

SUPPLÉMENT « MJ » POUR LA CAMPAGNE

AL MUGAWIR



Supplément de la campagne « al-Mugawir »
réservé aux maîtres de jeu
Version 1.0 du 2 décembre 2003
Auteurs : Sébastien Célerin, David Goutx

Préambule

Avant la disparition de Multisim, Seb et moi travaillions sur ce « supplément », destiné à arrondir les angles d'une campagne jugée dense et difficile d'accès, en corrigeant les coquilles, en expliquant les points demeurés obscurs, en ajoutant les éléments d'aide de jeu qui tenaient à cœur et en fournissant quelques conseils pour jouer la campagne.

Ce document vise à assurer une diffusion de ce travail malgré le sort funeste de Multisim. Il est une version inachevée, prolongeant une campagne elle-même (éternellement ?) inachevée. Il est à ce titre appelé à évoluer au gré de vos questions, de nos réponses... et de celles d'autres maîtres de jeu ayant trouvé des solutions originales pour résoudre des problèmes de maîtrise de la campagne.

Je vous encourage à m'envoyer questions et réponses par mél à l'adresse almugawir@yahoo.fr pour enrichir des versions ultérieures de ce supplément et allonger la liste de ses auteurs.

Et comme disaient les hardis et regrettés éditeurs de feu Multisim :

bonne lecture, et bon jeu !

David

PS : si quelqu'un sait calligraphier al-Mugawir en arabe, j'en suis preneur pour agrémenter la couverture de la prochaine version du supplément... !

Préambule	2
Errata	4
Foire Aux Questions	5
Que signifie « al-Mugawir » ?	5
Que signifie « Qiyas » ?	5
Quelle est l'influence de la Qiyas sur les Akashas ?	5
Comment Salomon a-t-il ramené d'Ei dos des Mêmes d'Hiram ?	5
La Qiyas est-elle à inventer ou à découvrir ?	6
Comment une puissance telle que la Qiyas a-t-elle pu échapper à la sagacité des Immortels ?	6
Seuls dans l'Archipel de Brume ?	7
Comment Süleyman envoie son <i>ego</i> solaire tuer l'assassin de la Maison-Dieu ?	7
Comment fonctionne l'épreuve du labyrinthe des Pas Immobiliés ?	8
Les R+C ont-ils « créé » Süleyman ?	8
Quel est le degré d'Initiation de Süleyman, Hîsham, Ferréal, ... ?	9
Où sont les PdA ?	9
Comment évolue la Tradition « Quête (Qiyas) » ?	10
Quand remettre la feuille de Qiyasim aux joueurs ?	10
Comment jouer le développement de la Qiyas par les joueurs ?	11
Que devient un Qiyasim en atteignant l'Accord Archétypal ?	11
Que devient le Ka Soleil d'un Nephilim Qiyasim lors d'un effet Jésus ?	11
Pourquoi les Assassins se démarquent-ils des Templiers classiques dans <i>al-Mugawir</i> ?	12
Quelle musique d'ambiance choisir ?	12
Épilogue	13
Une campagne pour joueurs débutants ou confirmés ?	13
La chronologie de la quête	13
Les accomplissements incomplets de la quête	13
Guide initiatique : les points d'Agartha	15
De nouvelles aides de jeu	19
Chatt el-Arab	19
Vocabulaire spécifique aux marais du Chott el-Arab	20
Chronologie de la Quête	20
Recherche d'informations dans la bibliothèque de Chott el-Oued	22
Les types de lecture	22
Le détail des informations	22
Le compte à rebours (détail)	33
Résonances de la Qiyas	35
Symbole du Plomb	35
Symbole de la Hyène	35
Symbole de l'Aloès	36
Schème de l'Assassin	37
Schème du Fléau	39
Le Maudit	39

Errata

Quelques erreurs se sont glissées dans le texte de la campagne. Il s'agit d'omission ou de couper-coller malheureux. Cet article reprend ces coquilles dans l'ordre de la lecture du supplément, page après page.

P. 36 : dans l'encart technique sur Marik Fahd al-Abdallah, il n'est pas rappelé que ce dernier est un hassanite mahométan (sixième degré de la hiérarchie des Assassins).

P. 94 : la durée mentionnée pour le chant de la muwassah (trois heures) est contradictoire avec celle indiquée en page 19 (cinq heures). La muwassah nécessite bien cinq heures de chant, même à l'élu.

P. 109 : première colonne, dernier paragraphe du Jeu des Perles d'Idées : il manque le morceau de phrase suivant : « chacun exprime avec son média favori une facette symbolique du thème qui trotte dans la tête de tous. »

P. 113 : Mustafa Kamul a cinquante ans et non trente ans.

P. 150 : dans la lutte contre les spectres des fratricides, il est question d'un POT d'Anima qui n'est défini à aucun moment. Il s'agit en fait du niveau d'Initié (Ka dominant) des personnages des joueurs.

PP. 155-156 : les mentions « vents contraires » indiquées en pourcentage sont inutiles. Cependant, elles donnent un bras de levier au MJ qui veut contrarier une navigation trop facile des Immortels.

P. 180 : on peut lire qu'un Miroir peut perdre dix « puces » de Ka-Soleil et devenir un Mort-vivant.

PP. 238-243 : les positions des chambres de Marik, Saadi, et surtout, Guidebert Ferréal, ne sont pas indiquées sur le plan ; l'idée est de laisser le MJ les mettre où il veut, afin de s'adapter en fonction de l'emplacement retenu par les PJ. Guidebert et Marik logent ensemble dans une suite du bateau. Guidebert ne rencontre les PJ dans la salle des machines qu'après que le rituel de l'Ombre ait été effectué: ce lieu n'est donc qu'un rendez-vous à l'écart des convives entre Guidebert et les PJ, dans le futur.

P. 246 : dans l'aide de jeu sur Khsar Riyad et Chott el-Oued, le titre du croquis est erroné. La mention « Ksar rhyiad » désigne en effet la tour en haut à gauche du dessin, lequel est une vue en coupe des sous-sols de la région entre cette tour et Chott el-Oued.

Foire Aux Questions

Que signifie « al-Mugawir » ?

Le terme arabe « al-Mugawir » désigne des bandes armées de maraudeurs musulmans harcelant les espagnols de la Reconquista. Il correspond au terme espagnol d'« almogavar ». Des joueurs ont signalé une possible traduction par « les voisins », mais ce n'est pas dans ce sens que le titre a été choisi.

Dans l'imaginaire arabo-andalou, les al-mugawir apparaissent comme l'équivalent des corsaires romantiques. Libres d'agir, guidés par une cause noble, ils combattent l'ennemi sans répit en le harcelant avec audace.

Les Personnages-Joueurs deviennent, dans al-Mugawir, les hérauts d'une cause noble, l'éclosion de la Qiyas, contre les postures réticentes des Arcanes Majeurs, contre l'avidité des R+C, contre les visions réductrices des Synarques.

Que signifie « Qiyas » ?

Le terme arabe « qiyas » signifie plus ou moins « les analogies ». L'interprétation qui en est faite à travers les Accords et les Résonances ne correspond pas à la philosophie arabe qui a pour nom Qiyas, et que nous ne pouvons pas expliquer ici, faute d'en connaître les subtilités. Mais le terme renvoie dans notre culture aux fameuses correspondances du poète, qui nous paraissent évoquer très correctement ce que nous voulions exprimer à travers les Accords et les Résonances.

Le terme de « shaer » a longtemps tenu la corde pour nommer la nouvelle science occulte. Il signifie « poésie ». Au moment où

la nouvelle science occulte n'était encore qu'une idée insaisissable, le remue-méninges associant Fred Weil, Damien Rocroy et David Goutx balayait sans préférence le pouvoir de la poésie, celui des abstractions mathématiques ou encore la puissance déchaînée de symboles transcendant les civilisations. Si la forme finale de la Qiyas est fortement influencée par le souci de jouabilité, l'idée que la poésie des mots, des choses, des attitudes, est un moteur créatif qui peut avoir dans le jeu un pouvoir « magique » reste le fil directeur pour la compréhension de la Qiyas.

Quelle est l'influence de la Qiyas sur les Akashas ?

L'Ei dos et la terre échangent des « informations ». Ce flux traverse incessamment les Plans subtils, notamment les Akashas. Les hommes engendrent des Akashas sans s'en rendre compte — rêve, pulsion... Les rêves, en influençant les Plans subtils, modifient l'Ei dos qui à son tour altère le « réel ». Cela dit, ce que l'inconscient collectif met des années à sécréter dans les Plans subtils au gré des rêves, le Qiyasim dirige l'inconscient de ses Miroirs pour agir directement sur les flux de l'Astral, rendant possible l'impossible ou le contraire.

Comment Salomon a-t-il ramené d'Ei dos des Mêmes d'Hiram ?

Il est impossible pour un Nephilim se rendre physiquement en Ei dos — Phaéton, Les Chroniques de l'Apocalypse, volume 2 repose d'ailleurs sur ce postulat. Mais Salomon n'est pas un Immortel comme les

autres. Cela n'est pas exclusivement dû à son statut de personnage mis en scène par les auteurs de la gamme NEPHILIM, mais est lié à sa nature de Figure. En effet, Salomon est un découvreur, un pionnier, dont les travaux magiques sur la Sapience d'Hiram lui ont permis de capter les Mêmes de son compagnon. Il a en quelque sorte capté les concepts qu'Hiram avait émis en Eï dos et qui avaient rendu possible son Illumination (cf. Les Arcanes mineurs, p. 120 et suivantes).

Les Mêmes d'Hiram sont donc « redescendus » de l'Astral pour irriguer le Pentacle de Salomon. Un tel miracle n'a été rendu possible que par l'étroite collaboration des deux fondateurs du Denier et la maîtrise de la Brume de certains de leurs alliés — la reine de Saba en tête —, mais cela n'empêcha pas Orthemios, qui veillait, de faire justice de ce mépris à la « règle de non intrusion en Eï dos » à Salomon. C'est d'ailleurs sans doute cet épisode qui le prédisposa à devenir la Figure de l'échec dans Al-Mugawir.

La Qiyas est-elle à inventer ou à découvrir ?

Le souci de jouabilité « clef en main » de la nouvelle science occulte n'est pas la seule raison de l'existence, dès le moment de l'éclosion de la Qiyas dans l'univers du jeu, d'une quantité appréciable de Résonances auxquelles MD et joueurs ont accès.

Bien qu'ils aient manqué une chance de l'exploiter plus tôt, sous le règne de Salomon, les humains cultivent depuis l'éveil de leur première conscience les Idées en Eï dos, qui sont autant de Résonances en puissance qui n'attendent que la prise en main du mode opératoire adéquat de la part des êtres pensants pour déchaîner leur pouvoir. A ce titre, la Qiyas est à découvrir.

Mais en fait, toute pensée innovante tisse en Eï dos une nouvelle Idée capable de

Résonance, qui s'entremêle avec les autres Idées pour former des motifs symboliques complexes qui forment la trame des Schèmes. A ce titre, la Qiyas est toujours à inventer, même si l'invention, et le génie créateur qui l'impulse, ne se commandent pas.

Comment une puissance telle que la Qiyas a-t-elle pu échapper à la sagacité des Immortels ?

Les échanges entre l'Eï dos et les inconscients humains sont permanents, même s'ils demeurent discrets. Pendant la longue attente de la Muse de la Qiyas dans le palais de Saba, figurant (et même incarnant) le confinement de la Qiyas en Eï dos, les fragrances de la Qiyas s'échappent du palais de Ma'rib, irriguant le monde de manifestations des Résonances en même temps qu'elles délitent l'essence de la Muse de la Qiyas.

C'est ainsi que des Élus ont été inspirés pour essayer de dévoiler son existence, sans succès jusqu'à la campagne al-Mugawir.

Les relations entre l'Eï dos et les Immortels sont moins naturelles. A part les Arkaim, qui ne connaissent un essor suffisant pour explorer les secrets de leur nature mystérieuse que depuis trop peu de temps, ils n'ont qu'un rapport distant avec le Ka Soleil de leur hôte ou de leurs victimes, et n'ont, pendant les longs siècles qui ont vu leur Sapience investir audacieusement des champs nouveaux, jamais vraiment perçu l'étrange correspondance entre le Ka Soleil et l'Eï dos. En fait, le Ka Soleil a agi sur les Immortels comme l'inconscient travaillant la conscience humaine : insidieusement. Et les Nephilim en particulier n'ont pas vu émerger de leurs rangs le Freud qui leur permettrait d'accéder à une connaissance de ce lien tissé à leur insu avec le Ka Soleil de leur hôte. Peut-être la Qiyas aidera-t-elle à cette émergence ? Toujours est-il que les Immortels ont

pratiqué une forme altérée de Qiyas, pâle reflet d'un désir inconscient de Qiyas transmis au Ka Soleil de l'hôte ou de la victime par l'appel de l'Eï dos. Cette forme altérée, équivalente de ce que furent les Souffleurs pour les Alchimistes, n'est autre que la pratique des focus pour les trois sciences occultes Nephilim.

A posteriori, comment ne pas voir en effet combien les subtilités esthétiques, analogiques, dont les Nephilim truffaient les focus pour à la fois perdre le profane et guider l'initié vers l'essence magique, préfigurent la Qiyas ? Il n'est alors plus étonnant que le recours aux focus soit devenu obsolète au moment même où la Qiyas éclosait !

Seuls dans l'Archipel de Brume ?

L'introduction présente le voyage du groupe des personnages des joueurs, alors qu'ils n'ont pas été les seuls à ressentir l'appel. Pourquoi ?

La Qiyas, comme toute quête, effraie la plupart de ceux qui répondent à son appel. La situation d'Amiens n'échappe pas à cette tradition de l'ésotérisme. D'autres groupes sont présents à Amiens, et on les rencontre d'ailleurs au « réveil », mais tous échoueront. Le rôle d'Oordonaard (cf. Al-Mugawir, p. 75) est là pour révéler cette vérité aux joueurs. On le rencontre « dehors » alors qu'on ne l'a pas vu « dedans ». Son retour, dans l'épisode de la munya de la Vieille Cordoue, est d'ailleurs là pour rappeler cette vérité (cf. Al-Mugawir, p. 96).

Si le MJ estime que cet indice est trop alambiqué, il peut alors présenter des personnages au début du prologue, qui refuseront explicitement l'aventure ou qui sembleront hésiter avant de disparaître dans la Brume. Ainsi, au retour des personnages des joueurs dans le présent d'Amiens, ces derniers comprendront sûrement un peu

mieux...

- qu'ils ont été choisis,
- que tout repose désormais sur leurs épaules,
- et que c'est là l'esprit d'une quête.

Note : à la lueur des questions que suscitera l'indice Oordonaard, les joueurs qui le décrypteront auront bien mérité les cinq PdA prévus par le Livre des joueurs dans une telle situation — « vérité fondamentale ».

Comment Süleyman envoie son ego solaire tuer l'assassin de la Maison-Dieu ?

Comme les précédents élus de l'Eï dos, Süleyman projette dans l'Astral une empreinte de son Ka-Soleil, qui lui permet d'interagir directement avec la Fleur d'Eï dos et de faire progresser la quête de la Qiyas. Cette empreinte correspond au façonnage de son ego selon les canons analogiques d'un portrait chinois (cf. Al-Mugawir, p. 24). Dans les moments où le Ka-Soleil de Süleyman est particulièrement actif — sous le coup d'une violente passion, d'une vive émotion, etc. —, cette empreinte concrétise ces analogies dans la réalité avec la puissance des Archétypes. L'ego solaire de Süleyman préfigure la puissance du troisième Cercle de la Qiyas.

L'exécution d'Azim, l'Adopté de la Maison-Dieu, par la manifestation de la puissance du Ka-Soleil de Süleyman est un indice fourni aux joueurs afin qu'ils devinent la nature de la Science occulte qu'ils sont sur le point de révéler et son aboutissement, de même que les membres du Glorieux Alliage durent méditer sur leur Cocon élémentaire, aboutissement alchimique, afin de comprendre l'éveil de la matière et de décrire l'Alchimie — qui est son processus.

Comment fonctionne l'épreuve du labyrinthe des Pas Immobiles ?

Cette épreuve vise surtout à sanctionner (en positif ou en négatif) l'intérêt des PJ pour Süleyman: le jeune homme n'est pas qu'un simulacre amélioré, une clef d'Akasha ou un cobaye hagard. C'est un PNJ central, et même, c'est l'Élu. Ce que ne sont pas les PJ. Donc, si les PJ ne font pas l'effort de nouer quelque affinité avec ce PNJ, ils passent à côté de quelque chose: le trésor n'est ni dans le coffre, ni sous la queue du dragon, il est dans la nature même de ce jeune homme ultrasensible au diapason avec la muse du trait.

Le Portraits Chinois de l'Élu est là pour donner des clefs d'interprétation au MJ (et accessoirement, lui donner aussi un Portrait Chinois à jouer, parce-que sinon, il n'y a que les PJ qui s'amuse...). Si les PJ le perçoivent un peu de travers, il n'y a pas de drame. Le principal, c'est qu'ils perçoivent – ou non – que Süleyman est plus subtil que l'habituel humain défini par ses caractéristiques physiques et son Ka Soleil. Il a un Portraits Chinois, et avec un peu d'imagination, en fonction de ce qu'ils ont prêté comme attention aux faits, gestes et postures intellectuelles adoptés par l'Élu, ils sont capables d'en deviner la plupart des éléments.

En tant que MJ, il ne faut pas être trop sévère avec cette épreuve, à partir du moment où les PJ en suivent l'esprit et ne se trompent pas complètement. Par exemple, si les PJ ne connaissent pas les poèmes quasi libertins de Khayyam, ils auront le plus grand mal à trouver exactement cet élément du Portraits (sauf si le MJ glisse cette référence dans la bouche de Süleyman...), ils peuvent toutefois deviner que Süleyman est plus proche d'un poète que d'un mufti.

Si les PJ trouvent la moitié seulement des bonnes réponses, et se plantent

magistralement sur une partie des réponses? Plutôt que de leur faire réciter un à un les références de la littérature arabe connues des PJ, mieux vaut leur faire dire des qualificatifs, des équivalents latins, etc. Et si vraiment ils ne trouvent pas, il faut couper la poire en deux, et faire un demi-succès, en mettant en scène l'écart entre les réponses fournies et le portraits chinois, lors de l'apparition de l'ego solaire.

Pour se familiariser avec les références qu'il est sensé transcrire dans son jeu du rôle de Süleyman, le MJ devrait lire Gibran (le Prophète, court et agréable à lire), Khayyam (poèmes courts très accessibles) ou Maalouf (Samarcande, roman historique mettant en scène le poète Khayyam, le vizir Nizam et le vieux de la montagne ibn'Sabbah). Si les PJ ne trouvent pas du tout la clef de cette épreuve, c'est qu'ils n'ont pas développé la moindre affinité avec Süleyman. Soit le MJ décide que Süleyman entre en "fusion solaire" et meurt en éclaboussant les PJ de son Ka-Soleil, et en leur transmettant du même coup l'onction de l'Élu, soit il estime que Odhe peut faire en soupirant ce qu'ils n'ont pas été capables de faire (parce-que Odhe, c'est son boulot, l'introspection), et qu'ils les accompagne ensuite dans la quête, vu que LUI a vu les promesses solaires qu'elle comporte, et ce jusqu'à ce que les PJ reprennent l'initiative plus tard, soit il fait intervenir Salomon dès ce moment...

Les R+C ont-ils « créé » Süleyman ?

Süleyman est un Élu de l'Eï dos. Les R+C l'ont détecté, identifié grâce à son aptitude naturelle à percevoir la puissance de la Qiyas, son affinité avec le Ka Soleil. Mais au lieu de laisser le destin de Süleyman s'accomplir à sa mesure, à son rythme, ils ont tenté de forcer l'éveil de l'Élu, en enrichissant son Ka-Soleil et en accélérant sa maturation. Le procédé du

Cocon Adamantique, traumatisant pour l'Élu, est tout simplement mortel pour qui n'est pas l'Élu. Les R+C ont tué plusieurs jeunes gens qu'ils ont pris par erreur pour l'Élu. Aussi, Süleyman n'est pas une créature des R+C, au sens où les R+C ne l'ont pas créé à partir d'une humanité normale. Ils n'ont fait qu'accélérer sa marche vers l'Éveil.

Quel est le degré d'Initiation de Süleyman, Hîsham, Ferréal, ... ?

Puisque Hîsham fait des tractations avec la Papesse et les templiers, peut-on penser qu'il connaît le monde occulte ? Qu'il l'a révélé à Süleyman ?

En fait, Hîsham ne connaît le monde occulte que par le petit bout de la lorgnette, c'est-à-dire qu'il connaît l'existence de gens qui se passionnent comme lui pour les antiquités et ce qu'elles disent de l'histoire et de la nature humaine. Il perçoit bien qu'il y a des factions rivales, mais de là à avoir la moindre idée des motivations occultes qui les animent, il y a un pas qu'il ne franchit pas. Et bien sûr, Süleyman en sait encore moins que lui au sujet des factions du monde occulte.

Le monde occulte, au sens du ~~no~~nd inextricable des intrigues des factions rivales qui font et défont l'histoire invisible, est inconnu de Süleyman. Par contre, le fait que le monde sensible ne soit pas la seule manifestation de « la réalité », ou de « la vérité », que la vérité est ailleurs (oups, il y a un copyright là-dessus?), lui est parfaitement connu.

Süleyman est un Poète, pas vraiment un Initié. Lorsque son Ka-Soleil est démultiplié par le passage dans le Cocon, il acquiert des aptitudes particulières, qui devraient lui permettre de voir les manifestations du Ka

des Nephilim, mais pas avant. Ce qui veut dire, en particulier, qu'il ne saura jamais que Selim est un Nephilim, sauf si on le lui dit.

Guidebert Ferréal est dans la même situation. Il faut voir ces "héros" humains principaux de cette quête comme des gens ayant développé une affinité avec les choses invisibles, sans être passés par l'Initiation, les rituels et autres.

Ils sont eux-mêmes médiateurs des choses invisibles, de la Sapience. Leur affinité ne passe pas par les codes sectaires, les rites de compagnonnage, le regard de tiers réputés mieux initiés... C'est ce qui fait leur originalité.

Quel est le degré d'endoctrinement (R+C) de Süleyman ? Se croit-il être l'Élu, est-il proche de la doctrine Arkalébaine ?

Que Süleyman se croit l'Élu, cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Pas l'Élu des R+C, mais l'Élu de l'invisible, de la conscience qui est l'essence de chaque chose et qui est invisible, et que son esprit, pétri de culture saoudienne, ne désignerait autrement que de l'un des noms d'Allah.

Mais même dans cet état d'esprit, comment ne pas détester profondément les tortionnaires qui vous ont fait subir le supplice du Cocon ? Et surtout quand, comme c'est le cas de Süleyman, vous avez l'intuition très nette que vous auriez été Élu sans même l'intervention de cette machinerie infernale ! Voilà, à mon avis, l'état d'esprit de Süleyman vis-à-vis des R+C arkalébains.

Où sont les PdA ?

Bien des lecteurs nous ont adressé des messages disant en substance « vous avez oublié les PdA ! » Ce n'est pas exact.

Aucune consigne de PdA n'a été donnée épisode après épisode car nous avons estimé que les indications du Livre des joueurs en page 259 suffiraient au MJ.

Al-Mugawir propulsera les personnages des joueurs les plus téméraires — tout le monde n'acceptera pas d'endosser le rôle d'apôtre de la Qiyas — au sommet de la société occulte contemporaine, faisant d'eux les égaux des Glorieux Alliages, des membres de l'Assemblée du Seuil, des Cavaliers de l'Apocalypse... Et pourquoi pas aux yeux de quelques MJs, des prétendants à Aggartha ou, pourquoi pas, à l'Aggartha.

C'est donc pour être en accord avec la « tradition » du Voile (cf. Le Livre du Meneur de Jeu, p. 218) qu'aucune indication n'a été donnée.

Les questions et les commentaires des MJs qui les premiers préparèrent et jouèrent Al-Mugawir à sa parution mirent tout de même en évidence des besoins nés de ce choix et du traitement particulier du temps dans cette campagne. Une proposition de guide initiatique est fournie plus loin (page 14).

Le MJ ne devrait permettre aux joueurs de dépenser leur PdA que lorsqu'il joue une situation du présent et non lorsque leurs personnages sont dans le futur ou tout simplement dans un ailleurs — Terrain Vague, Plan subtil... Il s'agit donc des moments suivants.

- N'importe quand pendant les Racines adamantiques, bien qu'il soit recommandé de permettre une telle dépense à la fin d'un épisode ou lorsque les joueurs ont le sentiment qu'ils sont dans une impasse et qu'ils demandent au MJ de laisser filer la chronologie d'au moins une journée — bien que cela ne soit pas très prudent.

- À bord du Mare Nostrum, notamment lors de la tenue d'un salon ésotérique — augmentation des Compétences et/ou

Tradition en rapport avec les conversations engagées — ou d'une activité sportive — augmentation de Compétences sportives ou de Caractéristiques physiques. La première de ces deux options peut simuler des discussions sur l'ésotérisme que des joueurs peu intéressés par le sujet, ou simplement timides, ne se sentent pas mener.

- Et, enfin, lors de la rencontre avec Oriann au milieu des Fleurs d'Or, le présent et le futur se retrouvant.

Comment évolue la Tradition « Quête (Qiyas) » ?

Chaque acte correspond à un niveau de Compétence : A pour l'acte I, C pour l'acte II et M pour l'acte III. Le prologue étant noté P et l'épilogue permettant de devenir Agarthien avec l'accord du MJ. Ces considérations ne sont valables que si les joueurs comprennent ce qu'ils font.

Quand remettre la feuille de Qiyasim aux joueurs ?

À l'issue des Racines adamantiques, dès que Süleyman a chanté la muwassah dans les jardins édéniques et que les joueurs ont donc noté la Tradition « Quête (Qiyas) » à A. Ils sont alors en mesure de comprendre la Qiyas. Le MJ doit alors leur présenter les différentes attitudes que leurs personnages peuvent tenir dans Al-Mugawir sans pour autant révéler les conséquences que cela a sur l'expérience (cf. Al-Mugawir, pp. 21-22). Les joueurs choisissent le destin de leur personnage sans connaître les règles de PdA qui les accompagnent. C'est aussi ça jouer un rôle ! Cependant, les joueurs doivent avoir noté Quête (Qiyas) à C pour utiliser les Sorts de la nouvelle Science occulte. En attendant, il ne leur reste plus qu'à assumer le rôle qu'ils ont

choisi dans cette quête et développer en conséquence leurs Compétences de Qiyasim comme bon leur semble.

Comment jouer le développement de la Qiyas par les joueurs ?

Le moyen que j'avais employé, lorsque j'ai joué la partie de test d'al-Mugawir, était de confier un dictionnaire des symboles aux joueurs et de leur laisser piocher les effets et symboles qu'ils souhaitaient. C'est hélas un peu lourd, et cela ne se justifiait qu'en l'absence, à l'époque, d'une connaissance précise de ce qu'était la Qiyas (qui n'a été détaillée qu'à la fin de l'écriture de la campagne !).

Le conseil qu'on peut donc donner, est de recourir tout simplement à la liste des Résonances de la Qiyas : le MJ fournit cette liste de symboles et de Résonances associées sans autre explication, et laisse les PJ deviner les effets, ou les essayer à l'aveuglette. Il leur glisse en passant la structure cardinale de la Qiyas, à partir de laquelle les joueurs pourront réfléchir pour comprendre le fonctionnement et la nature de la Qiyas...

Que devient un Qiyasim en atteignant l'Accord Archétypal ?

Le Qiyasim quitte le monde profane pour renaître en Eï dos sous forme de Mêmes (cf. Al-Mugawir, p. 174). Il devient par la même un nouveau Symbole ou un nouveau Schème que les initiés peuvent évoquer dans le cadre de la Qiyas avec des Résonances liées à sa Sapience et ses Chutes.

Le Qiyasim archétypal a donc son Même en Eï dos et celui-ci est symbolisé dans les règles par des Résonances que d'autres pourront désormais apprendre.

Bien que collectivement perdus dans une Impasse Ombreuse, les Assassins ont compté

quelques individus suffisamment clairvoyants pour deviner la nature de l'Accord Archétypal. Ils l'ont nommé Qiyamat, la Grande Résurrection, la Fin des Temps. Bien que leur doctrine à ce sujet demeure hermétique, on peut savoir qu'il s'agit d'un vaste éveil du Ka-Soleil terrestre et de l'abolition, pour les Assassins, de la frontière entre la vie et la mort, entre les rêves et la réalité, entre le possible et le sensible.

L'Accord Archétypal accompli, à petite échelle, ce type de prodige.

Que devient le Ka Soleil d'un Nephilim Qiyasim lors d'un effet Jésus ?

Le Nephilim Qiyasim est handicapé dans sa pratique de la Qiyas par un Ka-Soleil qui ne fait pas partie de son essence, mais qui est indispensable à la pratique des Résonances. Les Nephilim qui poursuivent certaines Quêtes (comme dans al-Mugawir par exemple) développent une telle symbiose entre leur Pentacle et le Ka-Soleil de leur simulacre qu'ils peuvent consacrer des PdA à l'augmentation du Ka-Soleil de leur simulacre. Toutefois, ce Ka-Soleil reste celui de leur simulacre. Lors d'un Effet-Jésus, le Nephilim qui se désincarne laisse derrière lui le corps du simulacre et le Ka-Soleil. Les PdA investis sont alors perdus.

A noter que peuvent exister des Quêtes très proches du Sentier d'Or qui permettent la fusion progressive du Pentacle et du Ka-Soleil du simulacre. La moitié des PdA dépensés pour augmenter le Ka-Soleil dans ce cadre peuvent migrer avec le Nephilim.

Mais ce n'est pas la pratique de la Qiyas elle-même qui peut influencer le devenir du Ka-Soleil.

Pourquoi les Assassins se démarquent-ils des Templiers classiques dans *al-Mugawir* ?

L'alliance des Assassins avec le Temple est tardive et mystérieuse. L'allégeance prêté par les chevaliers teutoniques au Vieux de la Montagne les a intronisés directement au 3ème degré du Temple, mais leurs connaissances magiques leur valait largement cette place, et il n'est pas dit que le Vieux de la Montagne ait prêté un serment d'allégeance sincère au Grand Maître. L'hypothèse a été avancée, que l'alliance entre les Templiers et les Assassins serait d'origine purement circonstancielle, les premiers en déroute ayant demandé aux seconds de veiller sur Jérusalem et sur le Trésor du Temple de Salomon en attendant le retour en force des templiers.

Les Assassins, gouvernés par le tyranique Vieux de la Montagne, poursuivent leurs propres desseins en les rendant compatibles avec ceux du Grand Maître à chaque fois que c'est possible, mais leur objectif final n'est pas l'accomplissement du Grand Plan. C'est plutôt le Qiyamat, la Grande Résurrection de la fin des temps. A cet instant qui sera le dernier, tout le Ka-Soleil distillé lentement par l'humanité et fossilisé dans la biosphère terrestre depuis des millénaires s'éveillera. Il deviendra une glaise maniable en permanence par les esprits des Assassins pour réaliser tous leurs projets et accomplir tous leurs prodiges, et parmi eux, le premier : se rendre maître de la vie et de la mort en ce bas monde, et en particulier, l'abolir pour eux-mêmes.

Le dévoilement de la Qiyas revient à offrir à chacun la possibilité de manipuler ce Ka-Soleil, et donc, menace le règne des Assassins dans la perspective du Qiyamat. Et cela mérite bien de se fâcher avec le reste du Temple.

Quelle musique d'ambiance choisir ?

Si votre oreille est familiarisée avec les sonorités musicales arabisantes, vous pouvez trouver une musique arabo-andalouse qui se rapproche des muwassah. Demandez conseil, si vous êtes chez un disquaire spécialisé.

Cependant, si votre oreille n'est pas habituée à apprécier ces sonorités, l'ambiance de jeu peut devenir stressante, et nous vous recommandons d'essayer quelque chose d'intermédiaire, comme Mozart l'égyptien, par exemple.

En cas de difficulté persistante, vous pouvez aisément vous reporter sur Loreena McKennitt, et son Book of secrets, qui a servi de toile de fond sonore pendant l'écriture de la campagne (notamment : Dante's prayer et Mummer's dancier).

Épilogue

Une campagne pour joueurs débutants ou confirmés ?

La narration de la quête al-Mugawir prend le parti (optimiste) d'une réussite constante des joueurs tout le long de la campagne. Au point que s'est posée la question de savoir à quel genre de groupe de jeu fallait-il réserver cette campagne ?

Le background du passé et la description des tenants et aboutissants de la quête occupent un bon tiers d'al-Mugawir, précisément pour fournir au Maître du Jeu les éléments d'adaptation du devenir de la quête en fonction des bifurcations (souvent inattendues, parfois inspirées, quelques fois complètement hors-sujet...) empruntées par les joueurs. Le travail de préparation attendu (comme dans toute campagne) de la part du Maître du Jeu ne doit donc pas être sous-estimé.

Pour autant, al-Mugawir peut offrir à des groupes de joueurs débutants ou tout simplement insuffisamment inspirés une quête dont ils n'accomplissent qu'une partie, le reste permettant de développer par la suite de nombreuses intrigues dérivées de ce qui aurait pu arriver en cas de réussite constante des joueurs, donnant tout simplement plus de temps, et d'éventuels coups de pouces de PNJ, aux PJ.

Les pistes qui sont décrites ci-après ont vocation à rappeler les grandes lignes des conditions de réalisation de la quête, les conséquences des possibles échecs des PJ par rapport à ces conditions, et les inspis permettant de réintroduire dans la suite de la chronique des PJ des épreuves-clefs d'al-Mugawir manquées par les PJ dans le feu de l'action.

La chronologie de la quête

La description de la chronologie d'al-Mugawir est optimiste. Elle considère l'hypothèse que les PJ sont à l'égal du Glorieux Alliage pour l'Alchimie, ce qui permet d'imaginer que la quête conduise les PJ du niveau Apprenti au niveau Maître (voire, Agarthien) en quelques semaines seulement. Si les PJ ne sont pas à l'égal du Glorieux Alliage, le MJ peut délayer la chronologie sans trahir l'esprit de la quête. Les transitions entre les trois parties de la campagne peuvent aisément être portées à plusieurs mois, le temps que les PJ obtiennent des informations plus précises de la part de soutiens logistiques.

Les Mannush de la caravane at-tauriq peuvent jouer le rôle de passeurs neutres d'impulsions pour réamorcer la quête après un petit temps de latence.

Les accomplissements incomplets de la quête

Faute des indices appropriés, de clairvoyance, de chance ou encore de courage, les PJ peuvent passer à côté de certains éléments-clefs de la quête. Tout n'est cependant pas compromis : des adaptations devront simplement être mises en œuvre.

Si la quête est terminée sans que le nom de la Muse du Trait n'ait été retrouvé et prononcé en sa présence, la campagne demeure un succès, et la Qiyas est dévoilée. Cependant, la malédiction des Sauriens gardés par Yacoub reste active, et pèse sur chaque Qiyasim. Plus il y aura de Qiyasim, moins cette charge sera lourde à porter, et en tout cas, cela ne sera pas aussi lourd que pour l'Élu ! Pour simplifier, le Qiyasim doit sacrifier une « puce » de Ka-Soleil pour

chaque Résonance Symbolique lancée et réussie (deux « puces » pour une Résonance Schématique), afin d'assouvir les Sauriens, et ce, jusqu'à ce que le nom soit retrouvé et prononcé en présence de la dernière « forme » prise par la Muse, au terme de l'éclosion des Fleurs d'Or Sublime. Le Qiyasim peut décider de reporter cette ponction d'Assouvissement sur les Miroirs, qui perdent 1D20 « puces » de Ka-Soleil pour une Résonance Symbolique (2D20 pour une Résonance Schématique), répartis sur les Miroirs au gré du Qiyasim ; le niveau d'accoutumance pour l'Accord avec chacun de ces Miroirs gagne trois rangs d'un seul coup.

Si la quête des PJ s'achève dans le désert tunisien, les R+C, qui ont eux aussi pris connaissance d'une partie des informations de la bibliothèque de Chott et-Oued, parviennent à retrouver les ah-Bikr dans les marais irakiens et piègent la Muse à l'intérieur. La Perle d'Idée obtenue sera le seul vecteur de la Qiyas pendant une première période, conservée à bord du Mare Nostrum le temps que la Communauté du Trait l'étudie, puis, dans un deuxième temps, la Perle d'Idée de la Qiyas sera introduite dans le Jeu des Perles d'Idées R+C. A cette occasion, il est possible, au choix du MJ, que le Jeu ait un tel succès que la Qiyas échappe à tout contrôle et soit finalement dévoilée pour de bon. La première phase de jeu peut donner au MJ des pistes solides de scénario de prolongement de la campagne, les PJ pouvant profiter d'un escale du navire magique pour monter à bord et tenter de libérer la Qiyas dans l'Archipel eï ditique, par exemple. Il faut aussi remarquer que, selon leur posture durant l'épiphanie de la communauté du Trait (posture « agneaux », notamment), les PJ peuvent être considérés comme membres de la communauté du Trait, et être, à ce titre, approchés par les R+C pour monter à bord du Mare Nostrum et participer

à la compréhension de la Perle d'Idée de la Qiyas... D'autre part, Süleyman, libéré de Madinat al-Zahra par l'éclosion des fleurs d'or sublime, mais refusant la tutelle des R+C, peut, si leur comportement à son égard pendant les Racines Adamantiques le permet, retrouver les PJ et leur proposer d'intriguer contre les R+C pour dévoiler complètement la Qiyas.

Si les PJ ont piégé la Muse du Trait sans parvenir à la libérer, ils disposent d'un artefact puissant, mais le dévoilement de la Qiyas est raté. La campagne pourrait se prolonger à l'initiative de Salomon ou des PJ pour retourner dans l'Archipel eï ditique et rechercher un moyen de libérer la Muse. L'accès à l'Ei dos peut se faire soit en remontant à bord du Mare Nostrum, soit en réactivant, à l'aide de la Qiyas, le Temple de Salomon (faisable avec les indications de l'intéressé et la puissance de la Perle d'Idée). Il est évident que ni les Assassins, ni l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem, n'assisteront à cela sans broncher. Si les PJ pactisent avec les R+C, outre le fait que Salomon devient un adversaire acharné, et la Synarchie avec lui, il n'y a pas spécifiquement de raison de l'empêcher. Simplement, à l'heure de l'exploitation de l'unique Perle d'Idée, il faudra bien prendre des décisions. Si, grâce à cette alliance, l'emprisonnement dans la Perle d'Idée est évité, au bénéfice d'un dévoilement plus large de la Qiyas auprès de l'humanité, en bonne intelligence avec la Fraternité R+C, le MJ peut développer une relation spéciale (quasi-hérétique) entre cette Fraternité et les PJ (cf. Imhotep et les Mystes, par exemple). Si les PJ ne participent pas à l'éclosion des Fleurs Sublimes, la Qiyas apparaîtra, dans l'inconscient des immortels, comme une dangereuse science occulte solaire qui leur est interdite. Un puissant tabou pèsera sur la pratique de la Qiyas, comme si la Qiyas était un Feu donné aux humains par un nouveau

Prométhée inconscient. Les PJ pourraient même être inquiétés pour le rôle qu'ils ont joué dans cette affaire.

De même, si vous décidiez de ne pas jouer al-Mugawir, l'éclosion des Fleurs d'Or Sublime de la Qiyas aurait lieu et répandrait dans toute la réalité son parfum, capiteux pour ses partisans qui savent désormais les promesses des Résonances, sulfureux pour tous ceux qui s'en sont tenus (trop) prudemment écartés. Bien que les Immortels aient comme toutes les races intelligentes les capacités de manipuler la Qiyas dès l'éclosion des Fleurs d'Or Sublime, ils seront handicapés dans leur pratique par le puissant tabou que feront peser à ce sujet les Arcanes de la Justice et du Soleil, et surtout, de la Maison-Dieu. La Difficulté de leur pratique de la Qiyas augmentée d'un niveau par rapport aux règles normales, et ce, jusqu'à ce que le MJ décide, dans l'évolution de son univers de jeu, que les positions des Arcanes Majeurs s'assouplissent.

Si la perspective de voir la Qiyas embrouiller l'échiquier des sciences occultes développées par les PJ vous effraie, il reste une alternative radicale : celle de supposer que la campagne al-Mugawir s'est conclue sur une victoire totale des R+C, et réservant, de ce fait, la pratique de la Qiyas aux seuls détenteurs du Cristal d'Éclosion devenu Perle d'Idée en capturant toute l'essence de la Qiyas !

Enfin, si les PJ n'ont pas trouvé les ah-Bikr... tant mieux pour eux. Cela n'a aucune incidence à partir du moment où ils retrouvent le palais de Ma'rib.

Guide initiatique : les points d'Agartha

Potentiellement, jusqu'à 87 Points d'Agartha peuvent être gagnés par les PJ lors de la quête d'al-Mugawir. Seuls des PJ

exceptionnels réalisant un parcours parfait peuvent prétendre atteindre ce score, et dans un tel cas, la fulgurante ascension qui résulterait de ces gains serait amplement méritée !

En réalité, il y a de grandes chances pour que le gain s'étale entre 30 (pour une campagne fortement encadrée par les PNJ) et 60 PdA (pour une campagne honorable où les PJ prennent les PNJ de vitesse). Les points restants ne sont pas perdus pour tout le monde, puisqu'on peut considérer que les concurrents pour la révélation de la Qiyas ont les moyens de comprendre tout ce que les PJ ne comprennent pas, et donc de récupérer les PdA en question.

Ainsi, pendant que les joueurs convertissent leurs gains de PdA dans leurs feuilles de personnage, le MJ peut calculer les points à répartir entre R+C et Salomon pour modifier leur propre compréhension de la Qiyas (et elle seule). Il pourra ainsi moduler la puissance relative des concurrents des PJ en vue notamment du palais de Ma'rib et du Périple eï ditique... en tenant compte du fait que les R+C progressent dans la quête de la Qiyas, et les PdA qui leur sont attribués leur permettent de progresser, tandis que Salomon s'enfonce dans l'erreur, et voit donc ses compétences dans la Qiyas diminuer comme si les PdA qui lui échoient étaient négatifs !

La clef de répartition des PdA abandonnés par les PJ entre les PNJ peut se faire ainsi : ceux des Racines Adamantiques vont à Salomon, ceux des Tiges Orichalquiennes vont aux R+C, et ceux des Fleurs d'Or Sublime vont pour moitié aux R+C et pour moitié à Salomon. L'Archipel de Brume et l'épilogue ne profitent qu'aux PJ.

Les PdA sont indiqués par sous-partie, et déclinés en clefs de sagesse. Ils s'ajoutent aux PdA gagnés normalement pendant les séances pour le jeu du rôle.

Archipel de Brume [4 PdA]

Deviner les règles du « comprendre ou ressentir » (page 54) au point de forcer le MJ à contrecarrer le joueur. [1 PdA]

Épouser les postures analogiques appropriées : l'Oncle avec la petite A'îsha (page 57), le Souffle de l'espoir qui gonfle les voiles de l'esquif du Pénétrant (page 60), et retrouver les larmes d'Abd al-Rahman dans la vasque (page 61). [1 PdA]

Rencontrer Oriann et percevoir la richesse ésotérique de ce moment réel qui devrait avoir lieu dans le futur. [2 PdA]

Racines Adamantiques [14 PdA]

- Cocon Adamantique [2 PdA]

Découvrir la nature R+C des Arkalébains. [1 PdA]

Comprendre l'importance de la symbolique de l'acacia dans la doctrine Arkalébaine, et en déduire l'âge présumé de cette Fraternité (3000 ans) et son enracinement dans la terre d'Israël. [1 PdA]

- Cabale arkalébaine [3 PdA]

Comprendre que la Révélation à venir a un lien avec l'éveil du Ka Soleil, que le Cocon n'a fait qu'accélérer, percevoir toutes les implications de cette « khai ba » solaire et le danger que cela peut faire peser sur la race Nephilim, peser le dilemme posé par Azim le Hypapiste de la Maison-Dieu : tuer le risque dans l'œuf ou risquer la révélation de l'éveil du Ka-Soleil (page 80). [1 PdA]

Comprendre la nature profonde du Portrais Chinois comme fixateur analogique du Ka, de l'essence, qu'il s'agisse de celle du Nephilim (Métamorphe), de l'ArKaï m (Zodiaque) ou de l'humain Süleyman (page 88). [2 PdA]

- Munya de la Vieille Cordoue [9 PdA]

Dépasser les discordances entre les PNJ et les tentatives de mise sous tutelle de la Sapience des PJ par les « autorités » des PNJ et percevoir la liberté (d'al-Mugawir) dont doivent faire preuve les PJ qui défrichent une nouvelle voie de Sapience. [2 PdA]

Comprendre le rôle majeur joué par les symboles dans la révélation à venir : analogies entre l'Oncle d'A'îsha de l'Archipel de Brume et le rôle joué auprès de Süleyman à la sortie du coma, force d'évocation pour ranimer la réalité rêvée de Madinat al-Zahra, rôle joué par les Jardins Invisibles des Géométries dans l'éveil de Süleyman, parcours ésotérique de l' élu comme source d'enseignements sur la nature de la révélation à venir. [2 PdA]

Assister à l'apothéose de Süleyman, entrevoir les richesses de la Qiyas et la malédiction qui les frappe, comprendre que la muwassah est une expression du souffle de la Muse (rencontrée dans l'Archipel de Brume) irriguant le monde. [5 PdA]

Tiges Orichalquiennes [20 PdA]

- A bord du Mare Nostrum [4 PdA]

Se mêler à la communauté du Trait en lui tenant la dragée haute et en prenant le risque d'assumer sa Sapience. [1 PdA]

Utiliser les passagers du Mare Nostrum comme miroir enchanté dans lequel leurs questions au sujet du parcours ésotérique de Süleyman trouvent des réponses symboliques accordées à la doctrine Arkalébaine. [1 PdA]

Comprendre que le Mare Nostrum et ses passagers faussement profanes sont un seuil magique artificiel (teknique R+C) reproduisant ce que Madinat al-Zahra et la muwassah ont ouvert à Süleyman. [2 PdA]

- L'épiphanie de la communauté du Trait [6 PdA]

Comprendre que les Assassins craignent de voir leurs pouvoirs liés au Ka Soleil compromis par la diffusion des techniques d'éveil et de manipulation du Ka Soleil que semble promettre la révélation à venir. [1 PdA]

Adopter avec succès la posture « Renards » jusqu'à l'épiphanie (page 117). [1 PdA]

Adopter la posture « Agneaux » en ayant conscience de la symbolique afférente du sacrifice rédempteur, jusqu'à l'épiphanie (page 117). [2 PdA]

Comprendre la distinction entre les Symboles et les Schèmes, deviner le mécanisme d'éveil du Ka Soleil par l'évocation artistique (analogique) des pouvoirs enfouis dans ces degrés de symboles. [2 PdA]

Prendre les R+C à leur propre jeu en tirant parti des allers et retours entre présent et futur pour manipuler les dignitaires arkalébains en faveur d'une facilitation de leurs investigations. [1 PdA]

- Les ombres du futur [10 PdA]

Faire le lien entre la « tiruharin » du conte kabyle et la Muse du Trait, comprendre qu'elle est la révélation à venir, qu'elle incarne la Sapience à libérer. [1 PdA]

Transcender les souffrances occasionnées par les trois verres de thé (page 127), en profitant de l'occasion pour s'ouvrir aux émotions (peur de la douleur, crainte de la mort, transports de l'amour) qui sont liées au Ka Soleil et font donc partie de la révélation à venir. [2 PdA]

Comprendre qu'Abd al-Rahman a échoué à cause de son séjour chez les Sauriens qui ont souillé la quête et ont frappé la révélation d'une sombre malédiction qu'il faut lever en les forçant à lâcher prise sur la quête. [2 PdA]

Découvrir tous les secrets de l'Histoire Invisible des trois branches de la Fraternité

du trait racontés par les ah-Azzakira dans les documents de la bibliothèque ensevelie de Chott el-Oued. [5 PdA]

Fleurs d'Or Sublime [34 PdA]

- Le delta où croupit la quête [5 PdA]

Obtenir le nom donné par Abd al-Rahman à la Muse du Trait en sacrifiant une part de son essence en pâture aux Sauriens ; percevoir le cheminement qui a conduit la Fleur du trait à devenir Muse, puis Oriann, puis Femme du Désert et Muwassah. [3 PdA]

Déjouer le piège tendu par les ah-Bikr avec le Cristal de l'Écllosion (en leur laissant, en l'abandonnant dans les marais du Chatt el-Arab, en comprenant son rôle réel de stase d'Oriann et de Perle d'Idée, en ne l'emmenant volontairement pas dans le Palais de Ma'rib). [2 PdA]

- Le palais d'or et de vermeil [15 PdA]

Vaincre les trois spectres Fratricides. [3 PdA]

Rencontrer Oriann sans l'aliéner dans le Cristal de l'Écllosion. [9 PdA]

Aliéner Oriann dans le Cristal de l'Écllosion. [-5 PdA, restitués si Oriann est libérée au cours de la navigation eï ditique]

Construire une Nef analogique sans l'aide du MJ, comprendre que ce véhicule permettra aux PJ de conserver leur identité au sein de l'Ei dos qui la dissoudrait dans la houle des pensées humaines. [2 PdA]

- Le périple eï ditique [14 PdA]

Pour chaque Lieu Mythique visité et Accordé. [1 PdA] (les PdA des lieux non-visités ne profitent pas aux R+C, ni ne nuisent à Salomon)

Comprendre les affinités cardinales par leur influence sur la navigation de la nef eï ditique. [2 PdA]

Épilogue : l'éclosion des Fleurs d'Or Sublime

[15 PdA]

Avoir compris l'ambiguïté de la Figure de Salomon comme menant nécessairement à la répétition de ses propres erreurs de jugement, et ainsi, à l'échec. [2 PdA]

Avoir détourné Salomon de son échec annoncé ; lui avoir fait prendre conscience de son existence en Ei dos à l'état de Même Archétypal (de Figure de la Qiyas), du fait que son rôle dans la découverte de la Qiyas s'est arrêté à la construction du Temple de Jérusalem ; s'être assuré de la sorte son soutien ou sa passivité dans les Fleurs d'Or Sublime. [5 PdA]

Assumer la posture d'al-Mugawir, en : refusant le conservatisme violent des Arcanes Majeurs (XVI), se libérant de la tutelle de Salomon, adoptant une doctrine originale par rapport à celle des R+C [5 PdA]

Percevoir l'omniprésence de la thématique du Labyrinthe, qui masque une Sapience alléchante dans les replis de l'Histoire Invisible et a retardé sa révélation jusqu'à ce que les PJ réalisent leur quête. [3 PdA]

De nouvelles aides de jeu

Chatt el-Arab

Le Chatt el-Arab (littéralement: la rivière des Arabes) est la partie commune à l'Euphrate et au Tigre qui font leur confluence deux cents kilomètres avant la mer. Son cours mesure de cinq cents à mille cinq cents mètres de large, dans une plaine basse, alluvionnaire et marécageuse, et se divise en bras qui se perdent dans les étangs et les marais.

Ses occupants, les Maadan, sont des musulmans chiïtes rassemblant des descendants des Chaldéens vaincus par Sargon II et des bédouins arabes fuyant la répression sunnite. Tous se réclament d'ascendances arabes et ont depuis longtemps tourné le dos à leurs éventuelles origines mésopotamiennes. Ils vivent en tribus par village au coeur du labyrinthe de cours d'eau, de marécage et d'étangs recouvert de roseaux. Les Irakiens les méprisent et les considèrent comme des animaux.

Les Maadan ont des cheikh et des limites féodales. Ils tiennent une assemblée tribale et ont toujours plus ou moins été autogérés comme un royaume indépendant. Ils vivent au milieu des canards et des poules d'eau qu'ils chassent, des buffles qu'ils élèvent, des sangliers qu'ils débusquent, notamment lorsque la crue les dérange, et des serpents qui pullulent sans pour autant constituer un réel danger. Les fauves (hyènes, lions) ont été décimés après la seconde guerre mondiale lorsque le fusil s'est banalisé parmi les chasseurs des tribus du Chatt el-Arab.

Les Maadan sont persuadés que deux serpents mythiques vivent dans les eaux du marais: Afa est couvert de plumes et Anfish l'est de pattes.

Les habitations des Maadan sont des huttes de roseaux construites sur des îles flottantes

artificielles, dont la base est composée de roseaux et de terre. Chaque tribu a développé un art particulier de la construction, conférant un véritable style architectural à ses huttes, exploitant toutes les possibilités esthétiques du roseau et de son agencement. Le plafond de certaines huttes fait penser à la voûte gothique des cathédrales médiévales. Lorsque l'île est en surcharge, elle s'enfonce de quelques décimètres dans l'eau, voire prend une gîte dangereuse.

Le déplacement au coeur du labyrinthe aquatique se fait à l'aide de barques à fond plat (balam) qui empruntent le cours de défluent du Tigre mourant dans le marécage ou le tracé vaguement rectiligne d'anciens canaux d'irrigation issus de l'Euphrate. De petits seuils de limon barrent ces lignes d'eau de proche en proche. Il suffit, pour les franchir, de les humidifier en les arrosant d'eau, et de pousser l'embarcation sur la pente devenue glissante.

Les meilleurs confectionneurs de bateaux sont des... Sabéens (!), mazdéistes dont les rites sont en arméén. Ils sont pourtant méprisés par les Maadan qui les appellent Subba — ce mot est, dans leur bouche, une grave injure. Les Sabéens élèvent des canards domestiques que les Maadan refusent de manger, n'acceptant que les canards sauvages. La tribu qui prend soin des ah-Bikr est Subba.

Le Chatt el-Arab était, depuis les temps antiques de la Mésopotamie jusqu'à ceux du califat abbasside de Bagdad, une terre de cultures irriguées grâce à un système complexe et précaire de canalisation des eaux du Tigre et de l'Euphrate à l'aide de terre et de roseaux. Le déferlement des hordes mongoles de Hulagu et de Tamerlin a réduit cette terre à l'état sauvage en moins d'un siècle, et les terres cultivables du Chatt el-Arab sont devenues marécage, et ses habitants, pasteurs plutôt que cultivateurs.

Depuis la construction des barrages sur le Tigre et l'Euphrate, les marais disparaissent par assèchement en même temps que les eaux saumâtres gagnent du terrain. L'abandon massif des marais lié à l'exode rural des années 50-60 a parachevé la ruine de la civilisation des marais. La guerre entre l'Iran et l'Irak, autour de la zone tampon du Chatt el-Arab, a accéléré la désertion de ces lieux.

Vocabulaire spécifique aux marais du Chott el-Arab

Maadan : nom des Arabes des marais.

Afa et Anfish : serpents mythiques vivant dans les marais.

balam : bateau à fond plat en roseau permettant de naviguer dans le marais.

dibin : plateforme saturée d'eau, faite de roseaux, de joncs et de plusieurs couches de terre servant de fondation à une hutte des marais.

Hufaidh : île légendaire des marais, analogue en charmes et délices à une oasis en plein désert, et dont la simple vision peut rendre fou.

mudhif : maison des hôtes à la voûte en berceau, montée avec des roseaux et des nattes tressées.

sarifa : bâtiment en roseaux et nattes tressées dont le toit est soutenu par une poutre faîtière.

tuhul : île flottante uniquement formée de plantes aquatiques.

Chronologie de la Quête

<i>Calendrier</i>	<i>Événement historique</i>	<i>Histoire invisible</i>
-950	Construction du Temple de Jérusalem	Hiram pense le projet du Temple comme échelle initiatique de l'élévation de Salomon Salomon découvre les chemins vers l'Eidos, les Mêmes générés par Hiram le contaminent ; Orthémios-aux-Sabots-d'Or châtie le Symurgh Hiram crée l'architecture du Temple et est contaminé par ses propres Mêmes
-940	Visite de la reine Balkis de Saba	Le Temple devient un Terrain Vague mannush qui s'ancre durablement comme seuil sacré entre le monde et l'Eidos Balkis/Hiram/Salomon font une trinité Brume/Soleil/Pentacle Les Mêmes prolifèrent dans le Ka Soleil de Hiram
-939	Assassinat de Hiram par trois Compagnons	Le complot R+C échoue à capturer les Mêmes éjectés du corps de Hiram dans le Cristal de l'Écllosion; l'instigateur (Aemenotep) fonde la Fraternité du Trait pour achever la Perle d'Idée Balkis tombe enceinte de Salomon et des Mêmes de Hiram
-938	Construction des jardins édeniques du palais de Saba	Salomon se perd dans les Principes Egarants de la Magie Balkis accouche de Ménelik et de la Fleur d'Eidos Les gardiennes des jardins édeniques découvrent les Spectres des trois compagnons R+C meurtriers de Hiram
~ -930	Décès de Salomon et de Balkis	Disparition de la stase de Salomon Les gardiennes scellent les jardins de Saba et fondent la caravane Mannush at-tauriq
-587	Nabuchodonosor prend Jérusalem	La Fraternité du Trait se scinde en trois branches: ah-Bikr (ainés), ah-Azzakira (mémoire) et Ahl-Kaleb (cœur)
-336 à -323	Conquêtes d'Alexandre le Grand	Les ah-Bikr s'installent dans les marais du Chott el-Arab, les ah-Azzakira à Alexandrie et les ahl-Kaleb à Babylone et Jérusalem
31-33	Prêche et crucifixion de Jésus	La Kabbale, interdite par Salomon, reprend son envol Les ah-Bikr disparaissent dans les brumes de leur méditation Les ahl-Kaleb découvrent les guerres occultes des Arcanes
657	Arbitrage de Siffin et reconquête de l'Égypte par	La bibliothèque d'Alexandrie est incendiée: les ah-Azzakira perdent leurs travaux sur l'architecture ésotérique

	le général musulman Amr	Ils cessent tout contact avec les autres branches et réécrivent de mémoire le codex des <u>Jardins Invisibles des Géométries</u>
750-756	Renversement de la dynastie Omeyyade par les Abbassides	Les ahl-Kaleb se divisent entre omeyyades et abbassides Abd al-Rahman échappe aux Abbassides, est oint par l'Eidos et nomme la Fleur d'Eidos du nom de Muse Oriann; il se fait voler ce nom par Yacoub dans le sud tunisien
756-788	Fondation de l'émirat andalou de Cordoue	Abd al-Rahman 1 ^{er} crée un jardin d'été pour accueillir la Muse Oriann, mais sans son nom, le jardin reste "stérile"
890-961	Élévation de l'émirat en califat sous le règne d'Abd al-Rahman 3 ^{ème}	Abd al-Rahman 3 ^{ème} restaure les jardins d'été de son aïeul et fonde une ville autour de cette munya: Madinat al-Zahra La Muse inspire au poète aveugle Muqaddam ben Mu'afa les vers de la muwassah de la femme du désert
~ 1000	Extinction de la dynastie Omeyyade d'Andalousie	Madinat al-Zahra est rasée, le site est appelé Vieille Cordoue La Kumpania at-tauriq conserve le souvenir de la muwassah Les ah-Azzakira s'éteignent dans le Sahara
1258	Destruction de Bagdad par les Mongols	Les ahl-Kaleb « abbassides » sont éliminés
1250-1400	Construction de l'Alhambra de Grenade	Les ahl-Kaleb « omeyyades » participent au chantier dans lequel ils livrent tous les secrets appris durant la construction des merveilles de Cordoue
~ 1492	Fin de la Reconquista : prise de Grenade	Isabelle de Castille s'entiche des arts et des œuvres andalous, et emploie des artisans mudejar: les ahl-Kaleb se mêlent aux chrétiens, puis aux francs-maçons, sous le nom d'arkalébains
1789-1815	Révolution française et Premier Empire	Les arkalébains participent à la Révolution avec les francs-maçons et renouent avec les racines de la Fraternité au travers de l'Expédition d'Egypte
19 ^{ème} siècle et moitié du 20 ^{ème} siècle	L'Occident rêve d'Orient	Les arkalébains deviennent les marionnettes des Ailes Fatales et explorent les lieux de leurs racines sous couvert de la chapelle al-Fahzi et de sociétés archéologiques

Recherche d'informations dans la bibliothèque de Chott el-Oued

Les types de lecture

La recherche d'informations dans la bibliothèque de Chott el-Oued s'organise autour de quatre types de lecture :

- la recherche aléatoire d'informations correspond à une lecture « en diagonale » dans un rouleau ouvert au hasard permettant de dégager quelques mots-clefs du texte pour classer sommairement son contenu ;
- la lecture ciblée consiste à se concentrer sur des mots susceptibles de se trouver dans un champ lexical préalablement identifié grâce à une Réussite dans la compréhension du système de classification; tous les mots-clefs caractérisant le rouleau sont alors trouvés ;
- la lecture rapide et attentive d'un rouleau correspond à une lecture classique pour s'appropriier les informations qu'il contient ;

- la lecture assidue d'un rouleau correspond à une lecture approfondie, chaque mot étant pesé, chaque phrase étant lue plusieurs fois pour s'imbriquer parfaitement dans l'esprit du reste du texte. Cette lecture permet notamment de s'imprégner des subtilités de la forme du contenu (versification, champs lexicaux, etc). En cas de Coup d'Éclat, le lecteur comprend le sens du texte dans le grand labyrinthe des Jardins Invisibles des Géométries.

Pour chaque type de lecture, les informations indiquées sont obtenues au terme d'un jet Assez Difficile en Lire (Arabe) à l'issue d'une période de lecture dont la durée dépend de la compétence du lecteur. Le lecteur qui veut augmenter ses chances de réussite peut volontairement consacrer plus de temps : pour chaque ligne de durée lue vers le bas à partir de la ligne nominale, la Difficulté baisse d'un niveau. Inversement, l'accélération de la lecture augmente la Difficulté d'un niveau pour chaque ligne lue vers le haut du tableau. La durée de ¼ d'heure est un minimum incompressible.

Lecture\Lire (Arabe)	Apprenti	Compagnon	Maître	Informations
aléatoire	1 heure	½ heure	¼ d'heure	1 mot-clef
ciblée	2 heures	1 heure	½ heure	Tous mots-clefs
rapide	4 heures	2 heures	1 heure	1 information
approfondie	8 heures	4 heures	2 heures	1 information + spécial

Le détail des informations

Le tableau ci-dessous suppose que la recherche d'ouvrage est aléatoire, c'est-à-dire, que les joueurs n'ont pas percé à jour le système de classement des ah-Azzakira. Un

jet de 2D20 est alors effectué pour déterminer les informations contenues dans le rouleau choisi. Seuls 39 rouleaux sont présentés ici sur la centaine que compte la bibliothèque. En fait, la redondance de certains travaux consignés dans les rouleaux explique cet échantillonnage restrictif. Ainsi,

si la somme des 2D20 tombe sur un rouleau qui a déjà été lu par les joueurs, il faut l'interpréter comme l'expression de cette redondance : les joueurs n'auront pas choisi le même rouleau, mais bien un autre rouleau dont le contenu est sensiblement le même, quand bien même la forme différerait significativement. Les informations les plus banales sont contenues dans les rouleaux qui ont le plus de chance de « sortir » (du n°12 au n°30), et les informations sont d'autant plus intéressantes qu'un nombre moins probable sort du jet de dé (du n°2 au n°11 et du n°31 au n°40).

Seuls les rouleaux les plus précieux (n°2 à n°4 et n°38 à n°40) sont susceptibles de contenir un sens profond dévoilant les Jardins

Invisibles des Géométries. La compréhension de ce sens permet de gagner 1 PdA à dépenser immédiatement dans les compétences liées directement à la Qiyas (Tradition, Science Occulte ou Art). Un Coup d'Eclat lors de la lecture approfondie d'un autre rouleau ne révèle souvent que la véracité relative des informations contenues. Si les joueurs percent à jour le système de classement des ah-Azzakira, le jet de dé correspond à 1D20, lu dans la deuxième colonne.

Il est recommandé de fournir les deux aides de jeu du Conte de l'Agellid et de la tiruharin et du Faucon des Omeyyades en premier avant de passer au dépouillement des rouleaux évoqués dans le tableau ci-dessous.

Rouleau 2D20/1D20	Mots-clefs	Informations	Sens
2 / 1	Clef Yacoub ah-Bikr	<ul style="list-style-type: none"> - le mauvais génie Yacoub, maître des rêves et des cauchemars, a volé le secret (la clef) de l'Art du Trait à Abd al-Rahman qui l'avait découvert - qui oserait affronter Yacoub et le forcer à révéler ce qu'il a volé ? les ah-Bikr seraient assez forts, mais ils ont disparu ; les ahl-Kaleb seraient assez fous, mais ils ne sont pas prêts 	1 PdA
3 / 2	ah-Bikr Eï dos voie	<ul style="list-style-type: none"> - les ah-Bikr ont trouvé une voie vers l'Eï dos, mais ce genre de chemin ne se parcourt que dans un seul sens, et ils attendent là-bas celui qui sera capable de les y rejoindre et de trouver un chemin de retour 	1 PdA

4 / 3	<p>Quête –</p> <p>impasses –</p> <p>échecs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - les quêtes des élus qui ont échoué sont à la fois des phares qui éclairent la voie de notre quête, et aussi des murs qui transforment cette voie en impasse, car ce n'est pas dans la reproduction à l'identique des quêtes échouées que la Quête aboutira - il faut prendre de chaque quête échouée l'indication qu'elle révèle nécessairement, et se défier de l'erreur qui l'a conduite à sa perte 	1 PdA
5 / 4	<p>Teknè –</p> <p>Eï dos –</p> <p>Perle d'Idée</p>	<ul style="list-style-type: none"> - l'Art du Trait extrait de Hiram est piégé en Eï dos car les Idées pures ne peuvent traverser l'épaisseur des champs magiques sans se dissoudre - seule la teknè du Jeu des Perles d'Idées pourrait véhiculer l'Art du Trait jusqu'aux humains par l'élévation de l'esprit des Joueurs jusqu'à lui 	1 PdA
6 / 5	<p>Meurtre –</p> <p>Salomon –</p> <p>Hiram –</p> <p>Muse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - on pourra nous reprocher d'avoir tué Hiram, et gâché ainsi une chance de maîtriser la Muse qui habitait alors son corps - pourtant, qui pourrait croire que Salomon et Hiram auraient laissé nos Pères extraire en douceur la Muse ? Le choix a été laissé à Hiram par trois fois, et par trois fois, il a refusé, avant que les outils ne s'abattent sur son crâne pour le fracasser et tenter d'extraire de force notre Athéna ! 	1 PdA
7 / 6	<p>Pères –</p> <p>Eï dos –</p> <p>fusion –</p> <p>Muse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - je ne crois pas que nos Pères soient morts, exécutés par les sicaires vindicatifs de Salomon, car lorsqu'ils ont tué Hiram, c'est l'Eï dos lui-même qui a effleuré leur essence - les trois Pères parricides de Hiram ont fusionné avec la Muse ; ils sont la Muse, et c'est pourquoi nous autres, Frères du Trait, fils de ces aïeux, pouvons espérer voir l'Election de l'Eï dos désigner l'un de nous pour achever la quête 	1 PdA

8 / 7	Muse – Naissance – Elu	<ul style="list-style-type: none"> - l'Art du Trait est devenu une Muse lorsque l'Élu Abd al-Rahman l'a figuré ainsi dans les eaux de l'Euphrate, en fuyant les Abbassides - cette Muse inspirera à quiconque la délivrera de sa prison en Eï dos, les mystères du Trait 	1 PdA
9 / 8	Muwassah – Muse – appel	<ul style="list-style-type: none"> - la muwassah de la Femme du Désert qui a été entendue à la cour d'Abd al-Rahman III est le souffle de la Muse du Trait, que nous n'avons pas su entendre, et qu'un poète aveugle a ressenti avec son cœur - cet appel est inquiétant, car il signifie que la Muse s'épuise en Eï dos de subir les échecs de ses élus 	1 PdA
10 / 9	Yacoub – malédiction – clef	Yacoub est la clef, la malédiction qui retient la quête dans l'échec ; ce faisant, il fait désormais partie de la quête, et le péril qu'il représente ne peut pas être escamoté, au moins sur le plan analogique	1 PdA
11 / 10	Voies cardinales – symboles	<ul style="list-style-type: none"> - l'organisation des symboles est fondée sur cinq voies cardinales, cinq notes primordiales dont chaque émotion, chaque passion combine les sons en une musique complexe et harmonieuse - ce sont : le cercle, voie du mysticisme et de la perfection, le triangle, voie de la raison et de l'explication du sens, le carré, voie des sensations de la chair, la croix, voie des oppositions fécondes, et la spirale, voie des évolutions 	1 PdA
12	Ahl-Kaleb – Abbassides – Omeyyades	<ul style="list-style-type: none"> - l'erreur des ah-Kaleb partisans des Abbassides est d'avoir laissé se perpétrer le massacre des ah-Kaleb partisans des Omeyyades ; leur destruction par les Mongols est leur châtimeut - les ah-Kaleb Omeyyades défendaient la vision d'un Elu que l'Eï dos donnerait à l'humanité pour révéler l'Art du Trait ; cet élitisme source d'inimitiés était sans doute la vraie voie 	Faux Vrai

13	Histoire – Naissance – Art du Trait	<ul style="list-style-type: none"> - naissance de la Fraternité du Trait autour d'un mage égyptien : Aemenotep, et du chantier du Temple de Jérusalem - objectif de la Fraternité : s'approprier l'Art du Trait, discipline magique faisant le trait d'union entre l'humain et le sacré 	Vrai Vrai
14	Ahl-Kaleb – Assassins	<ul style="list-style-type: none"> - les ah-Kaleb Abbassides furent paradoxalement les premières victimes de l'Art du Trait dévoyé : les Assassins usèrent d'une certaine forme de Trait pour frapper avec toute la puissance de la terreur qu'ils inspiraient 	Vrai
15	Ahl-Kaleb – Abbassides – Omeyyades	<ul style="list-style-type: none"> - les ahl-Kaleb ont disparu : les Abbassides ont éliminé les Omeyyades, et rien n'indique que les ahl-Kaleb Omeyyades aient pu rejoindre le Faucon des Omeyyades en al-Andalus - les Abbassides ont à leur tour été éliminé par les Mongols, qui n'ont laissé aucun survivant pour perpétuer les connaissances acquises dans l'Art 	Faux Vrai
16	Art du Trait – Pouvoirs – Akashas	<ul style="list-style-type: none"> - l'Art du Trait est une nouvelle discipline magique, qui ouvrira des portes vers les akashas - l'Art du Trait éveillera le Ka-Soleil passif de l'humanité pour décupler ses potentiels magiques 	Faux Vrai
17	Ah-Bikr	<ul style="list-style-type: none"> - lorsque nous aurons disparu dans les sables qui sont notre châtement, seuls les ah-Bikr pourront délivrer la sapience de la Fraternité, si quelqu'un parvient un jour à les retrouver - nos propres tentatives pour retrouver les ah-Bikr ont toutes échoué : l'Euphrate a définitivement effacé leurs traces 	Vrai Vrai

18	Chanson – tiruharin – appel	<ul style="list-style-type: none"> - on raconte que les glorieux Omeyyades d'al-Andalus ont ouï , peu avant leur chute, une chanson en vers déclamée par un poète aveugle qui rendrait hommage à Abd al-Rahman et à sa quête de la tiruharin - cette chanson est l'appel qu'attendaient les ah-Kaleb, mais y en a-t'il encore un seul survivant pour l'entendre ? 	Vrai Oui
19	Exégèse – agellid et tiruharin	<ul style="list-style-type: none"> - l'agellid anonyme, portant le fardeau de sa tiruharin et rencontrant le terrible Yacoub, est sans doute Abd al-Rahman, le rescapé Omeyyade fuyant les Abbassides - la tiruharin est certainement une allégorie de la Muse du Trait 	Vrai Vrai
20	Histoire – mémoire – Jardins Invisibles des Géométries	<ul style="list-style-type: none"> - l'incendie qui a ravagé la bibliothèque d'Alexandrie lors de la reconquête de l'Egypte par les Omeyyades a définitivement nous (les ah-Azzakira) a porté un coup fatal, et nous agonisons depuis dans les refuges du désert - seule la rédaction de tout le corpus perdu dans les flammes, copie de notre mémoire à nous autres Frères de la Mémoire (ah-Azzakira), pourrait nous épargner l'extinction annoncée : ce codex sera nommé Jardins Invisibles des Géométries 	Vrai Faux, puis vrai
21	Art du Trait – Pouvoirs – Magie	<ul style="list-style-type: none"> - l'Art du Trait est la Magie des humains, qui permettra de rivaliser avec les Immortels en s'appropriant directement leur énergie sous couvert d'adoration - l'Art du Trait inscrit la Magie dans le monde grâce à l'architecture qui attire les champs magiques comme le chêne attire la foudre 	Faux ½Vrai

26	Elu – analogies – Aggartha – Shambala	<ul style="list-style-type: none"> - un élu devra naître parmi les hommes, et son fardeau sera de porter la Quête jusqu'à son terme en incarnant littéralement les promesses faites par Aemenotep - cet élu manipulera les analogies (Qiyas) qui font et défont la réalité, et à sa suite, l'humanité élèvera la plus haute tour de Shambala, qui crèvera les cieus pour atteindre et forcer l'enceinte d'Aggartha 	Vrai Vrai, puis faux ?
27	Art du Trait – Pouvoirs – Kabbale	<ul style="list-style-type: none"> - l'Art du Trait est la Kabbale des humains, qui révélera les créatures de Kabbale de Ka-Soleil qui peuplent l'Eï dos - l'Art du Trait inscrit les prières dans les formes du monde de sorte qu'elles reflètent le Ka-Soleil et renvoient l'éclat vers l'Eï dos 	Faux Vrai
28	Jardins Invisibles des Géométries – styles	<ul style="list-style-type: none"> - les Jardins Invisibles des Géométries sont comme les jardins que nous créons dans le désert : au cœur d'un environnement hostile, ils révèlent une parcelle de la Vérité de la quête, qui ne suffit pas à expliquer l'Art du Trait, mais qui est un indice pour mettre le quêteur sur la voie - chaque jardin a sa propre tournure, certains ne font qu'exprimer de différentes façons la même chose, et certains expriment différentes facettes à eux-seuls ; mais comme il y a des styles de jardins, il y a des livres dans le livre des Jardins Invisibles 	Vrai Vrai
29	Histoire – Scission – Voies	<ul style="list-style-type: none"> - scission de la Fraternité du Trait en trois branches rivales aux alentours de – 500 - racines du conflit : la voie mystique des ah-Bikr, la voie spirituelle des ah-Azzakira et la voie charnelle des ahl-Kaleb 	Vrai Vrai

30	Ahl-Kaleb – Hiram – sacré	- les ahl-Kaleb Omeyyades ont reproduit le miracle du Trait inauguré par Hiram dans le Temple de Salomon : les palais et les jardins du désert ont créé un lien lithique entre l'homme et le sacré que les musulmans nomades ignoraient	Vrai
31 / 11	Assassins – Ka-Soleil	- les Assassins sont les bâtards lointains de Hiram ; plutôt que de mettre l'Art du Trait au service de l'humanité et du sacré, leur Elu (maudit soit-il) a fabriqué la terreur sacrée envers les Assassins pour nourrir ses fedayins de ce Ka-Soleil et asservir ses semblables - plaise à Hiram, notre Père, que nous servions toujours l'Humanité, ou que nous mourions plutôt que de sombrier dans ces impasses	1 PdA
32 / 12	Analogies – Vérité et mensonges	- la sapience à venir sera basée sur l'habileté des hommes à manipuler les analogies qui font et défont la réalité : elle sera la Qiyas, trame de la Vérité qui, avec la chaîne des sens mensongers, tisse la réalité magique	1 PdA
33 / 13	Ah-Bikr – lieu – Jardins Invisibles des Géométries	- le lieu où demeurent les ah-Bikr est l'analogie du lieu que désignent les Jardins Invisibles des Géométries comme refuge de la Muse du Trait ; en fermant les yeux, on peut imaginer que les ah-Bikr se trouvent au cœur de cette bibliothèque - ou du moins, le secret de leur retraite est au cœur des Jardins Invisibles des Géométries dont cette bibliothèque tente de reproduire le labyrinthe	1 PdA
34 / 14	Yacoub – cauchemars	- Yacoub a prélevé un tribut sur les peuplades du désert : ses Fils maudits terrorisent les nomades et font régner la loi des cauchemars pour enchâsser notre bibliothèque sous une chape de plomb	1 PdA

35 / 15	Jardins Invisibles des Géométries – indices – ah-Bikr	<ul style="list-style-type: none"> - les Jardins Invisibles des Géométries sont notre succès et notre échec : quelques bribes ont pu circuler à travers l’Umma, et la sagesse disparue à Alexandrie a peut-être entièrement été reconstituée, mais à ce jour, nul lecteur éclairé n’a pu en révéler le contenu sacré, et son sens demeure caché à la vue de tous - le codex contient tous les indices qui permettent de retrouver la voie des ah-Bikr, et avec elle, de la Muse du Trait, pour peu qu’on embrasse avec le regard et avec la raison l’ensemble de l’énigme 	1 PdA
36 / 16	Ah-Bikr – rêves – lieu	<ul style="list-style-type: none"> - depuis la disparition des ah-Bikr, la Fraternité est orpheline de son âme ; où sont les Frères Aînés, dont l’âme demeure auprès de la Vérité ? - dans mes rêves, parfois, j’entrevois le cercle de leurs méditations tranquilles, mais le lieu de leur retraite me demeure inaccessible, et il ne reste plus, au réveil, que des traits et entrelacs dont le sens est impénétrable 	1 PdA
37 / 17	Jardins Invisibles des Géométries – labyrinthe – tapis de prière	<ul style="list-style-type: none"> - les Jardins Invisibles des Géométries sont un labyrinthe dont la lecture doit s’adapter à la pensée labyrinthique : les indices qu’il comprend doivent être compris dans un certain ordre pour être intelligibles - la bibliothèque se doit de respecter cet esprit, et chaque maître doit suivre son propre fil d’Ariane en ces lieux - par respect pour le créateur de toute chose, le tapis de prière de chacun sera désormais la figuration du labyrinthe dans lequel l’esprit du maître évolue 	1 PdA

38 / 18	Art du Trait – Hiram – Salomon	<ul style="list-style-type: none"> - l'Art du Trait est une création de l'humain Hiram, héritier éclairé de Ram, secrété en Ei dos par la grâce de son esprit supérieur - Salomon a essayé de piéger l'Art du Trait dans le Temple pour assécher la Sapience de Hiram et constituer un focus compréhensible des seuls Déchus, mais la Fraternité a empêché ce crime 	1 PdA
39 / 19	Abd al- Rahman – Déchus – Ka-Soleil	<ul style="list-style-type: none"> - les fousseurs qui ont creusé ces foggaras sous la direction d'Abd al-Rahman ont remué les entrailles de monstruosité terrifiantes que même les plus orgueilleux Déchus devraient fuir, des entités pétrifiées dont l'Atlas est l'échine figée - si les échos lugubres de leur féroce appétit de Ka-Soleil ne finissent pas par nous révéler le secret que Yacoub déroba à Abd al-Rahman, il nous faudra envisager d'aller trouver l'extirper de la tête du monstre, au cœur du désert 	1 PdA
40 / 20	Vérité – impasses	<ul style="list-style-type: none"> - la nouvelle sapience sera étroitement liée à la nature de son géniteur : l'humanité. Elle sera soumise aux marées de la Vérité et des mensonges, et produira des merveilles autant que des horreurs, car tout sera susceptible d'entrer en résonance avec la nature profonde de l'homme - ceux qui tenteront de circonscrire de risque dans le cercle étroit d'initiés trahiront en fait la vocation de l'Art du Trait, qui relie le Profane au Sacré par la médiation, et non l'accapitation, de l'Initié : ceux-là se perdront dans les pâles reflets de l'Art 	1 PdA

Le compte à rebours (détail)

La lecture des rouleaux de la bibliothèque ensevelie est limitée par le compte à rebours enclenché dès que les Arcanes Mineurs entament leurs recherches en surface. Pour l'intérêt ludique, il est conseillé de laisser aux joueurs le temps de lire au moins les deux aides de jeu explicites fournies dans al-Mugawir. Par contre, les informations complémentaires, telles qu'elles sont détaillées dans le tableau de la présente aide de jeu, ne devraient être accessibles que si les joueurs mettent en œuvre des stratagèmes visant à ralentir la progression des Arcanes Mineurs.

Ce volet de l'aide de jeu fournit quelques pistes par rapport aux réactions types des acteurs occultes en surface selon les stratagèmes développés par les joueurs, et les rythmes d'avancement des fouilles en surface.

les joueurs provoquent des pannes et empêchent le bon déroulement des fouilles (correctes) sans se démasquer véritablement

>> Calsernat peste contre les hommes et le matériel, mais ne soupçonne un sabotage que s'il réussit un test «...» Difficile en Intelligent : alors seulement, il adopte la réaction similaire à celle adoptée contre une diversion armée (voir ci-dessous)

>> les arkalébains devinent dès le deuxième incident que les PJ sont à l'œuvre, et mobilisent toutes leurs ressources techniques pour surmonter les obstacles des PJ

- les joueurs créent des diversions en attaquant des mercenaires en un point éloigné des fouilles correctes

>> Calsernat devine dès le deuxième incident qu'il s'agit d'une diversion, et organise les

mercenaires pour y faire face, tout en mobilisant lui-même les moyens techniques sur les points de fouille corrects

>> les arkalébains essaient alors eux-mêmes de détourner les fouilles de ces points, quitte à essayer d'entrer en contact avec les PJ pour pactiser et profiter un peu de la bibliothèque avant que le Myste la mette à jour

- les joueurs créent des diversions en leurrant des points de fouille erronés (ils mettent des objets trouvés dans la bibliothèque ou des faux de leur propre fabrication à proximité d'un mauvais point de fouille)

>> les arkalébains déclenchent eux-mêmes une intoxication de Calsernat, simulant des sabotages des points de fouille erronés pour que le Myste mobilise ses hommes et ses moyens à ces endroits, pendant que les points de fouille erronés sont fouillés avec des moyens réduits

>> Calsernat est donc amené à intensifier les fouilles aux endroits qui ne sont pas des leurres... et qui sont donc les bons points de fouille (sauf si les PJ combinent avec une autre stratégie !)

Les Arcanes Mineurs ont, à l'arrivée des PJ dans la bibliothèque ensevelie, ouvert 5 points de fouilles dans le village. 3 sont corrects, c'est-à-dire qu'ils débouchent dans les foggaras ou dans la citerne, et 2 sont erronés, c'est-à-dire qu'ils débouchent dans des foggaras complètement effondrés. Lorsqu'une fouille erronée est conduite à son terme, ou lorsqu'une fouille est complètement contrariée à cause des actions des PJ (Transformation définitive du sol fouillé en acier, par exemple), un nouveau point de fouille est ouvert, avec 75% de

chance de tomber juste. Il est alors géré comme une Fouille normale.

Le matériel de fouille et leurs servants (apprentis archéologues) constituent 15 niveaux de Fouille, répartis initialement de manière homogène entre les 5 points de fouille, c'est-à-dire qu'au début du compte à rebours, les 5 points de fouille sont soumis à une Fouille « Assez » importante. En fonction des incidents et des réactions des Arcanes Mineurs, les moyens peuvent être répartis différemment, pour moduler le niveau de Fouille de Pas à Très. De même, des actions particulièrement offensives des PJ en direction du matériel de fouille et des archéologues peuvent diminuer le nombre de niveaux mobilisables, avec un maximum raisonnable de 3 niveaux par action commando. La protection du matériel sera prévue par les mercenaires dès que 3 niveaux de Fouille auront été détruits.

La difficulté de base d'une fouille est Assez Difficile : les apprentis-archéologues essaient de concilier le souci de conserver d'éventuelles découvertes en bon état et l'impatience relative du Myste et de l'Arkaléban. Cette difficulté devient Peu Difficile si les Arcanes Mineurs comprennent que la bibliothèque est moins fragile que prévu, et notamment, s'ils soupçonnent des adversaires d'aller et venir librement sous terre en préparant des embûches. Par contre, la Difficulté peut être augmentée d'un ou deux niveaux par les PJ à l'aide de la magie notamment, en modifiant la nature du sol ou en perturbant le bon fonctionnement des outils.

Toutes les 3 heures, un test de Fouille est réalisé contre la Difficulté ad hoc. Une fouille est conduite à son terme dès que 5 réussites successives sont obtenues. Tant qu'aucun

incident suspect n'est décelé, les fouilles n'ont lieu que pendant la journée (12 heures), mais si des incidents suspects surviennent, des projecteurs sont installés pour éclairer les chantiers nocturnes (2 tests de Fouille supplémentaires pendant la nuit).

Résonances de la Qiyas

Symbole du Plomb

Gangue de plomb

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une minute
Zone : -

Une lueur sombre et métallique entoure le Qiyasim, et une odeur méphitique envahit l'espace qui l'entoure. L'esprit du plomb protège son corps, et manifeste sa promesse empoisonnée à ses ennemis.

Tout dégât physique infligé au Qiyasim bénéficiant de cette Résonance est diminué d'un point après le test d'encaissement.

Poison mental

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : -

Les vapeurs empoisonnées du plomb transforment le sage en fou. La victime de cette Résonance échoue automatiquement au prochain test utilisant la Caractéristique Intelligent, pendant la durée de la Résonance.

Plomb fondu

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : -

On a coutume de remplir de plomb la bouche de ceux dont on veut maudire la mémoire. La victime de cette Résonance sent sa bouche se remplir un liquide visqueux et brûlant pendant toute la durée de la Résonance. Elle est incapable de parler, et les douleurs atroces qu'elle ressent entraînent un malus de

-2 sur toutes ses actions pendant toute la durée de la Résonance.

Or de plomb

Cardinal : Croix
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : -

Le silence est d'or, la parole de plomb. Pendant toute la durée de la Résonance, tout ce que pourra dire la victime (mais pas écrire, ni communiquer en énochéen) sera automatiquement considéré comme mensonger par ses interlocuteurs.

Plomb liminaire

Cardinal : Spirale
Portée : 10 mètres
Durée : Vingt-quatre heures
Zone : -

Le plomb symbolise chez les alchimistes le départ de la réflexion, l'étape liminaire de l'œuvre au Noir. Cette Résonance doit cibler un seuil matériel (une porte, un portique etc.). Dès qu'une personne physique ou non (il pourrait s'agir d'un fantôme, d'un Nephilim désincarné ou d'un Ar-Kaï m sous forme astrale) franchit ce seuil, le Qiyasim qui a lancé cette Résonance en est instantanément informé, et connaît le Ka-Dominant de celui qui l'a franchit. S'il connaît le Ka-Dominant, il ne connaît pas le peuple magique auquel appartient celui qui a franchit le seuil enchanté.

Symbole de la Hyène

Odorat indéfectible

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : -

Chez les Bambaras, la hyène est réputée pour son inégalable odorat. Le Qiyasim qui bénéficie de cette Résonance voit son odorat se déployer de façon surnaturelle. Il peut discerner les odeurs avec une acuité incroyable. Tout test destiné à repérer une odeur laissée il y a moins de trois jours est au maximum Assez Difficile. Par jour supplémentaire, cette Difficulté maximale augmente d'un niveau.

Mâchoires acérées

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : -

La cible de cette Résonance (il peut s'agir du Qiyasim) voit sa dentition se transformer, et devenir une mâchoire énorme et puissante. Celle-ci empêche l'usage de la parole. Elle inflige des dégâts Peu Meurtriers, 3, et est utilisable avec la Compétence Arts martiaux.

Savoir matériel

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : -

La Hyène est symbole de connaissance et de science matérielle. La cible de cette Résonance voit, pour tous les tests destinés à la résolution intellectuelle de problèmes matériels (questions de science physique, d'économie etc.), la Difficulté du test baisser d'un niveau. Mais les langages subtils du symbolisme lui échappent. La résolution de tous les problèmes de cette catégorie (ceci incluse la pratique des Sciences occultes et des Talents) voient leur Difficulté augmenter d'un niveau.

La veilleuse royale

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres

Durée : une heure
Zone : 10 mètres

La hyène garde la demeure du roi, et s'acquitte de cette tâche avec fierté. Cette Résonance doit cibler un individu en train de garder un lieu. Ceux qui l'accompagnent et qui sont dans la Zone en sont également victimes, quel que soit leur nombre. Plein de l'honneur qui leur est fait de garder la maison du roi, ils sont incapables de quitter leur poste pendant toute la durée de la Résonance.

Si le lieu gardé est occupé par un Qiyasim endossant la Résonance du Roi, les cibles de la Résonance de la Hyène – veilleuse royale bénéficient d'un bonus de +1/+2/+3 (selon que le Qiyasim Roi est A, C ou M dans les Schèmes) sur les jets d'actions visant à défendre le lieu contre les intrusions.

Voracité

Cardinal : Spirale
Portée : auto-ciblé
Durée : trois heures
Zone : -

L'appétit de la hyène est infini. Le Qiyasim bénéficiant de cette Résonance est capable de manger et de digérer n'importe quoi. S'il est équipé de Mâchoires acérées, il peut mâcher métal, béton, etc. En une heure, il peut ainsi dévorer un mètre cube de matière, quelle qu'elle soit. Si celle-ci est nuisible pour son organisme (téflon, arsenic...), il n'est pas victime de désagrément. Au plus aura-t-il une digestion perturbée.

Symbole de l'Aloès

Sudation libératrice

Cardinal : Cercle
Portée : 10 mètres
Durée : vingt-quatre heures
Zone : -

Les vertus curatives de l'aloès protègent la cible de cette Résonance. Lors de toute ingestion de poison (cyanure, gaz neurotoxique etc.), ce dernier est expulsé du corps de la cible par une importante sudation. Il n'a aucun effet sur elle.

Libération intestinale

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : Instantané
Zone : -

L'aloès est connu pour ses vertus purgatives. La cible de cette Résonance voit l'intégralité du contenu de son système digestif le quitter par les orifices adéquats. Cette situation est des plus gênante socialement, et empêche la cible d'agir pendant un tour. Elle peut néanmoins se défendre.

Amertume

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : vingt-quatre heures
Zone : -

L'aloès est amer. Ce goût se transfère sur tous les aliments et boissons que pourra tenter d'ingérer la victime. Cette amertume est telle que leur consommation devient impossible du fait du réflexe de vomissement entraîné. Au terme de cette période, la faim est telle que la victime voit toutes ses actions physiques voir leur Difficulté augmenter d'un niveau.

Plante grasse

Cardinal : Croix
Portée : Toucher
Durée : instantané
Zone : -

Cette Résonance doit cibler un plante quelconque. Les feuilles de celle-ci ressemblent alors à celles de l'aloès. En les

essorant comme un linge, on peut en extraire un litre d'eau.

Aloès géant

Cardinal : Spirale
Portée : Toucher
Durée : une heure
Zone : -

Cette Résonance doit cibler un obstacle vertical. Au pied de celui-ci pousse en deux tours un aloès géant qui s'élève en spirale, jusqu'à vingt mètres au dessus du sol. Il devient alors Pas Difficile de grimper le long de cette plante.

Schème de l'Assassin

Pouvoir de mort

Cardinal : Cercle
Portée : croisement des regards
Durée : instantané
Zone : -

L'Assassin est la mort incarnée. Quiconque croise sa route redoute de périr, et cette peur renforce l'emprise de l'Assassin sur la vie. Une fois par victime, l'Assassin peut tenter de le terrasser par le regard. Son attaque est imparable, elle est « Assez » Meurtrière, 3 au niveau Apprenti, « ... » Meurtrière, 5 au niveau Compagnon et « Très » Meurtrière, 8 au niveau Maître. La cible résiste avec son niveau d'Initié. Si la victime survit, les dégâts de l'attaque sont annulés, et la victime ne pourra plus jamais être visée par la même Résonance de quelque Assassin que ce soit.

Images miroirs

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : une scène (de combat)
Zone : -

L'Assassin est duplicité, et l'Eï dos le coiffe de cette duplicité en troublant son image dans la réalité. Il bénéficie d'autant de mirages semblables en tous points à lui-même dans les traits et dans les gestes qu'il maîtrise de voies de la Qiyas, avec un maximum de 1 par niveau de Qiyasim Schématique.

Ces images ne lui confèrent aucune action supplémentaire, et ne peuvent infliger de dégâts. Mais lorsque l'Assassin en subit, il peut décider de les reporter vers l'une des images miroirs pour éviter de les subir lui-même. Cette opération détruit l'image.

Voile d'invisibilité

Cardinal : Carré

Portée : auto-ciblé

Durée : une heure

Zone : -

L'Assassin sait approcher de sa victime sans se faire remarquer.

Apprenti, il bénéficie d'une aura « banalisée », qui fait que les regards des témoins glissent sur lui sans s'arrêter. Il n'est pas invisible, et n'échappe pas aux moyens de détection classique, mais ne laisse pas de trace dans la mémoire des gens.

Compagnon, il bénéficie d'un camouflage qui le rend presque invisible pourvu qu'il bouge lentement. Il est Très Difficile de le détecter lorsqu'il se déplace lentement, « ... » Difficile lorsqu'il se déplace normalement, et « Assez » Difficile lorsqu'il court. Sur un enregistrement vidéo de qualité, un défilement au ralenti de la bande abaisse ces niveaux de Difficulté d'un rang. Au combat, ses adversaires souffrent d'un malus d'un rang pour toucher.

Maître, il est totalement indétectable jusqu'au premier sang qu'il verse, et ensuite, il ne bénéficie plus que de la protection du Compagnon.

Lames dansantes

Cardinal : Croix

Portée : contact (A) ou 10 mètres (C et M)

Durée : une scène d'action

Zone : 10 mètres

L'Assassin est une arme suprême, il incarne la volonté même de tuer, contre laquelle il est dangereux de tirer sa propre arme. Au niveau Apprenti, l'Assassin peut commander à l'une de ses armes intimes, c'est-à-dire, qu'il maîtrise de par son Initiation et qui l'accompagne dans ses assassinats. Au niveau Compagnon, l'Assassin prend le contrôle de n'importe quelle arme que nulle main ne tient, dans un rayon de 10 mètres. Au niveau Maître, l'Assassin peut prendre le contrôle de l'arme d'un adversaire.

Ce contrôle ne nécessite aucune concentration de la part de l'Assassin. L'arme affectée est animée par la volonté de tuer de son maître, et ne rompt le combat que lorsque l'Assassin fait de même. L'arme dispose d'une attaque par niveau du Qiyasim dans les Schèmes, et peut attaquer n'importe quelle cible dans un rayon de 10 mètres.

En se concentrant (action exclusive), l'Assassin peut améliorer les caractéristiques de combat de l'arme qu'il contrôle. Il peut lui conférer un bonus de +1 à +3 (selon son niveau de Qiyasim Schématique) sur le jet de D20, soit pour toucher, soit pour blesser.

Blessures magiques

Cardinal : Spirale

Portée : contact (blessure)

Durée : -

Zone : -

L'Assassin connaît intimement les enchevêtrements complexes que les champs magiques tissent avec la réalité, et il s'exerce sans relâche à les trancher. Ainsi en va-t-il des liens que le Pentacle ou la Lune Noire

noient avec le Simulacre. Les blessures infligées par l'Assassin sont magiques et occasionnent, en plus des dégâts « normaux », des blessures magiques, dont le niveau de « Meurtrier » est calqué sur le niveau du Qiyasim Schématique dans cette voie.

Schème du Fléau

Crainte

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : cinq mètres

Nul n'ose approcher du Fléau. Personne n'ose approcher à moins de cinq mètres du Qiyasim bénéficiant de cette Résonance. Cela dit, rien n'empêche, cette distance respectée, de lui nuire d'une manière quelconque.

Blessure vicieuse

Cardinal : Triangle
Portée : Toucher
Durée : une minute
Zone : -

En lançant cette Résonance, le Qiyasim qui en bénéficie doit choisir une cible. Toute blessure infligée par le Qiyasim à celle-ci pendant la durée de la Résonance laissera une cicatrice indélébile, qui provoquera des démangeaisons chaque fois que le Fléau sera à moins de dix mètres de la victime. Seuls les Princes du sel de sagesse (cf. *Le Livre des joueurs* p. 181) peuvent faire disparaître ces cicatrices.

Souvenir douloureux

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : -

La victime de cette Résonance doit avoir déjà été blessée par le Fléau par une Blessure vicieuse. Lorsque cette Résonance est activée, toutes les Blessures vicieuses de la victime s'ouvrent à nouveau, infligeant 4 points de dégâts contre lesquels on ne fait aucun test d'encaissement.

Marque de la Bête

Cardinal : Croix
Portée : 1 kilomètre
Durée : un an
Zone : -

En lançant cette Résonance, le Qiyasim doit nommer ses victimes – deux s'il est Schématique, dix s'il est Archétypal – où qu'elles se trouvent. Celles-ci voient une croix apparaître sur le front. Celle-ci est indélébile, et ce signe d'infamie attire la méfiance de tous ceux qui la voient. Tous leurs tests impliquant Séduisant voient leur Difficulté augmenter d'un niveau, et tout individu cherchant à percer un mensonge proféré par l'une des victimes voit les tests visant à cet objectif baisser d'un niveau.

Peste

Cardinal : Spirale
Portée : 100 mètres
Durée : une minute
Zone : 20 mètres

Toutes les cibles comprises dans la Zone voient leurs muqueuses s'irriter et suinter un immonde liquide verdâtre. Leur corps se couvre de bubons d'où exsude un pu jaune et malodorant. Les victimes voient la Difficulté de tous leurs tests liés à la perception et à la Caractéristique Séduisant augmenter de deux niveaux.

Le Maudit

L'ombre du Saurien

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : cinq mètres

Le Qiyasim et ceux qui sont situés dans la Zone sont insensibles aux dissolutions du Ka. Les phénomènes d'Entropie sont arrêtés, et la dégradation du Ka due à l'Orichalque est divisée par deux.

Assouvissement délectable

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : -

Cette Résonance ne fonctionne que pour un Qiyasim Selenim. Lorsqu'elle est active, tous les tests d'Assouvissement pratiqués lorsque la victime ressent la peur, la douleur ou la tristesse rapportent deux fois plus de « puces » de Lune Noire.

Ironique malédiction

Cardinal : Carré
Portée : A vue
Durée : quatre jours
Zone : -

La victime de cette Résonance rit comme un dément. Ceci l'empêche de parler, met mal à l'aise tous ses interlocuteurs, et entraîne un malus de -6 à tous les tests de mouvement, ce qui implique le combat. La pratique des Sciences occultes est également entravée : la victime ne peut invoquer que les Créatures de Kabbales qui lui sont Féales, ne peut pratiquer la Conjuración ni la Nécromancie.

Noire protection

Cardinal : Croix
Portée : auto-ciblé
Durée : une demi-heure

Zone : trois mètres

Autour du Qiyasim apparaît une sphère noire striée d'éclairs violacés. Aucune Entité de Lune Noire ne peut y pénétrer ni en sortir.

Poisse

Cardinal : Spirale
Portée : Toucher
Durée : vingt-quatre heures
Zone :

Pendant vingt-quatre heures, le Qiyasim peut décider de faire échouer trois tests qu'entreprend la victime. Le Qiyasim doit annoncer cet échec avant que le test soit effectué.