieu. Ils ont pris d'énormes risques pour récupérer un livre en particulier. Tellement énormes qu'ils ont tous été remis en stase (qu'ils n'avaient bien sûr pas sur eux).

Intrigués, les Mystes sortent de leurs collections de documents des Stases (ayant la forme de manuscrits, de grimoires ou de cartes de navigation) et éveillent les PJs qui s'y trouvaient. Les serveurs de la Belle passent un marché avec eux. S'ils décryptent le Focus qui est caché dans le livre recherché par le commando, ils leur rendront leurs Stases. Ils sont libres de se déplacer dans Alexandrie, mais doivent faire un rapport tous les jours sous peine de destruction de leurs Stases. Même sentence si le livre est perdu.

Les PJs se mettent au travail, et sont bien ennuyés : ils n'arrivent pas à décrypter le Focus. Tout simplement parce qu'il n'y en a pas. Il s'agit en réalité d'une Bible ægesique, un livre contenant une partie de l'essence du Prince de la Papesse. Autrement plus importante qu'un simple Focus.

Plusieurs groupes antagonistes vont interagir :

- * Les Mystes, possédant les stases des joueurs. Si les PJs prétendent avoir décrypté un Focus, ils voudront une explication détaillée, voire une démonstration. Ils feront appel à leur Office des scribes alexandrins, occultistes de premier ordre qui sauront vérifier leurs dires.
- * Un groupe de la Papesse et de la Maison-Dieu, issu d'une des hermétéques décimées pour alimenter les collections de la Bibliotheca. La Bible ægesique est celle de leur Hermétécaire. Ils ne reculeront devant rien pour la récupérer, même s'il faut brûler à nouveau la bibliothèque d'Alexandrie.
- * Imhotep, partagé entre sa loyauté pour son Prince et sa couverture à maintenir auprès des Mystes. Son projet est sur le point d'aboutir, et il a plus que jamais besoin de diriger les opérations en restant caché.
- * Les PJs pourront être aidés par le Prince inscrivant magiquement des messages sur sa Bible, voire des Focus. Il n'a pas confiance en Imhotep, à tort. Toute la difficulté va être de sauver la Bible tout en récupérant leurs Stases.

Les premiers pas des PJs à Alexandrie commencent par une rencontre avec les envoyés de la Maison-Dieu. Les Adoptés leur demande de l'aide pour pénétrer dans la bibliothèque et récupérer un livre. Il faut clairement faire ressortir le fait qu'ils sont prêts à le brûler, ce qui signifierait pour les Nephilim la fin du voyage. Évidemment les PJs ont intérêt à feindre de ne pas être au courant.

Pour faire intervenir Imhotep rapidement, et lui donner d'emblée une aura de traître, il peut avoir été chargé par les Mystes de faire sortir ses frères de Stase, et leur expliquer le chantage dont ils font l'objet.

S'ils comprennent la nature du livre et le révèle aux Mystes, ils seront plongés dans des bains d'eau du Léthé - leur faisant oublier toute cette histoire - puis remis en Stase. Ils gagneront au passage la Chute « Collaboration avec l'Épée ».

A la recherche d'Arkhémiá

Un «Cube» livresque

L'Ancre d'Arkhémiá est un des objectifs prioritaires de Shaitan. Mais l'Akasha a échappé à ses Horreurs en glissant sur les courants solaires qui traversent l'Astral. Ne se décourageant pas, le Diable a chargé un de ses lieutenants de retrouver le Plan subtil.

Kierkan, Eolim très avancé sur la voie de l'Alchimie, n'a pas réussi à entrer dans le cercle restreint de la Turba Philosophorum. Son Khaïba l'a disqualifié aux yeux de ses frères. Aigri, il a fini par repérer un des Alchimistes qui ne le jugeait pas digne de siéger parmi eux. Après de longues tortures, utilisant de l'Orichalque pour abîmer son Pentacle et le sort d'Enkhaïbatement de son Stellaire, le

pauvre Nephilim lui révéla l'existence du Livre des Douze Portes, et lui donna la mort dans le Ka sa Clé du Rosaire des Philosophes. Kierkan le força à appeler l'hermétèque la plus proche pour demander à consulter le Livre, puis dispersa le Pentacle de son prisonnier. Comme de coutume un haut dignitaire de la Papesse se déplaça et cacha le Livre dans l'hermétèque, le confiant à la garde de l'Hermétéciaire, en prévenant qu'il reviendrait le récupérer le lendemain.

Kierkan se rendit à l'Hermetèque, et se débrouilla pour trouver le Livre. Celui-ci, sentant la dissolution d'un des membres, se défend. Ses pages s'ouvrent et enferment Kierkan et toutes les personnes présentes dans l'hermétèque à ce moment là (dont les PJs). Elles ressentent une brusque accélération avant de s'évanouir. A leur réveil, rien ne semble avoir changé, ils sont toujours dans l'hermétèque, mais le Livre a disparu, ce qui met l'Hermétéciaire dans tous ses états. Ils s'aperçoivent vite qu'ils ne peuvent plus sortir : la porte d'entrée refuse de s'ouvrir, quelque soit le moyen utilisé (sauf une formule du Grand Œuvre). Une première énigme résolue, ils constateront que la porte ouvre sur un autre dédale de livres, ainsi de suite pendant douze portes.

Les trois premières énigmes peuvent être tirées de *La Mécanique des Possibles*, ci-après. Une longue soirée en perspective.

L'assemblée de Del

Le siège d'un château de toile et de Brume

Les Chevaliers teutoniques, branche allemande des Templiers, sont à la poursuite d'une caravane de Bohémiens qui transporte un artefact Nephilim.

Pour leur échapper, la caravane s'est réfugiée au cœur d'une grande manifestation évangélique dédiée aux gens du voyage à Damblain, en Lorraine. Les mandalas des Rôms cachent efficacement les fuyards au milieu du camp mais combien de temps faudra-t-il aux Templiers avant d'employer des méthodes expéditives ?

Incapables de sortir de leur cache sans se faire repérer, les Bohémiens font appel aux PJs pour protéger la caravane de l'extérieur. A eux de faire en sorte que l'artefact ne tombe pas aux mains des Templiers jusqu'à la fin de la grande réunion roms. Dans la confusion des départs massifs, il sera aisé pour la caravane de partir discrètement. Les Templiers n'auront aucune chance de retrouver leurs traces.

Pendant cette semaine, les PJs devront faire appel à toutes leurs ressources occultes pour déjouer les plans des Templiers. Ils pourront exploiter la compétition à laquelle se livrent les Templiers teutons et la commanderie locale, mais devront se méfier de certains Bohémiens prêts à trahir leur camp. Au final, seront-ils prêts à se battre pour un artefact dont ils ignorent tout ? D'ailleurs, pourquoi les Bohémiens refusent-ils de leur dire de quoi il s'agit ?

La Mécanique des Possibles

La Mécanique des Possibles

Cette énigme multiple peut prendre place dans n'importe quel scénario où vous seriez désireux de protéger un bien - artefact, focus, incunable. Elle est particulièrement difficile à résoudre car elle s'appuie sur plusieurs énigmes à la difficulté variable faisant appel à diverses connaissances. L'énigme en elle-même est logée au creux d'un mécanisme minutieux à la complexité qui rendrait fou n'importe quel horloger suisse.

Préparer le terrain

Le principe de base de l'énigme repose sur trois duos de phrases clefs. Ces derniers peuvent se trouver selon vos impératifs scénaristiques dans plusieurs lieux :

1. Dispersés dans la demeure ou se trouve l'énigme.
Le créateur de l'énigme a noté les phrases à certains endroits - sur un tableau de maître, sur le socle d'un buste, etc.
2. Sur le mur autour de la plaque de métal.
Chaque duo de phrases est gravé sur une plaque de fer à part.
3. Au sein de plusieurs autres énigmes de votre crû - un codage simple avec le code de César jusqu'au plus complexe des cryptages genre « L'Assemblée du Seuil ».

Il est à noter que ces phrases sont capitales pour la bonne résolution de l'énigme dans sa globalité. Si les joueurs n'en possèdent que deux ils ne pourront espérer en venir à bout.

Les trois duos de phrases :

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

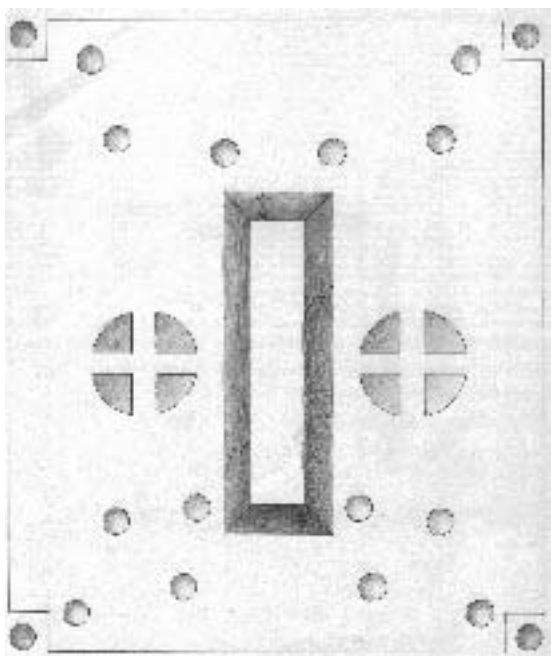
*« Toujours autorité je suis parmi les hommes.
Mon double te rappellera la chute de la tour de Babel ».*

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

Physique

La pièce dans laquelle vos joueurs vont trouver l'énigme en elle-même est dépourvue de tout mobilier et de toute source de lumière, naturelle comme artificielle.

Au centre exact d'un de ses murs mur se trouve, scellée par quatre fixations, une plaque de métal de 30 cm de hauteur et de 20 cm de largeur, d'où émerge une série de boutons aux formes variables alignés de manière précise (cf. dessin). Ces boutons, au nombre de 22, s'enfoncent si l'on appuie dessus.



Au centre de la plaque de métal se trouve une fente de 15 cm de hauteur, 3 cm de largeur et 7 de profondeur. On peut distinguer à l'intérieur plusieurs rainures fines. Elles permettent à la plaque de se fragmenter en 4 morceaux lorsque les séquences codées sont entrées convenablement.

Comment contrer les sorts des joueurs ?

Il est clair que nous ne sommes pas à l'abri de «Ceux qui rampent et qui grignotent ». Ces derniers pourraient en effet venir à bout de la plus épaisse des portes. Mais l'imagination des joueurs est fertile et il ce peut qu'ils vous surprennent. Voici quelques conseils pour forcer vos joueurs à utiliser leurs méninges.

1. Faire en sorte que la salle soit vide de champs magiques. Qu'il s'agisse d'Orichalque où encore d'un Sort, d'un Talent ou de toute autre prouesse magique visant à protéger l'énigme, l'utilisation des Sciences occultes pour tout Immortel est Difficile voir Très Difficile dans cette salle.
2. Placer un effet-Dragon - ou autre créature de Kabbale - de votre cru qui à la possibilité de parler aux joueurs leur annonçant que toute tentative autre que la réflexion pour venir à bout de l'énigme se soldera par la destruction de ce qu'ils sont venus chercher.
3. Placer la salle de l'énigme dans un lieu où le bruit généré par les joueurs risque de leur attirer des ennuis.

Dynamique de résolution

La première étape de l'énigme consiste à appuyer sur certains boutons dans un ordre précis, un peu à l'instar d'un coffre fort. Chaque séquence correcte de deux choix parmi 22 déclenche l'ouverture de la plaque de métal suivant la découpe des

rainures - avec son bruit métallique caractéristique - et l'apparition d'une énigme supplémentaire (voir plus bas en détail). Il y a trois séquences de deux chiffres à entrer pour un total de trois énigmes supplémentaires.

Il est à noter que l'ordre dans lequel sont abordés les séquences codées - et donc par conséquent l'ordre dans lequel les joueurs résolvent les phrases clefs - n'a pas d'incidence sur la résolution finale de l'énigme.

Appuyer sur le bon bouton

Chaque duo de phrases résolu indique aux joueurs deux nombres compris entre 1 et 22. Ces numéros sont représentés par autant de boutons actifs sur la plaque de métal. Ils sont classés de droite à gauche et de haut en bas sur cette dernière. Pour déclencher une séquence favorable il faut appuyer sur les boutons dans l'ordre annoncé par chacune des phrases du duo.

La surface de métal se scindera alors en quatre morceaux dans un bruit de rouages et d'engrenages mal huilés. L'espace ainsi créé verra émerger des entrailles du mécanisme une plaque de métal qui arborera une énigme différente en fonction du duo de phrase résolu (voir plus bas). Une fois cette épreuve résolue, les quatre morceaux se réuniront pour attendre la séquence de chiffres suivante.

Note : en tant que Meneur de Jeu il vous est conseillé de demander à vos joueurs de vous montrer sur le dessin de la plaque de métal - que vous aurez au préalable photocopié pour leurs soins - les différents boutons sur les quels ils appuient. Ils y perdront en assurance et en sûreté pour votre plus grand plaisir.

Et si je me trompe ?

Appuyer sur la mauvaise touche aura des effets proportionnels aux nombres d'erreurs commises. Le joueur recevra une attaque physique, représenté par une décharge électrique, mais également une attaque magique de Ka-élément Terre. Au terme de cinq erreurs, un bruit sourd se fait entendre. Le mécanisme se verrouille jusqu'à ce que le créateur de l'énigme revienne pour le réactiver...Le problème c'est que dans ce cas ce dernier aura quelques informations quant à ses mystérieux cambrioleurs.

Table de dégâts	Physiques	Meurtier	Magiques	Meurtier
1er essai	2 cases	Peu	1 puce	Pas
2ème essai	4 cases	Peu	1 puce	Peu
3ème essai	4 cases	Assez	1 puce	Assez
4ème essai	4 cases	« ... »	2 puces	Assez
5ème essai	6 cases	« ... »	2 puces	« ... »

Le premier duo de Phrases

« Je suis le sacrifice sans nom qui mène à la renaissance »,

il s'agit bien sûr de l'Arcane de la Renaissance, donc du **treizième** bouton.

« Réduit en toute simplicité il te donne la deuxième clef ». Réduire en toute simplicité revient à additionner 1 et 3 ce qui nous donne **4**.

Sur la plaque de métal émergeant des profondeurs du mur sont gravés ces quelques mots :

« Réunissez la Tétraktys sans cérémonie ».

Il s'agit de trouver les nombres qui additionnés puis réduits à leur plus simple expression donnent 1.

$$1 + 2 + 3 + 4 = 10 = 1 + 0 = 1$$

Il convient donc d'appuyer sur les boutons **1, 2, 3 et 4** de la plaque de métal fragmentée dans cet ordre bien sûr.

Le deuxième duo de Phrases

« Toujours autorité je suis parmi les hommes ».

Une référence évidente à la Justice faisant appel au chiffre **8**.

« Mon double te rappellera la chute de la tour de Babel ».

Il s'agit de la Maison Dieu, donc du chiffre **16**.

La plaque de métal qui émerge des profondeurs du mur porte les inscriptions suivantes :

« Elle vit du Feu et elle l'éteint. Nutrior et extinguo. L'une s'additionne à l'autre et sont réduites en toute simplicité. »

Les deux phrases ont le même sens. L'une est la traduction de l'autre et inversement. La réponse en français dans le texte à cette devinette est « Salamandre ». La réponse latine est « Salamandra ». La différence est importante car sans plus de précisions, les joueurs vont devoir décomposer de manière numérique ces deux mots pour en obtenir deux nombres à additionner et à réduire en toute simplicité.

$$\text{Salamandre} = 18 + 1 + 12 + 1 + 13 + 1 + 14 + 4 + 17 + 5 = 86$$

$$\text{Salamandra} = 18 + 1 + 12 + 1 + 13 + 1 + 14 + 4 + 17 + 1 = 82$$

$$86 + 82 = 168 = 1 + 6 + 8 = 15 = 1 + 5 = 6$$



Le chiffre obtenu équivaut au bouton sur lequel il faut appuyer - toujours 1 parmi 22.

Le troisième duo de Phrases

« Je suis la bestialité et l'absurdité des essences maîtrisées », une référence à nos chers compatriotes de l'Arcane du Diable et au chiffre **15**.

« Je suis le chiffre de 0 à 9 que les profanes lui attribuent ». Là encore pas de secret, il s'agit du chiffre **6**.

La plaque de métal émergeant du mur est gravée d'un quadrillage composé de 49 carrés - 7 en horizontal et 7 en vertical. Les 9 carrés en son centre exact sont teintés d'une couleur ocre comme pour être mis en évidence. Les carrés à la périphérie sont occupés ça et là de 9 supports de métal numérotés de 1 à 9 pouvant coulisser horizontalement et verticalement. Ils sont disposés de manière anarchique. Une inscription unique est présente pour seul indice : « Seule la magie des nombres profanes résoudront ce carré énigmatique ».

Il s'agit du fameux carré magique. Il faut disposer les carrés numérotés en les faisant coulisser sur les 9 carrés du centre de telle sorte que la somme de chaque trio de valeurs additionnés dans n'importe quel sens - horizontal vertical et diagonal - soit égale à 15. Il y a deux façons de résoudre le problème... c'est mathématique. Dès que les cases numérotées seront correctement placées, la plaque de métal reprendra son apparence originelle.

Note : rien ne vous empêche de préparer avec du carton les différents éléments de l'énigme à savoir le carré de 7 cases de côté et 9 carrés numérotés de 1 à 9 de la même taille que les dites cases. Ce devrait être plus clair pour eux sans toutefois leur mâcher le travail...

L'énigme finale

Une fois les trois énigmes résolues, les quatre morceaux de la plaque de métal se réuniront une dernière fois. Apparaîtra alors dans la fente centrale une inscription en latin, écrite avec de l'encre phosphorescente.

« SEQUITUR ET PRAECURIT » « Elle suit et précède ».

Il s'agit de la nuit. Pour résoudre ce problème, qui ne consiste pas cette fois-ci à appuyer sur un des boutons, les joueurs devront se retrouver volontairement dans le noir — car il est à parier qu'ils s'éclairent d'une quelconque façon. Un sort, une bougie ou toute autre source de lumière permettant aux joueurs d'y voir empêchera l'accomplissement de l'énigme.

Lorsque le noir sera total, un bruit sourd se fera entendre provenant des entrailles du mur. Celui-ci pivotera dans un grondement sinistre laissant vos joueurs accéder à leur « trésor ». Après toute cette réflexion, ce ne serait que justice !

Des Pnj's célèbres

Chapitre 4

Nous terminons ce palimpseste sur deux Figures du Monde Occulte Contemporain.

Leirn et Lotin

Leirn et Lotin

Ces personnages présentés, ici après, sont issus de la trilogie « Le Chant de la terre » de Isabelle et David Collet paru en 1996 aux éditions Mnemos. Vous trouverez une description des personnages et le Métamorphe de la chimère sur leur site : <http://perso.wanadoo.fr/pounzland>

En ces temps immémoriaux, une conjonction astrologique d'une telle puissance qu'elle a donné naissance à un couple jumeau d'Onirim. Il existait un lien si fort entre eux que la Chute a provoqué une fracture plus importante chez eux que chez leurs frères.

A leur prochain éveil, quand ? Ils ne peuvent le dire. L'errance, pour se rechercher, leur a fait perdre la notion du temps ; Ils leur manquait quelque chose. Lotin ne retrouvait plus dans les rêves la contrepartie

que lui apportait Leirn. Il transformait alors son Métamorphe de Serpent en celui de Chimère.

Quand enfin ils se sont retrouvés, c'était durant le règne de Ramsès II, le Compact égyptien était tombé ; un nouvel Arcane mineur était apparu : les Templiers.

La rencontre, à Bubatis, ne s'est pas passé comme ils l'auraient espéré. Leirn était jaloux de la transformation de Lotin. Et ce dernier était horri×é du cancer qui rongait son frère.

Leirn rendait responsable le Temple de leurs maux et voulait se venger. Et il n'y voyait qu'une solution : son basculement. Ils étaient de nouveau séparés.

A partir de cette date, **Leirn** a vécu sans aucune période de sommeil, il a donc plus de trois mille ans de vie de Selenim.

Voici les principaux moments de sa vie :

- * En 1295, dans sa quête de vengeance du Temple, il s'assouvit sur leurs membres, leur faisant subir les pires cauchemars. Mais il commet une erreur sur un notable de la confrérie de la Toison d'Or. Il ouvre un canal entre leurs deux esprits, faisant du templier un Mort-Vivant. Ce dernier a alors l'idée des Diapasons d'orichalque et de la cathédrale souterraine (description p.219-224).
- * Le 19 septembre 1548, la conjonction extraordinaire, nécessaire pour l'expérience des diapasons, a lieu. Leirn voulant réparer

Les Héritiers de Babel sont heureux de vous faire découvrir l'univers de

Les Limons du Temps

le roman de Grégory Poussier.

Voyagez dans les méandres du temps et suivez les traces de Mélia, une enfant de la Lune Noire, un Selenim. Cet être millénaire est assailli par des visions ne lui appartenant pas. Elle revit des événements du passé d'autres Immortels, des Nephilim, dont elle croisera le chemin au cours de sa quête du souvenir. Ces phénomènes étranges sont au cœur de ce roman qui va vous emporter dans une intrigue surprenante et envoûtante.

Couverture couleur - 196 pages - format A5.

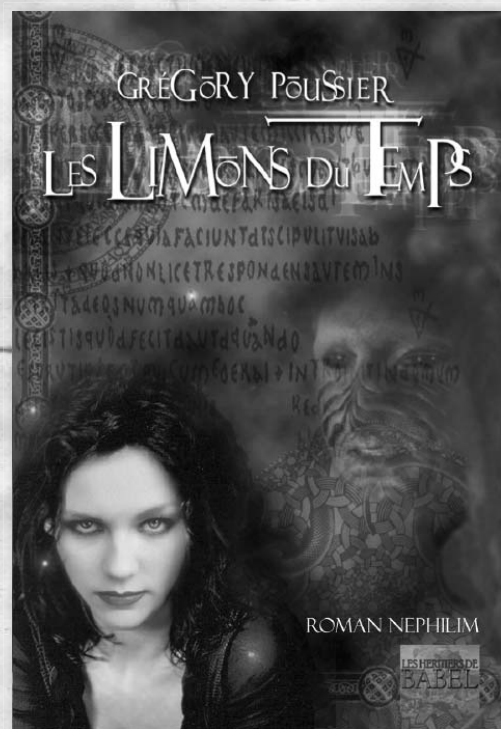
Vente par correspondance uniquement.

Prix : 10 Euros (frais de port inclus) - Pour les membres de l'association : 8 Euros.

Pour le commander, envoyez vos coordonnées à

visionka@heritiersbabel.org puis le chèque libellé à l'ordre des Héritiers de Babel à l'adresse suivante :

Patrick Abitbol
93 avenue Paul Doumer
75116 Paris



son erreur, attise une révolte des imprimeurs de Lyon ce qui provoque l'incendie de l'atelier de maître Tournes où est installé l'outillage templier.

- * En 1866, Leirn rencontre Louis II de Bavière lors d'un concert à Munich. (cf. « Le Diapason d'orichalque » p.170)
- * En 1886, il retrouve son frère
- * De nos jours, il est maître templier de l'Ordre du Croissant de l'Ombre. Cet ordre regroupe des junkies, qui rapportent de l'argent au Temple. L'obédience ne compte que quatre hommes, et est centralisé sur un culte de la lune et des mystères de la nuit. Elle est située Rue St Jean à Lyon.

Pour **Lotin** :

- * A la fin du 17^{ème} siècle, il a été professeur de musique. Cette période a été très courte, Poursuivi par un notable du temple pour avoir déshonoré sa fille, il sera remis en Stase.
- * En 1886, C'est le roi Louis II de Bavière qui a organisé son éveil dans un soldat. En fait, c'est son frère qui en est l'instigateur. Après une période de débauche, ils vont se séparer de nouveau en juin à Munich car ils sont trop semblables pour pouvoir se supporter.

Leirn

Aspect physique :

Petit, trapu, de longs cheveux noirs. Un regard profond. Son simulacre est celui d'un jeune marchand égyptien.



Caractère : Orgueilleux, fier, narcissique.

Caractéristiques :

Sexe : M.
Age : Selenim depuis plus de 3000 ans.
En apparence, 40 ans.
Très Fortuné, Savant, Sociable.
Noyau de Lune Noire : Initié
Assez Agile, Assez Endurant, Assez Fort, Intelligent, Séduisant.

Sciences occultes :

Nécromancie : Spiritisme M, Clairvoyance C, Animation M, Possession M, Au-delà C, Corruption C.
Leirn connaît tous les rites.

Il possède un rite personnel « Danse Macabre » qu'il peut appliquer sur l'ensemble des fantômes du cimetière de Loyasse. Un peu comme « Mirage de la conscience torturée », Leirn transmet une euphorie aux habitants du cimetière.

Anamorphose : Visage M, Extrémités M, Peau C, Membres C, Tronc C, Appendices M.

Imago :

Le diable : Torse nu, des jambes poilues et des sabots. Des bras terminés par des pattes de Lion, un visage triangulaire et reptilien, des crocs et des ailes de chauve-souris.

Yeux Serpents, tête de cobra, beauté ténébreuse. Griffes, sabots, crocs. Peau minérale. Ailes.

Leirn sait qu'il est prêt à construire son royaume (A la fin de l'histoire des romans il commence à construire son royaume sous la centrale électrique de Creys-Malville.)

Compétences : Armes (De poing) C, Comédie M, Musique C, Administration C, Histoire C, Psychologie C, Discrétion M, Rituels M, Savoir-faire (Imprimerie) C, Sciences (Astronomie) C, Vigilance M.

Traditions : Arcane Mineur (Bâton) M, Ésotérisme C, Histoire Invisible (Guerres secrètes, Nouveaux Mondes, Révélation) C, Langue (égyptien, allemand, français) M.

Ancienne Stase : Une statue de chat à l'image de la déesse Bastet. Elle a été brisée mais a pu être récupérée par Lotin.

Lotin

Aspect physique :

En fonction du simulacre que vous lui attribuez. Lotin n'apporte aucune importance à son simulacre. Le dernier connu est un jeune homme un peu paumé. Les caractéristiques ne dépassent pas « Assez », Lotin compte sur son Métamorphe pour faire la différence.

Caractère : Orgueilleux, fier, narcissique.

Caractéristiques :

Lune: Initié .
Eau : Initié.
Terre : Assez Initié.
Air : Peu Initié.
Feu : Pas Initié.
Assez Maudit.

Sciences occultes :

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

Pour les Sorts, Lotin privilégie la Lune, le rêve et l'intimidation de son entourage.

Exemples : Sentir les rêves : grâce à ce sort, Lotin arrive à s'enivrer des rêves, cauchemars de personnes proches, qu'il retranscrit dans des fresques murales.



Communiquer cauchemars : il déverse des cauchemars terribles à ses victimes qui ne peuvent plus agir normalement. Pour qu'ils reprennent conscience de leur mission, ils doivent réussir un test d'intelligence Difficile.

Kabbale : Lotin n'a pas trop développé cette voie mais il arrive à donner vie à des incarnations passées. (Cf. le scénario « *Les ombres de la Chimère* » écrit par Isabelle Collet et Maël) Il a aussi une très grande empathie avec les émotions des gens qu'il peut retranscrire par des œuvres d'art.

Métamorphe : La Chimère
(<http://perso.wanadoo.fr/pounzland/chim.html>)

Yeux Noirs insondables : Peu Occultés.

Mains Griffues : Peu Occultées.

Odeur opiacée : Peu Occultée.

Voix Cristalline : Peu Occultée.

Peau Pailletée : Peu Occultée.

Compétences : Armes (De mêlée) A, Architecture A, Chant A, Comédie C, Littérature A, Musique C, Administration A, Géographie A, Histoire A, Psychologie M, Esquive A, Passe-passe A, Recherche d'info. C, Discrétion C, Rituels A, Vigilance A.

Traditions : Arcane sans nom C, Ésotérisme C, Histoire invisible (Nouveaux Mondes) C, langue (égyptien, allemand, anglais) M, Sciences occultes (Nécromancie) A.

Stase : Anneau d'or serti d'un globe d'Onyx.

Chutes : Lotin a une sensibilité accrue à l'Orichalque à M.

QUELQUES RÉFÉRENCES

Essentiel de leur vie et séparation :
« *Le Diapason d'orichalque* » p. 92-98.
Rencontre Leirn-Lotin : p.150
Lotin a peur de l'Orichalque : p.154

Le Chant de la Terre, suite et fin !

Isabelle Collet nous offre dans *Vision-Ka 4* un scénario répondant aux dernières interrogations que pouvaient encore entretenir le lecteur à la fin de *La Part du Diable*, dernier tome du cycle du Chant de la Terre. Découvrez les raisons cachées de l'étrange dualité qui soude l'Onirim et le Selenim dans *Les Ombres de la Chimère*.

Vous trouverez *Vision-Ka* dans votre boutique de jeu de rôle favorite au prix de 6 € (distributeur : Millenium).

Adhésion aux Héritiers de Babel

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

N° de Téléphone :

E-Mail :

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

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

1 -

2 -

3 -

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

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