

.Shadows.
.War.
II

Par Mikaël Cheyrias, alias Pyromago
Contact : Pyromago@wanadoo.fr
Testé, développé et approuvé par les PeeJees

Ce que nous faisons dans la vie résonne dans l'Eternité...

Sommaire

Prologue : Une Guerre d'Ombres	4	Les Francs-maçons et la Charbonnerie	54
Le Personnage	5	Dominatus Mentis et la Herrschaft Gedanke	57
Création du personnage d'un joueur (PJ) ...	5	La Cabale de Sion	60
1° étape : concept	5	le Németon.....	64
2° étape : les caractéristiques.....	5	La 'Ndrangheta	68
3° étape : les Compétences	6	Les Skoptzy et la Tainitskaïa	71
4° étape (optionnelle) : le Pulp	7	L'American Society for Psychical Research, la Société Théosophique et le Majestic.....	74
5° Caractéristiques secondaires.....	7	Le Lotus Blanc et le Dragon Noir.....	77
6° étape : Historique et description	8	La Section Psy et le Malleus Maleficarum..	79
Les Règles	9	Autres groupes	83
Les bases	9	La pastille bleue.....	83
Réaliser une action	9	Déroulement de la Seconde Guerre Mondiale	84
Réussite et échec critique	9	Note préliminaire au sujet de la fin de l'Histoire... ..	84
Actions longues et actions en opposition .	9	Chronologie et événements.....	84
Jets de caractéristique.....	9	Première période : Avant la guerre	84
Les Points de Volonté.....	10	Deuxième période : victoire de l'axe	85
Le combat	10	Troisième période : Le tournant de la guerre	91
Le Tour.....	10	Quatrième période : La Reconquête 1943/1945	93
Initiative	10	5 ^{ème} période : l'après guerre	95
Le déplacement	10	Chronologie du monde occulte	96
Le Tir.....	10	Avant la guerre.....	96
Le corps à corps	11	1939.....	97
La défense	11	1940.....	97
Les dégâts.....	11	1941.....	97
Règle optionnelle d'aggravation	12	1942.....	97
Points d'épuisement.....	12	1943.....	97
Récupération et soins.....	12	1944.....	97
Sources de dégâts	13	1945.....	98
Armures et protections :.....	15	Après la guerre	98
La santé mentale	15	Vie quotidienne	99
Listes des effets de crises niveau 1.....	16	Éléments de la vie quotidienne dans la France occupée, de A à Z.....	99
Liste des effets de crises niveau 2	16	La magie	103
Liste des effets de crise niveau 3.....	16	L'Alchimie.....	104
Les Gimmicks Pulp	16	La Magie Hermétique.....	104
L'expérience	19	La Magie Rituelle.....	105
L'entre deux et la perte de savoir-faire	19	La Magie Invocatoire	106
Héros de l'Ombre	20	Les Facultés Surnaturelles.....	107
L'œil d'Horus	22	Les Facultés Mentales	108
Les Templiers	26	Les Facultés Physiques	108
La Compagnie du Saint Sacrement et l'Ordonnance de Saint-Louis.....	30	Progresser dans l'Initiation.....	109
La Sainte Inquisition Nouvelle et l'Opus Dei	34		
Les Atsiganos	38		
L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée.....	40		
La Rose+croix.....	44		

Prologue : Une Guerre d'Ombres

L'action de Shadows War II se déroule quelque part entre 1933 et 1955, entre l'accession au pouvoir des Nazis et les premières années de la guerre froide. Durant ces 20 années, où la pire des infamies côtoya la plus grande des bravoures, le monde des hommes va connaître de grands bouleversements. Et il en va de même pour les anciennes sociétés secrètes qui se cachent dans ses ombres.

Alors que le chaos et la fumée occultent leurs actes, beaucoup d'entre elles se mettent en marche. Pour les autres, c'est l'heure du choix : réagir ou subir. Au fur et à mesure que les événements se précipitent, des alliances contre nature se nouent, de vieilles rancœurs resurgissent et des plans d'une ampleur inimaginable quelques mois auparavant voient le jour.

Alors que le feu gagne le monde entier, des lieux et des objets aux pouvoirs terrifiants, perdus et convoités, sont recherchés de plus en plus activement. Sortant de leurs tanières, des créatures inhumaines se réveillent et entrent en guerre, pour un camp ou pour un autre. C'est un moment décisif et, pour les acteurs du monde occulte comme pour tous

les hommes, l'heure est venue de choisir son destin. Car lorsque la poussière retombera, rien ne sera plus jamais comme avant.

SWII vous propose de passer au-delà du voile et d'incarner un adepte des Arcanes, initié aux Grands Secrets, pour vivre des aventures se déroulant durant les temps troubles de la Seconde Guerre Mondiale. Des premières expéditions Nazies aux quatre coins du globe à la recherche d'antiques reliques aux réunions nocturnes tendues et enfumées du Berlin du début de la guerre froide, en passant par les furieuses batailles du Pacifique ou de Normandie, c'est une époque riche et tragique. Les événements majeurs se succèdent les uns après les autres, et chaque jour apporte son lot de nouveaux défis à relever.

Une gigantesque partie d'échec se déroule. Jamais il n'a été aussi nécessaire de gagner. Jamais il n'a été aussi dangereux de jouer.

Derrière la guerre des peuples, une autre guerre fait rage. C'est une guerre des ombres, et son issue décidera du destin du monde des hommes.

Au sujet des horreurs de la seconde Guerre Mondiale

Au cas où il serait nécessaire de le rappeler, la Shoah et les horreurs de la seconde Guerre Mondiale ne sont ni drôles, ni ludiques. Nous n'avons aucune envie de nous en servir comme contexte à un jeu. Si nous devons en parler (et nous éviterons au maximum de le faire), cela sera toujours pudiquement et respectueusement. Faire des scénarios dans les camps d'extermination n'est ni dans nos projets, ni dans nos envies, ni dans nos éducations. Le dire n'est pas démagogique, et lorsque la rédaction de ce jeu a commencé, cela nous est apparu nécessaire. Shadows War II est juste un jeu d'aventures héroïques qui puise son inspiration dans Indiana Jones, les Douzes Salopards où encore Les léopards de Churchill, et il n'ira pas plus loin que ça. S'il peut vous faire réfléchir dans le bon sens tant mieux mais il n'a pas été conçu pour donner dans la surenchère de glauque débile !

Le Personnage

Le Personnage est l'incarnation du joueur dans le monde de Shadows War II, au même titre que le personnage d'un film est l'incarnation de l'acteur dans l'univers où se déroule l'action : c'est au travers de celui-ci, de ses forces et de ses faiblesses, que le joueur vivra les aventures merveilleuses imaginées par le Meneur de Jeu. Pour pouvoir juger des capacités du Personnage en terme de règles, celui-ci est défini par une série de données techniques : les Caractéristiques, les Compétences et la Santé en sont les principales. Voyons donc le processus de...

Création du personnage d'un joueur (PJ)

1° étape : concept

Evidement, à moins que vous ne soyez particulièrement bon en impro, il va vous falloir tout d'abord réfléchir un tant soit peu au concept de votre personnage : dans les grandes lignes, qui est-il ? Comment le résumeriez-vous à quelqu'un qui vous demanderait de lui expliquer en deux mots ? Est-ce plutôt baffeur ? Baratineur ? Intello ? Vous êtes pas si pressés que ça : Prenez donc cinq minutes pour réfléchir un peu à ces questions. Aidez-vous, au besoin, du background fournit dans ce livre : il est fait pour ça. Lorsque vous sentez que vous y êtes, levez la main. Pour vous récompenser de cet effort colossal, nous vous gratifions de 20 points de création de personnage (PCP). De rien. Que faire avec ? Et bien c'est eux qui vont vous permettre de construire votre alter-ego. Voyons cela avec l'étape 2...

2° étape : les caractéristiques.

Voilà : nous y sommes. L'instant fatidique. Le grand moment : Celui où on va enfin passer aux chiffres.

Parce que votre perso est à grosse majorité un être humain, commencez par noter, dans la première case de chacune de vos carac votre base raciale : 3. Oui oui, 3. C'est con mais c'est comme ça.

Bien. 3, c'est la valeur moyenne des caractéristiques. Vous croisez un gars dans la rue ni grand ni petit, ni gros ni maigre : ben il a 3 en Constitution. Vous voyez le genre ? Partant de là, vous pouvez faire varier ces chiffres comme il vous plaît, mais à chaque fois que vous ajoutez un dans une des carac, il vous faudra retrancher 1 dans une autre. Je sais : c'est cruel. Autre solution : pour 3 PCP, vous pouvez augmenter une carac d'un 1 point (il est fréquent que les joueurs voulant faire des perso jeunes dépensent pas mal de leurs PCP dans les carac de cette manière), où à l'inverse, transformer un de ses points de carac en 3 PCP (que vous pourrez dépenser en compétences. Ce système peut être utile aux joueurs souhaitant incarner un personnage âgé, plus expérimenté mais moins en forme).

Notez vos calculs dans la première colonne, et vos carac finales dans la seconde.

Le maximum et le minimum de carac pour un personnage sont respectivement égaux 6 et 0, bien qu'en de rares exceptions, vous puissiez les dépasser dans un sens ou dans l'autre. Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces chiffres :

Score	Adjectif
0	Très mauvais
1	Mauvais
2	Faible
3	Moyen
4	Bon
5	Très bon
6	Exceptionnel

Voilà. Ah oui ! J'allais oublier un dernier petit détail : l'explication des caractéristiques. Faisons ça dans l'ordre alphabétique, ok ?

Agilité : utile pour faire des sauts périlleux, danser ma valse viennoise ou esquiver une balle, l'agilité est la caractéristique qui mesure la coordination, la vivacité et la souplesse d'un corps. Bruce Lee était agile. Un vieux tout rouillé ne le sera pas.

Charisme : Et bien il s'agit d'une indication du charme du personnage, de sa bonne tête, de l'« agréabilité d'être avec lui ». Utile aussi bien pour séduire que pour faire gober un mensonge.

Constitution : il s'agit là du gabarit du personnage. Utile pour résister aux coups. Un rugbyman aura probablement beaucoup en constit, mais le vieux sur la tête duquel arrête pas de tapoter Benny Hill non.

Dextérité : Il s'agit de l'habileté manuelle et de la coordination œil-main. Utile pour crocheter une porte ou tirer avec un flingue. La différence entre l'agilité et la dextérité est grande : un vieil horloger aura probablement une grande maîtrise de ses mains, mais ne sera pas forcément capable de prouesses physiques extraordinaires.

Force : Ben, c'est une mesure de la force générale du personnage...

Intelligence : la présence et la finesse d'esprit du personnage. Einstein aurait eu un score exceptionnel en Intelligence. A distinguer du Savoir, qui mesure la culture générale. On peut être très cultivé mais très con... Je suis sûr que vous connaissez un ou deux exemplaires du genre.

Perception : Plus qu'une simple mesure de l'acuité des sens du personnage, la perception est aussi et surtout une évaluation de son attention à ce qui l'entoure. Un perso tête en l'air, du style à se prendre tous les poteaux dans la rue, n'aura pas beaucoup en perception. L'indien dans Predator, si.

Pouvoir : Ah ! Voilà la carac grâce à laquelle beaucoup de joueurs vont récupérer des points. Hé hé hé, laissez-les faire, et régalez-vous de la tête qu'ils tireront lorsqu'ils se rendront compte, en plein scénar, qu'ils n'auraient pas dû. Le Pouvoir mesure à la fois le Mojo du personnage (super !) et sa capacité à influencer sur le cours des choses. Concrètement, ça sert à faire ou à résister aux « pouvoirs surnaturels » et pour les jets de Chance. De plus, le Pouvoir détermine le nombre de points de Destin dont dispose le Personnage au début de sa vie de Héros.

Savoir : Comme dit plus haut, le Savoir est une indication des connaissances générales du personnage. C'est la caractéristique qui vous permettra de savoir où se trouve l'île du sombre Chtrukmuch ou combien d'oreilles à un poulpe.

Volonté : La force de caractère du personnage, une évaluation de sa maîtrise de soi et de son courage. Ça sert aussi (qui a dit surtout ?) pour les jets de santé mentale et pour déterminer le nombre de Points de Volonté dont dispose le perso au début du scénario.

3° étape : les Compétences

A quoi bon avoir des caractéristiques sans les éternelles compétences ? Ne comptez pas sur moi pour les passer toutes en revue : elles semblent suffisamment explicites. Avec les PCP qui vous restent, probablement entre 15 et 25, c'est le moment d'augmenter les compétences. Au tarif d'une rare banalité d'1PCP pour 1 point de compétence (base : 0, maximum à la création de perso : 4), vous aurez probablement vite fait le tour. Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces scores :

Score	Niveau
0	Débutant / connaissances de base
1	Amateur
2	Bon
3	Pro
4	Expert
5	Maître
6	Génie

Vous remarquerez au passage que, par souci de place, la section Compétences de la feuille de perso comporte de nombreuses lignes vierges, et que la liste imprimée ne comporte que les plus fréquemment utilisées. Voici la liste plus quasi-complète, avec en italique les compétences qui n'apparaissent pas sur la feuille. N'hésitez pas, avec l'accord du MJ, à en inventer une ou deux sympatoches pour votre personnage.

Bases

Acrobatie/Esquiver / Grimpe
Athlétisme
Corps à corps / armes courtes
Furtivité / se cacher
Orientation
Remarquer/fouiller (perception active)
Vigilance/6° sens (perception passive)
Soigner

Baratin
Crédit / Etiquette / Séduction
Psychologie / empathie
Monter / conduire / piloter

Voiture

Moto

Bateau

Avion

Armes

Armes de poings

Armes d'épaules

Armes lourdes

Armes de mêlée :

Epées et sabres

Bâtons et lances

Hache

Masses

Armes d'art martiaux

Etc.

Technique

Arts...

Musique, peinture, sculpture, danse, etc.

& artisanats:

Poterie, maçonnerie, menuiserie, cuisine etc.

Crochetage / Mécanismes

Mécanique

Electricité

Sciences & Erudition

Histoire

Géographie

Anthropologie

Science militaire

Occultisme

Littérature

Comptabilité

Politique

Physique

Chimie

Astronomie

Etc.

Langues & patois

4° étape (optionnelle) : le Pulp

Selon le ton qu'il veut donner à ses scénarios, le Gardien des Secrets peut autoriser ou pas les joueurs à prendre des Gimmick de Pulp. Qu'est-ce que le Pulp ? Et bien c'est le côté cinématographique qui sacrifie au réalisme pour le fun. Si le scénario du MJ est plutôt du genre Indiana Jones, celui-ci peut accepter que ses perso aient des Gimmicks. Si c'est plutôt le style « les Douze Salopards », il vaut peut-être mieux éviter.

Bien qu'il soit un homme ordinaire, un Personnage doté de Gimmicks n'en est pas moins un Héros. A ce titre, il commence le jeu

avec un Pouvoir de Héros (autrement appelé Gimmick) au niveau 1 (+1d3). Le joueur le choisi parmi la liste ci-dessous et le note sur sa feuille. Il est possible d'acheter des niveaux de Gimmick supplémentaires, au coût scandaleux de 2 PCP pour 1 niveau de Gimmick. Les effets de ces "pouvoirs" sont décrits dans le Deuxième chapitre : Les règles.

Liste des Gimmicks :

- Charme destructeur
- Ultra-précision
- Intouchable
- Coups mortels
- Increvable
- Coïncidences bienheureuses
- Intuition infaillible
- 6° sens
- Moral d'acier
- Barilletts intarissables
- Réflexes éclairs
- Bricolo
- Sens du détail
- Mémoire encyclopédique
- Rat de bibliothèque
- Foi / rationnel
- Dons artistiques
- Scientifique
- Survivor
- Don pour les langues
- Arme fétiche
- Teigneux
- Pilotage sportif

5° Caractéristiques secondaires

L'étape la plus rébarbative, je sais, mais faut bien y passer. Tachons de faire ça le plus rapidement possible :

- Echelle : 3.
- Initiative : faites la somme de votre Perception et de votre compétence la plus élevée parmi vos « compétences d'armes », votre « bagarre » et votre « vigilance ». Reportez le total ici.
- Expérience : 0. Oui, zéro.
- Destin : reportez votre niveau de pouvoir
- Volonté : reportez votre niveau de Volonté (je sais, je sais...)
- Santé mentale : 6
- Vitesse : Votre base est égale à votre échelle. Donc 3. Le type de votre dé de déplacement rapide dépend de votre total Agilité+Force+Athlétisme-Constitution :

Total	Dé
2 et moins	D4

3 à 5	D6
6 à 8	D8
9 à 11	D10
12 et +	D12

-
- Le gros morceau : dans la première colonne du tableau de blessures (celle avec marqué « dom » en haut), faites les opérations suivantes...
 - sur la ligne « blessures superficielles », après « De », calculez et reportez votre constitution+7. Après « à », calculez et reportez votre constitution+8 (par exemple, un personnage avec 3 en constit se retrouverait avec « De 10 à 11 » sur sa feuille).
 - sur la ligne « blessures légères», après « De », calculez et reportez votre constitution+9. Après « à », calculez et reportez votre constitution+10 (par exemple, un personnage avec 3 en constit se retrouverait avec « De 12 à 13 » sur sa feuille).
 - sur la ligne « blessures sérieuses», après « De », calculez et reportez votre constitution+11. Après « à », calculez et reportez votre

constitution+12 (par exemple, un personnage avec 3 en constit se retrouverait avec « De 14 à 15 » sur sa feuille).

- sur la ligne « blessures graves», après « De », calculez et reportez votre constitution+13. Après « à », calculez et reportez votre constitution+14 (par exemple, un personnage avec 3 en constit se retrouverait avec « De 16 à 17 » sur sa feuille).
- Enfin, sur la ligne « blessure mortelle», avant « et plus » calculez et reportez votre constitution+15.(par exemple, un personnage avec 3 en constit se retrouverait avec « 18 et plus» sur sa feuille).

6° étape : Historique et description

Votre Personnage est presque terminé. Il ne vous reste plus que l'étape qui demande le plus d'imagination : décrire, dans ses grandes lignes, le passé et les traits physiques et psychologiques principaux de votre Personnage. N'oubliez pas une courte description du matériel également...

Les Règles

Les bases

Réaliser une action

Voilà : Le moment de jeter les dés est arrivé... Votre personnage court comme un dératé pour échapper à une compagnie de soldats allemands lorsque soudain un précipice s'ouvre devant lui. Réussira-t-il à sauter de l'autre côté et à survivre ? Pour le savoir, rien de plus simple : jetez 2d6 et ajoutez au total la caractéristique et la compétence correspondant à l'action en cours, ici l'agilité et l'athlétisme. Le résultat de ce calcul est une note sur 20. Comme à l'école, plus la note est proche du 20, plus la réussite est grande. Un résultat égal à 10 est de toute façon un succès, et l'éventuel excédent est appelé la marge de réussite. Ainsi, si vous obtenez 12, vous réussissez avec une marge de 2 points. Lorsque la situation paraît plus difficile ou facile que la normale, le MJ peut faire varier la difficulté du jet en imposant au joueur un bonus ou un malus à son score. Pour s'aider dans l'évaluation du niveau de difficulté, il pourra se baser sur ce tableau, dérivé de celui des niveaux de compétences :

Difficulté	Niveau requis	Malus
Moyenne	Débutant	0
Mal aisé	Amateur	-1
Difficile	Bon	-2
Très difficile	Pro	-3
Extrêmement difficile	Expert	-4
Colossal	Maître	-5
Héroïque	Génie	-6

Ainsi, une action extrêmement difficile, que seule un expert serait normalement à même de réussir, pourrait subir sur un -4 de malus.

Réussite et échec critique

Si le jet des dés seul donne un résultat de 3 ou moins, le personnage vient de commettre un échec critique : c'est toujours un échec, mais

dont les conséquences (à définir par le MJ sur l'instant) sont souvent catastrophiques, gênantes ou cocasses.

A l'inverse, si les dés affichent un résultat de 11 ou 12, le résultat est une réussite critique. Le personnage réussit ce qu'il a entrepris, et peut s'il le désire rajouter 1d6 supplémentaire à son résultat (qu'il peut relancer s'il affiche encore un 6, et ainsi de suite).

Actions longues et actions en opposition

Deux types d'actions méritent quelques règles supplémentaires. Les actions longues, tout d'abord, sont celles qui demandent du temps pour être réalisées. Lire un épais grimoire, construire une maison, scier un gros arbre : de telles entreprises ne peuvent se contenter d'un simple « je réussis » : Une indication de la vitesse de résolution est nécessaire. Lorsqu'une telle situation se présente, le MJ fixe le délai qui devra s'écouler avant chaque jet, et la marge que le joueur devra cumuler pour aboutir. Ainsi, pour fabriquer une grosse machine, le MJ pourra décider que le PJ pourra faire un jet tous les jours passés sur l'engin, et que 10 points de marges seront nécessaires pour le terminer. Tous les soirs (en jeu, pas dans la vraie vie), le joueur fait le jet approprié : en cas de réussite, il peut noter qu'il a cumulé (1+marge) points de marge. Ainsi, s'il fait 11, il note qu'il a cumulé 2 points. S'il fait un échec critique, il perd tous les points de marge qu'il avait cumulée jusqu'ici à cause d'une bourde malencontreuse.

Les actions en oppositions sont celles où deux ou plusieurs personnages s'affrontent. C'est simple : chaque joueur fait un jet, et le plus gros résultat l'emporte. Il est possible aussi de faire des actions longues en opposition. Pour un bras de fer par exemple, le MJ pourra décider que le premier à cumuler 3 points de marge de plus que son adversaire l'emporte.

Jets de caractéristique

Il peut arriver qu'un personnage entreprenne une action pour laquelle aucune compétence ne semble correspondre. Lorsque c'est le cas, il suffit de remplacer la compétence par une

caractéristique, pourquoi pas la caractéristique déjà utilisée pour le jet (2d6+Force+Force par exemple), et d'ajouter un malus de circonstance de -2 à la difficulté.

Les Points de Volonté

Au début de chaque scénario, la réserve de points de Volonté du personnage remonte jusqu'à son niveau de Volonté. Durant la partie, il pourra à tout moment dépenser un de ces points pour refaire un jet qu'il vient de rater ou qui ne lui convient pas. Des deux jets, il garde celui qui a donné le meilleur résultat. Chaque matin, le personnage regagne un point de volonté dépensé.

Le combat

Le Tour

Pour plus de clarté, le combat est constitué par une succession de tours au cours desquels tous les personnages pourront agir dans un ordre bien déterminé : l'ordre d'initiative. Lorsque c'est à lui d'agir, un personnage choisit quelle action il va entreprendre, et l'effectue. Il passe ensuite la main au personnage immédiatement sous lui dans l'ordre d'initiative. Un tour de combat dure environ 3 secondes, durée nécessaire à l'accomplissement d'une action classique. S'il souhaite se presser et effectuer plus d'une action, le joueur peut le faire, avec un malus cumulatif de -2 par action au-delà de la première, appliqué à toutes les actions qu'il accomplira durant ce tour. Ainsi, s'il décide de faire 3 actions, elles s'effectueront toutes les 3 à -4.

Initiative

Lorsque le combat commence, il est nécessaire de déterminer dans quel ordre agiront les protagonistes. Pour ce faire, chacun d'entre eux va faire un test d'initiative. Il s'agit d'un jet classique : 2D6+Initiative. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus gros score d'Initiative qui commence (départagez au dé une fois pour toutes si c'est toujours une égalité).

En commençant par le personnage ayant obtenu le plus haut résultat, tous les protagonistes vont pouvoir effectuer une action (remarque : un personnage peut décider de retarder son action, pour agir plus

tard dans le tour). Voici les règles permettant de gérer les plus communes :

Le déplacement

Un personnage peut se déplacer de son déplacement de base sans pénalité durant le tour.

Se déplacer « Rapidement » est considérée comme une action (et impose donc un malus de -2 aux autres actions du tour), sauf si le mouvement est terminé par une attaque au corps à corps, auquel cas on considère que le personnage a chargé (et son attaque ne souffrira pas du malus). Un personnage en vitesse rapide peut rajouter à son mouvement de base le résultat d'un dé de déplacement rapide.

Un personnage se déplaçant à vitesse maximum ne peut rien faire d'autre durant le tour. Il peut rajouter à son mouvement de base le résultat de deux dés de déplacement rapide.

Déplacement furtif

Tant qu'il reste dissimulé et qu'il ne se déplace pas de plus de la moitié de son mouvement normal, un personnage peut progresser furtivement. Tous les tours, il doit tester son Agilité+Furtivité, tandis que ceux de qui il essaye de rester caché testent Perception+Vigilance, avec un éventuel bonus ou malus dû aux conditions (s'ils sont trop nombreux, il est possible de ne faire qu'un seul jet en utilisant la Perception+Vigilance la plus haute du groupe). Si le personnage discret l'emporte, il n'est pas détecté. S'il échoue mais que sa marge d'échec ne dépasse pas 2, les « ennemis » ont perçu quelque chose et sont maintenant vigilants (+2 aux jets de détection suivant). Si sa marge d'échec dépasse 3, il est détecté.

Le Tir

Fréquemment, les PJ voudront faire parler la poudre. Pour ce faire, les joueurs devront faire un jet de Dextérité+Compétence de l'arme correspondante. Voici un tableau des bonus et malus susceptibles d'intervenir (ils sont évidemment cumulatifs) :

Visée : +2 par tour de visée

Portée : -2 par tranches de (portée) mètres ; +1 par mètres en dessous de 10 mètres.

Taille de la cible : Pour chaque niveau d'échelle le différenciant de sa cible, le tireur

bénéficiera d'un bonus de +1 (s'il est plus petit) ou d'un malus de -1 (s'il est plus grand).

Vitesse du tireur : -1 par tranche de 20 km/h

Vitesse de la cible : -1 par tranche de 20 km/h

Obscurité ou personnage ébloui : de -2 (cave mal éclairée) à -8 (noir total)

Système de visée : +2

Mauvaise main : -2

Tir en dégainant : -2

Plusieurs tirs par tour (sauf armes automatiques) : malus normal d'actions multiples. Le nombre de tirs maximum est précisé dans la description de l'arme.

Enrayement

Si le jet pour toucher résulte en un échec critique, le coup de part pas et le joueur jette 1d6 : si le résultat est inférieur à 4, l'arme est enrayée et ne peut plus être utilisée avant réparation (action longue d'Intelligence+Armes à feu. Marge cumulée requise : 5. 1 jet par tour autorisé).

Le tir en rafale

Lorsqu'il dispose d'une arme automatique, le personnage peut arroser ses ennemis d'un plomb meurtrier. En terme de règles, les armes automatiques affichent une valeur de Recul et une Cadence. Plus le score de cadence est petit, plus l'arme tire de balle à la fois. On ajoute à la Cadence de base de l'arme la différence entre le Recul et la Force du personnage. Ainsi, pour un personnage avec 3 en Force utilisant un fusil mitrailleur (Cadence de base 3 ; Recul 4), la Cadence est de 4. Notez qu'un tireur possédant une Force plus élevée que le Recul de son arme ne bénéficie pas d'un bonus à la Cadence : le Recul ne peut être qu'une pénalité.

Lorsque le personnage tire avec son arme automatique, le joueur effectue le jet classique de Dextérité + Compétence d'arme. Si le résultat est un succès, la cible est touchée par un projectile. Pour chaque tranche de (Cadence) points de marge, un autre projectile touche (par exemple, pour une Cadence de 2, 2 balles touchent sur 12, 3 balles sur 14, 4 sur 16, etc.).

Un jet de dégât est effectué pour chaque projectile qui fait mouche.

Le corps à corps

Pour les situations extrêmes et les PJ_retors, voici les règles de combat au corps à corps : Lorsque c'est son tour d'agir, le personnage fait un classique jet d'Agilité+Compétence d'arme correspondante. Pour rajouter du piment, il a le droit de se donner un malus au jet d'attaque, qui se transformera en malus au jet d'esquive de l'adversaire OU en un bonus au jet de dégâts.

La charge

Un personnage qui charge avant de frapper favorise la puissance d'impact à la finesse : sa compétence de combat sera majorée d'un niveau et ses dégâts de +1. En contrepartie, il ne pourra pas défendre ce tour-ci.

La défense

Vu qu'il est rare qu'un personnage se frappe tout seul, ce ne sera jamais son tour lorsqu'il subira une attaque. Un personnage à malgré tout le choix d'esquiver (en utilisant la compétence Esquive ; marche contre les tirs et au corps à corps) ou de parer (en utilisant sa compétence d'arme ou de bagarre ; uniquement au corps à corps) à ce moment là. C'est la seule action qu'il a le droit de faire en dehors de son tour. S'il n'a pas encore agit, il peut décider de sacrifier son tour et de défendre à pleine compétence, ou d'agir également à son tour, et de subir la pénalité d'actions multiples de -2 à la défense et à son action à venir. S'il a déjà joué, plusieurs solutions : soit il a passé son tour en vu de sa défense et ne subit pas de malus, soit il a agit mais à prévu de défendre et a appliqué le malus de -2 à son action (et peut défendre à -2), soit il n'avait pas prévu de défendre, mais peut quand même le faire avec un malus de -4. Notez que si le personnage effectue d'autres actions que son action de base et sa défense, il devra compter un -2 supplémentaire pour toutes ses actions, comme d'habitude.

Les dégâts

Donc votre personnage vient d'être touché... Comment faire à partir de là ? C'est simple : l'attaquant effectue son jet de dégât. Pour se faire, il doit utiliser deux dés différents. L'un d'entre eux est le dé de localisation, et l'autre le dé de dommage. Le résultat du dé de localisation va indiquer la zone du corps du personnage qui a été touchée :

1 à 3 : un membre. Il s'agit soit des jambes, soit des bras, en fonction de la situation (par exemple, si le personnage visait la poitrine, ça sera plutôt les bras). Déterminez aléatoirement, si nécessaire, s'il s'agit du membre droit (pair) ou gauche (impair)

4 : abdomen

5 : poitrine

6 : tête

A ce stade, le personnage peut utiliser son éventuelle marge au jet d'attaque pour modifier le résultat des dés, au rythme d'un point de marge pour un plus ou moins 1. Il peut ainsi faire varier la localisation et/ou les dommages, dans les deux sens.

Le cumul du dé de localisation+dé de dommage+bonus de dégâts de l'arme indique le niveau de dégâts subit par la cible. Le joueur de celle-ci regarde sur sa feuille à quel niveau de blessure cela correspond pour lui (pour un personnage de Constitution 3, cela donne : 10-11 : superficielle ; 12-13 : légère ; 14-15 : sérieuse ; 16-17 : grave ; 18 et plus : mortelle), et coche une des cases correspondantes.

Par exemple, si le fameux personnage « moyen » prend une balle de Mauser (+6 de dégâts) dans la tête (6 au dé de localisation), et que le résultat du dé de dommage est de 4, il subira un niveau de dégâts de $6+6+3=16$. Sur ça feuille, ça correspond à blessure grave. Il coche.

A chaque niveau de blessure correspond un malus. Ce malus s'applique à tous les jets du personnage jusqu'à sa guérison. Les malus de différentes blessures se cumulent. Si ce cumul dépasse la Constitution du personnage, celui-ci doit dépenser 1 point de volonté par tour ou tomber inconscient jusqu'à régénération ou soins. S'il dépasse sa Constitution+2, il meurt. De même s'il subit une blessure mortelle.

Heureusement les personnages sont des Héros, et disposent de points de destin. Lorsqu'ils sont censés mourir, ils perdent un point de destin à la place. Le personnage tombe inconscient pour 1d6 heures au lieu de subir la blessure qui aurait dû le tuer. S'il n'en a plus, il meurt définitivement.

Règle optionnelle d'aggravation

Lorsqu'un personnage subit une blessure sérieuse ou grave, le choc est si puissant que son état va empirer durant quelque temps, sous l'effet d'une hémorragie interne ou ouverte. Tant qu'un jet de soins n'est pas

réussi pour stabiliser sa blessure, il subira toutes les heures une nouvelle blessure du niveau immédiatement inférieur à celle qui a causé l'aggravation (des blessures sérieuses suite à une blessure grave, etc.).

Points d'épuisement

En plus des niveaux de blessures, l'état d'un personnage est défini par son niveau d'épuisement.

L'épuisement est un outil optionnel permettant au MJ, notamment lors des scénarios d'exploration ou d'aventure, de faire ressentir à ses joueurs un peu de la souffrance de leurs personnages. Le système est simple : au bout d'un certain temps, qui dépend de sa compétence Athlétisme, le personnage coche une case d'épuisement correspondant à l'effort fourni, comme indiqué dans ce tableau :

Durée Effort	Athlétisme Tours	Athlétisme Minutes	Athlétisme Heures
Léger (marche)	Rien	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué
Modéré (jogging)	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué	1 point d'épuisé
Intense (sprint)	1 point de fatigué	1 point d'épuisé	1d6 épuisé

Les points d'épuisement ont un effet sur le niveau de santé général du personnage, qui se traduit par des malus : une case d'épuisement cochée entraîne une pénalité de -1 à tous les jets. Ce malus est cumulable avec ceux des blessures, et si le cumul dépasse la constitution du personnage, celui-ci tombe inconscient. Il ne peut toutefois pas en mourir. Inutile de dire qu'un personnage épuisé devrait sérieusement envisager un peu de repos avant de repartir à l'aventure.

Récupération et soins

Pour les blessures superficielles et légères, aucun jet n'est nécessaire : celles-ci se régénèrent au rythme d'une superficielle par minute et d'une légère par heure. A partir du niveau « blessures sérieuses », les dégâts sont trop importants et ne guérissent pas seuls. Un jet de soins est nécessaire pour stabiliser et nettoyer la blessure, retirer la balle, etc. Ce jet est effectué par le blessé lui-même s'il est en état, ou par un autre personnage. Il s'agit de tester Intelligence+Soigner, avec une difficulté égale au malus correspondant à la blessure (-2 pour une sérieuse, -3 pour une grave). Le

temps nécessaire pour soigner est d'1d6 minutes pour une blessure sérieuse, et 1d6x10minutes pour une blessure grave. En cas de réussite, la blessure guérira au terme du délai indiqué (sérieuse : 1/jour, grave : 1/semaine).

Sources de dégâts

ARMES								
	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	Rec.	For.	Dom.	Ech.
Corps à corps								
Poings, pieds	0	/	0	/	/	/	For	/
Griffes	0	/	0	/	/	/	For+1	/
Bâtons	+2	/	+1	/	/	1	For+1	2
Couteaux, Masses	0	/	0	/	/	1	For+2	2
Epées courtes	+1	/	0	/	/	2	For+2	2
Masse d'arme	-1	/	0	/	/	2	For+3	2
Epées	+1	/	0	/	/	3	For+3	3
Epées et haches à 2 mains	-2	/	-1	/	/	5	For+4	4
Armes de poings								
	Ini.	Por.	Pré.	Mun		T/T	Dég.	Ech.
Derringer	+2	5	0	2		1	4	1
Petit calibre	+1	15	0	6		2	5	2
Moyen calibre	0	15	0	6		2	6	2
Gros calibre	0	15	0	6		2	7	2
Armes d'épaules								
	Ini.	Por.	Pré.	Mun		T/T	Dég.	Ech.
Carabine	0	50	+1	5		2	6	4
Fusil	0	20	0	2		1	8	4
Fusil à pompe	0	20	0	6		1	8	4
<i>Chevrotine</i>		10 20 30					9 7 5	
Armes automatiques								
	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	Rec.	T/T	Dég.	Ech.
Pistolet mitrailleur	0	15	0	2	D6	1	6	2
Fusil d'assaut	0			3	D6	1	7	4
Mitrailleuse	-1			4	D10	1	8	4
Armes explosives								
	Ini.	Por.	Pré.	Aire	Eclats		Dég.	Ech.
Grenades à fragmentation	/	10	0	2m	3		5	2
Lance-roquettes	-2	50	+1	4m	3		7	4

Ini. : Modificateur d'initiative.

Por. : Portée de base. Jusqu'à la moitié de cette distance, la cible est à courte portée (+2 au tir). Au-delà de la Portée, le tir souffre d'un malus de -2 par tranche de (Portée) mètres.

Pré : Bonus ou malus à l'attaque. S'applique au jet pour toucher

Cad. : Cadence. Voir règles de Tir en rafales

Rec. : Recul. Voir règles de Tir en rafales.

For.: Force requise. Un porteur d'une Force inférieure à celle requise par son arme souffre d'un malus de -2 par point de différence. Lorsque c'est possible, un personnage peut utiliser son arme avec les deux mains. Sa Force est alors considérée à cet égard comme

supérieure de deux points. Ainsi, un humain de Force 3 peut utiliser une épée à 2 mains sans malus s'il l'utilise... à deux mains !

T/T : Tirs par tour. Le nombre de tirs simples qu'il est possible de faire avec cette arme.

Dég. : Bonus aux Dégâts. S'il y a un chiffre après un slash, c'est la valeur de perçage d'armure. Retirez cette valeur à l'éventuelle armure de la cible.

Ech. : Echelle. Un personnage ne peut utiliser à une main que les armes dont l'échelle est inférieure ou égale à la sienne, et à deux mains que celles ne dépensant pas son échelle+1.

Gimmicks d'armes

- Rapide : +2 au bonus d'ini.
- Portée accrue : +50% de portée

- Précision accrue : +2 en précision
- Cadence accrue : -1 en cadence (min. 1)

- Faible recul : -1 en Recul
- Légère : -1 en Force Requisite
- Dégâts augmentés : +1 aux dégâts
- Capacité augmentée : +2 munitions
- Canons juxtaposés : en dépensant un nombre de munitions supplémentaire correspondant aux nombres de canons qui font feu, le personnage peut faire un coup multiple. S'il touche, un jet de dégâts est effectué par canon qui tire.
- Fiable : l'arme ne s'enraye que sur un résultat d'un résultat de moins de 3

Hormis les armes, il existe une foule de sources de dégâts potentielles pour un PJ aventurier.

Chutes

En cas de chute d'un Personnage, le MJ effectuera un jet de dégât classique, avec un bonus de dégâts égal au nombre de mètres de chute au-delà du troisième. Un personnage tombant de 10 mètres subirait donc un impact de Dé de loc+dé de dommage+7.

Feu, acide et assimilés

Deux facteurs sont importants lorsqu'un personnage est en proie aux flammes, à la brûlure de l'acide ou de toute autres sources de dégâts assimilables (lave, gaz corrosifs etc.) : le niveau d'exposition, et la virulence de la source. Le niveau d'exposition est exprimé par le nombre de localisations touchées. La Virulence est un chiffre de 0 à 6, où 0 représente les sources les moins puissantes et 6 les sources tels que la lave ou l'acide pur. Le feu est considéré comme ayant une Virulence de 3, voire 4 pour le Napalm. Tous les tours d'exposition, le personnage subit une blessure d'un niveau correspondant au résultat d'2D6 + niveau d'exposition + Virulence. Ainsi, un personnage plongé dans l'acide subirait chaque tours une blessure correspondant à 2d6+12.

Etouffement, noyade

Lorsque le personnage est privé d'oxygène, il va subir tous les tours une blessure superficielle. Avant le début de ce processus, et uniquement s'il n'a pas été surpris, le personnage peut retenir son souffle durant Volonté+Athlétisme x30 secondes.

S'il ne trouve pas assez vite de l'oxygène, le cumul des malus finira par le faire tomber inconscient, et il mourra peut de temps après.

Gaz, empoisonnement

Lorsqu'il inhale un gaz toxique ou qu'il ingère un poison, un personnage teste

2d6+constitution contre le niveau de Virulence de l'agent. Si le jet est réussi, le personnage subit les effets mineurs décrits dans la description de la toxine. S'il échoue, il en subit les effets majeurs.

Explosions

Les explosifs sont décrit par trois caractéristiques : leur aire d'effet, leur niveau d'éclats, et leur puissance. L'aire d'effet est le rayon dans lequel les dégâts de l'explosif sont maximaux. Pour chaque tranche d'aire d'effet au-delà, le niveau d'éclat est réduit de 1, ainsi que sa puissance. Une personne prise dans l'aire d'effet d'un explosif subit un nombre de touches égal au niveau d'éclat de l'explosif, avec un bonus de dégât égal à sa puissance. Ainsi, un explosif doté d'une aire d'effet de 5 mètres, d'un niveau d'éclats de 3 et d'une puissance de 6, infligerait 3 touches avec un bonus de dégât de +6 à toutes les personnes dans les 5 mètres de la zone d'explosion, 2 touches avec un bonus de dégâts de +5 à toutes les personnes comprises entre 6 et 10m, etc. Les jets de dégâts sont faits par le MJ ou par les joueurs si la première solution prend trop de temps.

Armures et protections :

Les armures et protections offrent à la localisation qui les revêt un score d'absorption de dégât. Celui-ci est simplement retranché aux dommages subits. Ainsi, si un personnage portant un casque (absorption 4) prend une balle de .45 dans la tête lui infligeant une blessure initiale de niveau 16 (6 pour l'arme+6 pour la localisation+4 pour le jet de dommage = 16), il ne souffrira finalement que d'une blessure légère (12), probablement due au choc.

La santé mentale

Au fil de leurs aventures, les Personnages de Shadows War II seront parfois confrontés des scènes traumatisantes ou à des créatures à l'aspect horrible. Les règles de santé mentale sont là pour gérer ces situations. Au départ de sa vie d'aventurier, le personnage possède une caractéristique de Santé Mentale de 6. Lorsqu'il est confronté à une scène horrible, le MJ doit annoncer au joueur qu'un jet de santé mentale s'impose. Celui-ci jette alors Volonté+score actuel de Santé mentale, avec comme difficulté le Niveau d'Horreur fourni dans le profil de la créature rencontrée ou un

niveau d'Horreur fixé par le MJ qui pourra baser son évaluation sur les exemples fournis ici.

Découverte d'un cadavre	5
Découverte d'un cadavre mutilé	7
Voir un cadavre se relever	9

Le résultat du jet détermine de la réaction du personnage :

- 1 à 3 : crise de niveau 3
- 4 à 6 : crise de niveau 2
- 7 à 9 : crise de niveau 1
- 10 et plus : le personnage surmonte sa peur.

Listes des effets de crises niveau 1

Lancer 1d6 :

- 1 Le personnage est prit de tremblements (-2 en Dex pour le reste de la scène)
- 2 Un cri échappe au personnage (audible à 20m)
- 3 Le personnage vomit
- 4 Le personnage fuit ou attaque
- 5 Le personnage s'évanouit
- 6 Le personnage reste bouche bée

Liste des effets de crises niveau 2

Lancer 1d6 :

Automatique : le personnage perd 1 niveau de Santé mentale, et fait une crise niveau 1.

- 1 Le personnage sera sujet à une phobie
- 2 Le personnage fera des cauchemars
- 3 Le personnage aura des problèmes alimentaires
- 4 Le personnage acquiert des tics et manies
- 5 Le personnage fera des crises d'angoisse
- 6 Le personnage aura des hallucinations

Liste des effets de crise niveau 3

Lancer 1d6

Automatique : le personnage perd 2 niveaux de santé mentale, et fait une crise de niveau 1 et une crise de niveau 2.

- 1 Crise cardiaque
- 2 Catatonie
- 3 Schizophrénie (délires incohérents)
- 4 Paranoïa (délires cohérents)
- 5 Le personnage devient muet
- 6 Le personnage devient amnésique

Les Gimmicks Pulp

Si le MJ décide que les Gimmicks de Pulp sont accessibles, les personnages ont beau être des êtres normaux, ils n'en disposent pas moins de dons dignes des héros de ces formidables films d'actions et d'aventures qui ont bercé nos tendres années.

Comme les caractéristiques, les Gimmicks sont évalués par un score allant de 0 à 6. A ce niveau correspond la valeur du Dé Gimmick, dont il est fait mention dans la description.

Niveau de Gimmick	Dé bonus
1	+1d3
2	+1d4
3	+1d6
4	+1d8
5	+1d10
6	+1d12

Voyons exactement quels sont les extraordinaires effets des Gimmicks.

- **Charme destructeur** : le personnage a un petit quelque chose en plus qui le rend irrésistible pour les membres du sexe opposés (ou les membres homosexuels du même sexe). Ce Gimmick « Bondien » permet au joueur d'ajouter son Dé Gimmick au résultat de tout jet prenant en compte le Charisme sur une telle personne.
- **Ultra-précision** : Le Gimmick Nicky Larson / Clint Eastwood : Le personnage est bon quand il s'agit de dégommer les autres. Il peut choisir un type d'arme (ou de projectile) : lorsqu'il tire avec celles-ci, il peut ajouter son Dé Gimmick au résultat.
- **Intouchable** : Le personnage peut rester seul, debout au milieu du couloir, au cœur de la fusillade, les balles vont avoir tendance à prendre des trajectoires improbables pour l'éviter. Gimmick fréquent chez beaucoup de héros de film d'action (ceux qui, d'un mouvement agile sont capable d'esquiver une rafale de rotative...), il permet au personnage d'ajouter son Dé Gimmick à ses résultats de jets d'esquives.
- **Coups mortels** : Le personnage frappe dur, très dur. Il peut ajouter son Dé Gimmick à son jet de Dégât lorsqu'il tape à main nue.

- **Increvable** : Brûlez-le, plongez le dans la lave, roulez-lui dessus avec une Machine à Vapeur, le perso reviendra. Et il ne sera pas content... Ce Gimmick permet au personnage d'ignorer un total de malus dû aux blessures égal à son niveau de Gimmick. Ainsi, un personnage possédant ce Gimmick au niveau 2 et ayant subi deux blessures sérieuses (malus cumulé théorique de -4), ne subira en fait qu'un malus de -2.
- **Coïncidences bienheureuses** : Particulièrement chanceux, le personnage a la l'irritante (pour les autres PJ) tendance à bénéficier de coïncidences inattendues qui, si elles ne lui permettent pas de finir le scénario en 5 minutes, le sortent en général des mauvaises situations ou font tourner les choses à son avantage. Durant le scénario, le Personnage peut piocher dans sa réserve de points de Coïncidences bienheureuses (égale à son niveau de Gimmick. Se recharge au début de chaque scénario), et ajouter le Dé Gimmick correspondant au nombre de points dépensés (1D3 pour 1 point, etc.) au résultat de n'importe quel jet raté. Des exemples de tels hasards ? La balle ricoche sur le mur et fait finalement mouche, le personnage a justement lu hier un article sur ce type de détonateur, etc. Au MJ et au PJ d'expliquer la Coïncidence d'une manière intéressante. Une autre application des points de Coïncidence bienheureuse est le « coup de bol ». En dépensant au moins 1 point de Coïncidence, le joueur peut annoncer qu'il demande un coup de bol, et, s'il ne va pas de soi, expliquer l'effet qu'il attend de celui-ci (« je voudrais que ces gobelins me laissent tranquille»). Il peut alors faire un jet de chance (2d6+pouvoir+Dé Gimmick correspondant au nombre de points dépensés) contre une difficulté moyenne. En cas de réussite, et en fonction de la marge, le MJ peut faire survenir un événement qui ira dans le sens de la demande du PJ.
- **6° sens** : Fréquent chez les Héros militaires, ce Gimmick est en fait un sens du danger très aigu qu'a probablement développé le Personnage à force de se retrouver dans des situations impossibles. Lorsqu'une menace invisible s'apprête à frapper le PJ (un tireur embusqué lui tire dessus, il va marcher sur un piège, etc.), le MJ lui demande un jet de Perception+Dé Gimmick de 6° sens. Si le jet est un succès, le personnage sent un danger immédiat (bien qu'il ne sache pas d'où il vient) et le joueur a le droit d'accomplir une action (2 si le jet est de 13+, 3 s'il est de 16+, etc.) avant l'instant fatal (se jeter à couvert avant le tir, sauter par la fenêtre avant l'explosion, reculer d'un pas avant de poser le pied sur le piège, etc.).
- **Barilletts intarissables** : Ce Gimmick, vous le connaissez bien. C'est celui que possèdent nos chers héros de films d'action pour tirer 24 fois avec un 6 coups (oui, ils leur arrivent de recharger... mais c'est par pur soucis esthétique). Lorsque le personnage devrait se retrouver à court de munitions, jetez le Dé de Gimmick : le résultat est le nombre de projectiles encore disponibles...
- **Réflexes éclairs** : Puisque comme le dit ce bon vieux Jack : « Tout est dans le réflexe », voilà un Gimmick simple d'utilisation et utile dès que les choses se corsent. Ajoutez simplement le Dé Gimmick au jet d'initiative de votre perso...
- **Bricolo** : Le Gimmick de Mac Gyver, celui qui vous permettra de réparer un chariot avec du tabac et une feuille de papier à cigarette. Diminuez les malus dus à un manque de matériel du Niveau de Gimmick. De plus, le Dé Gimmick s'ajoute aux résultats de tous les jets de Mécanismes, Mécanique et Bricolage (etc.).
- **Sens du détail** : Pourquoi nos enquêteurs favoris tombent-ils toujours immédiatement sur le détail qui tue ou la preuve irréfutable ? Parce qu'ils ont le Gimmick Sens du détail tiens ! Grâce à lui, le joueur peut rajouter son Dé Gimmick à ses jets de fouille.
- **Intuition infallible** : Le Gimmick de Colombo : le personnage sait immédiatement si on lui ment. Ajoutez le Dé Gimmick à vos jets d'empathie.M
- **Moral d'acier** : Le personnage a un moral inébranlable. Il regagne 1 point de Volonté toutes les demi-journées au lieu de tous les jours.
- **Mémoire encyclopédique** : Etonnamment, personne ne peut se souvenir quel était le nom de ce second couteau mentionné par le MJ au début du scénario... Sauf vous ! Votre Dé Gimmick s'ajoute aux jets de mémoire pour se souvenir de menus détails. De plus, vous avez la faculté de fouiller dans vos souvenirs à la recherche d'éléments qui

vous ont échappé. Pour peu que vous ayez passé au moins quelques secondes dans un lieu, vous pouvez le mémoriser et, plus tard, faire un jet de fouille (Perception+Remarquer+Dé de Gimmick) avec une difficulté de -3, comme si vous vous trouviez toujours sur les lieux. Cela ne vous permet pas de savoir ce qu'il y avait dans les tiroirs ou dans les armoires : il faut que l'indice à découvrir ait été visible au moment où vous avez mémorisé les lieux.

- **Rat de bibliothèque** : Vous êtes né avec un livre à la main, et vous n'avez pas cessé d'engranger des connaissances sur tous les domaines depuis. Le Dé Gimmick vient s'ajouter à tous vos jets portant sur les domaines d'érudition (histoire, géo, anthropologie, etc.).
- **Pure Foi / rationnel** : Vous avez une foi profonde ou êtes obstinément rationnel. Dans les deux cas, vos certitudes vous rendent particulièrement stable et confiant. Vous pouvez ajouter votre Dé Gimmick à vos jets de Santé mentale.
- **Dons artistiques** : Ah je vous vois rire ! Vous, vous êtes des purs hein ? Les arts et la poésie, vous laissez ça aux nazes ? Bon alors je ne vous expliquerai pas que, grâce aux Gimmick Dons artistique, vous pouvez reproduire une image (vous pouvez par exemple dessiner le visage de votre agresseur ou les motifs compliqués gravés sur une antiquité) ou un son (en bidouillant jouant un peu avec votre harmonica, vous pouvez retrouver le son que vous avez par exemple entendu en bruit de fond lors de votre détention dans les souterrains du grand méchant) avec suffisamment de précision pour qu'il puisse être analysé. Intéressé ? Sachez alors que le perso doit choisir soit un don pour la reproduction de ce qu'il a vu (dessin, sculpture) soit un don pour la reproduction de ce qu'il a entendu (musique).
- **Scientifique** : Vous avez la bosse des maths, et ne parlez qu'en chiffres, courbes et équations. Votre façon de penser particulière vous permet, outre d'ajouter votre Dé Gimmick à tous les jets portant sur un domaine scientifique, de calculer des probabilités. En croisant les faits et données à votre disposition, et grâce à vos vastes connaissances scientifiques, vous êtes capable d'inférer un certain nombre de conclusions sophistiquées sur le sujet de vos réflexions, et de remarquer quand les choses ne vont pas. Concrètement, si

votre personnage passe au moins 5 minutes à plancher sur la question, vous pouvez demander au MJ qu'il fasse pour vous un jet caché de 2d6+Intelligence+Dé Gimmick. Si le jet rate, il ne vous dit rien. S'il réussit et que les choses sont bien ce qu'elles ont l'air d'être (le corps est bien là où il devrait être, la quantité d'explosifs a suffi à faire un tel trou, etc.), il vous répondra « ça colle ». S'il réussit et que quelque chose cloche (le corps n'est pas au bon endroit, la quantité d'explosif n'est pas suffisante pour expliquer un tel trou), il vous répondra « c'est louche ». A vous après de découvrir le reste.

- **Survivor** : Vous êtes un aventurier, un baroudeur et un explorateur ? Vous avez fait le tour du monde, affronté les pires conditions, subi les pires climats, survécu aux pires milieux ? Vous vous êtes adapté, et êtes devenu aussi à l'aise en pleine jungle ou au sommet d'une montagne que chez vous ? A vrai dire, c'est là que vous êtes chez vous hein ? Alors ce Gimmick est fait pour vous ! Tous les malus dus aux milieux sont diminués de votre Niveau de Gimmick. De plus, ajoutez votre Dé Gimmick à tous vos jets de perception quand vous êtes dans votre milieu de prédilection (au choix : jungle, désert, landes, montagne, etc.).
- **Don pour les langues** : Quelque en soit la raison, vous avez des facilités avec les langues, et cette faculté vous permet d'avoir une compréhension rudimentaire de tous les langages que vous pourrez entendre. Lorsque vous entendez des personnes parler dans un langage que vous ne connaissez pas, faites un jet d'Intelligence+Dé Gimmick. Sur un résultat de 10 à 12, vous comprenez le sens général. De 13 à 15, vous comprenez quelques subtilités telle que les noms de lieux ou les dates mentionnées. Avec un résultat de 16 ou plus, vous devenez à même de parler quelques mots de cette langue, pour demander des choses de base. Une option de ce Gimmick est le don pour les langues mortes. Il fonctionne comme le don pour les langues, hormis qu'il s'applique uniquement à l'écrit et sur des langues anciennes.
- **Arme fétiche** : Le personnage possède une arme personnelle qu'il soigne et chéri depuis déjà quelques temps. Elle peut lui avoir été confié par ses ancêtres ou avoir été l'arme de son ancien amour, peu importe : elle a quelque chose de spécial.

Déjà, le personnage ne peut pas définitivement la perdre : s'il lui arrive de l'égarer durant une l'aventure, elle lui reviendra au maximum au début du scénario suivant. Par exemple, une arme tombée dans la lave aura été miraculeusement rattrapée par une pie voleuse qui viendra la lâcher comme par hasard juste devant son propriétaire... Plus que cela, cette arme est meilleure que la plupart des autres. Pour chaque niveau de Gimmick Arme Fétiche possédé par le personnage, il a le droit de lui choisir un Gimmick d'arme. Voir le chapitre sur les armes.

L'expérience

A la fin de chaque scénario, chaque PJ va recevoir un certain nombre de points d'expérience (XP), compris en général entre 50 (petit scénar sans gros risques) et 200 (gros scénar héroïque), 125 étant une bonne moyenne. Le MJ peut baser son évaluation sur différents critères : la dangerosité de l'aventure, l'héroïsme et l'astuce des personnages ou encore la qualité d'interprétation des joueurs. Il peut choisir de faire un « prix de groupe » ou d'attribuer les XP séparément.

Le joueur peut transformer ces XP en PCP, au coût de 50 XP pour 1 PCP, qu'il va pouvoir dépenser au même tarif que durant la création de personnage. Une compétence, une caractéristique ou un Gimmick ne peuvent pas être augmenté de plus d'un point à la fois : +1

au maximum à la fin d'un scénario. Par exemple, un personnage souhaitant augmenter son baratin de 2 à 4 devra commencer par l'augmenter à 3 à la fin d'un scénar, et la passer de 3 à 4 à la fin du scénar suivant.

L'entre deux et la perte de savoir-faire

Et que font les personnages entre deux scénarios ? En tout cas, ils ne doivent pas rester chez eux sans rien faire. Pour cette raison, au début de chaque scénario, le MJ devra dire aux PJ combien de temps s'est écoulé depuis leur précédente aventure (si c'est le premier scénar, passez...). En fonction, si ce délai est assez long, ceux-ci vont recevoir des points qui vont leur permettre d'améliorer leurs compétences, mais vont aussi devoir en diminuer quelques-unes, pour lesquelles ils n'ont pas pris ou pas eu le temps de s'exercer et ont « perdu la main ». Là aussi, les compétences ne peuvent augmenter ou diminuer que d'un point pour chaque Entre-deux.

Durée de l'entre deux	Bonus	Malus
Moins d'une saison	Pas de modification	
Une saison	1 point	1 point
Six mois	2 points	2 points
Un an	3 points	3 points
Deux ans	4 points	4 points
Cinq ans	5 points	5 points
Dix ans	6 points	6 points

Héros de l'Ombre

Ce chapitre présente et décrit les Conspirations majeures (et quelques autres groupes occultes) qui s'affrontent dans la guerre des Ombres dans l'état où elles sont au début de la période de jeu de Shadows War.

Lors de la création des personnages, le MJ indiquera à ses joueurs à quel(s) groupe(s) ils pourront appartenir. Selon le scénario prévu, ce choix peut être très restrictif (tous de la même conspiration), assez ouvert (personnages pouvant être des alliés issus de conspirations différentes mais partageant les mêmes buts) ou très libre (la Section Psy regroupe des Initiés venus de tous horizons qui ont accepté de se mettre au service des forces Alliées : elle permet de former un groupe composé de PJ Initiés de tous horizons et de militaires).

La description des Conspirations suivra le modèle suivant :

Phrase d'appartenance : une phrase secrète utilisée par les membres du groupe pour divers usages, et notamment se faire reconnaître en tant qu'initié.

Résumé : Survol en quelques lignes du groupe.

Histoire : Histoire du groupe.

Tradition : organisation, traditions, et autres informations nécessaires au joueur pour

interpréter un personnage de la conspiration. Le niveau d'Initiation en gras est le niveau conseillé pour les PJ débutant.

Grands Desseins : Buts et objectifs à court et long termes.

Problèmes : Les principales préoccupations actuelles du groupe.

Schismes : Présentation de groupes et de sous-groupes issus de la conspiration.

Relations : Les relations avec les autres groupes occultes.

Ennemis : Principaux ennemis naturels et surnaturels du groupe.

Ressources et influence : présente l'état actuel et les sources des ressources financières du groupe, ainsi qu'une indication de ses domaines d'influence dans la société.

Ressources occultes : Facultés, alliés, serviteurs, pactes, objets occultes et surnaturels du groupe...

Façades : Principaux individus et groupes derrière lesquels se cache la Conspiration.

Règles : S'il y a lieu, sont présentées ici des règles spécifiques au groupe, notamment celles concernant les rituels et pouvoirs surnaturels.

Au-delà du voile

" Nous savons aujourd'hui que les obsessions magico-politico- raciales du futur Führer se révélèrent brusquement vers 1904, alors qu'Hitler avait quinze ans. Le jeune Hitler commença à parler d'une "mission que le destin lui réservait", et à dire qu'il devait "affranchir sa race de l'esclavage". Hitler parla alors pour la première fois de cette voix hachée et caractérisée par de violents accès de colère qui devait devenir tristement célèbre dans ses discours délirants, et qui n'était pas sa voix "normale". Il en semblait étonné lui-même comme s'il entendait le discours d'un autre sortir de sa propre bouche. A partir de ce moment, Hitler commença à s'occuper presque à temps plein de mystique orientale, d'astrologie, d'hypnose, de mythologie germanique, et d'occultisme. Il était maladivement fasciné par la thématique des œuvres de Wagner, dont il découvrit bientôt la source d'inspiration : les poésies médiévales de Wolfram Von Eschenback. Le personnage d'un poème le frappa tout particulièrement. Il s'agissait d'un certain Klingsor, qui d'après lui était la transposition littéraire d'un personnage réel, le tyran Landolfo II de Capoue, excommunié en 875 pour avoir pratiqué la magie noire dans l'intention d'acquérir le pouvoir absolu. Selon toute probabilité, Hitler s'identifia à lui, aussi parce qu'il souffrait du même défaut physique : tous deux n'avaient qu'un seul testicule.

C'est en 1909, Hitler prit contact avec "Les Nouveaux Templiers", qui prêchait, entre autre, la supériorité de la race germanique. Les Nouveaux Templiers n'était pas l'unique secte ésotérique de l'Allemagne pré-nazie. Entre 1900 et 1930, comme toujours dans les périodes de crises et de confusion idéologique, de nombreux Allemands cherchaient dans le surnaturel les certitudes et l'identité qui leur manquaient dans le monde réel. Virent le jour de nombreux "ordres" caractérisés par l'idée obsessionnelle d'une « Race supérieure » commencée des millénaires plus tôt par des "Maîtres inconnus". Ces derniers étaient des demi-dieux qui contrôlaient les destinées du monde, cachés au centre de la terre ou dans d'autres lieux mythiques et inaccessibles. Pour la "Société des Vril", les maîtres inconnus se trouvaient dans les entrailles de la terre, et il n'était possible de devenir semblable à eux qu'en purifiant la race. Pour le "Groupe de Thulé", une civilisation d'Hommes Supérieurs s'était développée dans le désert de Gobi trois ou quatre mille ans plus tôt, et avait été détruite par une catastrophe qui avait fait de la région le désert actuel. Une partie des survivants se seraient transféré au Tibet, d'autres dans l'Europe du Nord, donnant ainsi naissance à la race aryenne.

L'obsession de Hitler pour ces théories ésotérico-raciales le conduisit à entreprendre une carrière politique pour les mettre en pratique. Adolf Hitler fit sien ce magma théorique, et il est inutile de rappeler les horreurs qu'il déclencha pour créer la fameuse "Race supérieure" à laquelle devait être confié le destin du monde.

Très tôt, Hitler s'entoura de légions entières de mages, astrologues, occultistes, chercheurs en psychisme, alchimistes. Ce n'est pas un hasard si, en 1920, il choisit un symbole magique, la Svastika, comme emblème du parti national-socialiste. Il le fit sur une suggestion de Friedrich Krohn, un occultiste du groupe Germanenorder, mais il exigea une modification: l'orientation des bras de la svastika fut inversée, transformant ainsi ce symbole solaire et positif en symbole nocturne et négatif. En 1933, après la prise du pouvoir par Hitler, le Reichsführer et fondateur des sinistre S.S. Heinrich Himmler, aussi connu sous le nom d'"Apprenti-Sorcier" à cause de sa dévotion maniaque aux arts magiques, créa une véritable religion néo-païenne. Comme centre du culte, il choisit Exernsteine, le "Stonehenge allemand", et surtout Wevelsburg, où fut construite une véritable cathédrale ésotérique, avec une table ronde pour treize convives (Himmler et ses "douze apôtres"), autour de laquelle ils préparaient leurs horreurs. Là, les jeunes S.S. subissaient un rite d'initiation, après lequel ils pouvaient endosser l'uniforme noir et porter la tête de mort d'argent. Himmler s'occupait aussi de cérémonies de conjuration contre des symboles ou des monuments qu'il jugeait de mauvais augure ; pendant la guerre, il cultiva l'obsession de détruire les cloches d'Oxford, qui d'après lui portaient malheur à la Luftwaffe, l'aviation allemande, et les empêchaient de frapper efficacement le territoire anglais. En 1938, au moment de l'Anschluss, l'annexion forcée de l'Autriche, les Nazis s'empressèrent de mettre la main sur la Heilige Lance. Différentes expéditions au Tibet à la recherche de la mythique Agarthi et du Saint Graal remontaient aux années précédant immédiatement la guerre.

Hitler était un illuminé, mais il n'était pas seulement un paranoïaque obsédé de magie, une distraction qu'il pouvait se permettre dans la position où il était. Il était un véritable sorcier, un initié "de la main gauche", un très influent "Mage Noir", persuadé d'avoir conclu un pacte avec des puissances obscures qui lui conféraient un pouvoir absolu. Cette pseudo-alliance pourrait expliquer sa détermination, sa confiance en soi aveugle et par là même sa fulgurante carrière et l'inexplicable charisme que le Führer, physiquement déplaisant et totalement privé de charme, réussissait à exercer à un niveau quasi-hypnotique sur d'immenses foules.

Entre 1939 et 1945, au delà de la guerre "matérielle", une autre guerre a eu lieu. De puissants groupes secrets, de toutes les nationalités, se sont affrontés. Certains se seraient coalisés contre Hitler et ses « mages », en les attaquant à un niveau mystique. D'autres se seraient joint à eux, et leur auraient apporté un pouvoir important. Cette guerre, parallèle à la notre, a été menée loin des champs de bataille mais son impact a été peut-être aussi important. Elle a eu pour acteurs des êtres hors du commun, et Dieu seul sait ce que nous serions devenus sans ces mystérieux héros des ombres."

lieutenant-colonel Pierrat,
2 janvier 1948,
France

L'œil d'Horus

Phrase d'appartenance

« L'œil s'est réveillé ».

Résumé

Fondé en Egypte durant règne du pharaon Djéser selon les consignes du grand sage et vizir Imothep, l'œil d'Horus œuvra durant l'époque glorieuse de la civilisation Egyptienne à contenir la Malédiction de Seth et à protéger les Descendants du tout puissant Dieu-Soleil Amon-Râ. Après un sommeil de près de 2000 ans, l'œil vient de se réveiller et marche à nouveau sur la terre. Les anciens secrets sont à redécouvrir mais le temps presse : le mal s'étend rapidement au dehors.

Histoire

Selon la religion de l'Egypte ancienne, il y a plus de 6000 ans, Osiris, le fils aîné du dieu de la terre Geb et de la déesse du ciel Nout régnait sur la terre du Nil. Apprenant la civilisation aux hommes, il était aimé et chéri. Sa femme et sœur, Isis, veillait sur lui et gouvernait à sa place lors de ses longs voyages. Tout allait pour le mieux et le peuple d'Egypte était heureux. Mais un jour Seth, le sinistre et perfide frère d'Osiris, profita d'une de ses absences pour pactiser avec Thot, le Grand Vizir et Scribe du Dieu Soleil Amon-Râ. Il captura Osiris, le tua et découpa son corps en morceaux qu'il dissémina dans toute l'Egypte. Seul héritier, il s'assit à sa place sur le trône. Isis pleura et se mit en quête du corps de son mari. Et en retrouva tous les bouts et Geb et Nout les ressoudèrent. Mi-vivant mi-mort, Osiris était maintenant le roi de l'autre Monde. Il aima alors une dernière fois sa femme, qui donna naissance neuf mois plus tard, dans les marais de Chemmis, à Horus. Grandissant caché, celui-ci haït Seth. Lorsqu'il fut assez fort, il l'attaqua. Le combat fut terrible : Seth parvint à arracher un œil à Horus, mais celui-ci fut finalement vainqueur. Au moment du coup de grâce, Seth regarda alors son neveu et lui dit : « Puisque je dois mourir, que toi qui vis sois maudit et que du sang d'Osiris vienne la mort de toutes choses ». Un éclair déchira le ciel, et Seth disparu dans le vent du désert. Horus récupéra

son œil et dit : « A Toi, Osiris, Roi du Royaume des Morts, j'offre mon Œil arraché. Que par lui tu vois et règne jusqu'à la mort du soleil même ». Les terres bordant le Nil retrouvèrent la paix et le temps passa.

Puis vint le Roi Scorpion. Originaire des tribus du sud qu'il regroupa, le Roi-Scorpion parti à la conquête du riche royaume de la Basse Egypte. Grand stratège et meneur charismatique, il fit de la vallée du Nil un seul et unique royaume.

Le temps passa encore et Namer, le protégé d'Horus, donna un nom à cette terre : l'Egypte. Premier à coiffer la couronne blanche et rouge, il fut le fondateur de la première dynastie des rois, qui bientôt devinrent les incarnations du Dieu soleil : les pharaons.

L'Egypte était prospère mais, malgré le passage des siècles, dans l'ombre toujours coulait le sang maudit d'Osiris. Perversis, certains de ses descendants devenaient des créatures cruelles, au service desquelles de sinistres individus et monstres des deux mondes œuvraient.

Arrivé à la tête d'une Egypte encore à l'aube de sa gloire, plus de 2500 ans avant notre ère, Djéser était un pharaon pacifique et novateur. Le Sage Imothep, son Grand Vizir, était un homme de grande érudition. Comme bien peu d'autres, il connaissant les vieilles légendes et savait que les rejetons de Seth œuvraient à la chute de la civilisation. Il conseilla à Djéser une profonde réforme religieuse qui masquerait les promesses tentatrices de Seth, et la création d'une secte de scribes, de prêtres et de guerriers chargés de le protéger, lui et ses héritiers, des puissances obscures. C'est ainsi que l'œil d'Horus naquit.

L'ordre œuvra dans l'ombre durant des siècles, remportant de grandes victoires sur ses ennemis mais, finalement, ce qui devait arriver arriva : le règne des pharaons prit fin, et ce fut la fin de la civilisation. L'ennemi était vaincu, pour un temps, mais tous savaient qu'il reviendrait un jour pour porter son coup de grâce. Les Grand Vizirs de l'Ordre ordonnèrent alors la construction de vastes et somptueux tombeaux à Sakkarah où le savoir et les

artefacts de l'Œil seraient enfermés. Les meilleurs membres de l'ordre furent sacrifiés et momifiés, et leurs esprits liés à leurs dépouilles éternelles, dans l'attente d'une ère nouvelle, par un très ancien et très puissant rituel.

Les siècles défilèrent alors et le sable recouvra petit à petit les vestiges de la glorieuse Egypte. Bientôt, on oublia tout d'elle, et le monde continua sa course.

C'est au 6ème jour d'août 1898, dans la relative fraîcheur du crépuscule, que l'expédition anglaise du docteur Charles Woodward redécouvrit le Sanctuaire de Sakkarah. Cette époque était celle des grands explorateurs et cette trouvaille fut noyée par celles, plus spectaculaires, des proches tombes des rois.

La lourde pierre qui obturait l'entrée grinça lorsque les ouvriers la déplacèrent. Un souffle glacial refroidit l'atmosphère, et les membres de l'expédition surent immédiatement qu'ils venaient de réveiller quelque chose. Ceux qui ne s'enfuirent pas et eurent le courage de s'enfoncer dans les ténèbres n'en revinrent pas seuls. Dans la pyramide de pierre, ils retrouvèrent les Grands Vizirs, et les esprits emprisonnés de l'Œil d'Horus murmurèrent à leurs esprits. Ils leurs racontèrent la vie d'Osiris, la mort de Seth et la gloire d'Horus. Ils leurs montrèrent la gloire des Pharaons, les ténèbres tapies dans les ombres, et la fin de la civilisation. L'esprit des vivants et celui des morts fusionnèrent et ce qui avait été enfoui marcha à nouveau à l'air libre.

Woodward et les autres membres de l'expédition prirent tout ce qu'ils purent et détruisirent la pyramide. Malheureusement, le temps avait fait son œuvre et de nombreux parchemins étaient devenus inutilisables. Accomplissant les rituels consacrés, ils ramenèrent les Vizirs de la non-vie. Sous leurs ordres, ils parcoururent l'Egypte et le monde à la recherche de tout ce qui pourrait les aider à leur tâche. Et elle était lourde : le mal avait réapparu, et l'œil d'Horus avait une guerre à gagner.

Tradition

Relativement peu nombreux, les Initiés de l'œil d'Horus sont majoritairement présents en Grande-Bretagne et en Egypte.

L'ordre est dirigé dans le plus grand secret par les Grands Vizirs, les anciens maîtres de l'ordre revenus d'entre les morts il n'y a qu'une cinquantaine d'année. Ce sont des créatures éternelles, mystérieuses et parfois monstrueuses, forcées de vivre dans la pénombre et d'absorber l'énergie de vivants grâce à leurs complexes rituels pour conserver une apparence humaine.

Leurs souvenirs ne sont pas complets et une grande partie des efforts de l'ordre est consacrée à la recherche de leur ancien savoir. Directement sous eux se trouvent les Vizirs, dont la moitié environ sont des membres de l'expédition Woodward dont l'esprit a fusionné avec ceux des Spectres de l'ordre sacrifiés il y a des millénaires. Ils sont en grande partie les mêmes qu'avant, hormis qu'il leur arrive de revivre en songes les souvenirs des spectres qui les hantent (et qui les rendent peu à peu fous). Les plus vieux d'entre eux, et notamment Woodward, se livrent parfois à de sinistres rituels de Régénérescence semblables à ceux des Grands Vizirs pour retrouver leur vitalité perdue et pouvoir continuer leur œuvre.

En dessous des Vizirs se trouvent les **Scribes** (les érudits et les gardiens des traditions qui recherchent et consignent le savoir de l'ordre), les **Prêtres** (seuls autorisés à accomplir les rituels) et les **Guerriers** (chargés de la défense et de la destruction des ennemis) de l'ordre. Ils forment le gros des troupes.

Le processus d'enrôlement et d'initiation est long, complexe et souvent dangereux : après une série d'épreuves destinées à déterminer s'il possède les qualités suffisantes, le candidat est amené à Londres, dans un endroit secret situé sous terre. Là, dans le sanctuaire de l'ordre, il sera présenté à un des Vizirs qui l'invitera par une formule consacrée à entrer seul dans la Salle des Vérités. C'est au centre de cette pièce obscure et chichement décorée, sur une pierre sacrée ramenée de Sakkarah, que se trouve l'Arche des Morts. S'il en trouve le courage, l'Initié l'ouvrira. Il sera alors assailli par les spectres sans repos de l'Œil, qui pèseront son âme et jugeront si elle est suffisamment légère.

Si c'est le cas, ils lui montreront à son tour de précieuses et bouleversantes visions du passé. Les révélations des spectres sont différentes pour chaque élu et sont soigneusement consignées par les Scribes de l'ordre.

Si son âme est jugée impure... il ressortira fou et détruit.

Les rites et les cérémonies de l'ordre sont nombreux et correspondent aux fêtes de l'ancien calendrier Egyptien. Celui-ci était aussi divisé en 12 mois (Le premier mois était Thot, dont le premier jour correspond à notre 19 juillet, puis suivaient Phaophi, Athyr, Choïak. Ces quatre mois formaient la saison des inondations. La Saison de végétation était composée de Tybi, Méchir, Phaménoth, Pharmuthi ; La Saison de récolte par Pachon, Payni, Eplphi et Mésori). Les années duraient 365 jours.

Les cérémonies les plus formelles sont, pour le mois de Thot, le Lever de Sothis (fête très solennelle célébrée le premier du mois), la Fête de Uaga (le 8), la Fête de Thot (le 19) et la Fête de la grande manifestation d'Osiris (le 22). Au Mois de Paophi, du 19 au 23, on célèbre la fête d'Amon-Apis. Au Mois de Athir, le 12, c'est la Fin de la fête d'Apis. Au Mois de Choiak, le 21, on fête l'Ouverture de la tombe d'Osiris. Pour finir, le premier jour du Mois de Tybi, on fête le couronnement d'Horus. C'est le jour le plus important de l'année pour les membres du groupe.

Grands Desseins

L'œil d'Horus vient de se réveiller et il se retrouve dans une époque de chaos. Il doit réagir vite ou être submergé. Ses objectifs sont donc très nombreux. On peut les classer en trois grandes catégories. Premièrement, la recherche des anciennes sources de son pouvoir : son savoir, ses rituels, ses objets sacrés, etc. Certains sont encore enfouis en Egypte ou en Afrique du nord, mais d'autres ont été volés et pillés au fil des siècles et on peut en trouver sur tous les continents.

Deuxièmement, retrouver et protéger les incarnations actuelles du Dieu-Soleil Amon-Râ, le jeune Thèbes et sa sœur jumelle Iris. Ils vivaient sous la surveillance du groupe dans un orphelinat français, mais ils ont disparu depuis un mystérieux incendie qui a ravagé celui-ci en octobre 1936.

Pour finir, l'œil garde toujours son but originel : traquer les pions de Seth et des descendants maudits d'Horus et déjouer leurs plans.

Problèmes

Le premier et principal problème de l'œil est la disparition des Jumeaux-Soleils. Un gros effort est fourni pour la résolution de l'enquête, et des pistes récentes tendent à confirmer les pires craintes des Grands Vizirs : une ou plusieurs autres sociétés secrètes seraient impliquées.

Un second problème est la recherche de l'ancien savoir. Aujourd'hui réparties sur le monde entier, les sources de connaissances des Vizirs leur sont pourtant indispensables pour mener à bien la tâche qui lui incombe.

Schismes

Le bras d'Anubis

Le bras d'Anubis est un groupe de dissidents à l'intérieur même de l'œil d'Horus qui existe depuis au moins aussi longtemps que celui-ci. La plupart des initiés de la Société Secrète en connaissent l'existence, mais personne ne sait exactement qui en fait parti.

Ce groupe est composé d'individus morbides dévoués au dieu des morts Anubis. Son objectif, pour autant que puissent en comprendre les chefs de l'Œil, est l'élimination physique d'individus jugés « mauvais ». Quant à savoir ce que ce terme veut dire...

Le Thot mSa

La Thot mSa, l'armée de Thot, est la branche dissidente de l'œil d'Horus passée à l'Axe. Il semble que ses chefs aient réussi à passer un pacte avec les Nazis : en échange de leurs connaissances et de leurs pouvoirs, ces derniers leur ont promis une place aux premières loges dans le nouvel ordre mondial à venir.

Les scorpions du désert

Les Scorpions du Désert forment une secte très ancienne d'hommes et de femmes que les Vizirs avaient fondé pour défendre les tombes des anciens, et notamment Sakkarah. Lorsque l'œil c'est réveillé, ils sont revenus sous leurs ordres.

Relations

L'œil d'Horus n'a que peu de contacts avec les autres acteurs du monde des ombres. Des alliances ponctuelles peuvent être conclues, surtout avec la Rose+Croix ou la Golden Dawn mais de la même façon de courts conflits

peuvent éclater. La Dominatus Mentis a tenté récemment plusieurs prises de contact, auxquelles les Grand Vizirs, soupçonneux, n'ont toujours pas répondu. Les relations entre l'Œil et la Section Psy sont ambiguës : il n'est pas rare que des Guerriers, Scribes ou Prêtres la rejoignent, mais une aura de mystère les entoure, renforcée par la volonté des Vizirs de garder leurs secrets. La réaction des leurs coéquipiers varie grandement.

Ennemis

Les ennemis millénaires de l'œil sont Seth et ses sbires, et la myriade de petites sectes « égyptisantes » qu'ils ont fondé pour camoufler leurs activités. Surtout présentes au Maghreb ou à Londres, elles sont souvent très proches géographiquement des sites de l'œil et une véritable guerre larvée fait rage dans les rues des grandes villes du monde.

Ressources et influence

Etant donné les relations entre l'œil et les membres éminents de certaines sociétés scientifiques anglaises, dont le British Museum, les ressources financières dont dispose l'organisation sont importantes. Son influence dans les milieux intellectuels pourrait l'être tout autant, mais les Grand Vizirs manquent de la compréhension de l'époque actuelle nécessaire pour qu'elle soit à plein rendement.

Ressources occultes

Les Grands Vizirs et les Vizirs ont accès à des rituels très anciens et parfois très puissants, mais qui demandent beaucoup de temps, de

ressources, et parfois de vies sacrifiées pour être accomplis. Hormis cela, le groupe a déjà retrouvé quelques-uns de ses objets de pouvoir, aux effets assez divers, que certains Scribes, Guerriers ou Prêtres méritoires portent parfois en mission.

Finalement, l'Arche des Morts mise à part, l'objet le plus puissant dont dispose l'œil est le Livre des Morts. Les rituels et le savoir qu'il contient sont terrifiants et sa lecture est dangereuse pour les esprits faibles. Toutefois, on dit qu'au prix de grands sacrifices, il pourrait permettre à l'œil, en situation de crise, de lever des armées de morts, de faire tomber une nuit éternelle ou encore d'invoquer des dieux depuis longtemps endormit. Est-ce la vérité ? Ceux qui connaissent l'existence et l'histoire de l'épais grimoire sont en tout cas très prudents.

Façades

Les façades principales de l'œil sont la section Egyptologie du British Museum et une quantité de petits cercles, clubs ou sociétés scientifiques anglais qui s'intéressent à l'Égypte. Hormis cela, elle possède des contacts et des appuis parmi nombre de sectes, marchands ou hommes d'affaires arabes vivant dans le monde entier.

Initiation

Pratiques : Alchimie ; Magie Rituelle ; Magie Hermétique

Domaines : Nature ; Nécromancie

Les Templiers

Phrase d'appartenance

« Non Nobis Domine, Non Nobis,
Sed Nomini Tuo Da Gloriam »

*Non pour nous, Seigneur, non pour nous,
mais pour la gloire de ton nom.*

Résumé

Descendants de l'Ordre des Chevaliers du Temple qui protégeait les pèlerins au temps des Croisades, les Templiers ont maintenant la charge de son trésor, et notamment de son élément le plus précieux : le Saint Graal. Cachés dans le sud ouest de la France, les Grands Maîtres veillent à la perpétuation de la Règle et leurs initiés sont les Paladins de Dieu.

Histoire

Le 15 juillet 1099, au terme d'une première croisade qui avait duré 3 ans, Jérusalem tomba dans les mains des croisés. A cette annonce, des fidèles en provenance de toute l'Europe se lancèrent dans le long et dangereux voyage vers la terre sainte. Et Beaucoup ne parvinrent jamais de l'autre côté du sinistre défilé d'Athlit.

Deux chevaliers, vivant sous la Règle des chanoines, Hugues de Payens et Geoffroy de Saint-Omer, choisirent alors de dévouer leurs vies à la défense des pèlerins. C'est ainsi que naquit l'Ordre des Pauvres Chevaliers du Christ. Guerroyant contre les brigands et les félons au péril de leur vie et sans rien demander en retour, ils rendirent plus sûr les chemins de la foi.

Devant leur dévouement et leur bravoure Baudoin II, roi de Jérusalem, leur offrit une partie de son palais dans la ville Trois Fois Sainte. Aux deux fondateurs vinrent s'ajouter sept chevaliers et l'Ordre des Pauvres Chevaliers du Christ devint alors, le 14 janvier 1128 par le concile de Troyes, l'Ordre des chevaliers du Temple : les Templiers.

Deux ans plus tard, c'est par hasard que le destin des Templiers changea. Lors d'aménagement du réfectoire, l'un d'eux découvrit un accès s'enfonçant sous leur

forteresse. Là, les maîtres de l'ordre retrouvèrent les ruines de l'ancien palais du Temple de Jérusalem, bâti sur l'emplacement de l'ancien Temple de Salomon, détruit en 135 par l'empereur Adrien. Sous leurs pieds s'étendait l'ancienne salle du trône du Roi, et devant celui-ci une coupe emplie d'un liquide rouge et clair. C'était le sang du Christ, le nectar de la vie éternelle : le Saint Graal. Voilà quelle était la raison qui les poussa à gagner toujours plus de puissance : Dieu leur avait confié la tâche terrible de garder le fluide précieux et eux, coûte que coûte, en assureraient la défense.

Durant 200 ans, l'ordre se fit de nombreux amis mais aussi de redoutables ennemis. Sa richesse et ses rangs gonflaient à vue d'œil, alors que ses taches se diversifiaient et s'éloignaient de plus en plus de la défense des voies de pèlerinage. Bientôt, leur pouvoir et leur influence devint capable de faire tomber les rois.

Philippe le Bel le savait. Il tenta un temps de devenir le Grand Maître de l'Ordre. Echouant, il finit par ordonner l'arrestation, le vendredi 13 octobre 1307 au matin, de tous les Templiers du royaume. La chute de l'Ordre du Temple prit 7 ans, durant lesquels les chevaliers encore libres tentèrent d'obtenir du Pape Clément V, leur seul véritable supérieur avant Dieu, la libération de leurs frères. Mais celui-ci, menacé par Philippe le Bel, ne bougea pas et au contraire abolit l'Ordre par la rédaction de la Bulle Vox in Excelso, le 22 Mars 1312. Deux ans plus tard, Geoffroy de Charnay et Jacques de Molay, le 23^{ème} et dernier maître du temple furent placés sur le bûcher. Alors que les flammes gagnaient sous eux, ce dernier lança alors son anathème : «Clément, juge inique et cruel bourreau, je t'ajourne à comparaître, dans quarante jours, devant le tribunal de Dieu ! Et toi aussi, roi Philippe !». Les deux moururent dans l'année. Quelle meilleure preuve pour les membres survivant que Dieu était de leur coté ?

En 1318 à Spoleto, en Italie, les quelques 3000 Templiers restant se réunirent pour décider de leur avenir. Une partie voulait venger le Temple (elle deviendra l'Ordre de la Croix Pattée de Sang) mais une autre, plus nombreuse et consciente de la mission que

Dieu leur avait confiée, proposa de perpétuer l'Ordre dans le secret. Et il en fut ainsi.

Se repliant dans le sud ouest de la France, sous les collines situées à proximité du petit village de Rennes-le-Château, les maîtres de l'Ordre firent bâtir une réplique du Temple de Salomon ou le Graal et le trésor de l'Ordre furent transférés. Et depuis près de 700 ans, il veille.

Tradition

Les Templiers suivent un code contraignant, établi par les Grands Maîtres de l'Ordre au lendemain du conclave de Spoleto et basé sur l'ancien code de Saint Augustin, appelé la Règle. Il établit une série de droits et de devoirs qui régulent tous les aspects de la vie de l'Ordre, et qui visent notamment à en préserver le secret et à ce que ses membres restent dignes de la tâche qui leur incombe.

Selon la règle, nul Templier ne doit parler de l'Ordre sans l'aval du Commandeur de sa Maison, et il ne peut le faire que dans le but d'enrôler quelqu'un. Tous les membres doivent réciter à 6h du matin et avant de se coucher un Pater et la phrase rituelle de l'ordre. Aucun membre ne peut œuvrer à l'encontre du Chapitre sous peine d'être jugé. Il encourt une peine allant d'un retrait temporaire de sa robe (peine symbolique mais qui le privera à tout jamais du droit d'accéder à un grade supérieur à celui de Chevalier) à la peine maximale : la discipline Cistercienne (qui consiste à un enfermement définitif dans une des cellules de l'Ordre et à une vie de pénitence et de repentir).

La règle définit aussi la date des cérémonies et des fêtes. Evidemment, l'Ordre respecte les fêtes de la religion chrétienne. Le jour de Noël, le jour de la naissance du Christ, est le plus important de l'année et tous les initiés se réunissent à minuit au temple de leurs Maisons pour renouveler leurs serments de fidélité (les cérémonies d'initiation et de d'avancement sont aussi souvent accomplies à ce moment). En plus des fêtes classiques, quelques dates sont importantes et symboliques pour l'ordre : le 15 juillet, jour de la prise de Jérusalem rappelle à l'ordre son but ; le 14 janvier, jour anniversaire de la naissance de l'Ordre lui rappelle et rappelle à ses membres combien la discipline et la Règle permet d'accomplir de grandes choses ; le 27 avril est le jour où le Pape Eugène III octroya à l'Ordre le symbole

de la croix pattée rouge et des cérémonies à la mémoire des anciens qui l'ont porté sont célébrées ; le jour où Geoffroy de Charnay et Jacques de Molay furent brûlés et marque la fin de l'Ordre. Il rappelle à tous les Templiers combien la méfiance est nécessaire.

La Règle définit aussi l'organisation hiérarchique des Templiers, qui est complexe et est basée sur celle de l'Ordre ancien.

Au bas de l'échelle, on trouve (du moins important au plus important) :

- Les Néophytes, qui ne sont pas considérés comme faisant parti de l'ordre : se sont en général des sympathisants prometteurs.
- Les Frères Lais : Premier grade véritable de l'ordre, les frères lais se voient remettre durant leur cérémonie d'initiation la robe brune à croix pattée rouge et apprennent le signe de reconnaissance (qui consiste à croiser l'index et le majeur lors de la poignée de main)
- les Frères de métier,
- Les Ecuyers, qui se voient remettre la robe grise à croix pattée rouge. Un Ecuyer est placé sous l'autorité et la protection d'un chevalier.
- Les Turcoples : ce sont les agents doubles et les espions de l'ordre, qui appartiennent en général à une autre conspiration.
- Les Chapelains sont les prêtres de l'Ordre, qui conservent et protègent les textes et objets sacrés et qui dispensent la bonne parole.
- Les Cassaliers sont responsables de l'approvisionnement de l'Ordre en matériel, et notamment en arme et en argent.

Ensuite viennent les officiers :

- Les Frères sergents : le grade de frère sergent est le grade de base dont hérite un Templier descendant direct d'un autre Templier.
- Les Turcopoliers sont les chefs des sergents et coordonnent le renseignement et le contre-espionnage de l'ordre. Ils ont la charge des Turcoples.

Puis vient l'élite :

- **Les Chevaliers** : Au terme de la fastueuse cérémonie de l'Adoubement du Temple, un Ecuyer de grande valeur devient Chevalier. Il se voit remettre la robe blanche à croix pattée de sang.
- Les Commandeurs des chevaliers : Les détenteurs de ce grade honorifique,

attribué seulement aux chevaliers irréprochables, ont la responsabilité d'une dizaine de Chevaliers.

Enfin, les plus hauts représentants de l'ordre sont :

- Le Drapier est le responsable logistique de l'Ordre. Il coordonne l'action des Cassaniers et veille également au respect de la Règle.
- Les Commandeurs de Maisons sont les chefs de régions (l'Europe entière est découpée en 10 régions, et le reste du monde en 10 autres). Ils coordonnent l'action des Templiers sur leurs territoires.
- Le Commandeur de la Terre Sainte est le responsable financier de l'ordre.
- Les Maréchaux, sont les responsables guerriers de l'ordre. Ils choisissent où, quand et comment frapper.
- Le Sénéchal prend la place du Grand Maître lors de ses absences et le seconde et toutes choses. Il est en général destiné à lui succéder.
- Le Grand Maître (aussi appelé Magister, Perceptor ou Grand Prieur). Il est le Maître de l'Ordre et détient la Bulle (le sceau de l'Ordre) et la Bourse (le trésor). Il est élu par le conseil des Treize. Actuellement, le Grand Maître de l'Ordre est vieux et malade, et devra bientôt céder sa place.
- Les Treize : c'est un conseil formé par les treize anciens Grands Maîtres de l'Ordre qui, selon la Règle, ont dû céder leur place à la 33^{ème} année de leur règne et ont pu alors boire le Sang Sacré du Christ. Ils ont vu, ce faisant, leur espérance de vie largement augmenter (le plus vieux d'entre eux, Bernard d'Ile-garde a 532 ans) et en secret, et bien qu'ils n'aient plus le droit de le diriger (une mesure pour empêcher l'enlèvement et le pervertissement), continue à veiller sur l'Ordre en conseillant et surveillant le Grand Maître.

Grands Desseins

Le but principal de l'Ordre est de veiller sur le Graal, mais avec la montée du fascisme, un second objectif est apparu : empêcher la victoire des hérétiques Nazis. De plus, ils ambitionnent de placer quelques-uns des leurs à des postes importants lorsque la guerre sera gagnée. Durant la guerre, les Templiers nouent des contacts avec les réseaux de résistance, qu'ils vont fournir notamment en matériel et en hommes.

Problèmes

Les templiers ont un gros problème : les fascistes et les païens Nazis. Leur montée en puissance, au lendemain d'une première guerre mondiale qui a tiré l'ordre d'une espèce d'insouciance et de repli séculaire, les affolent. De plus, la récente disparition du 7^{ème}, un des anciens Grands Maître, rajoute de l'huile sur le feu. L'enquête vient de commencer, et des soupçons de trahisons commencent à faire planer une certaine paranoïa.

Schismes

L'Ordre de la croix de Sang

L'Ordre de la Croix Pattée de Sang, ou « Croix de Sang » est composé de Templiers désireux de venger la destruction de l'Ordre fondateur et la mort de nombre de leurs frères. Dirigé par le très vieux Duc de Poinsard, qui a bu au Graal il y a plus de 4 siècles, il organise petit à petit la chute de tous ceux qu'ils jugent responsables de « l'Erreur Hérétique » ou menaçant le Graal. D'après plusieurs érudits d'autres Sociétés secrètes, le rôle de la Croix de Sang a été prépondérant dans l'organisation et l'orchestration de la Révolution française, qui conduisit à la mort un descendant de Philippe le Bel, le Félon.

Relations

Les Templiers tiennent à leur secret. Si la plupart des Conspirations connaissent l'existence de l'Ordre, elles n'en savent guère plus. Les Templiers ont une affection particulière pour la Rose+Croix et les Francs-Maçons. L'entente entre ces trois est appelé le Triumvirat.

Ennemis

L'Ordre des Nouveaux Templiers

L'Ordre des Nouveaux Templiers n'a de Templiers que de nom. C'est une secte allemande, très importante dans le parcours d'Hitler et dont il est encore très proche, qui utilise une déviation de l'imagerie et des pratiques des anciens Templiers pour agrémenter leur philosophie xénophobe et hégémonique. C'est une cible de choix pour les vrais Templiers, qui mettent beaucoup de zèle à laver leur nom.

Les nazis

Les Nazis et les nouveaux fascistes européens sont donc considérés comme des Hérétiques pour les Templiers, qui sont entrés en guerre au moment où leur Grand Maître a énoncé l'Anathème : « Jusqu'au dernier souffle nous porterons les vils au jugement du Seigneur ».

Ressources et influence

Les Templiers disposent de ressources financières très importantes, qui viennent de deux sources différentes : le trésor des templiers, qu'ils gardent et défendent avec presque autant de ferveur que le Graal lui-même, et les dons qu'ils perçoivent des nombreux hospices, orphelinats, hôpitaux et autres institutions sociales qu'ils entretiennent. Une dernière source de fonds sont les Néophytes et les sympathisants, qui sont parfois eux-mêmes riches et qui en font souvent don, par testament, à un des membres de l'ordre.

Ressources occultes

Hormis le Graal, les Templiers ne possèdent pas de ressources occultes. On raconte toutefois qu'à quelques reprises, des groupes de chevaliers en danger ont reçu « comme venu du ciel l'énergie de combattre » ou l'aide « des Saint-Esprit vengeurs des Templiers ».

Façades

Les façades des Templiers sont pour la grosse majorité des offices sociaux, comme des orphelinats ou des hôpitaux privés. De plus, pour camoufler leurs ressources financières, l'Ordre entretient et possède des exploitations agricoles, comme des vignobles ou des fermes, et quelques banques ou industries.

Initiation

Pratiques : Magie Rituelle
Domaines : Empyrée

La Compagnie du Saint Sacrement et l'Ordonnance de Saint-Louis

Phrase d'appartenance

« Manus solaris, manus ferrea »

Main du Soleil, main de fer

Résumé

Ancienne Compagnie du Saint Sacrement, rebaptisé et réorganisée par Louis XIV au cours de son règne pour qu'elle protège son royaume de ses ennemis surnaturels, l'Ordonnance a survécu jusqu'à nos jours. Ses buts ne sont guère différents que ce qu'ils étaient à l'origine.

Histoire

C'est en 1629 que le Duc de Ventadour, Henri de Lévis, eut l'idée de créer la Compagnie du Saint Sacrement, une collectivité religieuse et secrète dont le but était de « promouvoir la gloire de Dieu ». Deux ans plus tard, celle-ci voit vraiment le jour et, sous la direction du général de l'Oratoire, le père Charles de Condren et du jésuite Suffren, elle va vite devenir une institution puissante et influente, comptant dans ses rangs des personnes importantes comme Vincent de Paul, Jean Eudes, Bossuet, et appuyée par le Pape et la femme du roi Louis XIII, mère du futur Louis XIV, Anne d'Autriche.

Combattant le jansénisme, le protestantisme, et tout ce qu'elle considérait comme néfaste à la foi catholique, elle utilisa dans un premier temps comme façade des œuvres de charité et encouragea la délation et l'exécution des personnes considérées coupables. Ses actions, et notamment sa recherche constante de l'immortalité, attirèrent l'attention de quelques détracteurs. Un abbé déclara contre elle qu'elle était une « cabale » pour laquelle la défense de la foi n'était qu'un prétexte à des ambitions peu louables. Plus encore, Molière, dans son Tartuffe, donna à son personnage de Cléante une réplique à son encontre :

*Ces gens qui, par une âme à l'intérêt soumise,
Font de dévotion métier et marchandise,
Et veulent acheter crédit et dignités*

*À prix de faux clins d'yeux et d'élan affectés,
Ces gens, dis-je, qu'on croit d'une ardeur peu commune*

*Par le chemin du Ciel courir à leur fortune,
Qui, brûlants et priants, demandent chaque jour,*

*Et prêchent la retraite au milieu de la Cour,
Qui savent ajuster leur zèle avec leurs vices,
Sont prompts, vindicatifs, sans foi, pleins d'artifices,*

Et pour perdre quelqu'un couvrent insolemment

De l'intérêt du Ciel leur fier ressentiment...

L'interdiction de la pièce par la Reine-mère elle-même montra à ceux qui en connaissaient l'existence la puissance de l'organisation. Celle-ci survécut à Louis XIII, puis à la régence de Richelieu, et était au début du règne de Louis XIV un véritable pouvoir à ne pas négliger...

Janvier 1649. La Fronde gronde dans les rues de Paris. Le petit Louis Dieudonné, âgé de 11 ans, se terre avec dans une pièce du palais des Tuileries, entouré d'une légion de soldat et de laquais. Soudain, les lumières vacillent et les fenêtres, pourtant entretenues et résistantes, s'ouvrent dans un courant d'air glacial d'une grande violence. Alors que les gardes resserrent leur carré et que les domestiques s'affairent à rallumer les bougies, un souffle caresse la nuque de l'enfant. L'espace d'un instant, son cœur cesse de battre et son corps se fige. Malgré la horde qui l'entoure, jamais il n'a été aussi seul. En dépit de la clameur venant de l'extérieur, il perçoit un bruit fugitif... un grognement bestial et moqueur qui sonne à ses oreilles comme la promesse d'une mort prochaine. Soudain, la lueur d'un chandelier le tire de ce cauchemar. Empoigné par un soldat, il est amené hors du palais. Finalement la Fronde sera matée mais l'événement restera gravé à tout jamais dans son esprit.

1651. Le petit Louis Dieudonné atteint la majorité. L'âge pour lui de s'asseoir enfin sur le trône de France et d'entrer dans l'histoire sous le nom de Louis XIV, Roi Soleil. Moins d'un an plus tard, peu avant son sacre, il ordonne l'arrestation de l'archevêque de Retz, un des meneurs de la Fronde et coupable à cet

égard d'un crime de lèse-majesté. Celui-ci est jeté dans une geôle sordide, et tout le monde sait que la peine de mort est inévitable. Mais l'archevêque demande à parler en privé avec le roi au sujet d'une certaine nuit de janvier 1649. Contre toute attente, celui-ci accepte...

Personne ne sait ce qu'ils se dirent, mais lorsqu'il ressortit, Louis XIV ordonna en secret que l'exécution de l'archevêque soit simulée et que celui-ci soit épargné, gardé captif à la Bastille, le visage recouvert d'un masque de soie pour en dissimuler l'identité. Louis XIV rendit souvent visite en secret à son mystérieux prisonnier. Jusqu'à ce que...

1666. Suite à une de ses audiences clandestines à la Bastille, Louis XIV réunit dans l'urgence quelques-uns de ses conseillers, qu'il savait être membre de cette Compagnie du Saint Sacrement qu'il n'avait jamais attaqué de front (bien qu'il lui ait porté un sérieux coup en faisant arrêter, par D'Artagnan, un de ses membres les plus importants : le surintendant Fouquet) mais dont Richelieu lui avait appris à se méfier. Il convoque également sa mère, malade et mourante, qui en était un des plus fervents défenseurs. Au terme d'une discussion tendue, un compromis fut trouvé. Durant la nuit, le roi rédigea l'Ordonnance.

Par celle-ci, il ordonnait la dissolution de la Compagnie du Saint Sacrement et la création, en lieu et place, d'une société secrète d'individus compétents, chargé de le défendre lui, fils de Dieu, ainsi que ses descendants et tous les sujets de son royaume, contre les forces maléfiques qui œuvraient à leur perte. La direction de cette conspiration était confiée à un inconnu appelé Marchiali, nom sous lequel serait enterré bien plus tard l'archevêque de Metz, le 19 novembre 1703.

Evidemment, le schisme eut son lot d'opposants qui firent sécession, mais l'Ordonnance fut constituée et se mit au travail, guidée par les conseils étrangement avisés de ce mystérieux homme masqué de la Bastille.

La compagnie connut son premier écueil en 1675, lorsque Mme de Fontanelle, une courtisane peu scrupuleuse et colérique du roi, découvrit son existence. Dans un premier temps, elle se contenta de faire chanter celui-ci, lui demandant faveur sur faveur en échange de son silence, avant de comprendre que l'Ordonnance était un moyen commode de se débarrasser de ses ennemis. En quelques

mois, elle ordonna la mort de plus de 10 personnes influentes, ce qui poussa Louis XIV et Marchiali à décider de son assassinat.

Malgré une foule de petits incidents comme celui-ci, le règne absolu du Roi Soleil fut le plus long de l'histoire de France. A sa mort, le 1^{er} septembre 1715, dans le palais de Versailles qu'il avait construit à sa démesure, il laissa derrière lui un royaume, bien qu'affaibli par un état de guerre incessant, grandi sur tous les points.

Louis XV et Louis XVI n'eurent jamais vent de l'existence de l'Ordonnance, qui avait survécu à ses fondateurs. Lorsque la révolution éclata, celle-ci avait déjà remporté de belles victoires sur les malfaisants de l'ombre mais elle fut forcée de se cacher, car beaucoup de ses membres étaient des nobles ou des membres du clergé.

Lorsque Bonaparte se proclama empereur, l'Ordonnance refit surface. Elle se mit à son service sans jamais totalement lui dévoiler ses secrets. Conscient de l'avantage qu'il pouvait tirer de cette bande d'illuminés influents qui se plaçaient sous ses ordres, celui-ci affermit leur position, pour finalement les trahir et tenter de les détruire lorsque, persuadé qu'ils avaient conspiré contre lui, il revint de l'île d'Elbe. A nouveau, l'Ordonnance retourna dans les ombres et dans ses chroniques il fut inscrit que plus jamais elle ne devrait révéler son existence à ceux qu'elle devait protéger. Et c'est ainsi, dans le silence, qu'elle passa les derniers siècles...

Tradition

Malgré son plan de Grande Réunification (voir plus loin), l'Ordonnance est une société secrète ancienne et paranoïaque. Elle sait, et à plus forte raison depuis que de petits groupes essayent de tirer profit de ses faiblesses, que sa mission est capitale mais que ses ennemis sont assez puissants et nombreux pour la détruire s'ils venaient à en apprendre trop sur son compte. Elle a conscience que sa meilleure arme reste le secret, et d'autant plus que le temps est à la guerre. Ses membres n'ont donc que peu de contacts entre eux et les traditions sont très peu nombreuses, car jugées trop voyantes.

Le maître de l'Ordonnance porte le nom de code de Marchiali et, la conspiration fonctionnant sur une structure pyramidale

(chaque membre ne connaît que les autres membres et le fondateur de sa coterie), peu de personnes connaissent sa véritable identité.

Le signe de reconnaissance du groupe est le symbole de la sainte Hostie enchâssée dans un Soleil, en général porté en médaillon, bouton de manchette ou autre ornement discret.

Traditionnellement, l'astrologie et la disposition des astres ont une grande importance symbolique pour l'Ordonnance, si bien que les initiés ont tous pour nom de code celui d'une étoile ou d'une planète, et tous les groupes d'initiés des noms de constellations. De plus, les messages secrets sont souvent codés en fonction de la situation du ciel.

L'Ordonnance a compilé et archivé une masse de données colossale sur les événements, individus et faits incompris ou supposés surnaturels qui sont apparus au cours des 300 dernières années. Ses Bibliothèques sont très bien gardées et se cachent en général au bout de passages secrets dissimulés dans les manoirs et châteaux anciens de France.

L'initiation d'une personne et son enrôlement dans l'Ordonnance est assez lent. Lorsqu'un initié rencontre un candidat potentiel (en général une personne qui a été confronté à des événements étranges et qui a réagi d'une façon jugée « digne »), il va en parler à son Fondateur, et ensemble, avec l'aide du réseau d'informateur du groupe, vont l'étudier et le surveiller. Si le candidat est jugé recevable, il va alors être approché et contacté.

Grands Desseins

Le but de l'Ordonnance est la défense de la France contre les menaces surnaturelles. Récemment toutefois, un groupe d'initiés éclairés a fait courir une profession de foi annonçant que, suite à un événement mystérieux dont il ne révélait pas la nature, ils avaient élaboré un plan visant à la « Grande Réunification des Ombres ». Ceux qui ont accepté ce message œuvrent depuis à renouer et à assainir les contacts avec et entre les autres Sociétés Secrètes.

Problèmes

L'Ordonnance a les défauts de ses qualités : sa récente ouverture aux autres acteurs des ombres l'a forcé à dévoiler quelques-unes de ses faiblesses et de nombreux petits

groupes ambitieux l'assaillent de toute part pour la déstabiliser, la détruire ou la piller. Hormis cela, la montée en puissance, dans l'ombre des fascistes et des Nazis de nombreuses créatures ou sociétés qu'elle combat depuis des siècles est un problème majeur.

Schismes

La Refonte Fontanelle

La Refonte porte le nom de la courtisane de Louis XIV qui avait découvert l'existence de l'Ordonnance. Suite aux troubles que cet incident avait entraîné, un groupe d'initiés se sépara de l'Ordonnance pour en créer un groupe de défense. Ils lui donnèrent pour mission de veiller, par la désinformation, le contre-espionnage ou des moyens plus radicaux, à ce que l'existence de l'Ordre reste secrète. L'Ordonnance désapprouve parfois les méthodes de cette « petite sœur » prévenante...

La Société de Notre Dame

La société de Notre-Dame est composée d'intellectuels et de scientifiques restés proches de l'Ordonnance, mais que des points de vue divergents ont poussé à faire sécession. Tout d'abord, la société de Notre-Dame cherche le secret de l'immortalité. Sa quête l'a conduit à nouer des contacts avec de nombreux groupuscules, dont des hauts placés Templiers et des Skoptzy transylvaniens. Un autre objectif de la Société, depuis la mort de Louis XVI, est le rétablissement d'une monarchie de droit divin en France. Elle surveille et protège l'héritier des Bourbons, et mène parfois des actions de propagande.

La Compagnie du Saint Sacrement

La compagnie du Saint Sacrement est une survivance de la société originelle, dont les buts sont restés les mêmes : défendre et promouvoir la foi catholique. Ses actions sont parfois radicales et de plus en plus fréquentes, étant donné la montée des Nazis qu'elle considère comme "Les" ennemis à abattre.

Relations

L'Ordonnance est probablement la Société Secrète qui entretient le plus de contact avec ses semblables. Elle a notamment des liens étroits avec le Németon, dont elle connaît le secret et qu'elle aide autant que possible dans sa tâche. Elle a aussi pris des contacts avec le

Projet Majestic américain, qu'elle sait prendre de l'ampleur et qui, d'après elle, ne tardera pas à devenir un des acteurs principaux du monde des ombres.

Ennemis

Excepté les créatures surnaturelles ou groupes occultes menaçant la France, l'Ordonnance essaye d'avoir le moins d'ennemis possible parmi les protagonistes de la Guerre des Ombres. Toutefois, sa politique de rapprochement l'a forcé à se dévoiler, et de nombreux petits groupes tente d'en tirer profit. De plus, un groupe majeur, la Société de Thulé, dont l'Ordonnance connaît une bonne partie des secrets grâce à ses agents infiltrés, est perçue comme un danger immédiat à éliminer.

Ressources et influence

L'Ordonnance dispose de ressources et d'appuis presque illimités, mais étant donné sa structure pyramidale et l'indépendance de ses groupes d'agents, ceux-ci doivent essentiellement compter sur des fonds propres. Aussi, la plupart d'entre eux s'aménagent des sources de revenus commerciales, comme des sociétés écrans, qui leur servent aussi de façades.

Ressources occultes

Les agents fonctionnant indépendamment et avec un minimum de contacts avec leurs

supérieurs, ils préfèrent en général compter sur leurs propres facultés et matériels.

Toutefois, au cours de près de 3 siècles d'investigations rigoureuses et de traque du surnaturel, l'Ordonnance a découvert bien des mystères et a acquis une vaste connaissance occulte. Cet immense savoir est enfermé dans des bibliothèques bien fournies dissimulées dans toute la France, le plus souvent dans d'anciens manoirs ou châteaux ayant appartenu par le passé à des membres. Les groupes locaux connaissent leurs emplacements et y ont accès, bien que la discrétion soit de mise, quand ils le veulent. Ce savoir éclairé et riche leur confère un avantage sur la plupart des créatures ou des autres initiés.

Façades

Les groupes d'Agents se fabriquent en général au bout d'un temps leurs propres façades. Elles peuvent être de tous ordres et de toutes natures. La rumeur veut que la Loge Fondatrice se cache derrière le musée du Louvre lui-même, et que dans ses sous-sols se trouve la plus vaste bibliothèque occulte d'Europe. Une autre rumeur la placerait plutôt à Versailles.

Initiation

Pratiques : Magie Hermétique

Domaines : Empyrée

La Sainte Inquisition Nouvelle et l'Opus Dei

Phrase d'appartenance

Sainte Inquisition Nouvelle : « Ego te absolvo »

Opus Dei :

Résumé

Survivance de l'ancienne inquisition qui sévit en Europe durant des siècles, la Sainte Inquisition Nouvelle est un schisme d'un récent mouvement religieux radical espagnol : l'Opus Dei.

Histoire

Bien que l'idée de la traque et de la punition des Hérétiques soit aussi vieille que la religion chrétienne, l'Inquisition trouve sa véritable origine dans un décret du concile de Vérone de 1184, puis par la nomination en 1198, par Innocent III, de deux moines Citeaux chargés des investigations, et n'apparaît en tant qu'institution de l'Église qu'en 1231, avec l'Excommunicamus du pape Grégoire IX. C'était le temps de l'Hérésie Cathare que, malgré tous ses efforts et une Croisade, son prédécesseur Innocent III n'avait pas réussi à mater totalement.

Par l'Excommunicamus, le pape Grégoire IX ôta aux évêques la charge de veiller sur le comportement des fidèles et la transféra à la nouvelle et sainte Inquisition, sous son autorité et sa responsabilité directe. Choisis essentiellement chez frères franciscains et dominicains, réputés érudits et dénués d'ambition, les Inquisiteurs se mirent à l'œuvre, d'abord en Aragon et en dans l'empire Germanique, puis dans tout le monde chrétien. Dotés d'un pouvoir d'excommunication sans limite, et à partir de l'approbation d'Innocent IV, du droit de torturer (la plupart des inquisiteurs avaient la réputation d'être justes, mais certains furent accusés de cruauté), ils faisaient trembler les populations des villes et villages dans lesquels ils s'installaient, quelques semaines durant, pour juger et

condamner ceux qu'ils pensaient être coupables. Déclamant leur Sermo Generalis, ils contraignaient les moins fautifs à porter une marque de tissu constituée de deux bandes rouges ou à payer une amende. Les plus fautifs pouvaient être emprisonnés à vie, flagellés ou exécutés.

Les abus des inquisiteurs entraînèrent des révoltes populaires et le concile de Vienne de 1312, instituant la Réforme, réduisit son pouvoir.

L'activité de l'Inquisition ralentit presque partout après la défaite des Albigeois, au cours des 14^{ème} et 15^{ème} siècles, bien que beaucoup de « sorcières », de « devins », et de non-chrétiens eurent encore à subir son châtement. Elle resta tout de même vigoureuse en Espagne jusqu'à 18^{ème}, où la Congrégation de la Suprême Inquisition lutta efficacement contre la Réforme et où elle acquit un certain pouvoir politique. Elle utilisa celui-ci contre les Maures et les Juifs, qu'elle soupçonna dès 1478, et ce malgré la conversion d'un grand nombre d'entre eux (les conversos et marranos), de tenter de s'introduire dans toutes les sphères du pouvoir.

En Espagne, au 15^{ème} siècle, le contrôle de l'Inquisition passa du pape au roi, et elle devint le Nouveau Tribunal du Saint-Office. Le pape Sixte IV condamna d'abord cette évolution mais la confirma finalement en 1485, en acceptant l'accession du sinistre Tomàs de Torquemada au rang d'Inquisiteur général de la Castille, de l'Aragon, de la Catalogne et de Valence.

Ce n'est qu'en 1833, après la mort, de Ferdinand VII et plusieurs tentatives avortées, que l'Inquisition fut, officiellement, abolie par la régente Marie-Christine.

C'est en 1902, à Barbastro en Espagne, que naquit José María Escrivá de Balaguer. D'une famille fermement chrétienne, il reçut une éducation religieuse poussée. En 1915, apercevant les traces de pieds nus qu'un religieux avait laissé dans la neige, le petit José Maria acquit la certitude que Dieu

attendait quelque chose de spécial de lui. En quête de réponses, il devint prêtre.

En 1924, son père mourut et il devint le chef de sa famille. Un an plus tard, il fut ordonné et reçut un ministère dans un petit village près de Saragosse. Avec la permission de son Evêque, il s'installa à Madrid pour achever un doctorat de droit. C'est là, en 1928, qu'il eut une vision et fut persuadé de comprendre ce que Dieu attendait de lui. Il fonda l'Opus Dei.

En 1935, il publia « Camino » (le chemin), un petit livre formé de 999 maximes courtes, de conseils et de préceptes, qui devint vite le livre de référence d'un nombre toujours croissant de fidèles, en majorité des étudiants, des libéraux, des universitaires, et des membres de l'élite espagnole. Imprimé en 11 langues, ce recueil présentait une mythologie proche de celle des fascistes et prônait les valeurs de l'ordre, de l'obéissance, de la hiérarchie et de la fermeté.

Dès sa création, l'Opus Dei fut double : une part connue du grand public, recueillant des fidèles proches de ses idéaux, et une autre part, occulte et secrète, chargé des affaires politiques, occultes ou inavouables. Durant la période de la République Espagnole, l'organisation lutta fermement à sa chute, visant la restitution d'une monarchie de droit divin. Lorsque la guerre civile éclata, après un bref exil en France, Escriva de Balaguer rejoint les putschistes, et devient rapidement un proche de la famille Franco. Persuadé de mener une septième croisade, il s'installa avec eux à Madrid, et y créa les premiers bureaux de l'Œuvre de Dieu, dans le bâtiment même du Ministère de l'Intérieur. Se mettant au service de Franco de la même façon que l'Inquisition l'avait fait pour Philippe II, l'Opus Dei devint un service de renseignement religieux, idéologique et politique. Dénonçant ceux qu'elle considérait « hérétiques », elle entraîna l'emprisonnement ou la perte de nombreux opposants. Un peu avant le début de la guerre, l'organisation s'installa aussi dans l'Italie fasciste, et commença à créer dans les dictatures d'Amérique Latine, malgré la politique de Containment Américaine, des oratoires et des chapelles. Durant toute la guerre, elle préparera l'ODESSA, aménageant des refuges « de sortie » pour les officiers et scientifiques allemands au cas où les choses tourneraient mal.

En parallèle, les hauts dignitaires de l'Opus Dei renouent des contacts avec différentes organisations catholiques, dont celles impliqués dans la collaboration avec les forces de l'Axe, et avec l'Inquisition survivante et devenue secrète, qui se fondit en grande partie en elle. L'alliance avec les forces fascistes entraîna le principal schisme de la coalition Inquisition/Opus Dei : les membres dissidents et contestataires des deux sociétés secrètes fuirent vers la France, l'Angleterre et les Etats-Unis pour former un nouveau groupe nommé la Sainte Inquisition Nouvelle (c'est ce groupe qui est jouable par les PJ), dont le but était la destruction des Nazis et de « l'Œuvre de Dieu ».

La raison de cette séparation soudaine était secrète et se trouvait dans les prophéties de Nostradamus. Le fondateur de la S.I., un prêtre espagnol du nom de Castigo Ruis possédait un don particulier : à la lecture des textes du prophète, il recevait des visions troublantes et en général prémonitoires. En 1910, longtemps avant la guerre et les créations de l'Opus Dei et de la Sainte Inquisition, il avait « vu le diable s'asseoir sur le trône du monde des hommes avec à son bras une croix gammée et à son cou le symbole de L'œuvre de Dieu ». La signification de cette vision lui était restée longtemps floue, mais lorsque l'Opus Dei fut fondée, Ruis avait reconnu le symbole de sa vision et l'avait rejoint pour tenter d'y voir plus clair. Il était alors persuadé que le Diable viendrait de l'Orient, ou la Svastika était un symbole religieux. Mais lorsque les Nazis étaient arrivés au pouvoir et que l'Opus Dei s'en rapprocha, il comprit. C'est alors qu'il fonda la Sainte Inquisition. Il fut retrouvé un mois plus tard, mort par balle, chez lui.

Tradition

Bien qu'opposés dans la guerre, l'Opus Dei et la Sainte Inquisition Nouvelle gardent grossièrement les mêmes traditions, la même structure et les mêmes habitudes.

A la tête de la Sainte Inquisition Nouvelle se trouve un grand inquisiteur, ou Inquisiteur Général, qui est épaulé par un Conseil : le Consejo supremo de la Santa Inquisición, ou Suprema. Formé de sept membres, érudits en théologie, juristes, et militaires, il décide des actions à accomplir et de la façon de les mener à bien. Les membres du conseil sont très étroitement protégés par les Alguaciles

(«gardes»), un ordre de combattants bien équipés et très entraînés, et qui portent parfois la parole du Conseil lorsque les risques sont trop grands pour qu'un de ses membres ne se déplace en personne. Le monde est divisé en 14 provinces, dont la moitié se situent en Europe, où les décisions du Conseil et les activités sont coordonnées par un Juge de Saint-Office. Sous ses ordres, les **Inquisiteurs** œuvrent.

L'Opus Dei est double : une organisation officielle et une société secrète. Alors que les fidèles de la branche officielle sont déclarés et connus, les membres de la branche « officieuse » gardent leur appartenance secrète même de leurs proches. Les anciens membres de l'Inquisition ont tous obtenus des places de choix dans l'ordre et son ancien chef est devenu l'égal d'Escriva de Balaguer. Il veille à ce que tous les hauts dignitaires de l'organisation aient la « Pureza de Sangre » («pureté de sang») et n'ait pas la Mancha (la «tache»), c'est à dire n'ait pas de sang juif ou musulman. Il organise la chasse des Alumbrados («illuminés»), des mystiques, et des créatures surnaturelles.

Les membres de l'Opus Dei, de toutes conditions sociales, sont répartis en différentes catégories :

- les numéraires : ce sont les membres de l'élite sociale, en général cultivés et obligatoirement célibataires, qui accomplissent les tâches apostoliques et la formation des fidèles.
- Les agrégés : ils sont aussi célibataires mais vivent en général avec leur famille. Le clergé de l'ordre émane de ces deux premières catégories
- Les «surnuméraires» : ils forment la grosse majorité de l'Opus Dei. Ils n'ont pas l'obligation de célibat et sont pour la plupart mariés.
- La Société sacerdotale de la Sainte Croix : c'est un groupe de clercs, de la prélature et diocésains, unie intrinsèquement à l'Opus Dei.

L'Opus Dei est organisé en Centres, situés dans des villes. Traditionnellement, seuls les Evêques doivent être avertis de l'ouverture d'un Centre, et ce n'est pas toujours le cas. Même alors, l'Opus Dei refuse d'indiquer à l'évêque le nom des membres locaux, si bien que celui-ci sait que l'ordre l'entoure sans savoir qui en fait partie (ce qui en cette période, ajoute à la paranoïa).

Grands Desseins

Le but de la Sainte-Inquisition n'est plus seulement la traque des hérétiques et des pions de Satan, mais aussi la destruction des Nazis et de l'Opus Dei, par tous les moyens.

Le but de l'Opus Dei est le rétablissement d'une « foi pure » mais ses membres espèrent aussi que, dans le nouvel ordre à venir, ils pourront rétablir une hiérarchie sociale marquée et restaurer en Espagne une monarchie.

Problèmes

La Sainte-Inquisition est une organisation nouvelle et privée de son fondateur, donc faible et mal établie, et est de plus la cible prioritaire de l'Opus Dei. Sa position n'est pas confortable, d'autant plus que son passé au sein de l'Œuvre de Dieu lui donne une image ambiguë aux yeux des autres sociétés secrètes auxquelles elle essaye de s'allier.

L'Opus Dei a un problème : elle est sûre d'elle, et est persuadée que ses ennemis sont insignifiants et que ses alliés espagnols, italiens et allemands seront en mesure de l'en débarrasser.

Schismes

La Sainte Inquisition Nouvelle n'a pas de schismes, bien que des tensions inévitables, liées à la construction du groupe, existent entre ses membres.

L'Opus Dei reste, elle aussi, soudée, et ses membres sont tenus par la main de fer par José María Escrivá de Balaguer.

Relations

La Sainte-Inquisition Nouvelle essaye de nouer des contacts avec les autres sociétés secrètes, mais celles-ci sont très méfiantes à son égard et gardent leurs distances. Un autre problème pour la S.I. est tout bêtement la localisation et l'identification de ses alliés potentiels dans le monde occulte.

L'Opus Dei ne connaît pas tous les acteurs du monde occulte et ne s'en soucie pas vraiment. Par défaut, elle leur serait plutôt hostile.

Ennemis

Les Cathares de Minerve

Cette secte, dont le quartier général se trouve à Minerve, dans l'Hérault, est composée d'individus proches des idéaux cathares et vivant selon leurs préceptes. Elle a appris l'existence de la Sainte Inquisition, probablement par l'intermédiaire de l'Opus Dei, et ses chefs ont lancé contre cette dernière une vraie petite croisade, qu'ils appellent la « Croisade des Purs».

La Cabale de Sion, les Atsiganos et les Skoptzy

Ces trois Conspirations sont les ennemis principaux de l'Opus Dei, les deux premiers à cause de leurs croyances religieuses et la dernière à cause de ses liens avec le communisme. De leur côté, elles le lui rendent bien.

Ressources et influence

L'Opus Dei est plus qu'opulente. Bien que la plupart de ses membres soient issus des classes moyenne et populaire, l'organisation en elle-même dispose de fonds colossaux et d'appuis très, très hauts placés. En tant que proches du régime de Franco et alliée des Nazis, elle a une position particulière parmi les sociétés secrètes.

La Sainte Inquisition, elle, est plutôt pauvre et, étant récente, manque sérieusement d'appuis. Elle essaye actuellement de se faire une place dans les gouvernements anglais et américains.

Ressources occultes

L'Opus Dei a hérité, de sa relation avec l'Inquisition, d'une grosse partie de sa bibliothèque de « livres interdits ». Ces textes, grimoires ou parchemins contiennent de puissants rituels démonologiques ou païens que certains initiés hauts placés et peu scrupuleux ambitionnent de réaliser à des fins personnelles.

La Sainte-Inquisition possède le reste de cette bibliothèque, et elle compte aussi quelques déviants susceptibles de sombrer dans le paganisme ou le satanisme.

Façades

Etant double, l'Opus Dei a comme façade principale la partie émergée d'elle-même. Celle-ci se présente comme un courant religieux catholique assez rigide et possède de nombreux adeptes, qui vivent de plus en plus en communautés dans des « villages d'Opus Dei».

La Sainte Inquisition Nouvelle n'a encore que peu de façades. Elle utilise quelques clubs politiques anglophones pour dissimuler ses réunions.

Initiation

Pratiques : Magie incantatoire

Domaines : Empyrée ; Démonologie

Les Atsiganos

Phrase d'appartenance

Résumé

Ancien ordre de religieux et de mystiques originaires d'Europe de l'est, les Atsiganos vivent au cœur des communautés nomades de Gitans. Essentiellement composé de femmes, il se prépare à affronter des heures bien sombres.

Histoire

Secte de prêtres manicheï originaire des Balkans, les Atsiganos virent leur destin mêlé plus ou moins par hasard à celui d'un peuple émigré d'Asie Mineure et auquel on attribua leur nom : les Tsiganes.

L'origine des Roms est incertaine mais c'est très tôt, dès le 5^{ème} siècle, que les premières vagues d'immigrants, provenant probablement du nord de l'Inde, commencèrent à peupler l'Europe et la Russie.

Les relations entre les Tziganes et les Atsiganos furent initialement bonnes, si bien qu'on en vint à les confondre. Les seconds furent perçus comme un sous-groupe des premiers par les Turcs qui contrôlèrent l'Europe de l'est durant près de 500 ans. Et finalement, cela devint le cas.

Le style de vie nomade, métissé et flamboyant des Gitans, rapidement tenté de christianisme grâce à l'influence des Atsiganos (les tziganes se disaient souvent pèlerins et issus du Tombeau de Dieu), était perçu différemment d'une région du monde à l'autre. Alors que les Musulmans de la péninsule Ibérique les acceptèrent gracieusement, les chrétiens ne le virent pas du même œil. Après la Reconquista de l'Espagne, entre 1499 et 1783, de nombreuses lois visant à assimiler les Tsiganes de force virent le jour : elles prohibaient leurs tenues, leur langue et leurs coutumes. En 1539, les Gitans furent chassés de Paris. C'était le premier acte de répression ouverte. Bien d'autres allaient suivre. En 1563, ils furent interdits en Angleterre. Durant le 17^{ème} siècle, en Hongrie et en Roumanie, de nombreuses

communautés furent réduites à la servitude, et elles ne seraient libérées qu'en 1855.

Durant tout ce temps, l'ordre des Atsiganos survivait en leur sein, préservant oralement ses rites, ses anciennes traditions et ses connaissances. Au 15^{ème} siècle, après la chute de Constantinople et le grand exode qui suivit, l'ordre devint essentiellement composée de femmes. Parfois, elles monnayaient leurs dons mystérieux de guérisseuses ou de voyantes contre un endroit où installer leurs caravanes.

Au début du siècle, avec la montée du fascisme, les Tziganes sont parmi les premières cibles. Et, cachés parmi eux, les Atsiganos se préparent à la guerre.

Tradition

Tous les Atsiganos sont égaux, et il n'existe pas de hiérarchie. Il n'y en a en général qu'un dans une même communauté, protégée par des Athiganoies, leurs gardes personnels.

Ils communiquent la plupart du temps grâce aux pigeons voyageurs, et suivent le calendrier lunaire. Leurs cérémonies sont fréquentes et regroupent en général une demi-douzaine d'Initiés.

La plupart des Atsiganos sont des femmes, dont les plus âgées sont les plus respectées et souvent les plus sages et puissantes.

Les sources de pouvoir des « Sorcières » sont nombreuses et bien connues des masses populaires : miroirs hindous (plus connu son le nom de boules de cristal), pâtes de poulet ou marc de café pour n'en citer que quelques exemples.

Le jeu de tarot tient une place importante, et ses 22 arcanes jouent un grand rôle dans le symbolisme de l'ordre. Il est en général utilisé pour coder les messages.

Grands Dessesins

Le but ultime des Atsiganos est le réveil d'une ancienne divinité qu'ils nomment « la Cartomancienne » ou la « Sorcière ». Cela passe par l'accomplissement d'une prophétie très ancienne comportant de nombreux

éléments que les Atsiganos essayent de provoquer ou de favoriser. Avec la montée des Nazis et la mise en place de leur terrible politique, un autre but des Atsiganos est tout simplement la survie.

Problèmes

La position des Atsiganos est comme celle des Tsiganes : très mauvaise. La politique répressive des Nazis les pousse à fuir ou se cacher toujours plus profondément. D'autre part, un autre problème est apparu récemment : des « Vieilles » ont commencé à disparaître ou à être sauvagement assassinées par une force inconnue que les autres appellent le « Veneur ». Nul ne sait qui il est, ni les raisons de ses actes, et la paranoïa en est d'autant plus forte.

Schismes

Les « Vieux »

Les Vieux est un schisme très ancien et toujours très proche des Atsiganos. Il est composé exclusivement d'hommes qui, malgré la prise de conscience de l'Ordre originel que le sang masculin lui était néfaste, ont gardé la volonté d'aider à l'accomplissement de la Prophétie.

Les Lycanthropes

Le groupe des Lycanthropes est un schisme presque aussi ancien que les Atsiganos eux-mêmes et est très particulier. Il est composé exclusivement des descendants de la « Vieille Maudite », une sorcière Atsiganos qui, selon la légende, fut damnée pour sauver sa tribu. Tous ses membres portent dans leur sang la « Marque » : ce sont des Loups-garous. Ils veillent sur leurs « frères et sœurs » tsiganes, accompagnant les caravanes qui les acceptent chaleureusement.

Relations

Les Atsiganos, par la nature nomade du peuple qui les héberge, sont entrés en contact avec tous les acteurs occultes à un moment ou à un autre. Ils n'ont pas forcément entretenu des rapports poussés, mais en règle générale, sont bien vus de ceux-ci. Ils sont particulièrement proches de la Cabale de Sion, et d'autant plus

aujourd'hui que les deux groupes sont mis dans le même sac par les fascistes. Une alliance tacite mais bienvenue s'est nouée entre eux.

Ennemis

Les Atsiganos et les tsiganes ont toujours eu des ennemis, et cela dans toutes les couches sociales. Récemment, la haine à leur égard a prit une nouvelle ampleur avec la publication de Mein Kampf et l'accession au pouvoir des Nazis.

Un autre ennemi, moindre, est l'Atanoi, un groupe de Lycanthropes mené par un mystérieux individu qui se fait nommer « l'Akométaï ». Ils attaquent parfois les groupes de tsiganes, bien que personne ne sache pourquoi.

Ressources et influence

Les Atsiganos forment un des groupes les plus pauvres du monde des ombres, et ils ne recherchent pas la richesse. Leur influence est plutôt limitée, et cela est surtout dû au fait qu'ils sont nomades.

Ressources occultes

Les ressources occultes des Atsiganos sont, elles, très importantes. Les Vieilles conservent et protègent de très anciens et très puissants objets dont les propriétés sont parfois surprenantes : par exemple, on peut citer un Miroir sans nom, funeste mais convoité, qui permet d'assister à sa propre mort. Etant donné leur taux traditionnellement faible d'alphabétisation, dû notamment à leur mode de vie nomade, les Atsiganos ne possèdent pas de livres occultes, et leurs traditions et rituels se transmettent oralement de génération en génération.

Façades

Les Atsiganos se cachent parmi les Tsiganes depuis des siècles et des siècles, et n'ont pu ou voulu construire d'autres façades.

Initiation

Pratiques : Magie hermétique ; Magie rituelle
Domaines : Divination ; Nécromancie

L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée

Phrase rituelle

Résumé

La Golden Dawn était une des nombreuses sociétés semi-secrètes qui apparurent dans la Londres victorienne. Sa grande influence, couplée à son manque de crédibilité, attira l'attention de trois anciens groupes qui fusionnèrent en elle. Aujourd'hui, dans les ombres, elle reste puissante.

Histoire

Fondée à la fin du 19^{ème} siècle par le franc-maçon W. W. Westcott comme branche anglaise et indépendante de la formation Rosicrucienne de l'Aurore Dorée, l'Aube Dorée fut rendue célèbre par celui qui en fut le maître le plus populaire : l'étrange Aleister Crowley, le personnage le plus maléfique de son temps, un mystérieux sorcier et mage féru de sciences occultes, auteur de nombreux ouvrages.

Bien avant « l'ère Crowley », la Golden Dawn s'était donnée comme but l'étude et l'expérimentation de toutes les formes de magie, occidentales comme orientales, et notamment l'invocation et le contrôle des démons. Ses sources d'informations premières provenaient de documents kabbalistiques issus d'une bibliothèque Maçonnique héritée du voyant Frédéric Hockley et traduis par le Dr Westcott et Mac Gregor Mathers.

Durant les 16 ans de son existence officielle, l'Ordre compta dans ses rangs des personnalités illustres telles que Arthur Machen, Algernon Blackwood, Sax Rohmer, Robert Louis Stevenson et Bram Stoker. Son influence fut grande sur la société britannique d'alors, qui était la plus puissante et rayonnante du monde. De nombreux groupes ésotériques apparurent dans son sillage, s'attribuant souvent un faux lien de parenté avec lui.

C'est par un matin de 1897 que se produisit un événement qui allait entraîner le déclin de la Golden Dawn et qui fut appelé « la Faille ».

La légende de la magie Enochéenne

Mardi 8 mars 1582. Le soir tombe lorsqu'on tape à la porte de la demeure du Dr. John Dee, à Mortlake en Angleterre. Il l'ouvre : devant lui un inconnu d'aspect peu commun, prétendant s'appeler Edward Kelly, avoir été le secrétaire de l'occultiste Thomas Allen et être diplômé d'Oxford sous le faux nom d'Edward Talbor, qui lui propose de but en blanc ses services de clairvoyant. Soupçonneux, Dee hésite et décide au bout quelques minutes de mettre l'homme à l'épreuve. Lui tendant sa propre boule de cristal en beryl et son miroir magique aztèque d'obsidienne noir, il lui demande de faire ses preuves. Kelly s'exécute, et dès les premières secondes, tombe en transe. A son réveil, il déclare qu'il vient d'avoir la vision d'un ange nommé Uriel qui lui a révélé son sceau secret, ainsi que les instructions qui permettant de fabriquer deux talismans magiques : le Sigillum Aemeth et la Tabula Sancta.

D'après sa description, le premier était un pentacle compliqué qui devait être fait de cire rouge, et le second devait être taillé dans du bois précieux et orné de lettres énochéennes entourées de sept sceaux planétaires. Les deux utilisés ensemble devraient permettre de contacter les esprits. Convaincu, Dee accepte d'embaucher l'étranger...

Le 14 Mars suivant, durant une de leurs séances, l'archange Michael apparaît à Kelly. Dans un langage clair, il lui explique comment fabriquer un anneau magique en or portant le sceau que le roi Salomon avait reçu pour accomplir ses miracles. Peu de temps après, Dee prétendra que cet anneau, qu'il porte au doigt, lui a été porté par les anges, et qu'un esprit enfant du nom de Madimû, qui lui est apparu dans les rayons du soleil couchant près de son oratoire, lui a aussi donné un cristal de divination d'une forme et d'une taille remarquable.

Le 20 Mars, l'archange Uriel contacte Kelly. Il lui explique la manière de tracer une série de carrés magiques et les 21 lettres de l'alphabet énochéen qui le remplissent. Quelques jours plus tard, une autre apparition d'Uriel leur dicte un manuscrit d'une centaine de pages, intitulé Liber Logoeth, entièrement constitué de carrés magiques de 49 cases sur 49, dont chacune comprend une lettre d'énochéen. C'est à partir de ce livre que seront formées les tablettes d'énochéen élémentaire qui seront à leur tour, des siècles plus tard, et avec les traités du théoricien Cornelius d'Agrippa, à la base du système de magie énochéen sur lequel l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée sera construit...

Westcott, alors l'Imperator de l'Ordre, se rendait comme de coutume à son travail en cab. Il était un coroner réputé, ce qui lui assurait un train de vie plutôt confortable. Pressé de terminer un travail urgent, il descendit précipitamment de l'engin... oubliant malencontreusement sa sacoche. A l'intérieur, une liasse de documents officiels concernant l'Aube Dorée. Alertées, les autorités anglaises convoquèrent Westcott peu de temps après et lui demandèrent de choisir : son poste ou la société secrète. Déjà, au dehors, des rumeurs portant sur des rituels pratiqués sur des cadavres commençaient à courir. Westcott n'eut d'autre choix : il quitta l'Ordre et fut remplacé par Mac Gregor Mathers. C'est lui qui initia Aleister Crowley et l'éleva, le 16 janvier 1900 au terme d'une cérémonie fastueuse conduite au Temple Ahathoor de Paris, au grade d'Adeptus Minor.

Durant les premiers temps de son office, Crowley fit paraître 10 numéros d'un magazine incompréhensible, Equinoxe, dans le but de renforcer l'aspect ésotérique de l'ordre. L'effet escompté fut obtenu : le nombre de postulants augmenta grandement.

Cette influence, entraînant inévitablement d'importantes ressources, couplée avec le peu de crédibilité que Crowley possédait dans les clubs de gentlemen de Londres, attirèrent l'attention de trois sociétés secrètes, bien plus anciennes que la Golden Dawn : l'Ordre des Ovates Celtes, the Scottish Myst et l'Ordre des Défenseurs de la Table Ronde. Celles-ci, obligées de se terrer et disposant d'une liberté de manœuvre réduite à cause d'une série de décrets royaux datant du milieu du 19^{ème} siècle, y virent une façade idéale pour camoufler leurs actions. Prenant contact avec Crowley, ils fusionnèrent leurs conspirations dans l'Ordre et reprirent leurs activités.

Malheureusement, le règne sans subtilité de McGregor Mathers et l'ascension controversée de Crowley le débauché engendrèrent de grandes tensions et initièrent le déclin de l'Ordre, qui se termina en apothéose finale par un véritable « duel de sorcellerie » opposant Mathers et Crowley à tous les autres membres du groupe, le « Troisième Ordre » contre la « Sphère ». Vers 1905, les maîtres des Trois sentirent que le moment est venu de faire basculer la Golden Dawn dans l'ombre. Celle-ci disparu petit à petit du devant de la scène...

Tradition

Dee et Kelly ont distingué en leur temps trois catégories de magie : la magie naturelle, basée sur les éléments ; la magie mathématique, basée sur les nombres et les formes ; et la magie religieuse, basée sur un système kabbalistique censé agir sur le monde céleste et les anges. Ce système ésotérique complexe demandait l'utilisation d'une véritable nouvelle langue, adaptée aux anges et à leurs noms. Cette langue, Dee l'appela l'Enochéen, en référence à Enoch qui accéda aux cieux sans mourir. La magie et la symbolique énochéenne est l'un des piliers de l'enseignement de l'Aube Dorée, avec bien sûr les versions remaniées de grands livres et traités d'alchimie (comme le Corpus Hermeticus, le Fama Fraternitatis ou le Confessio Fraternitatis) ou de grimoires (les Clavicules de Salomon ou le Livre d'Abramelin le sage traduit par Crowley). La symbolique de l'Ordre, qui s'exprime dans ses rituels, ses cérémonies, ses codes et ses coutumes, est donc complexe, métissé et très, très hermétique.

La société est constituée en Temples (l'équivalent des Loges maçonniques), qui regroupent tous les Initiés d'une même région. Ses membres sont répartis en trois ordres : Deux Ordres dit Extérieurs, et un Ordre dit Intérieur, qui prend les décisions importantes.

La Golden Dawn a conservé l'ancienne tradition rosicrucienne des Nomen (noms secrets) et des grades. A sa cérémonie d'initiation le Néophyte doit se choisir un Nomen (pour exemple, celui de Mathers était « Frater Deo Duce » et celui de Westcott « Comite Ferro »), et il reçoit les textes de l'Ordre signé par les initiales des Nomen de leurs auteurs. Le membre le plus haut de l'Ordre porte le titre d'Imperator. Au-dessous, les grades de l'ordre se succèdent ainsi (du plus bas au plus haut niveau) : Zélator, Theoricus, **Practicus** et Philosophus. Neuf mois après la cérémonie du Portail ou du Voile du Temple, les membres de l'Ordre intérieur (Ordo Rosae Rubae et Aurae Crucis : la Rose Rouge et la Croix d'Or) reçoivent le degré d'Adeptus Minor, lui-même divisé en Zelator Adeptus et Theoricus Adeptus. Ensuite viennent les grades d'Adeptus Major, et d'Adeptus Exemptus. Les chefs portent, dans le Troisième Ordre, les titres de Magister Templi, de Magus et enfin d'Ipsissimus.

En dehors de quelques détails imaginés par les membres, la plupart des éléments matériels de l'ordre (décoration des Temples, costumes, accessoires, etc.) sont inspirés par l'art Egyptien.

Les Initiés de la Golden Dawn doivent suivre des rituels rigides et un calendrier astrologique strict destinés à les aider à progresser sur la voie.

Le Néophyte doit apprendre la structure et les activités de l'Ordre, et a accès à des rituels importants comme le Signe de Croix Kabbalistique et le Rituel Mineur du Pentagramme.

Les niveaux d'initiation suivants correspondent à l'Arbre des Sephiroth (le Zelator correspond à Malkuth, le Theoricus à Yesod, etc.) et ainsi à des rituels de plus en plus évolués. Les initiés du Premier Ordre extérieur n'ont qu'un accès limité aux arcanes.

Les membres du Second Ordre ont au bout d'un temps accès à la magie cérémonielle, à la Géomancie et au Tarot de Waite, le Liber Mutus. Ils apprennent des rituels puissants et à fabriquer et consacrer divers objets, Bâton de Lotus, Rose-croix personnelle et pentacles. Ils doivent aussi étudier les fondements et les sources des rituels qu'ils ont subis autrefois dans le premier Ordre, et apprennent les rudiments de l'énochéen.

Les membres du Troisième Ordre (appelé "la Grande Loge Blanche des Adeptes) sont les seuls à connaître l'identité des Maîtres.

Grands Desseins

Le but de la Golden Dawn est l'accumulation du pouvoir et du savoir ésotérique occulte, mais chaque membre du Triumvirat a des buts propres : l'Ordre des Ovates Celtes a les mêmes buts que le Németon, dont il est le schisme irlandais. The Scottish Myst cherche à identifier et à détruire une entité surnaturelle millénaire qui hante l'Ecosse et tue parfois les malheureux qu'elle parvient à égarer dans sa brume. L'Ordre des Défenseurs de la Table Ronde est un groupe récent composé de riches Gentlemen anglais, de leurs hommes de mains et de créatures surnaturelles qui se sont donnés pour mission de protéger le Royaume-Uni des périls surnaturels.

Problèmes

La Golden Dawn manque parfois de crédibilité aux yeux des autres acteurs des ombres, souvent bien plus anciens et « sérieux ». De plus, la perte de puissance de l'Empire britannique l'affaiblit proportionnellement et elle doit aujourd'hui choisir entre entretenir ses Loges situées dans les lointaines colonies et le combat contre les ennemis.

Schismes

La Golden Dawn a un nombre très important de petits schismes, essentiellement des Loges qui ont déclaré leur indépendance et qui ne gardent peu de contact avec elle. Ces groupuscules sont en général peu puissants et ses membres sont fréquemment de riches déviants, illuminés ou profiteurs. Parmi ces schismes, on peut citer l'Isis-Uranie, la Stella Matutina, la Norske Okkulte Selskap ou encore l'Astrum Argentinum, le nouvel ordre de Crowley.

Relations

Les relations entre la Golden Dawn et les autres groupes sont souvent difficiles, étant donné le manque de crédit qu'elle traîne depuis « l'ère Crowley ». Le surnom de « farfelus » est fréquemment utilisé pour désigner ses membres...

Ennemis

La Golden Dawn avait ses propres ennemis, et lors sa fusion avec Trinité, a hérité de ceux des trois vieilles conspirations. Au nombre de ceux-ci, on peut citer plusieurs groupuscules écossais dédiés à la mystérieuse entité que traque le Scottish Myst, les « Cavaliers de l'Apocalypse » ennemis du Németon, les Nazis et tous les opposants de la couronne britannique... Ce qui fait beaucoup de monde.

Ressources et influence

La Golden Dawn étant en bonne part composée de bourgeois ou d'aristocrates anglais, elle dispose d'un pouvoir financier et d'une influence importants. Toutefois, étant donné l'affaiblissement de l'Empire britannique, elle doit lutter pour garder ses appuis hors du Royaume-Uni.

Ressources occultes

Les ressources occultes de la Golden Dawn contiennent un grand nombre de faux artefacts et de livres sibyllins et inefficaces, mais on y trouve aussi quelques trésors inestimables tels que l'Anneau de Miracle de John Dee ou la Tablette d'Emeraude d'Hermès Trismégiste. Malheureusement, les membres de la société secrète ont du mal à distinguer le vrai du faux et 9 fois sur 10 leurs tentatives d'obtenir des effets magiques se soldent par un échec. Il reste tout de même une spectaculaire fois sur dix ou tout devient leur possible...

Façades

La Golden Dawn possède une nuée de façades, qui vont du petit pub à la grosse industrie. Malgré cela, la Golden Dawn a de plus en plus de mal à les entretenir.

Initiation

Pratiques : Alchimie ; Magie Incantatoire ; Magie Rituelle

Domaines : Empyrée ; Démonologie

La Rose+croix

Phrase d'appartenance :

« Et in Arcadia ego ».

ou la dyade :

« Ad Rosam per Crucem,
Ad Crucem per Rosam ».

Résumé

Conspiration « par défaut » des groupes de PJ (entendez par là que c'est la plus « basique », pas que c'est la seule jouable), la Rose+Croix est certainement une des plus puissantes, nombreuses et variées des sociétés secrètes à l'époque de la Seconde Guerre Mondiale. Gardienne d'un héritage plusieurs fois millénaire, elle sort d'une longue période de troubles et de remises en question pour se jeter dans une bataille qu'elle n'a pas le droit de perdre.

Histoire

Remarque : étant donné la place de la Rose+Croix dans le monde occulte et sa position dans Shadows War II, son historique est volontairement plus développé et détaillé. La plupart des autres conspirations y sont mentionnées, et vous y trouverez de nombreux petits détails qui pourront vous servir à la création de vos scénarios.

Il est impossible de dissocier l'histoire de la Rose+Croix de celle de l'ésotérisme remontant à la plus lointaine l'antiquité.

A cette époque, l'Egypte ancienne faisait figure de civilisation phare. Ses Ecoles de Mystères, à la fois universités et monastères, en gardaient et transmettaient les connaissances.

Dans le panthéon Egyptien, le dieu-ibis Thot, Grand Vizir et Scribe d'Amon-Râ, intriguait. Epoux de Maat, déesse de la Vérité, il était considéré comme l'origine et l'emblème des Mystères et une société secrète appelée Amon-Thot lui était dédiée. Les intellectuels des autres civilisations de cette époque, et notamment des Grecs, en étaient fascinés.

Les sept Sages de la Grèce se rendirent tous durant leur vie en Egypte. Ils y apprirent les

Mystères et revinrent transmettre leur savoir dans leur pays. Ainsi, Thalès de Milet rapporta la géométrie égyptienne. Solon transmit les récits concernant l'Atlantide. Pythagore, descendant direct d'Hermès selon Apollon de Rhodes, s'installa en Italie après 22 ans passés en Egypte, pour y enseigner ses Mystères. Orphée développa ses Mystères orphiques en se basant sur les Mystères d'Osiris. Démocrite d'Abdère, qui découvrit le premier l'atome et futur fondateur de la Dominants Mentis, était un élève des géomètres du Pharaon. Platon resta trois ans en Egypte et y fut initié par les prêtres.

Bref, petit à petit, la civilisation grecque assimila la mythologie Egyptienne, phénomène que la conquête d'Alexandre et la fondation d'Alexandrie, le carrefour des cultures et ville d'origine de l'Alchimie, ne fit qu'amplifier.

A partir du 2^{ème} siècle de notre ère, Hermès, fils de Zeus, commença à être perçu comme un descendant du dieu égyptien Thot. Ce dernier était décrit dans la mythologie égyptienne comme ayant eu un petit-fils nommé Hermès Trismégiste (le trois fois grand). Bientôt, Thot et Hermès furent considérés comme une seule et même entité, qui fut, après l'invasion romaine, à son tour amalgamé à Mercure.

C'est à partir du 3^{ème} siècle avant JC qu'apparurent des ouvrages ésotériques attribués à cet « Hermès Trismégiste ». On nomma les Hermetica. Le nombre de textes qui composaient cette littérature était et reste indéfini, mais les plus célèbres étaient les 17 traités formant le Corpus Hermeticum, qui décrivaient aussi bien la création du monde que l'origine des âmes ou que les rites magiques qui servaient aux égyptiens pour animer les statues de leurs dieux.

Après la Pax Romana, les romains s'intéressèrent aux croyances exotiques des peuples qui composaient leur Empire. C'est ainsi que la magie, l'astrologie et surtout l'Alchimie prirent une grande ampleur, au point que Dioclétien, au 3^{ème} siècle, interdit cette dernière et imposa la destruction des textes alchimiques.

Mais, malgré la montée en puissance du Christianisme, et bientôt l'édit de Théodose prohibant les cultes non-chrétiens, les anciens rites Egyptiens continuèrent à intéresser et fasciner les intellectuels.

Sous leur influence, les religions Egyptiennes se fondirent et s'adaptèrent finalement au Christianisme. Les Pères de l'Eglise eux-mêmes éprouvaient un grand respect pour le personnage d'Hermès Trismégiste au point Saint-Augustin, dans « la Cité de Dieu », en fit un descendant de Moïse.

En 642, Alexandrie tomba aux mains des Arabes. Ceux-ci connaissaient Hermès depuis déjà longtemps. Les Sabéens, un peuple d'astrologues et de scientifiques arabes réputés dont les mages venus saluer le Christ étaient originaires, possédaient des textes d'Hermès sur l'alchimie et le Corpus Hermeticum. Ils lui vouaient un culte particulier, et affirmaient que quelques-uns de leurs propres livres, comme la «Risâlat fi'n-nafs (Lettre sur l'âme)» et les «Institutions liturgiques d'Hermès», avaient été inspirés ou révélés par lui.

Au 7^{ème} siècle apparut l'Islam. Bien que le Coran ne fasse pas directement mention à Hermès, les hagiographes identifiaient le prophète Idris à Hermès et à Enoch. Abu Ma'shar, un astrologue arabe du 7^{ème} siècle, tenta de dresser une généalogie d'Hermès. Il en distingua 3 : Hermès le Majeur un ayant vécu avant le déluge, et identifié au dieu égyptien Thot ; le second ayant vécu à Baylone en tant que maître de médecine, de philosophie et de mathématique ; le troisième ayant été un maître en sciences occultes, inventeur de l'Alchimie. Hermès était bien Trismégiste : trois fois grand.

C'est à la même époque qu'apparut la Table d'Emeraude. Traduite en arabe par Sâgiyûs, un prêtre chrétien de Nâbulus, d'après la version d'Appolonius de Tyane datant du 1^{er} siècle, cette Table racontait comment ce dernier avait trouvé, dans la tombe d'Hermès qu'il avait découvert par hasard, un vieillard assis sur un trône et tenant une tablette d'émeraude expliquant les secrets de la création et la cause de toutes choses.

Les Arabes eurent un rôle primordial dans la propagation et la modernisation de l'Alchimie. La pratiquant bien avant leur conquête de l'Egypte grâce aux syriens et aux

enseignements des maîtres iraniens, ils en influencèrent les méthodes, le vocabulaire (« al kemia » signifie « la chimie » ; « al tannur » deviendra l'athanor, etc.) et la philosophie, qu'ils tintèrent de mysticisme. L'individu le plus illustre de « l'al kemia » fut Jâbir ibn Hayyân, mystérieusement mort vers 815 et plus connu en Occident sous le nom de Geber. Mais, au-delà de l'Alchimie, ce sont toutes les pratiques ésotériques qui s'y développèrent et s'y enrichirent grandement. Les écrits et les traités ésotériques arabes atteignirent l'Europe via l'Espagne et la Reconquista, et influencèrent grandement l'Occident latin.

Bien que reprise par les Chrétiens, Tolède acquit bientôt la réputation de «chaire des sciences occultes». Une bonne partie des textes arabes y furent traduits. Parmi eux, le Morienus (qui contenait la légende des trois Hermès), le Livre du Secret de la Création (dans lequel était retranscrit le récit de la découverte de la Table d'Emeraude par Appolonius de Tyane), le Sefer Raziel (présentant la magie juive) ou encore le Picatrix (qui présentait Hermès Trismégiste comme le créateur de la magie et le fondateur d'Adocentyn, une ville idéale dédiée à un culte solaire et ayant existé dans l'Egypte antédiluvienne).

Rapidement après la reconquête, les échanges reprirent entre la péninsule ibérique et le reste de l'Occident, ce qui entraîna la propagation de tout ce savoir vers l'ouest. Les Kabbales juives du Languedoc, et derrière eux la Cabale de Sion, en furent grandement influencées. De la même manière, l'astrologie se répandit rapidement et bientôt les calendriers, les almanachs, les prédictions et le symbolisme astral apparurent dans toute l'Europe. Malheureusement, l'Espagne intolérante de cette époque ne tarda pas à expulser les juifs. C'est ainsi que le savoir de la Tradition émigra, petit à petit, vers l'Italie.

Un autre événement déterminant survint alors : En 1453, Constantinople tomba. Venant de l'ouest, les réfugiés byzantins pénétrèrent en Italie, et avec eux ils amenaient les lambeaux de la culture grecque. Bientôt, Côme de Médicis ordonna à Marsile Ficin, érudit théologien et médecin, de commencer la traduction des textes de Platon, mais un troisième événement crucial se produisit : un moine redécouvrit, dans les trésors venus de Byzance, un exemplaire du Corpus Hermeticus.

Marsile Ficin fut réaffecté à sa traduction. Le texte connut alors un succès phénoménal, au point qu'il fut réédité 16 fois.

Durant son travail sur l'œuvre d'Hermès, Marsile Ficin établit une généalogie de la pensée Hermétique. Il relia Zoroastre, Orphée, Pythagore, Platon et, finalement, inventa l'idée de la Tradition Primordiale : il existait, d'après lui, une révélation première d'Hermès qui s'était transmise, d'initiés en initiés, au fil des âges jusqu'à aujourd'hui.

Cette idée eut une grande répercussion à Florence, qui se pensait l'héritière des Egyptiens et donc aux sources même de la civilisation. Marsile Ficin, en homme pragmatique, se mit alors à rechercher le moyen de concrétiser la magie décrite par le Trismégiste en termes hermétiques. S'aidant des textes arabes amenés par les juifs, et notamment du Picatrix, il inventa une « magie naturelle » qui atteint un grand niveau de raffinement.

Mais Ficin méprisait la kabbale, et ce fut un de ses élèves, le brillant Pic de Mirandole, qui adjointra une version christianisée de celle-ci, basée sur les noms des anges et les énergies de l'Empyrée, à la magie naturelle. Accusé d'hérésie, il dut bientôt fuir l'Italie, mais son œuvre était accomplie : la Tradition se répandit dans toute l'Italie comme une traînée de poudre. A Venise, Michel Pantheus publia, en 1478, son ouvrage « Voarchadumia » (du nom d'une société secrète locale) vantant les mérites de l'alchimie. Dans l'engouement général, l'ésotérisme flamboyant quitte alors la Botte : Johannes Reuchlin l'importa en Allemagne.

Durant la renaissance, dans l'empire germanique de Rodolphe II, l'Alchimie se développa, s'enrichit et se spiritualisa considérablement, avec l'appui par exemple de Maier, Kepler ou encore Paracelse. C'est ce dernier qui relia le premier le symbole de la rose et de la croix à la transmutation alchimique et à la résurrection.

En 1614, un texte fit l'effet d'une bombe dans le milieu de l'ésotérisme : le « De rebus sacris et ecclesiasticis exercitationes XVI », d'Isaac Casaubon. Dans ce texte, il démontrait que le « Corpus Hermeticum » n'était pas d'origine égyptienne. Bien qu'il ne doutait pas qu'il y avait bien eu transmission du savoir de ce qu'il appelait « l'Égypte des Lumières », il démontra

que le texte à la base de l'occultisme n'était pas d'Hermès Trismégiste, mais d'un groupe de chrétiens du 2^{ème} siècle. Sous le choc, l'ésotérisme occidental subit un coup d'arrêt.

Cet événement coïncida avec l'apparition et le développement, relayés par les techniques de l'imprimerie nouvelle, des théories de Copernic, Galilée et Kepler sur l'univers, qu'elles démystifiaient et rationalisaient. A leur suite, la découverte du nouveau monde, la modernisation de la médecine, la Réforme de l'Eglise en péril, l'apparition des premières cartes terrestres et la rédaction des premiers Catalogues de la nature se succédèrent. L'Europe entra dans une crise de conscience, et ce fut le début du combat entre l'église et la science. Les révoltes grondèrent. En Allemagne, la Guerre de Trente Ans éclata, et en France, la Guerre des Religions ne tarda pas. L'Eglise réagit finalement en imposant sa Contre-Réforme, qui resserrait sa discipline, réactivait l'Inquisition et prohibait beaucoup de textes et de livres. Parmi ces derniers figuraient la plupart des ouvrages ésotériques, ce qui poussa les adeptes de l'ésotérisme à se regrouper en réunions fermées. Ce fut la naissance des sociétés secrètes de l'ère moderne.

Le règne d'Henry IV, en France, redonna un peu d'espoir à l'Europe, et certain virent même en lui le nouveau David annoncé par les anciennes prophéties. Malheureusement, son assassinat replongea les peuples dans le trouble. Partout en Europe, d'anciens groupes spirituels, comme les Frères du Libre Esprit et les Amis de Dieu, commencèrent à faire succès et de nombreux émules à la recherche d'une nouvelle spiritualité les rejoignirent. Finalement, au travers d'eux, l'ésotérisme ancien se lia au mysticisme chrétien.

Dans cette période de crise, des théories apocalyptiques ou prophétiques basées sur l'idée de l'imminence de la fin des temps, notamment celles de Joachim de Flore, de Haselmeyer et de Simon Studion, apparurent. C'est dans ce climat qu'en 1603, dans la Triplicité de feu de Saturne et Jupiter, une nouvelle étoile apparut dans le ciel. Kepler y vit le signe de changements politiques et religieux proches. En 1604, la tombe de Christian Rosenkreutz fut découverte.

Jeune allemand du 14^{ème} siècle, Christian Rosenkreutz avait 16 ans lorsqu'il partit accompagner un frère de couvent pour un

pèlerinage au Saint-Sépulcre de Jérusalem. Malgré la mort de son compagnon à Chypre (lieu symbolique en Alchimie, où Aphrodite et Hermès avaient donné naissance à Hermaphrodite), ce périple fut pour lui un véritable voyage initiatique. Changeant finalement de destination, il arriva à Damcar, ville du sud-ouest de la péninsule arabique possédant une université scientifique et ésotérique importante, où il apprit beaucoup auprès de mages durant trois ans. Après une escale en Egypte, il se rendit ensuite à Fez. Dans cette ville de sagesse et de savoir, riche en bibliothèques et où on enseignait l'Alchimie, l'Astrologie et la Magie (notamment une magie théurgique qui proposait d'atteindre des mondes invisibles grâce à des pentacles tracés à même le sol), il parfaits ses connaissances auprès de maîtres qui, à sa grande surprise, partageaient leur savoir sans la retenue et l'égoïsme des intellectuels allemands. Puis il prit contact avec les « habitants élémentaires », que Paracelse appelait Nymphes, Sylphes, Pygmées ou Salamandres, et décrivait comme ayant apparence humaine bien que ne descendant pas d'Adam. De retour en Europe et déçu par l'étroitesse d'esprit des savants auxquels il essaya de transmettre son savoir, il rentra en Allemagne où il entreprit de mettre celui-ci par écrit, avec l'ambition de fonder une fraternité susceptible d'enseigner aux princes du monde la sagesse et la lumière. Cinq ans plus tard, il regroupa discrètement 3 disciples, puis plus tard 4 autres et c'est ainsi que naquit la première Fraternité de Rose+Croix. Christian Rosenkreutz mourut à 106 ans en 1484, et à sa suite la Fraternité disparut.

C'est donc en 1604 que des frères retrouvèrent par hasard, comme Appolonius de Tyane avait découvert jadis celui d'Hermès Trismégiste, son tombeau. Sur la porte de celui-ci était écrit « Je m'ouvrirai dans cent vingt ans ». A l'intérieur, au milieu d'un « abrégé de l'univers » et sous une coupole en heptaèdre, ils découvrirent une tombe circulaire, recouverte d'une plaque de cuivre jaune sur laquelle figuraient des formes et des formules énigmatiques (dont la fameuse « le vide n'existe pas »), contenant le corps parfaitement conservé du Maître. Tout autour s'étaient des objets inconnus et les anciens textes renfermant le savoir de ce dernier. Après avoir recueilli tous ces trésors, les frères referment le tombeau. Grâce à cette somme « d'axiomes immuables » et de savoir « conforme à celui reçu par Adam après la

chute », ils commencèrent à préparer la « Réforme générale divine et humaine ».

Dans le courant de l'année paraît un manifeste anonyme intitulé « Réforme universelle et générale du monde entier ; avec la Fama Fraternalitatis de la louable Fraternité de la Rose+Croix écrite à tous les érudits et souverains d'Europe ; également une courte réponse de Herr Haselmayer pour laquelle il a été arrêté et mis aux fers sur une galère. Aujourd'hui publiée et communiquée à tous les cœurs sincères », ou plus simplement « Fama Fraternalitatis ». Ce texte était composé de trois parties. La première proposait une Réforme générale du monde. Dans la seconde, les frères de la Fraternité de la Rose+Croix s'adressaient aux dirigeants, religieux, et scientifiques européens. Ils dressaient un portrait mitigé de leur époque des Lumières, qu'ils considéraient ne pas avoir tenu toutes ses promesses, et proposaient d'offrir au monde une connaissance aux « axiomes infaillibles » qu'ils tenaient du père fondateur, Christian Rosenkreutz, dont ils présentaient le parcours.

Dans la troisième et dernière partie de la « Fama Fraternalitatis », la Fraternité de la Rose+Croix invitait les hommes de pouvoir et de savoir à rejoindre ses rangs pour prendre part à sa Reconstruction et à la Réunification du scientifique, de l'artistique et du mystique. Bien qu'elle ne dévoilait pas la localisation de sa base qui devait « demeurer vierge, intacte, inconnue, soigneusement cachée, pour l'éternité, aux yeux du monde impie », elle ouvrait la porte aux grands de ce monde pour qu'ils réalisent ensemble le Grand Projet.

Au travers de la Fama Fraternalitatis, le personnage emblématique d'Hermès Trismégiste se fondit avec celui de Christian Rosenkreutz. La Rose+Croix était née.

En 1615 parut « Confessio Fraternalitatis », un deuxième manifeste Rosicrucien écrit en réponse à un texte anonyme intitulé « Secretioris Philosophiæ Consideratio Brevis à Philippo à Gabella... », qui était lui-même une adaptation de la Monade du leader de la Renaissance Elisabéthaine : John Dee.

Dans ce « Confessio », plus pessimiste et teinté de millénariste, la Fraternité éclaircissait les points obscurs de leur précédent manifeste et affirmaient posséder la clé de toutes les connaissances. Evoquant la prophétie du Lion

du Septentrion (...«et ses trésors resteront inviolés, jusqu'à ce que le Lion advenue...»), la Fraternité annonçait que le monde était «sur le point d'atteindre l'état de repos après l'achèvement de sa période et de son cycle», et que cette fin des temps était celle du Millenium, la période de mille ans qui succéderait aux six mille ans déjà écoulés. « Car les Rose+Croix avait reçu pour mission d'allumer le sixième candélabre ». La société secrète présentait ses révélations comme un présent de Dieu au monde « dont la fin suivrait de peu », et prétendait que les membres de la Fraternité possédaient la faculté de « se projeter dans le temps, passé ou futur, comme dans des contrées lointaines ». Le « Confessio » revendiquait aussi la supériorité de deux livres : la Bible, dont il prônait une lecture appliquée (le Pape y était vu comme l'Antéchrist), et le « Livre de la Nature » composé par «les grandes lettres et caractères que Dieu le Seigneur a gravés sur l'édifice du ciel et de la terre». Héritier du Grand Plan de Christian Rosenkreutz, les Rose+Croix affirmaient être « chargés d'organiser en Europe le gouvernement », et renouvelaient leur invitation aux hommes à les rejoindre, bien qu'ils mettaient en garde ceux qu'« aveuglent l'éclat de l'or ».

En 1616 parut le troisième manifeste, « Les Noces Chymiques de Christian Rosenkreutz ». Présentée comme un roman autobiographique de Christian Rosenkreutz, il racontait le voyage symbolique de sept jours durant lequel celui-ci avait assisté à un cérémoniel nuptial qui avait abouti à la résurrection Alchimique, près de la Tour d'Olympe, d'un roi et d'une reine décapités. Cet ouvrage signa le retour et l'ancrage de l'ésotérisme et de la Fraternité dans le Grand Œuvre, l'Alchimie.

La parution des trois manifestes rosicruciens firent un grand bruit en Europe. Partisans et détracteurs s'affrontèrent. Michael Maier, médecin personnel de Rodolphe II, prit parti pour les Rose+Croix et, dans son ouvrage « Le Bouclier de la vérité », il révéla que, d'après lui, la Fraternité des Rose+Croix existait depuis les temps d'Adam. Il présenta la liste des 47 Imperators de l'Ordre, parmi lesquels se trouvaient Seth, Philon, Al Manor, Jacques de Voragine, et l'actuel Hugo de Alverda. Puis, dans un autre texte, il décrivit à mots couverts le lieu de réunion de l'Ordre : le château d'Heidelberg.

Suite à la mort de Rodolphe II, après le court règne de Mathias II, un intolérant religieux qui, en cette période de crise entre les protestants et les catholiques, provoqua la colère du peuple, c'est Frédéric V, dont l'emblème était un lion, qui prit le pouvoir. Il ne le conserva pas longtemps, car les Hasbourgs œuvraient à sa perte, mais durant son règne, la Rose+Croix se développa tranquillement. Malheureusement, après la Bataille de la Montagne Blanche, la Guerre de Trente Ans éclata et Ferdinand s'assit sur le trône. Ce fut un désastre pour l'Europe Centrale, qui y perdit près de soixante pour-cent de sa population. Le projet rosicrucien fut entraîné dans la chute de l'Allemagne. La victoire des Hasbourgs fut sa défaite.

Heureusement, dès le début de la guerre, le phénomène germanique des Rose+Croix avait attiré l'attention d'un philosophe français : un certain René Descartes. Durant la guerre, où il s'était engagé au service de l'Electeur de Bavière, il avait rencontré Johan Faulhaber et Isaac Beeckman, deux intellectuels férus de sciences occultes lui avait fait parvenir les Manifestes Rosicruciens. Alors en période de doute intellectuel et en quête de connaissance, Descartes, qui venait de découvrir les Trois Problèmes insolubles des mathématiques, fut fasciné et intrigué par la société secrète. Il décida alors de partir pour la Bohème, à sa recherche.

Le 9 novembre 1619, après une journée de méditation et de réflexion, il fit alors trois songes qui bouleversèrent son existence. Dans le premier, il se sentait poussé par un vent puissant vers un mystérieux collège où il rencontrait un homme qui lui donnait un melon. Persuadé qu'il venait d'être victime d'un mauvais génie, Descartes dit une prière et se rendormit. Dans le second et le Troisième rêve, quelqu'un lui montrait un dictionnaire et un recueil de poésies où la philosophie se mêlait à la sagesse. En consultant ce recueil, il tombait sur ces mots : "Quel chemin suivrai-je dans la vie ?". A son réveil, conscient de l'étrangeté de l'expérience qu'il venait de vivre, Descartes retranscrit ces rêves (qu'il publiera plus tard sous le nom d'Olympica) et se mit en tête de les analyser. Il acquit la certitude qu'il était sur la bonne voie et que les mathématiques étaient la clé de la compréhension des mystères de la Création. Quatre ans plus tard, il revint à Paris. Dans l'année qui suivit, une affiche fit son apparition

dans les rues de la capitale. La Rose+Croix, disaient-elles, était de retour :

« Nous Députés du Collège principal des Frères de la Rose+Croix, faisons séjour visible et invisible en cette ville, par la grâce du Très Haut, vers lequel se tourne le cœur des Justes. Nous montrons et enseignons sans livres ni marques à parler toutes sortes de langues des pays où nous voulons être, pour tirer les hommes, nos semblables, d'erreur de mort ».

Puis, rapidement, une seconde affiche suivit : « S'il prend envie à quelqu'un de nous voir, par curiosité seulement, il ne communiquera jamais avec nous ; mais si la volonté le porte réellement et de fait de s'inscrire sur le Registre de notre Confraternité, nous qui jugeons des pensées, lui ferons voir la vérité de nos promesses ; tellement, que nous ne mettons point le lieu de notre demeure, puisque les pensées jointes à la volonté réelle du Lecteur, seront capables de nous faire connaître à lui et lui à nous ».

Ces affiches firent grand bruit. On prétendit dans les salons que la Fraternité aurait dépêché 36 Invisibles de part le monde, dont 6 seraient à Paris. Evidemment, Descartes, malgré ses négations, fut considéré comme l'un d'entre eux. C'est le début de la Terreur Rosicrucienne, attisée par l'Église qui voyaient dans l'ordre une société protestante et diabolique. Devant cette agitation grandissante, Descartes partit s'installer en Hollande, où le rosicrucianisme ne tarda pas à se développer. On prétendit bientôt que le groupe possédait un palais près de La Haye et un temple près d'Haarlem. Les Magistrats ordonnèrent alors la traque des Rose+Croix. Un peintre alchimiste, Johannes Symonsz Torrentius, fut présenté comme leur leader. Il fut arrêté et condamné au bûcher. Grâce à ses contacts, il fut relâché en 1630 et s'enfuit à Londres. Dans son sillage, de nombreux intellectuels et rosicruciens présumés furent pourchassés, arrêtés et parfois punis par l'Église.

En Angleterre cependant, le projet Rose+Croix se développa discrètement, ce qui lui permit d'échapper aux mêmes ennuis. Sous le règne d'Elisabeth 1^{ère}, la philosophie occulte et ésotérique suivit son cours, avec son lot de défenseurs et de détracteurs. Le Chancelier et philosophe anglais Francis Bacon, auteur de « la Nouvelle Atlantide » fut associé aux Rose+Croix par de nombreux auteurs, au point que certains le considéraient comme la réincarnation de Christian Rosenkreutz et

l'auteur des Manifestes. La Royal Society, enfant des projets Bacon, présentait d'étranges ressemblances avec les idées rosicruciennes. Plusieurs de ses symboles rappelaient la formule des Manifestes : « A l'ombre de tes ailes, Jéhovah ». Comenius, écrivain et pédagogue tchèque et un des membres fondateur de la Royal Society, publia « Les chemins de la Lumière », un livre si proche des idéaux rosicruciens que certains le qualifièrent de « Fama de Comenius ». Dans cet ouvrage, il qualifiait les membres de la société « d'Illuminati ». Dans La Consultation universelle sur la réforme des affaires humaines, il proposa une réorganisation du monde où les pays seraient gouvernés par trois organismes : un Collège de la Lumière, un Consistoire de la santé et un Tribunal international de la paix. L'O.N.U., l'U.N.E.S.C.O. et la Cour Pénale Internationale, héritières de ces idées, verraient le jour des siècles plus tard.

C'est au 18^{ème} siècle, dans une Angleterre rendue fertile par la Rose+Croix, qu'apparut la Franc-Maçonnerie. Très tôt, les deux sociétés secrètes entretenirent des relations étroites. Si étroites en fait que certains les assimilèrent comme un seul et même groupe, et ils n'avaient pas tout à fait tort. Durant cette période, beaucoup de membres ou de sympathisants rosicruciens furent initiés à la Franc-maçonnerie. Finalement, les Rose+Croix virent dans le nouvel ordre un bon moyen de se dissimuler, et les deux groupes se fondirent temporairement.

Durant les premiers temps de son existence, la Franc-Maçonnerie ne fut qu'un lieu plus ou moins secret où des individus férus de culture de d'arts pouvaient se réunir. Puis, petit à petit, elle développa un aspect occulte et ésotérique, et se teinta de mystère.

Dans le même temps, quelques auteurs ravivèrent l'intérêt pour l'Égypte en Europe et, par conséquent, pour les Traditions d'Hermès-Thot dans les milieux ésotériques. Ce renouveau, associé à celui des légendes anciennes telles que celles des Templiers ou de l'Ancien Testament, eurent pour conséquence l'apparition des Hauts Grades dans la Franc-Maçonnerie, parmi lesquels ne tarda pas à apparaître celui, très prestigieux, de « Rose+Croix ». Dans cette époque de foisonnement, plusieurs membres des hauts grades firent scission et constituèrent de nouveaux Ordres. Profitant de ce chaos et de

la résurgence d'intérêt populaire pour l'Alchimie, la Fraternité des Rose+Croix reprit son indépendance, vers le début du 18ème. De nombreux schismes et faux Ordres d'initiation apparurent inévitablement, jetant le trouble dans le monde de l'ésotérisme. Parmi ceux-ci, la Societas Roseæ et Aureæ Crucis donna naissance à la Loge des Trois Epées. Les membres de cette Loge, dont le Ministre de la Guerre Allemand Johann Rudolf von Bischoffswerder, instaurèrent l'Ordre de la Rose+Croix d'Or d'Ancien Système, un des Ordres héritiers les plus influents. De son côté, dans l'Europe des Lumières, la Fraternité de Rose+Croix originelle reprit son Grand Projet.

Malgré la séparation, les Francs-maçons et les Rose+Croix restèrent longtemps proches. En 1778, un inconnu du nom de Cagliostro, franc-maçon de haut grade, fonda en Hollande la Sagesse Triomphante, une loge d'un genre nouveau, s'inspirant aussi bien du magnétisme et de d'Egyptologie. Durant un convent mondial destiné à définir quel Ordre était le mieux à même de rassembler et de guider tous les initiés, il s'écrivit : « Ne cherchez plus, Messieurs, l'expression symbolique de l'idée divine : elle est créée depuis soixante siècles par les Mages d'Egypte. Hermès-Thot en a fixé les deux termes. Le premier, c'est la Rose, parce que cette fleur présente une forme sphérique, symbole le plus parfait de l'unité, et parce que le parfum qui s'en exhale est comme une révélation de la vie. Cette rose fut placée au centre d'une Croix, figure exprimant le point où s'unissent les sommets de deux angles droits dont les lignes peuvent être prolongées à l'infini par notre conception, dans le triple sens de hauteur, largeur et profondeur. Ce symbole eut pour matière l'or, qui signifie, dans la science occulte, lumière et pureté ; le sage Hermès l'appela Rose+Croix, c'est-à-dire Sphère de l'Infini ».

Traqué par l'Inquisition, Cagliostro finit ses jours en prison. C'est à cette période qu'apparut le Magnétisme du Franc-maçon Mesmer.

Cette technique, à mi-chemin entre la science et le mystique, devint rapidement le sujet d'affrontement des tenants des deux partis. Mesmer, bien que réfutant que sa pratique ait quelque chose à voir avec l'occultisme, fonda la Loge d'Harmonie, à laquelle il donna une organisation et des coutumes proches de celles des Loges Maçonniques. De nombreux ordres se basèrent plus ou moins directement sur celui-ci.

A la fin du 18ème siècle, le Mesmérisme se teinta d'occultisme et devint un des passe-temps favoris de la haute société, si bien que la pratique commença à inquiéter les intellectuels et Louis XVI. C'est en avril 1784 qu'Armand Marie Jacques de Chastenay, marquis de Puységur, colonel d'artillerie, fit une découverte d'importance : lors d'une de ses séances, il se rendit compte que son sujet, au bout de quelques minutes passées en état de « magnétisme », entraînait dans une torpeur appelé « le sommeil magnétique » et que dans cet état second, sa personnalité se modifiait. Doté de sens étendus lui permettant de voir et d'entendre des choses inaccessibles à l'esprit humain, le sujet devenait alors un médium doté d'une clairvoyance surprenante et devenait capable de répondre à des questions portant sur l'invisible. C'est ainsi qu'apparut le « Somnambulisme magnétique ». La nouvelle se répandit dans le milieu occulte et la technique se développa dans la plupart des Ordres. Des Sociétés de Recherches Psychiques apparurent bientôt, et finalement, le Magnétisme fut perçu comme une forme de magie des temps modernes.

Finalement, en 1789, la révolution française éclata. Un peu plus tard, les expéditions napoléoniennes atteignirent l'Egypte. L'egyptophilie explosa en Europe et fut accompagnée par l'apparition de nombreux cercles initiatiques d'inspiration Egyptienne, dont les Amis du Désert installés à Toulouse. Partout en France le symbole de la pyramide, fortement liée à la Rose+Croix, se développa.

C'est en décembre 1847, à Hydesville près de New York, que deux petites filles, Margaret et Katie Fox, entendirent des coups étranges frappés contre les murs. Alors que les portes de leur chambre s'ouvraient seules et que les objets volaient dans les airs « comme tenus par une main invisible », les deux sœurs amusées établirent un code pour communiquer avec « l'esprit frappeur ». Celui-ci affirma être le fantôme de Charles Rosna et leur raconta son existence. Bientôt, les curieux arrivèrent en masse pour assister au phénomène. C'est ainsi que naquit le spiritisme. Dans le monde entier, des individus se découvrirent des talents de médium. En Europe, Allan Kardec publia le populaire « Livre des Esprits », et devint vite le « prophète du spiritisme ».

Alors que le spiritisme progressait parut Zanon. Dans ce roman, qui marqua le début

du renouveau Rose+Croix, Sir Edward Bulwer-Lytton racontait l'histoire de deux Rose+Croix du 18^{ème} siècle, Zanon et Mejnour, survivants de la Fraternité originelle, qui transmettaient leur savoir à deux disciples. Témoin de l'apparition du fantôme d'Appolonius de Tyane, Bulwer-Lytton entra en relation avec un ordre rosicrucien et fut contre son grès président d'honneur de la Societas Rosicruciana In Anglia. Un des membres de cette loge, W.W. Westcott, deviendrait le Maître de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée.

A la fin du 19^{ème} siècle, alors que le magnétisme, le mysticisme égyptisant et le spiritisme connaissent leurs heures de gloire, de nombreuses sociétés, souvent gouvernementales, apparaissent un peu partout dans le monde avec le but d'étudier ou de pratiquer le spiritisme avec une rigueur scientifique. Les anciennes traditions et l'ancien savoir ésotérique des Rose+Croix furent catalogués et étudiés par des intellectuels d'un genre nouveau. En réaction, le milieu ésotérique se diversifia, et bientôt apparut la Roseraie des Mages.

Dans l'Europe en pleine industrialisation se développa tout d'abord la Monte Verità, une fraternité fondée par Alfredo Pioda et installée sur le mont Vérité, en Suisse. Dans son sillage fut fondée la Verita Mystica, une loge de l'Ordo Templi Orientis (O.T.O.) fondée Theodor Reuss dans la forêt de Thuringe pour dissimuler la véritable Fraternité de la Rose+Croix originelle. Perverti par Aleister Crowley de la Golden Dawn, l'O.T.O. sombra rapidement dans la corruption et les pratiques magiques déviantes, ce qui poussa la Fraternité à le discréditer.

Alors que le monde de l'ésotérisme commençait à sombrer parut en France, en octobre 1888, la revue « l'Initiation ». Dans ses pages, le projet de réunification de la Fraternité était présenté : " L'ordre antique de la Rose+Croix était sur le point de s'éteindre, il y a trois ans, quand deux héritiers directs de ses augustes traditions résolurent de la rénover, en l'affermissant sur de nouvelles bases. Et maintenant la vie circule à flots dans l'organisme mystique du colosse rajeuni". La Fraternité s'installa à Paris, sous le faux nom d'Ordre Kabbalistique de la Rose+Croix et sous la direction d'un mystérieux Suprême Conseil des Douze. L'ordre, organisé autour de trois grades acquis par l'étude (bachelier en kabbale, licencié en kabbale et docteur en

kabbale), réunit environ la moitié des Ordres héritiers de la Rose+Croix apparus dans le monde. En mai 1891, le Schisme de Péladan scinda l'Ordre en deux : la Rose+Croix du Temple et du Graal, fondé par Sâr Mérodack Péladan et dont le but est surtout l'organisation de soirée mondaine (les Salons de la Rose+Croix), et l'Ordre Kabbalistique de la Rose+Croix, qui préféra disparaître dans les ombres et derrière lequel se cachait toujours la Fraternité de la Rose+Croix. La Rose+Croix du Temple et du Graal s'éteignit vite et réapparut après la première Guerre Mondiale sous le nom de Confrérie de la Rosace. Finalement, une partie de l'Ordre Kabbalistique de la Rose+Croix fit scission et fut rebaptisée « Ancien et Mystique Ordre de la Rose+Croix ». Trois Rose-Croix marchent depuis sur terre. A l'aube de la guerre, le Triumvirat amorce une grande réunification, mais des divergences demeurent. C'est dans cette situation complexe que tout commencera...

Tradition

Pour les Rosicruciens, la réalité n'est qu'une illusion, un des multiples reflets tangibles du Monde des Idées : l'Arcadia.

La Rose+Croix est organisée par pays, appelé Juridiction. Chaque juridiction est conduite par une Grand Loge, dirigée par un Grand Maître élu tous les 5 ans.

L'orientation de la Rose+Croix est définie par le Conseil Suprême, composé de tous les Grand Maîtres et présidé par un Imperator, le responsable le plus élevé de l'Ordre, gardien des Traditions, élu lui aussi pour 5 ans. L'actuel Imperator est Richard Longlay, un universitaire anglais de 72 ans.

Les initiés de grade inférieur à celui de Grand Maître doivent honorer l'esprit et les orientations de l'ordre et respecter les membres du Conseil Suprême, mais ils ne leur doivent pas obéissance.

Chaque juridiction est composée, au niveau local, par des groupes d'initiés qui portent, en fonction de leurs tailles, le nom de Loge, Chapitre ou Pronaos. Ces groupes possèdent en général des lieux de réunions secrets où ils se réunissent informellement au moins une fois par semaine (la plupart des initiés sont des passionnés qui prennent plaisir à la compagnie

de leurs « Frères ») et où ils tiennent leurs cérémonies.

Ces dernières sont inspirées des rituels des Mystères Égyptiens.

Il y a 12 niveaux d'initiation mais les membres s'appellent tous « Frères », sans véritable distinction. Toutefois, lorsque c'est nécessaire, on peut utiliser les appellations suivantes : Prime, Seconde, Tierce, Quarte, Quinte, Sixte, Septième, Octave, Neuvième, Rose+Croix, Initié et Maître. Ainsi, un élève au troisième niveau d'initiation serait appelé un « Tierce ». Si le contenu des 9 premiers niveaux d'apprentissage est accessible à tous (bien qu'il soit déconseillé de vouloir en apprendre trop à la fois), celui des trois derniers niveaux restent un mystère jusqu'à ce qu'on y accède. Afin de brouiller les cartes, la Fraternité utilise comme symbole de reconnaissance celui de l'O.T.O. : un ovale contenant en haut un œil égyptien, au milieu une colombe bec en bas, et en bas une Coupe enflammée frappée de la croix templière.

Grands Desseins

Le but avoué de la Rose+Croix est de mener à bien la Réforme Universelle qui permettra l'élévation de toute l'humanité. Pour l'accomplir, la Rose+Croix œuvre au rapprochement et à l'équilibre de la science, des arts et de la religion.

Mais cette Réforme n'est que la face cachée de l'iceberg : la Rose+Croix est la détentrice du Secret Primordial d'Hermès Trismégiste, dont découle un objectif ultime : déchirer le voile de l'illusion et réunifier les différentes facettes de l'Arcadia. La Réforme n'est qu'une première étape de ce plan.

Problèmes

La Fraternité vient de ressortir des ombres et de réunifier toutes ses héritières, et c'est la source principale de ses problèmes actuels : cela ne se fait pas sans heurts et les conflits entre les sous-ordres ne sont pas rares. De plus, de nombreux d'entre eux rejoignent par frustration les Nazis, dans l'espoir qu'après le chaos ils pourront avoir une part plus grosse du gâteau.

Schismes

Parmi les schismes innombrables, on peut citer :

La Lectorium Rosicrucianum, qui se veut la gardienne des antiques mystères chrétiens et publie les livres d'initiation de la Fraternité. La Gold und Rosenkreutz (Rose+Croix d'Or) allemande est plus ancienne et organise la résistance de la Fraternité sur le territoire de l'ennemi.

Relations

La Rose+Croix a un statut prestigieux dans le monde des ombres, et beaucoup de ses acteurs prétendent en descendre. Alors que les événements se précipitent, beaucoup d'entre eux renouent le contact pour profiter de sa puissance.

Ennemis

La Rose+Croix a autant d'ennemis que d'alliés : certains sont juste jaloux ou affirment être la Rose+Croix légitime, d'autres veulent simplement se débarrasser de ce colosse aux pieds d'argile.

Ressources et influence

Contrairement à ce que les autres pensent, la Rose+Croix n'est pas si riche que ça : elle est en pleine réorganisation et doit y investir beaucoup de ses ressources. Par contre, son influence s'étend dans toutes les strates de la société, et elle compte de nombreux sympathisants parmi les élites.

Ressources occultes

La Rose+Croix possède quelques-uns des plus puissants objets du monde, et sa bibliothèque contient des textes écrits des siècles avant notre ère. Malheureusement, ce savoir est réparti entre tous les groupes héritiers qui ne savent parfois même pas qu'ils les possèdent. Ce manque d'organisation réduit considérablement le potentiel phénoménal de la Fraternité.

Toutefois, les Maîtres de l'Ordre sont tous initiés aux rituels Arcadiens, et peuvent propulser leurs esprits dans cette autre réalité mystérieuse et symbolique, qu'ils explorent et où ils tiennent les réunions les plus importantes.

Façades

Hormis les groupes héritiers publics, la Rose+Croix possède de nombreuses façades :

des commerces, des industries, des offices publics ou encore des offices sociaux.

Initiation

Pratiques : Alchimie ; Magie rituelle
Domaines : Empyrée ; Divinatoire

Les Francs-maçons et la Charbonnerie

Phrase rituelle

Pour les francs-maçons :
« Sic Transit Gloria Mundi »

Ainsi passe la gloire du monde

Pour la Charbonnerie :

« Réveille-toi à ma voix...
...Frère ! Ressaisis tes droits »

Résumé

Ordre nombreux et puissant, la Franc-Maçonnerie œuvre depuis près de deux siècles au développement de l'humanité. En ces temps de guerre, il va se lever et se battre. La Charbonnerie est une conspiration politique très secrète qui se dissimule dans le Grand Orient.

Histoire

C'est au 18^{ème} siècle, dans une Angleterre rendue fertile par la Rose+Croix, qu'apparut la Franc-Maçonnerie. Très tôt, les deux sociétés secrètes entretenaient des relations étroites. Si étroites en fait que certains les assimilèrent comme un seul et même groupe, et ils n'avaient pas tout à fait tort. Durant cette période, beaucoup de membres ou de sympathisants rosicruciens furent initiés à la Franc-maçonnerie. Finalement, les Rose+Croix virent dans le nouvel ordre un bon moyen de se dissimuler, et les deux groupes se fondirent temporairement.

Si la franc-maçonnerie apparut durant le 18^{ème} siècle, et bien que la première Grande Loge fut fondée en 1717 par l'union de quatre loges londoniennes en une unique Grande Loge, son texte fondateur, la Constitution d'Anderson du Grand Maître Maçonnique le duc de Wharton, parut en 1723. Ce texte était une réforme des archives des « Anciens Devoirs », textes de guildes d'artisans et d'ouvriers remontant au 14^{ème} siècle. La Constitution d'Anderson proposait la fondation d'un ordre de « maçons de la pensée », de la construction d'une « maçonnerie spéculative », héritière des « Arts Libéraux gravés sur les

Deux Colonnes ayant résisté au Déluge ». Elle dressait la mythologie de l'ordre, son organisation originelle, et offrait aux initiés les chansons cérémonielles.

Durant les premiers temps de son existence, la Franc-Maçonnerie ne fut qu'un lieu plus ou moins secret où les membres férus de culture de d'arts peuvent se réunir. Puis, petit à petit, elle développa un aspect occulte et ésotérique, et se teinta de mystère.

Durant cette période en Europe, quelques auteurs ravivèrent l'intérêt pour les civilisations et les traditions anciennes, et par conséquent dans les milieux ésotériques, pour les Traditions d'Hermès Trismégiste. Ce renouveau, associé à celui des légendes anciennes telles que celles des Templiers ou de l'Ancien Testament, entraîna dans la franc-maçonnerie l'apparition des Hauts Grades, des grades variés et supérieurs à celui de Maître. Parmi ces hauts grades ne tarda pas à apparaître celui, très prestigieux, de « Rose+Croix ». Dans cette époque de foisonnement, plusieurs membres des hauts grades firent scission et constituèrent de nouveaux Ordres, tels que l'Ordre des Chevaliers Maçons Élus-Cohens de l'Univers en France ou la Stricte Observance Templière en Allemagne. Finalement, profitant de ce chaos et de la résurgence d'intérêt populaire pour l'Alchimie, la Fraternité des Rose+Croix reprit son indépendance, vers le début du 18^{ème}.

A partir de là, les deux sociétés secrètes suivirent des trajectoires différentes.

En 1733, le premier français devient Grand Maître de la Grande Loge de France, qui devint 40 ans plus tard le Grand Orient de France. En 1778, devant le pullulement des Ordres se prétendant des francs-maçons, les Philalèthes de la Charbonnerie organisèrent un convent mondial destiné à définir quel Ordre était le mieux à même de rassembler et de guider tous les initiés.

Durant le 19^{ème} siècle, la Franc-Maçonnerie va connaître de nombreux bouleversements, notamment, en 1899, la « Querelle du Grand Architecte de l'Univers » qui résultera en 1913 en un schisme et en la création de la Grande Loge Nationale Indépendante et Régulière.

Au début du 19^{ème} siècle apparaît une société secrète qui se répand rapidement en Europe. Cachée dans les ombres du compagnonnage des producteurs de charbon de bois, la Charbonnerie, version française de la Carboneria italienne importée par Benjamin Buchez, est une organisation pyramidale politique et ésotérique. Elle devient en 1818 une loge maçonnique sous le nom d'Amis de la Vérité. Elle y resta toutefois indépendante et, dans l'ombre, développa des réseaux de conspirateurs nommés Philadelphes et Adelphe, proche des Illuminés de Bavière et coiffés par une autre société secrète : le Grand Firmament.

Tradition

Les francs-maçons ont conservé des Anciens Devoirs la symbolique de la taille, même si leur matériau de prédilection n'est plus la pierre mais les idées. Leur initiation a pour but la compréhension de la façon dont elles façonnent le monde et le perfectionnement spirituel par la pratique de rituels séculaires. Les Francs-maçons ont accueilli toutes les activités occultes comme sources de connaissance, et possèdent dans leurs Temples de Sagesse et de Lumière de nombreux trésors magiques. Le but ultime du Grand Orient est l'amélioration matérielle, morale, intellectuelle et sociale de l'humanité. Sa réaction au fascisme est un vif rejet, et il s'est jeté dans le combat avec force, d'autant plus que le bruit court que les Maîtres du Grand Orient possèdent un trésor mystérieux, dont la plupart des initiés ignorent la nature (ils l'appellent seulement entre eux « la Toison d'Or ») qu'ils doivent protéger des Nazis. S'agit-il d'une manipulation des plus hauts Grades visant à motiver leurs troupes ? Peu le savent.

Il existe quatre niveaux d'initiation chez les francs-maçons : les Apprentis, **les Compagnons**, les Maîtres, puis les Hauts Grades. Ces derniers sont divisés en deux groupes : ceux relevant du Rite écossais rectifié, et ceux relevant du Rite écossais ancien accepté. L'entente entre les hauts grades de ces deux tendances n'est pas toujours parfaite.

La Charbonnerie, sœur de la franc-maçonnerie conserve une organisation en Saisons. Le plus haut grade connu dans cette société secrète est le "Frère de la Racine".

Les Saisons s'organisent en petits groupes d'initiés appelés « Semaines » et formés de 6 **initiés** commandés par un Chef. Un Mois est composé de 29 initiés : quatre Semaines et un Chef. Trois mois forment une saison, et quatre Saisons une Année. Le nombre d'Année est un mystère.

Grands Desseins

Le but de la Franc-Maçonnerie est l'élévation spirituelle et intellectuelle de ses membres afin qu'ils deviennent des guides éclairés de l'humanité. L'objectif pour les initiés est donc double : progresser sur la Voie de l'initiation et accéder à des places de pouvoir afin de mettre en pratique leur savoir éclairé.

Pour la Charbonnerie, l'objectif est le même et seule la vision du Monde Idéal change : elle souhaite l'établissement d'une démocratie mondiale et communautaire.

Problèmes

Les problèmes des Francs-maçons viennent de leur popularité : le nombre d'ordre s'autoproclamant « maçonnique » reste important, et leurs actions ou leur comportement sont parfois déviants. La Franc-maçonnerie en subit les conséquences : mauvaise réputation, ennemis involontaires et même troubles et confusions internes.

De plus, les francs-maçons font parti des premiers ennemis des Nazis. Le 13 août 1940, une loi leur interdit tout emploi dans la fonction publique. Ils doivent se cacher d'autant plus qu'ils sont nombreux à y travailler.

Schismes

Les Schismes franc-maçonniques sont presque aussi nombreux que ceux de la Rose+Croix, mais leur application des Traditions est souvent déformée et déviante. Parmi eux, la sinistre et xénophobe Société de Thulé fait figure de meneuse et est à la source de nombreux groupuscules racistes. Ses théories et sa philosophie se sont depuis longtemps éloignées de celles, positives, de la Franc-Maçonnerie et quelques-uns de ses Maîtres et fondateurs sont des proches et inspireurs d'Hitler.

Relations

La Franc-maçonnerie est probablement la plus célèbre des sociétés secrètes, et son nom est connu même du grand public. Ce statut particulier parmi les forces de l'ombre lui vaut une réaction particulière des autres : la plupart essaye de s'en rapprocher pour s'en servir d'outil de désinformation. Elles lui dévoilent de faux secrets ou de faux plans, qui sont en général relayés aux oreilles de pratiquement tout le monde. D'un autre côté, les Conspirations se méfient des francs-maçons car ils savent que si leurs véritables secrets tombaient dans leurs oreilles, ils seraient tout aussi rapidement dévoilés.

Ennemis

Les Francs-maçons ont de nombreux ennemis, dans les ombres mais aussi parmi les communs, qui voient d'un mauvais œil leur politique d'accession au pouvoir. De plus, la Franc-maçonnerie possède un ennemi surnaturel redoutable en la personne de l'italien Giovanni Delumbra, un riche homme d'affaire vieux de plus de trois siècles, maintenu en vie grâce à d'odieux rituels, et à la tête d'un clan influent et d'une véritable armée d'hommes de mains et de monstres improbables. Delumbra était franc-maçon, mais fut chassé de l'ordre à la veille de son accession au grade de Maître à cause de la

découverte de son goût pour de nombreuses pratiques condamnables. Ça la rendu fou et son désir de vengeance l'aveugle.

Ressources et influence

Le Grand Orient est riche et très, très influent. Parmi ses membres, on trouve de nombreux banquiers, intellectuels, industriels et des hommes politiques, dont Winston Churchill.

Ressources occultes

La Franc-Maçonnerie dispose d'une collection assez complètes d'ouvrages hermétiques, mais ne dispose pas d'un pouvoir surnaturel susceptible d'inquiéter la Rose+Croix ou les Atsiganos.

Façades

Les façades de la Franc-Maçonnerie sont aussi variées que ceux de la Rose+Croix et compte aussi des clubs de politiciens et des universités où les initiés trouvent et surveillent les recrues potentielles.

Initiation

Pratiques : Alchimie ; Magie Hermétique ; Magie Incantatoire
Domaines : Empyrée

Dominatus Mentis et la Herrschaft Gedanke

Phrase rituelle :

« Lux Lucis, Lucifer » pour la Dominatus Mentis

« Beherrschendes Licht » pour la Herrschaft Gedanke

Résumé

La Dominatus Mentis est une société secrète très ancienne dont le but et le progrès scientifique. Elle possède, à la veille de la guerre, une technologie bien plus avancé que le reste du monde. La Herrschaft Gedanke est son schisme passé à l'Axe.

Histoire

Héritière des philosophes et des intellectuels arabes, Egyptiens et grecs, la Dominatus Mentis était à l'origine un groupe de savants issus de différentes civilisations, réunis par le Sage Démocrite et pour lesquels la science devait tout supplanter, et en priorité le cloisonnement des peuples et l'idée de Dieu, qu'elle jugeait trompeuse et dangereuse. Avec l'avancée du Christianisme, et bientôt l'âge de l'obscurantisme, ce groupe fut obligé de camoufler ses activités et devint une société secrète. C'est ainsi que ses membres continuèrent à explorer tous les domaines de la science alors que l'Europe entière s'enfonçait dans la superstition et les ténèbres. Ils rédigèrent de nombreux livres de savoir réservés aux initiés, qui portaient le nom de « Codex Lucifer ». Bien que l'Eglise n'eut jamais vent de l'existence de la Dominatus, plusieurs initiés furent arrêtés et emprisonné ou tués, et de nombreux Codex furent perdus, dispersés ou volés. Au début de l'âge des Lumières, qu'ils avaient plus ou moins aidé à déclencher, ils avaient déjà plusieurs décennies d'avance technologique sur leur époque, avantage qu'ils conservent encore aujourd'hui.

Au 17^{ème} et 18^{ème} siècles, ils prirent contact avec de nombreux scientifiques prestigieux dont les idées révolutionnaires eurent un impact retentissant sur le monde. Sous des pseudonymes divers, ils entretenirent une correspondance fournie avec les sociétés et les publications scientifiques, au travers desquelles ils transmirent une partie de leurs

connaissances. Ils conservaient l'espoir de terrasser Dieu une fois pour toute, mais il devint vite évident que leurs efforts seraient vains.

Finalement, les premières Sedis, des fondations où leur technologie avancée auraient seulement le droit de se manifester, apparurent. En parallèle, les philosophes de l'Ordre établirent le Grand Programme pour la Chute de Dieu. Ce plan à longue échéance définissait une série de préceptes visant à affaiblir le clergé et à favoriser l'essor de la science. Etant incapable de prévoir l'évolution des sociétés, ces préceptes étaient une série de règles à suivre en fonction de « l'état d'esprits » des peuples.

Dans un premier temps, ils attisèrent les mouvements révolutionnaires européens. Le but était d'entraîner la chute des monarchies, trop profondément liées au clergé pour que celui-ci ne puisse vraiment être affaiblit.

Puis, au 19^{ème} siècle, ils favorisèrent par la transmission que quelques-unes de leurs techniques, le développement des pratiques occultes irrégieuses. S'implantant fortement aux Etats-Unis, la Dominatus Mentis connu entre 1870 et 1900 ses années les plus prolifiques. S'alliant temporairement au Projet Majestic américain, il mit au point et accéda à des technologies inconcevables pour les citoyens de l'époque.

Finalement, au début du 20^{ème} siècle, le Schisme majeur eut lieu : l'ambition de l'Allemagne fit naître l'espoir chez la moitié des membres qu'un nouveau pouvoir fort et irrégieux pouvait s'installer en Europe. L'autre moitié refusait catégoriquement l'alliance avec les Allemands.

Les partisans de la première opinion partirent s'installer en Allemagne et se rebaptisèrent Herrschaft Gedanke. Ils détenaient les connaissances de la société secrète et menaçaient de trahir la première règle en les dévoilant aux hommes qui n'y étaient pas préparées. La Dominatus Mentis partit en guerre contre ceux qu'elle surnomma symboliquement les « Geschickte Narren », les « savants fous ». Les deux factions s'affrontèrent dans l'ombre pendant l'entre-

deux guerre, et à l'aube d'un second conflit mondial, elles se préparent à l'assaut final.

Tradition

La Dominatus Mentis est organisée en Douze Disciplines. On trouve l'Architecture, la Chimie, l'Alchimie, la Physique, la Mécanique, la Psychologie, l'Astronomie, la Mécanique, la Biologie, la Botanique, les Mathématiques, la Médecine et la Zoologie. Le nombre de disciplines est restreint, et seul un conseil des Princes peut décider l'adjonction d'une nouvelle.

Dans sa discipline de prédilection, chaque Initié possède un grade : Apprenti, **Compagnon**, Grand, Maître et Prince. Ainsi, un initié peut être un Grand Architecte, et un autre un Grand Physicien.

La Herrschaft Gedanke garde une organisation similaire. Les disciples sont Architekt, Chemiker, Alchimist, Physiker, Mechaniker, Biologe, Botaniker, Mathematiker, Arzt et Zoologe. Les grades sont Lehrling, Begleiter, Groß, Herr et Fürst.

A la différence de la plupart des autres sociétés secrètes, la Dominatus n'est pas versé dans les mystères occultes. Elle les combat même, car elle pense avoir trouvé la source de la soi-disant magie : ce que ses membres appelle la Onzième Dimension des Supercordes, la dimension d'origine des idées et des chimères qui, d'après la théorie du Prince Physicien Sogan Lipznich, peuvent se propager et se manifester grâce à une forme d'énergie quantique produite par le cerveau humain.

Les membres de la société vivent souvent une partie de l'année autour de Sedis, des repères situés à l'écart de la civilisation où ils peuvent mettre en pratique leurs découvertes et expérimenter leurs théories. Ce sont des endroits très protégés, très secrets, et menacés par l'avancé des armées.

Grands Desseins

Le but de la Dominatus Mentis est l'avancée technologique, et à moindre mesure la domination totale de la science et la disparition des religions. Elle a connu de belles victoires durant les deux derniers siècles, au point que les initiés parlent de l'entrée dans l'Era Mentis.

Problèmes

Le problème actuel de la Mentis est la montée en puissance des Nazis, qu'elle sait pétris d'ésotérisme et de paganisme, et des fausses sciences, le spiritisme en tête. Elle sait que l'Allemagne se prépare à la guerre, et tente de prendre contact avec des scientifiques alliés pour leur révéler des technologies militaires qui leur donneront l'avantage.

Schismes

Herrschaft Gedanke

Le Schisme principal de la Dominatus est donc l'Herrschaft Gedanke, rallié aux Allemands et considéré comme l'ennemi juré.

La société de l'Ether

La Société des Ethers est composée de scientifique qui n'acceptent pas les théories récentes, acceptées par la Dominatus, prétendant l'inexistence de cette substance universelle composant l'univers : l'Ether. Ils ont fait sécession, ont poursuivi leurs recherches, et ont même obtenu quelques résultats stupéfiants... Un mystérieux groupe de Rose+Croix les traque depuis lors, sans raison apparente.

Relations

La Dominatus n'entretenait jusqu'à récemment que peu de relations avec ses congénères, mais la première guerre mondiale lui a montré l'urgence d'atteindre le But. Elle a donc commencé à contacter les autres groupes, non pour s'allier avec eux, mais pour dévoiler à leurs initiés quelques-unes de ses découvertes dans l'espoir que cela jettera le trouble dans leurs rangs et les incitera à faire évoluer leurs dogmes.

Ennemis

Hormis l'Herrschaft Gedanke, la Dominatus Mentis est l'ennemi de tous les groupes basés sur la religion ou sur une croyance jugée fallacieuse mais, au lieu de les attaquer de front, elle préfère essayer de les ramener dans le « droit chemin ». Certains d'entre eux ont réagit plutôt brutalement à cette tentative « corruption » et la harcèle depuis.

Ressources et influence

La Dominatus dispose de ressources financières assez larges et d'une grande influence dans les milieux scientifiques.

Ressources occultes

La Dominatus Mentis a atteint un tel niveau technologique que ses créations peuvent être considérées comme surnaturelles par ses contemporains. En dehors de cela, elle dispose de nombreux livres ou objets occultes, qu'elle se procure pour en analyser les effets en termes scientifiques.

Façades

La Dominatus Mentis se cache essentiellement derrière des lieux de connaissance, d'étude et d'expérimentation, comme des laboratoires, des universités ou des bibliothèques.

Initiation

Pratiques : Alchimie
Domaines : les 5

La Cabale de Sion

Phrase d'appartenance

Résumé

La Cabale de Sion est un ordre très ancien de sages et d'occultistes juifs à qui le roi Salomon confia, il y a des millénaires, la garde de l'Arche d'Alliance.

Histoire

L'Alchimie et l'ésotérisme ont toujours entretenu des liens étroits avec le très ancien peuple juif. Le terme « juif » même est teinté de mysticisme et de religiosité : Yehudi, en hébreu, signifie «tribu de Juda », et le mot « hébreu » vient d'Ivirm, le peuple venu d'au-delà du fleuve de la Bible.

Le peuple juif apparaît dans la Genèse comme descendant des Patriarches : Abraham, Isaac et Jacob. Organisés en tribus nomades, les juifs parcouraient longtemps avant notre ère la région de Goshen, puis l'ensemble du Croissant Fertile et entretenait des relations avec de nombreuses peuplades sédentaires. Avant les chrétiens et les musulmans, ils vénéraient Dieu, qu'ils nommaient Yahvé ou Adonai, et respectaient les préceptes qu'Il leur avait dictés.

1500 ans avant Jésus Christ, le peuple juif fut réduit en esclavage par la puissante Egypte d'alors et la Bible raconte comment Moïse, le grand libérateur, permit leur fuite et le début de l'Exode.

Après la période des Juges, durant laquelle ils conquièrent le Canaan, les Chefs de tribu s'unifièrent et le prophète Samuel sacra Saül, qui devint le premier Roi d'Israël. Son lointain successeur, le roi David, conquiert Jérusalem, qui devint la capitale de son peuple. Il y organisa l'armée et l'administration, et y cacha l'Arche d'Alliance mille ans avant notre ère. C'est à cette époque que fut fondée la Cabale, sous le nom de « Jour de Yahvé », chargée de perpétuer les anciennes traditions ésotériques.

Pratiquant en secret une forme d'Alchimie et de magie déviée des techniques enseignées jadis dans les Ecoles de Mystères égyptiennes,

ils guidaient et conseillaient les rois. De leurs rangs ne tardèrent pas à surgir les Prophètes.

Salomon, fils de David, consolida le royaume et avec l'aide d'Hiram, du royaume de Tyr plus développé techniquement, fit bâtir le Temple de Jérusalem. A sa mort, un Schisme divisa l'Israël qui, affaiblit, tomba dans les mains des Assyriens, puis dans celles de Nabuchodonosor, roi des Babyloniens. A cette époque, le Jour de Yahvé se vit confier la garde de l'Arche d'Alliance et devint une société secrète. Une partie de ses initiés s'enfuit vers l'Orient, et l'autre suivit les exilés à Babylone, où elle participa à la grande réforme théologique.

Lorsque, en -538, Cyrus le Perse prit Babylone et libéra les peuples captifs, les enfants d'Israël regagnèrent Jérusalem et entamèrent la grande reconstruction et la réforme sociale. Le Jour de Yahvé changea alors de nom et devint la Kabbale de Jérusalem, ou Cabale de Sion.

Trois siècles avant notre ère, Alexandre le Grand conquiert l'Orient, et l'influence grecque atteint le Juda qui fut finalement conquis. Le culte juif fut interdit par Antiochus, et la Cabale de Sion dû retourner à nouveau dans les ombres. En ces temps troubles, le peuple juif se scinda en quatre sectes : les progressistes Phariséens, les conservateurs Sadducéens, les fervents Zélotes et l'ordre monastique des Essenéens.

Réuni par Judas Maccabée, sous les conseils de l'ancienne Cabale, les juifs reprirent leur territoire et y vécurent indépendant durant plus d'un siècle. Mais en 37 avant J.C., c'est au tour des romains de prendre la Judée. Suite au règne plutôt clément d'Hérode, le peuple juif subit une tyrannie qui déboucha en -66 sur une révolte. Elle se termina désastreusement par le siège de Jérusalem, et la destruction du Temple, dont il ne resta plus que le mur de soutènement oriental et qui deviendrait le célèbre Mur des Lamentations. La Judée était tombé. La diaspora, le grand exode des juifs, commença.

Bientôt interdits d'approcher les ruines de Jérusalem, s'établissant en communautés autour des Synagogues qu'ils érigèrent dans

les villes de toute l'Europe et du Moyen Orient, les juifs survécurent grâce à leur foi et à leur certitude qu'un jour le Trône de David serait rétabli. Conscient de leurs faiblesses, les juifs comprirent que leur meilleure chance de survie était l'adaptation aux coutumes des « Gentils ». Supportant les rosseries et les taxes, ils s'implantèrent sans jamais perdre leur cohésion. La Cabale se réfugia dans l'Empire de Parthe dans la vallée du Tigre, puis en Perse, et enfin au Yémen, où elle dissimula l'Arche.

Au 7^{ème} siècle, les Arabes conquièrent l'Afrique du Nord. Imposant aux païens la conversion et aux Peuples du Livre, détenteurs des Saintes Ecritures, le respect des lois islamiques, ils influencèrent grandement les communautés juives. Hormis au Yémen, où ils pouvaient travailler la terre, les juifs devinrent par la force des choses artisans ou commerçants. La différence principale entre les Arabes et les juifs était alors l'alphabétisation : alors que les premiers ne savaient pas lire, les seconds pratiquaient l'hébreu. C'est ainsi que beaucoup de juifs se lancèrent dans le commerce et la finance, certains devenant même trésoriers de rois et mécènes des arts et lettres.

Durant l'occupation de l'Espagne par les Arabes, la communauté juive sépharade (« espagnole ») connut son âge d'or. Certains y devinrent érudits, ministres ou commandants d'armées. Bien que l'Arche resta dissimulée et sous bonne garde au Yémen, la Cabale s'y implanta. C'est là-bas, au contact de la riche effervescence ésotérique de l'époque, qu'elle fonda des « Kabbales », au travers desquelles elle put transmettre et recevoir un savoir Alchimique et magique important. Un kabbaliste, Moïse de Léon, sorti de l'ombre et publia *Zohar*, une large interprétation ésotérique du Pentateuque, les cinq premiers livres de la Bible, et qui devint presque aussi sacré.

Cette période fertile se termina brutalement avec la Reconquista des chrétiens. Massacrés ou forcés à la conversion, les juifs reprirent la route notamment vers les Pays-Bas, l'Angleterre, la France, l'Allemagne, l'Italie et la Turquie, où Byzance venait de tomber. Persécutés, chassés, les Juifs d'Europe réapprirent à vivre au ban des sociétés, et la Cabale dans les ombres.

A l'époque de la Renaissance, en Italie, leur situation s'améliora. Ils retrouvèrent des

postes d'influence ou de prestige, et le foisonnement intellectuel et ésotérique entraîna un renouveau spirituel dans la Cabale. Cette époque vit l'apparition de nombreux schismes, qui finalement se regroupèrent par consensus dans une Cabale rénovée. Leur pratique Alchimique fut profondément modifiée.

Au début du 16^{ème} siècle, un Cabaliste du nom de David Reubeni, aveuglé par la période clémente dans laquelle vivait la société secrète, prit contact avec le pape. Se prétendant roi d'un royaume arabe imaginaire appelé Harbor, il lui demanda d'armer les juifs et de les laisser reprendre Jérusalem. Il fut emprisonné et mourut en Espagne. Cet événement montra à la Cabale combien sa conduite récente était dangereuse et mettait en péril sa tâche. Prudemment, elle disparut à nouveau du devant de la scène.

Le destin lui donna raison, car bientôt, ce second âge d'or prit fin. Les persécutions juives reprirent, pour ne cesser qu'au milieu du 17^{ème} siècle. Partout sauf en Europe de l'Est, à cette époque, une succession d'événements permirent au juif de retrouver la liberté et beaucoup de frontières leur furent rouvertes.

Le 18^{ème} siècle vit l'apparition, en réaction aux persécutions subies en Europe de l'Est, de l'Hassidisme. Ce mouvement mystique initié par Baal Shem Tov prônait l'importance de la piété, de la prière, de la pureté de l'âme et la confiance en Dieu et en son envoyé le Tsaddiq, un être éclairé et doté de pouvoirs surnaturels. Ce mouvement eut une grande répercussion sur la Cabale, et fut à l'origine de son plus grand Schisme. Les adeptes Hassidim firent scission et partirent pour la Pologne où, oubliant leur mission d'origine, ils devinrent un mouvement secret œuvrant à la résurrection du grand peuple juif. Ceux qu'ils appelèrent les « Mitnagdim », les membres de la Cabale originelle, conscients que leurs secrets n'étaient maintenant plus en sécurité, resserrèrent les rangs. Ils transférèrent le saint Trésor dans le désert au sud de l'Irak.

Finalement, le 19^{ème} siècle débuta. Il fut celui de l'émancipation pour le peuple juif. Dans nombre de pays, grâce aux avancées sociales et à la Haskala (politique d'assimilation juive), et au prix d'une certaine perte d'identité, les juifs acquirent le statut de citoyens. La Cabale, privée d'une partie de ses « façades », profita du regain d'intérêt des populations pour

l'occultisme pour disparaître derrière une légion de clubs, de cercles et de sociétés hermétiques.

Malgré ces avancés, c'est durant les 20 premières années du 20^{ème} siècle que le peuple juif connu ses émigrations les plus importantes. En Russie, des Pogroms organisés par le Tsar entraîna l'exil de près de 2 millions de personnes, et parmi eux de la société secrète des Hassidim radicaux, qui fuirent pour les Etats-Unis. Dans le monde entier, les juifs furent recueilli dans les nations solidaires.

Malgré la reconnaissance de leurs droits par la plupart des pays de l'occident et la création récente du Congrès Juif Mondial (CJM) soutenu en secret par la Cabale et les Hassidim, les enfants d'Israël restent victime d'un antisémitisme toujours plus fort.

En 1936 paraît Mein Kampf. Dans l'entourage d'Hitler, des individus bien informés prépare la publication du faux «protocole des Sages de Sion ». Des heures bien noires se préparent...

Tradition

La Cabale est dirigée depuis Bagdad par des éminences portant le titre de Gaon et formant le Conseil des Géonim, lui-même présidé par le Nagid.

La Cabale est divisée géographiquement en Synodes, commandés par un Grand Prêtre, aussi appelé Exilarque ou Rech G'lutha, et un Conseil des Anciens appelé parfois Sanhedrin, en honneur de l'assemblée suprême de l'ancienne Jérusalem. En général, chaque Synode possède une Académie dirigée par un Amoraïm, ou les Initiés peuvent venir discrètement apprendre à leur guise les sciences occultes et les écritures saintes dont la Torah, les Talmud ou l'Halakhah.

Les Initiés portent le nom d'Hassideï, et les plus anciens ou méritoires d'entre eux acquièrent le titre honorifique de Sofer Hassideï. Hormis cela, il n'y a pas d'autre hiérarchie que celle de la compétence

La Sanctification du Nom est une tradition propre à la Cabale : elle consiste, pour les Hassideï, à devoir préférer le suicide plutôt que la trahison de la Cabale. Le suicide dans ces conditions n'est pas vu comme chez les

chrétiens comme un acte répréhensible mais comme la preuve de la pureté de la foi.

Grands Desseins

Globalement, les Initiés de la Cabale n'ont d'autre but que la défense de l'Arche, l'apprentissage des arcanes et l'éveil spirituel. Toutefois, le Conseil des Géonim garde l'espoir secret de réaliser la prophétie et d'asseoir le « nouveau David » sur le Trône D'or. Pour cela, il confie parfois des taches ponctuelles à des groupes d'Hassideï, qui peuvent revêtir bien des aspects. De plus, un nouvel objectif est apparu récemment : la destruction des Nazis.

Problèmes

La Cabale souffre des même problèmes que le peuple juif : ils sont la cible prioritaire des Nazis. Ils doivent non seulement se défendre eux, mais aussi leurs connaissances et objets occultes.

De plus, un second problème est apparu récemment : une caste radicale de Gaon voit dans la montée du nazisme la première étape de la réalisation des prophéties Apocalyptiques de Jean, et plaide pour que l'Arche d'Alliance soit sortie de sa cachette et que son pouvoir destructeur soit libéré. Cette idée à de nombreux opposants, et cette querelle a marqué le début d'une série de règlements de compte dans le Haut Conseil. Cette Guerre des Géonim augmente encore le trouble de cette époque.

Schismes

La Cabale possède un seul schisme, mais il sa taille et son pouvoir sont importants : les Hassidims. Il est dirigé un Gaon dissident, qui protège et enseigne au Tsaddiq, le Médiateur entre Dieu et les hommes, qu'il prétend être doté de facultés surnaturelles. Les Hassidims poursuivent le même but que les Géonim mais utilise pour y parvenir des moyens plus radicaux.

Relations

La Cabale entretien de bonnes relations avec la majorité des autres sociétés secrètes, les Rose+Croix Francs-maçons et Atsiganos en tête. Ils ont par contre du mal à oublier le passé des Inquisiteurs, et ses relations avec eux sont souvent tendues.

Ennemis

La Cabale a, à cause de sa confession, beaucoup d'ennemis : les Nazis, l'Opus Dei et tous les groupes ou individus antisémites, nombreux à cette époque. Son conflit avec les Hassidims n'est pas direct mais existe.

Ressources et influence

La Cabale a de nombreux amis, notamment chez les juifs « communs », et certains d'entre eux ont atteint des places très importantes dans la société. De plus, ils entretiennent des façades dans le commerce ou la finance, ce qui leur rapporte des fonds assez importants.

Ressources occultes

Les ressources de la Cabale sont composées d'un nombre colossal d'ouvrages ésotériques, et surtout alchimiques. De plus, ils ont et protègent l'Arche d'Alliance.

Façades

Les façades de la Cabale sont nombreuses : écoles, commerces, banques, etc. De plus, l'esprit d'entraide du peuple de la Diaspora leur permet de dégoter assez facilement des planques sûres ou d'obtenir des coups de mains facilement.

Initiation

Pratiques : Alchimie
Domaines : Tous

Le Néméton

Phrase d'appartenance

« De l'Innommable, de l'Innommable ».

Résumé

Le Néméton est un ordre très ancien de druides, héritiers des Ovates du nord ouest de l'Europe, qui tentent de préserver d'anciens sites mystiques des feux de la guerre.

Histoire

A une époque reculée, les Druides, les Ovates et les Bardes, héritiers des traditions chamaniques, faisaient office de sages et d'érudit pour les peuples celtes. Ils étaient chargés, en plus de leurs fonctions mystiques et religieuses, de prodiguer les soins, de rendre la justice, de dispenser l'éducation et l'art et de réaliser les prédictions. Une des tâches les plus importantes qui leur incombaient était la tenu des cérémonies, qui se déroulaient dans de profondes clairières et parmi lesquelles les sacrifices aux esprits de la nature tenaient une grande place. Ils avaient aussi la charge de la célébration des fêtes, nombreuses et symboliquement cruciales pour la population. La place des Druides était en fait si importante qu'on disait alors « le roi ne parle jamais avant le druide ».

La formation d'un Druides était longue et dure, car la quantité de connaissances à assimiler par voie orale était colossale. Par conséquent, leur nombre était relativement réduit (bien qu'il croissait sans cesse), ce qui augmentait encore leur autorité et leur prestige. Lorsque la guerre des Gaules éclata, les romains eux-mêmes furent fascinés par cette caste à part, et César écrivit à leur sujet des textes élogieux.

Parmi les Druides, le conseil des Vénérables du Néméton avait la charge d'entretenir et de veiller sur les Derw. Ces arbres anciens et sacrés, essentiellement des chênes et des ormes, leur avaient été confiés bien longtemps auparavant par Cerridwen, la vieille femme de la nature. Celle-ci, par une claire nuit de Samain durant laquelle le monde des vivants avait frôlé celui des morts, avait en échange emporté dans son chaudron la misère du

monde. Ces Derw étaient, selon la légende, liés au destin des hommes. Si l'un d'eux venait à mourir, le châtement des esprits de la nature serait terrible. Le Néméton avait aussi reçu la garde des Quatre Précieux dont avaient hérité, à Falias, Gorias, Murias, et Findias, les Tuatha dé Dannan : l'épée de Nuada qui rendait invincible, la lance de Lugh qui assurait la victoire à la bataille, le chaudron de Dagda qui fournissait une nourriture abondante et pouvait ramener les morts de l'autre monde et le plus précieux : la pierre de Fàl, qui hurlait lorsque le vrai roi s'y asseyait.

En 52 avant notre ère, après une lutte acharnée à laquelle les Druides n'avaient pas prit part, Vercingétorix fut vaincu par Jules César. Alors que dans le pays entier les colonies romaines s'implantaient et que la Pax Romana leur permettaient de se développer, les anciens rites druidiques furent forcés à la clandestinité et perdirent petit à petit leurs fidèles. Le Néméton, conscient de la tâche qui lui incombait, devint alors une société secrète. Camouflée dans un premier temps derrière des rites dionysiens, il survécut. Mais bientôt ses rangs commencèrent à diminuer dangereusement. La longue transmission de la Gnose, qui devait rester orale, était une barrière à sa pérennisation. Le conseil ne vit qu'une solution : les nouvelles Incarnations des Anciens disparus devaient être retrouvées et réveillées. Une nouvelle classe de druide, les Ulates, fut fondée et reçut la mission de se mettre en quête des Vénérables Eduen trépassés.

Ainsi passa, tranquillement, le premier siècle. Mais bientôt un événement terrible se produisit. En 79 A.C., le petit village de Bélénos fut investi par les romains. Malgré les efforts de l'Eduen Cilistapos, le Septième Derw fut abattu. Au dernier coup de hache, le ciel s'obscurcit et prit une teinte rouge. Alors que les villageois affolés fuyaient, à des milliers de lieues de là, un ancien volcan endormit se réveilla. Dans ses cendres périrent les Pompéiens, figés dans l'éternité comme une preuve de la colère des Dieux.

Devant ce désastre, les Druides prirent conscience qu'ils ne pouvaient prétendre défendre seuls les Arbres. Aussi, quelques Eduens décidèrent d'aller chercher de l'aide.

Partant pour dans les lointaines îles brumeuses du Septentrion, ils se mirent en quête des cités mythiques des anciennes légendes. Bientôt, ils trouvèrent un vicus, une petite ville marchande, où ils firent la rencontre d'un peuple sauvage et fier.

Partageant un patrimoine étrangement semblable, les Vénérables se mêlèrent à lui et y acquirent bientôt le statut de Sages et de Godars, prêtres. Ils lui transmirent leur ancien savoir sur les runes et les rites sacrificiels et, les décennies passant, devinrent une caste étrange, certes, mais totalement intégrée à sa société.

Alors que, loin au sud, le « nouveau » royaume des Francs croissait tranquillement, ils débarquèrent à la tête de légions entières de barbares. Après des décennies de raids meurtriers, les Vikings prirent l'Angleterre et l'Empire de la Mer du Nord fut établi. S'étendant loin vers l'ouest, ils découvrirent une terre sauvage qu'il nommèrent Vinland et qui deviendrait bien plus tard les Amériques. Finalement, ils s'étendirent à l'est jusqu'à la mer noire, où ils devinrent gardes de l'empereur de Byzance. Reprenant contact avec les Druides du Néméton, les Godars réintègrent les rangs des Vénérables avec le sentiment d'avoir accompli la mission qui leur avait été confié.

Pourtant, un second Derw ne tarda pas à mourir. En 1347, c'est pour la construction d'un échafaud ordonné par un l'inquisiteur Salvio Grades que le vieil orme du village d'Altière fut abattu. Au même instant, un vénitien fut prit d'une quinte de toux interminable. La peste bubonique ravagea l'Europe durant près de quatre ans.

Devant ce deuxième échec, le Néméton vota une mesure radicale. Sous les auspices du soliste d'été, d'au-delà du Tyr Na Nog, ils ramenèrent les Quatre Gardiens de Falias, Gorias, Murias, et Findias et remirent à chacun d'eux un des Précieux. Alors, investis par la puissance de l'Ogham Duir, ils entonnèrent le Cād Goddeu, l'antique rituel du Combat des Arbres. Bravant l'interdit ancestral, les Druides venaient d'entrer en guerre.

L'armée secrète de Taranis fut constituée auprès des populations d'Angleterre et de Bretagne. Sous le commandement du nouveau roi-druide Sucellos, elle se mit en marche. Profitant du chaos de la Guerre de Cent Ans et

de l'avancée des troupes Grand-Bretonnes, elle conquit et fortifia les villes et villages où les 10 Derw restant se trouvaient. S'implantant profondément dans ces communautés souvent isolées, elle restaura les anciennes traditions. Finalement, à la fin de la guerre en, 1453, le Néméton avait considérablement renforcé son pouvoir.

Malgré cela, à la veille de la Guerre de Religions, les rixes entre les protestants et les catholiques entraînaient un nouveau drame. En février 1556, alors que des partisans des deux camps s'affrontaient à Saint-Chamec, en Bretagne, un incendie se déclara. Le vieux frêne de la cour du couvent fut rapidement gagné par les flammes. Alors que ses branches se consumaient, à l'autre bout du monde, la terre se mit à trembler comme sous l'effet de la douleur. La province autour de Shaanxi, en Chine, fut ravagée et près d'un million de personnes périrent. Au petit matin, du vieil arbre comme de la cité, il ne restait plus rien.

Sous le choc, près du quart des Vénérables du Néméton se réunirent sur le site sacré de Stonehedge et, pour pénitence, se sacrifièrent. Les autres surmontèrent l'épreuve et le temps passa.

Sous le règne de Louis XIV, le Néméton fut découvert par l'Ordonnance. Ils établirent des liens de sympathie et l'Ordonnance parvint à protéger les sites sacrés. Les deux sociétés secrètes restent encore proches à la veille de la guerre.

Au 19^{ème} siècle, le Néméton favorisa l'apparition de groupes indépendantistes bretons de tradition celtique.

Finalement, elle essuya la première guerre mondiale comme elle avait appris à le faire durant les 3 derniers siècles : dans la discrétion et la neutralité.

En 1933 cependant, un nouvel événement majeur se produisit : Loïc Pénec, incarnation actuelle du Gardien de Gorias et Porteur de la Lance de Lugh fut retrouvé assassiné chez lui. La Lance d'invincibilité avait disparu. Le Conseil des Vénérables du Néméton se réunit et il décida que les Soldats de Taranis devaient se mettre à sa recherche. Car, à l'aube d'une guerre inévitable, elle ne devait pas tomber dans de mauvaises mains.

Tradition

Bien que le terme **Druide** soit fréquemment utilisé pour décrire ses membres, il existe quatre Ordres dans le Néméton : celui des **Druides**, celui des **Ovates**, celui des **Bardes** et celui des **Ulates**.

Les **Druides** sont les sages : ils sont enseignants, prêtres et ambassadeurs.

Les **Ovates** sont les scientifiques : ils sont devins, médecins, astronomes, etc.

Les **Bardes** sont les artistes : ils véhiculent le Message et sont gardiens des Traditions.

Les **Ulates** sont les sorciers : ils retrouvent et réincarnent les Anciens pour que l'ordre puisse subsister.

L'initiation se fait en trois étapes : tout d'abord, l'incarnation d'un druide est localisée et l'individu approché. En règle générale, l'âme puissante du druide le pousse à avoir un amour et une relation forte avec la nature et les idéaux druidiques. Il est donc contacté, et on lui propose de rejoindre l'Ordre. On ne lui révèle aucun des secrets du Néméton à ce stade, et on ne lui dit pas non plus qu'il est la réincarnation d'un Ancien. La première phase d'initiation est la Régression, ou Mort Initiatique. La recrue doit subir une épreuve spirituelle souvent pénible, comme l'isolement, la vie dans la nature, etc. La durée de cette phase est variable, mais est en général de quelques mois. Puis, si le candidat résiste et est jugé digne du Néméton, la phase de Renaissance commence : il va rejoindre un groupe d'initiés qui lui enseigneront les fondements du Néméton. Finalement, au bout d'environ un an d'apprentissage, la phase de Révélation commence. Le **Druide** est amené auprès d'Anciens qui vont lui révéler qu'il est un Ancien réincarné, et vont lui faire subir le rituel de l'Air, de l'Eau du Feu et de la Terre. L'Eduen devra prêter serment et sera rebaptisé du nom de l'Ancien, auquel il adjoindra une particule personnelle, symbole de sa nouvelle vie.

Les **Druides** célèbrent de nombreuses fêtes, dont les Quatre principales sont : Beltaine (1^{er} mai, fête joyeuse durant laquelle se déroulent souvent des mariages) et Samhain (1^{er} novembre, à l'origine d'Halloween, c'est le moment durant lequel le monde des morts et celui des vivants se frôlent) aux solstices,

Lughnasad (1^{er} août, fête pour les récoltes et la clémence de l'hiver) et Imbolc (1^{er} février, pour fêter l'arrivée du printemps) aux équinoxes. Ils n'ont pas d'édifices religieux et les rituels se passent dans des clairières, autour d'un feu et de nuit en général. Durant les cérémonies très complexes, d'anciennes prières en celte sont récitées, ainsi que des remerciements pour les esprits qui sont invoqués.

Pour les druides, les points cardinaux reflètent les quatre éléments primordiaux : l'Est est l'Air, le Sud le Feu, l'Ouest l'Eau et le Nord la Terre. C'est autour de ces quatre éléments que la plupart de leur symbolique tourne.

En plus de cela, les symboles les plus importants chez les **Druides** sont le cercle, le triple cercle et la Croix Celtique, mais ils disposent aussi d'un alphabet de Runes, ou Oghams, grâce auxquelles ils communiquent.

Les **Druides** ont un panthéon très varié. Parmi les dieux les plus importants, on trouve Taranis, le dieu du tonnerre et du cosmos, Lugh, le seigneur des arts et maître du combat ou encore Belenos, dieu de la lumière.

Grands Dessesins

Le but du Néméton est de protéger coûte que coûte les Derw, les Arbres du Destin, dont on dit que chaque feuille est liée à la vie d'un homme.

Problèmes

La guerre ! Le Néméton a connu de nombreuses guerres et trois d'entre elles se sont soldées par la mort d'un Derw. L'Ordre a réussi à essuyer la première guerre mondiale sans trop de dégâts, mais n'a vraiment pas besoin d'une seconde.

En plus, la disparition de la Lance de Lugh l'empêche de l'essuyer dans la neutralité comme elle le fait d'habitude.

Schismes

A l'intérieur du Néméton, la différence entre les **Druides** celtes et les **Godars** vikings se fait encore légèrement sentir, bien qu'on ne puisse parler de schisme...

Relations

Le Németon entretient depuis des siècles une alliance avec l'Ordonnance, et à moindre mesure avec les Rose+Croix et Francs-maçons.

Ennemis

Le Németon n'a pas d'ennemi par défaut, mais est l'ennemi de tous ceux qui menacent les Derw. Cela comprend en ce moment beaucoup de personnes...

Ressources et influence

Le Németon est composé d'une majorité de paysans et de quelques libéraux (médecins de campagne, notaires de petites villes, etc.). Il ne dispose pas d'un pouvoir financier important et d'une influence encore plus limitée. Sa seule source de pouvoir est son alliance providentielle avec l'Ordonnance.

Ressources occultes

Le Németon garde les Quatre Précieux, dont un a disparu... Hormis cela, il possède quelques artefacts celtes ou nordiques. Etant donné la nature orale de sa tradition, il ne possède pas de documents ésotériques.

Façades

Le Németon se cache essentiellement derrière des exploitations agricoles du nord ou de l'ouest... Hormis cela, quelques villages isolés comptent encore un bon nombre de sympathisants.

Initiation

Pratiques : Magie Hermétique ; Magie Rituelle ; Magie Incantatoire
Domaines : Nature ; Nécromancie ; Divination

La 'Ndrangheta

Phrase d'appartenance

« Fedeltà o morte »
« Fidélité ou mort »

Résumé

La 'Ndrangheta est une des principales mafias italiennes. Dans ses rangs, les mystérieux Cardinaux la défendent contre les forces du « Diavolo ».

Histoire

Jusqu'au 19^{ème} siècle, la région montagneuse de la Calabre avait, en Italie, un statut particulier. Isolés, ses habitants y avaient développé un esprit clanique très marqué. Les valeurs du mezzogiorno de respect de la famille, de fidélité, d'honneur, de dette, et de vengeance étaient supérieures dans les cœurs à l'autorité étatique. Dès le 18^{ème} siècle, le grand banditisme calabrais apparaît, sous la forme de la Picciotteria. Au 19^{ème}, lorsque pour sécuriser les chantiers du chemin de fer l'état commença à lutter contre cette criminalité, les premières 'Ndrina apparurent. Ce fut la naissance de la 'Ndrangheta.

Le terme exotique de 'Ndrangheta est dérivé du grec et signifie héroïsme et vertu. L'organisation secrète est considérée comme une des plus puissantes mafias italiennes. Près du tiers des Calabrais sont suspectés d'entretenir des liens plus ou moins étroit avec la « famille », mais l'esprit de clan est si puissant que celle-ci fut dès le départ la plus secrète et la plus dure à attaquer.

Comme toutes les mafias, la 'Ndrangheta entretint tout au long de son histoire des rapports ambivalents avec l'Eglise romaine. Bien que cette dernière condamnait ses actes, des « confessori », confesseurs, accompagnait souvent les chefs de clan.

C'est une nuit d'avril 1868 que plusieurs capibastone, des chefs de famille, furent simultanément attaqués par des créatures que les survivants décrivent comme surnaturelles. Un conseil exceptionnel des capi fut réunit. Il conclut que, dans sa position, le groupe avait du attirer la colère d'un « stregone », un

sorcier. Il décida alors la création des Cardinaux.

Ces hommes d'églises, appartenant à la 'Ndrangheta, devaient la protéger contre les « bastardi del Diavolo ». Rapidement, ces individus singuliers, qui prenaient leur tache très à cœur, acquirent un statut particulier dans les familles. Ils devinrent confesseurs, furent chargé de la célébration des offices funéraires, et devinrent finalement aussi respectés que les capi eux-mêmes. Ceux-ci leur demandaient souvent conseils, et cela permis à la 'Ndrangheta de survivre à de nombreux écueil. Finalement, persuadés que la plupart de leurs malheurs étaient dus aux nombreuses vieilles sorcières que comptaient alors la Calabre, les Cardinaux déclenchèrent la Guerre du Silence. Les « vecchie » furent traquées et beaucoup périrent, mais loin de résoudre les problèmes, cela ne fit que les empirer. De nombreuses communautés calabraises tenaient à leurs sorcières autant qu'à leurs églises. Elle se rebellèrent et les 'Ndrine furent forcé d'abdiquer. Pour éviter de nouvelles effusions de sang, elles proposèrent à leurs adversaires un pacte. Au concile de Reggio, les survivantes furent intégrées à la 'Ndrangheta. En échange de la protection de la mafia, elles l'aideraient par leurs dons. Malgré tout, les relations entre les Cardinaux et les « Vecchie » restèrent très tendues.

Finalement, en 1922, Mussolini marcha sur Rome et devint Premier Ministre. Celui-ci, inquiet de la puissance des mafias, mit en place un grand plan visant à les détruire. A la veille de la guerre, le traité de Berlin scella son alliance avec les nazis, ce qui poussa les familles qui ne quittèrent pas le pays à prendre le parti des Alliés. Dans l'espoir de destituer le Duce et de replacer un pouvoir conservateur, et rejoignent les réseaux de résistance et nouent des contacts avec les autres sociétés secrètes qui font de même.

Vers la fin de 1936, un événement survint : un mystérieux message parvint à un des Vangeli prétendant la responsabilité « d'un des Arcanes » dans les attaques de 1888. La Vendetta fut lancée et la traque commença.

Tradition

La 'Ndrangheta est organisée en 'Ndrine, ou Cosce (familles), dirigées par un capobastone et largement indépendantes et autonomes. Une Cosca suffisamment importante devient un Locali et son capo devient capo locale. Cette structure familiale et clanique entraîne parfois encore des mariages arrangés, des alliances et des serments de vassalité. Le lien entre les membres d'un clan est appelé la « picciotterria » et est très puissant : les trahisons sont rares, et les conséquences terribles.

Il n'y a pas d'organe de direction dans la 'Ndrangheta, et les familles n'ont pas de supérieurs. Un Conseil des Capi se réunit tous les 3 mois ou en séances exceptionnelles, à San Luca près de l'Aspromonte, pour fixer l'orientation générale du groupe.

Les familles sont souvent très proches des populations locales qui, par peur ou esprit clanique, les protègent et les dissimulent. L'Omerta est très puissante.

La 'Ndrangheta est hiérarchisée. Au bas de l'échelle se trouvent les Sorelle d'omertà, les femmes qui participent aux actions de la famille. Puis viennent les Giovani d'onore, les jeunes descendants d'une famille. Au-dessus, les Picciotti d'onore sont les exécuteurs des bases œuvres. **Les Camorristi** sont chefs de quelques Picciotti et d'un quartier ou village. Les Santisti sont les membres de la 'Ndranghera ayant obtenu la Santa, une distinction pour mérite. Les Vangeli sont directement sous le Quintino, et ont juré de servir la 'Ndranghera sur l'évangile. Tous les Capi de zones importantes sont des Vangeli. Les **Cardinali** sont théoriquement inférieurs aux Vangeli, mais dans la pratique ils sont parfois plus influents. En haut de l'échelle se trouve les Quintini, les capi di tutti capi.

Grands Desseins

En dehors de ses activités frauduleuses, la 'Ndrangheta vise à la chute du gouvernement fasciste du Duce et à son remplacement par un pouvoir plus « clément ».

Problèmes

L'arrivée au pouvoir du Duce et la mise en place de sa politique anti-mafias est une source de problèmes pour la 'Ndrangheta, au point que

certaines familles aient décidé d'émigrer vers d'autres pays, et notamment les Etats-Unis.

Schismes

Parmi les familles qui émigrent, certaines en ont profité pour régler leurs comptes avant de commencer une nouvelle vie. Cela a engendré des tensions et finalement des divorces. Ces familles indépendantes peuvent être considérées comme autant de Schismes susceptibles d'inquiéter la Familia.

Relations

La 'Ndrangheta, dans sa lutte contre le régime fasciste, essaye de prendre contact avec les autres acteurs de l'ombre. Ceux-ci réagissent très différemment à cet allié sulfureux. Ils acceptent en général une alliance temporaire mais restent très prudents.

Ennemis

La 'Ndrangheta a de nombreux ennemis parmi les « communs » : les forces de l'ordre, les mafias rivales, les forces du diable, etc. Aujourd'hui viennent s'y ajouter les fascistes et les Nazis.

Ressources et influence

La 'Ndrangheta n'est pas la plus riche des mafias, mais elle est loin d'être la plus pauvre. Ses ressources sont largement supérieures à celles de bien des sociétés secrètes et, dans le gouvernement, elle tient quelques individus corrompus grâce auxquels elle conserve une certaine influence.

Ressources occultes

Les Cardinaux ne possèdent pas d'objet ou de livres occultes, mais ils ont accès à la plus grande bibliothèque « interdite » du monde : celle du Vatican. La somme de connaissance en ésotérisme, démonologie, etc. qu'elle contient est tout bonnement phénoménale. Le seul inconvénient : le voyage jusqu'à Rome est long et en ce moment périlleux.

Façades

On raconte que plus de la moitié des Calabrais aident à leur niveau la 'Ndrangheta. Autant dire que, dans le sud de l'Italie, ses façades sont nombreuses.

Initiation

Cardinaux

Pratiques : Magie Rituelle

Domaines : Empyrée ; Démonologie

Sorcières

Pratiques : Magie Hermétique ; Magie Rituelle

Domaines : Divination ; Nécromancie

Les Skoptzy et la Tainitskaïa

Phrase d'appartenance

Résumé

La Tainitskaïa est l'organisme russe de défense contre le paranormal à l'intérieur de laquelle les Skoptzy se cachent. Ceux-ci forment la version actuelle d'une secte d'eunuques.

Histoire

C'est dans une Russie en pleine crise mystique qu'apparu, au 16^{ème} siècle, un grand nombre de groupes et sociétés secrètes ésotériques. Parmi elles, la secte des Khlysty (« flagellants ») était une des plus influente. Ses adeptes, fervents chrétiens, prênaient l'automutilation comme source d'élévation de l'âme. Persuadés que le Christ était présent en chacun d'eux, ils se fouettaient et entraient dans des transes frénétiques lors de leurs assemblées fréquentes.

Parmi eux, André Ivanov, le « martyr », était un extrémiste. En 1757, considérant que les Flagellants n'allaient pas suffisamment loin, il fonda l'Eglise des Skoptzy, « les castrats ». Lors de la cérémonie de fondation, il s'émascula, ainsi que ses 13 disciples. Parmi eux, Kondrati Selivanov fut considéré comme le nouveau Christ réincarné. Malgré les efforts des autorités qui expédièrent Ivanov en Sibérie et contre toute attente, la société secrète fit de nombreux adeptes dans toutes les classes sociales. Ceux-ci, voyagèrent bientôt à travers la Russie avec un message qui eut un impact important : « tout le monde peut être Tsar par cette conversion ». La popularité fut telle que Selivanov, le nouveau maître, parti à Saint-Petersbourg et y devint rapidement un protégé de la maîtresse du Tsar, la baronne de Krudener.

Bientôt, des juifs et des musulmans rejoignirent les Castrats. Se pérennisant, les Skoptzy infiltrèrent toutes les strates de la société, et leur influence devint colossale. Parmi eux, Elensky devint Ministre-Chambellan d'Alexandre 1^{er}, auquel il soumit en 1859 un grand plan visant à la castration de tout l'Empire. Alexandre comprit alors ce que les Skoptzy essayaient d'accomplir. Profitant de la

grogne de l'opinion publique qu'avait motivé la mort de trois enfants de haute extraction durant un rite initiatique, il ordonna la déportation massive des membres de la secte. C'est ainsi que les Skoptzy devinrent une société secrète. Une partie d'entre eux fuirent en Roumanie, tandis qu'au rite d'initiation fut adjoint la formule : "Je jure d'endurer la torture, l'exil, la fièvre, le fer ou le cachot plutôt que de livrer mon secret à l'ennemi". Et les Skoptzy disparurent dans les ombres.

Ils ne refirent surface qu'au début du 20^{ème} siècle. A cette époque, un moine moujik sibérien venait de débarquer à la capitale russe, où ses dons mystérieux fascinaient toute l'aristocratie. Cet homme s'appelait Raspoutine. Prenant contact avec le grand duc Pavlovitch, auquel ils se présentèrent sous le nom de « Myriade de Zarathoustra », les Skoptzy le mirent en garde contre ce « sibérien ». Un des leurs, lui dirent-ils, avaient eu une vision du futur... une vision dans laquelle le corps sans vie de Nicolas II était jeté aux flammes comme celui d'un chien, et où Raspoutine le débauché entraînait la perte de la mère-partie. Rapidement, le grand duc, un proche parent du Tsar, les mirent en relation avec une cabale de personnes influentes. Parmi elles, le Prince Youssouppoff proposa l'assassinat du faux « starets » (saint homme).

Le plan fut mit à exécution le 29 décembre 1916. Youssouppoff invita en fin d'après-midi Raspoutine chez lui, au palais de la Moïka, sous prétexte de lui présenter sa femme. Le soir venu, en présence de plusieurs témoins et complices, dont un membre de la Myriade, les domestiques du Prince servirent au moine une large part de gâteau imbibé d'assez de cyanure pour tuer plusieurs hommes. Alors que la soirée avançait, le poison restait sans effet. Youssouff se saisit alors de son revolver, et tira. Voilà le récit qu'il écrira plus tard, dans son livre « la fin de Raspoutine » :

« Raspoutine était mort. Des gouttelettes de sang coulaient de la blessure et tombaient sur les dalles de granite. Brusquement, son œil gauche s'entrouvrit... et les deux yeux de Raspoutine, devenus étrangement verts et fixes comme ceux d'un serpent, me transpercèrent d'un regard diabolique plein de haine... Comme s'il avait brusquement été pris

de frénésie, il bondit d'une détente sur ses pieds ; de l'écume coulait de sa bouche. Il était effrayant. Un hurlement sauvage emplit la salle et je vis arriver sur moi une main aux doigts tordus... Raspoutine ressuscité répétait sans arrêt mon prénom d'une voix sifflante et étouffée... Dans cet homme mourant, empoisonnée et transpercé d'un coup de feu, dans ce cadavre que les forces obscures avaient remis debout pour venger sa mort, il y avait quelque-chose de si terrifiant, de si monstrueux que, jusqu'à aujourd'hui, quand je repense à ce moment, je suis saisi d'une terreur indicible... Il me semblait que le diable lui-même s'était incarné dans ce moujik... et que ses doigts crochus me tenaient pour ne plus jamais me lâcher... Mais quel ne fut pas mon étonnement et mon horreur lorsque je vis la porte d'entrée s'ouvrir et Raspoutine disparaître dans l'obscurité... Pourichkevitch s'élança à sa suite, trois coups de feu retentirent puis un quatrième... Je vis Raspoutine tituber puis s'effondrer dans la neige... ». Le corps de Raspoutine fut finalement rejeté dans la Neva. Il fut retrouvé quelques jours plus tard. Les experts conclurent qu'il n'était pas mort pas balle, mais de noyade...

Il devint clair, pour la cabale de Pavlovitch comme pour les Skoptzy, qu'une force maléfique œuvrait à la chute du Tsar et au-delà, de la Russie toute entière.

Peu de temps après, le grand duc ordonna à la fausse Myriade de se mettre à son service pour défendre la patrie. Les Skoptzy furent obligés d'improviser, et fondèrent la société secrète, à laquelle fut rapidement adjointe des soldats et des membres choisis par Pavlovitch.

En parallèle, la traque des Castrats par les autorités se poursuivait et des dizaines d'entre eux étaient déportées chaque année. Les Skoptzy de la Myriade étaient par conséquent forcés de dissimuler leur double appartenance.

Cette société secrète hybride ne servit pas longtemps le Tsar, qui en ignore même l'existence : en février 1917, la révolution éclate et il est obligé d'abdiquer. En octobre, les bolcheviks de Lénine s'emparent du pouvoir. La nuit du 16 au 17 juillet 1918, Nicolas II, toute sa famille et ses proches collaborateurs, sont fusillés, achevés à la baïonnette, et leurs corps dépecés arrosés d'acide puis brûlés.

Pour la Myriade, ce fut la période du Schisme : une partie des Skoptzy en profita pour disparaître, une partie des tsaristes défendirent le régime et périrent et la dernière partie suivit le peuple et se mit au service de la nouvelle U.R.S.S.. En l'honneur de ses origines, elle se rebaptisa la Taïnitskaïa, la tour du secret. Finalement, sans lui dévoiler tous ses secrets, elle se mit au service de Staline, avec qui elle communique avec un intermédiaire : Laïli Petrakiov, une femme que tous sauf les Skoptzy de la Skaïa prennent pour un homme...

Tradition

La Taïnitskaïa a une organisation militaire : à sa tête se trouve le camarade général Protchev.

Les Skoptzy fonctionnent en « Nef », des communautés d'initiés issus de toutes classes sociales. Ils sont tous végétariens et ne boivent pas d'alcool.

Les recrues peuvent avoir eu jusqu'à deux enfants. Au-delà, leur candidature est rejetée et ils devront rester sympathisants.

L'Initiation des Castrats se fait en deux étapes. Lors de la première, les testicules et le scrotum sont coupés. Les modalités et la cruauté de l'opération varient d'une Nef à l'autre. Les initiés peuvent maintenant « chevaucher le cheval royal ».

La deuxième étape, le Grand Sceau, est franchie deux ans plus tard et consiste en l'amputation du pénis. L'initié peut maintenant chevaucher "le cheval blanc de l'apocalypse" et échapper aux enfers. L'initié prononce alors le serment «je jure d'endurer la torture, l'exil, la fièvre, le fer ou le cachot plutôt que de livrer mon secret à l'ennemi », et reçoit un cerge preuve de son appartenance.

Les femmes doivent subir des rites différents, consistant en l'amputation des tétons (petit sceau) et deux ans plus tard de la toute la poitrine, des petites lèvres (et parfois des grandes lèvres) et du clitoris (Grand Sceau).

Certaines Nefs pratiquent aussi la « Troisième Purification » : elle consiste à découper un triangle de chair sur la poitrine. La douleur met l'initié dans une sorte de transe.

Grands Desseins

Le but de la Taïnitskaïa est la défense de l'U.R.S.S. contre les menaces surnaturelles. Celui des Skoptzy est le même, à une nuance près : défendre l'U.R.S.S. contre les menaces hérétiques.

Problèmes

Les Skoptzy ont un problème sérieux : ils doivent cacher d'un côté leur nature aux membres de la Taïnitskaïa qui ne sont pas leurs alliés, et en même temps échapper aux déportations sibériennes qui continue de les menacer.

La Taïnitskaïa, quant à elle, éprouve parfois à cause de son passé tsariste des difficultés diplomatiques avec les hauts fonctionnaires communistes. D'autant plus qu'elle cache en secret Anastasia, la fille secrète du Tsar, que certains espèrent un jour remettre sur le trône.

Schismes

Devant la répression de leurs semblables, de nombreux Skoptzy décide un jour de quitter la Taïnitskaïa pour prendre le maquis. Ils forment parfois des groupes de résistants armés qui attaque cette dernière en signe de rébellion. La Taïnitskaïa a, elle aussi, un schisme : le groupe Stenberg.

Relations

Les relations avec les autres sociétés secrètes sont souvent conflictuelles. Avant et au début de la guerre, le pacte germano-soviétique place l'U.R.S.S. dans les forces de l'Axe. Les groupes de la Taïnitskaïa qui restent dans la droite ligne du parti (près de 75% d'entre eux) sont donc leurs ennemis.

Ennemis

Les ennemis de la Taïnitskaïa sont ceux de la Russie, et inversement. De plus, la Russie est un grand pays, peuplé d'un grand nombre de mystères qui sont autant menaces surnaturelles...

Ressources et influence

La Taïnitskaïa dispose de moins de ressources que les polices secrètes de Staline, mais n'est pas à plaindre. Bien qu'elle tombe de temps à autre sur un fonctionnaire zélé et récalcitrant lui rappelant son passif au service du Tsar, son influence reste honorable.

Ressources occultes

La Taïnitskaïa dispose sans le savoir d'alliés occultes très puissants : les vampires d'Europe de l'Est. En effet, les Skoptzy ont depuis longtemps noués des liens avec ces êtres immortels, et certaines Nefs se sont mises à leur service en échange de la transformation de quelques-uns des leurs. Ce groupe, caché dans une conspiration cachée dans une société secrète, a déjà permis à cette dernière de remporter de belles victoires. De plus, la connaissance des vampires sur le monde des ombres a largement contribué à son accroître son efficacité.

Façades

La Taïnitskaïa, sur le territoire russe, a le même genre de façades que les services de renseignements. A l'étranger, elle possède quelques façades stratégiques, en général situées dans des grandes villes. La plupart d'entre elles sont entretenues par des locaux proches des idéaux communistes.

Initiation

Taïnitskaïa

Pratiques : Facultés mentales ; Magie Rituelle
Domaines : Empyrée

Skoptzy

Pratiques : Facultés physiques ; Magie Hermétique
Domaines : Démonologie et Empyrée

L'American Society for Psychical Research, la Société Théosophique et le Majestic

Phrase d'appartenance

« No faith is beyond the truth,
« No Truth is beyond God ».

Résumé

Le Projet Majestic est l'organisme gouvernemental américain chargé d'étudier les phénomènes paranormaux ou les apparitions d'O.V.N.I. et de les cacher aux grand public.

Histoire

C'est dans la New York de 1873, à l'épicentre du séisme de spiritisme qui secouait alors le monde de l'occultisme, qu'apparut Helena Petrovna Blavatsky. Dotés de pouvoirs extraordinaires, elle devint rapidement un médium réputé et demandé dans les salons de la haute société. C'est lors d'une de ses séances qu'elle rencontra le colonel Henry Steele Olcott, un investigateur des phénomènes liées au spiritisme. Des liens de sympathie se nouèrent rapidement entre ces deux individus singuliers et complémentaires et, en septembre 1875, ils fondèrent ensemble la Société Théosophique. Son but : l'étude scientifique et la compréhension des phénomènes inexplicables.

La société secrète prit rapidement de l'ampleur, et bientôt ses rangs comptèrent de nombreux « chercheurs Théosophiques ». L'un d'eux, Jack Rivers, jeta un pavé dans la marre. En 1877, il publia une note interne, bientôt reprise dans les revues ésotériques, prétendant que les fondateurs de la Société se connaissaient en fait bien avant leur prétendue rencontre de 1875. Tous deux, disait-il, avaient été membre d'un mystérieux Ordre appelé H. B. of L., ou Hermetic Brotherhood of Luxor.

Selon d'anciens textes, celui-ci existait depuis bien avant la chute de l'Atlantide, d'où il était originaire, et aurait été à l'origine des cercles d'initiation. Peut-être même qu'il était la Fraternité originelle d'Hermès Trismégiste.

Cette affirmation attira l'attention de Martin White Chepley, haut fonctionnaire de Washington et maître Franc-maçon. Convoquant Olcott et Blavatsky, il les interrogea sur toute une série de domaines, et leur proposa finalement de rejoindre la American Society for Psychical Research en construction. Dans le secret, en 1885, les deux sociétés se rapprochèrent. Bien que les deux entités continuèrent à exister, une troisième force résultat de cette union : la Majestic Agency for Joint Intelligence, ou simplement le Projet Majestic.

Bénéficiant des ressources financières gouvernementales de l'A.S.P.R. et des ressources occultes de la Société Théosophique, le Majestic connut un grand succès. Il débusqua un grand nombre de charlatans et d'escroqueries, et récolta une grande quantité de données sur des faits inexplicables.

Peu avant la fondation du Majestic, l'astronome italien Giovanni Schiaparelli avait observé sur Mars des «canaux», ce que le monde profane aussi bien que scientifique avait interprété comme la preuve de l'existence d'un peuple de Martien. Les médias et même les écrivains avaient amplifié l'affaire, qui avait prit des proportions inattendues. C'est dans ce climat que durant l'été 1897, de nombreux américains affirmèrent avoir aperçu dans le ciel d'étranges «cigares volants». Le Majestic fut affecté à l'affaire et avant la fin de l'année, les « psychistes » de la Société prétendirent avoir réussi à entrer en contact avec les pilotes « extraterrestres » de ces engins brillants. Que cela fut vrai ou pas, certains d'entre eux se mirent à dessiner, durant leurs « transes communicatives », d'étranges croquis dont on ne tarda pas à comprendre le sens : c'était des plans. Une équipe de techniciens, épaulés par des membres de la Dominatus Mentis, fut affectée à la construction de ces objets qui, bien qu'elle ne parvint pas à obtenir l'ensemble des effets attendus, permit des avancées technologiques imprévues. Conscient des risques que pouvaient représenter ses informations si elles venaient à tomber entre de mauvaises mains, un sous-groupe fut créé

à l'intérieur du Majestic. Son rôle serait de camoufler les preuves de l'existence de ces engins volants et de cette « intelligence extraterrestre » aux peuples du monde. Ses membres prirent le nom symbolique de Men in Black.

Finalement, à la veille de la première guerre mondiale, le Majestic fut contacté un mystérieux groupuscule se faisant appeler l'Ordonnance. Celui-ci lui proposa une alliance temporaire, et lui parla des Derw, les arbres d'apocalypse. Conscient des risques qu'encouraient les Etats-Unis si l'un d'eux venait à mourir, le Majestic soutint et œuvra pour l'entrée en guerre de leur pays. Et à la veille d'un second conflit généralisé, elle se prépare à faire de même.

Tradition

La hiérarchie du projet Majestic est militaire : Au sommet se trouvent les Majestics, dont le nombre est tenu secret. Ces individus possèdent la plus haute accréditation américaine et dirige l'organisation en collaboration avec leurs alliés militaires, scientifiques et politiques. Le projet Majestic contient beaucoup d'ex-membres de la Société Théosophiques ou de civils. Ces derniers possèdent toutefois des grades. En général, les responsables de projets sont Colonels. Les équipes d'intervention sont en général menées par des sergents (pour environ 5 agents) ou des lieutenants (pour environ 10 personnes).

Grands Desseins

Les buts du Projet Majestic sont :

- 1) l'étude des phénomènes inexplicables ;
- 2) l'étude des manifestations et la prise de contact avec les E.I.E. (Extraterrestrial Intelligent Entity) ;
- 3) La dissimulation des M.P.E. (Mass Panic Events), en gros les phénomènes inexplicables ou liés aux E.I.E. ;
- 4) la défense des U.S.A. contre les menaces « non-conventionnelles » qu'il peut rencontrer.

Problèmes

Le Projet Majestic est persuadé de l'existence d'une forme de vie extraterrestre sur Terre. Que cela soit vrai ou pas, il ne sait comment se comporter et cherche pour l'instant des preuves. Toutefois, des sous-groupes commencent à se former, tous proposant des

réactions très différentes : l'attaque ou l'alliance, la prise de contact ou l'étude distante, dévoiler le secret au public ou pas... Ces tensions augmentent alors qu'en Europe, les esprits s'échauffent et qu'au Japon le projet de conquête du Pacifique commence à germer dans l'esprit de certains.

Schismes

La Société Théosophique et l'A.S.P.R. existent toujours et le Projet, bien que leur cachant son existence, en reste assez proche.

Relations

Jusqu'à récemment, le Majestic n'avait pratiquement aucun contact avec les anciennes sociétés secrètes européennes. Mais, depuis qu'un mystérieux groupe nommé « l'Ordonnance » lui a révélé l'existence des Derw du Néméton, il a compris l'urgence de se faire une idée de la « géopolitique occulte mondiale ». Il dépêche donc des agents dans le monde entier, chargés de surveiller et parfois de prendre contact avec les autres Conspirations (qu'elle appelle Illuminati), établissant des alliances et des « ambassades ».

Ennemis

A la veille et durant les premiers temps de la guerre, le Majestic suivra la même politique d'isolement que son pays. Ses seuls ennemis sont donc sur son territoire, qui comportent effectivement de nombreuses créatures surnaturelles (exemples : des fantômes indiens, des vampires de Louisiane, des sectes sataniques du Texas) ou dans la moitié sud du continent.

Ressources et influence

Le Projet est très influent dans les milieux politique, militaire et scientifique de son pays, mais à l'étranger, son pouvoir est assez faible. Au niveau financier, sa condition de projet militaire secret lui donnait un grand pouvoir mais, paradoxalement, plus la guerre approche, plus ses ressources diminuent au profit de l'armée « régulière ».

Ressources occultes

Le Projet dispose de peu d'objets ou textes occultes, mais a construit en contrepartie,

grâce aux « Télépathes », des objets extraordinaires qui l'aide dans sa tâche.

Façades

Le Majestic se dissimule en grande partie derrière des projets spéciaux de l'armée, mais

également derrière quelques clubs de politiciens ou d'industriels.

Initiation

Pratiques : Facultés mentales

Le Lotus Blanc et le Dragon Noir

Phrase d'appartenance

« Lorsque la nuit tombe, tous les braves sont frères »

Résumé

Le Lotus Blanc chinois et le Dragon Noir japonais sont deux sociétés secrètes très anciennes qui s'affrontent pour le contrôle de l'extrême orient.

Histoire

Le Bailian Jiao, le Lotus Blanc et le Kokuryukai, le Dragon Noir, s'affrontent depuis des siècles pour le contrôle de l'Asie, et plus particulièrement des terres coréennes.

Fondée au 12^{ème} siècle par un triumvirat composé d'un patriarche bouddhiste, d'un maître taoïste et d'un poète, à partir d'une ancienne conspiration appelée la Voie du Soleil, le Lotus Blanc avait pour objectif premier la défense de sites sacrés contre les Mongoles. C'est à cette époque qu'il prit l'habitude de manipuler les foules pour qu'elles adoptent les mêmes objectifs que lui. En 1368, c'est la première grande victoire de la société secrète : le général Yuanzhang, un de ses membres, s'assit sur le trône et fonde la dynastie des Ming, les « Illuminés ».

Une autre technique employée par le Lotus Blanc et la fondation ou le recours à des sociétés filières. C'est ainsi que le Baillian Jiao fut à l'origine des Triades et de nombreuses autres sociétés secrètes.

C'est vers le 13^{ème} siècle que le combat contre le Dragon Noir japonais, latent depuis près d'un millénaire, s'engagea vraiment.

Le Dragon Noir est apparu mystérieusement plusieurs siècles avant notre ère. Contrôlée par un personnage énigmatique que ses fidèles appellent le Premier Empereur, ses objectifs sont apparemment occultes. C'est seulement au 13^{ème} siècle que son ambition expansionniste vers la Chine se révéla. D'après les observations du Lotus Blanc, les efforts soudain et soutenus du Dragon Noir pour s'emparer des territoires du sud cachaient

quelque chose, et il les contra en renforçant son implantation et en fouillant la région sans savoir ce qu'il y trouverait.

Lorsque, au 16^{ème} siècle, les Européens posèrent le pied au Japon, avec parmi eux des membres de diverses sociétés occidentales, ils ne tardèrent pas à subir des assauts du Dragon ultranationaliste ou de ses sbires. Certains de ses membres, très haut placés dans la hiérarchie du pays, tentèrent d'envenimer les relations pour qu'une guerre soit déclarée. Ce ne fut pas le cas, mais le Japon s'isola pour près de 2 siècles.

C'est grâce à ces événements que le Lotus Blanc, dans une Chine où la nouvelle dynastie des Qing débutait son règne, prit contact avec ses homologues européens de l'Ordonnance de Saint-Louis. Il lui expliqua le peu qu'il savait sur le mystérieux groupuscule japonais. Ensemble, ils conclurent une alliance qui perdure encore aujourd'hui.

Durant le 18^{ème} et 19^{ème} siècle, la présence des Européens en Asie s'intensifia, ce qui poussa les deux frères ennemis à se clandestiniser, et à se dissimuler de plus en plus derrière un réseau complexe de groupuscules écrans. Les Yakusa et les Triades s'installèrent sur le devant de la scène et la lutte continua avec toujours les mêmes objectifs.

En 1931, le Japon envahit la Mandchourie. Ce fut le début de la vraie Guerre des Brumes entre le Dragon Noir et le Lotus Blanc.

Et alors qu'un conflit mondial se prépare, les deux préparent à porter le coup fatal.

Tradition

Les traditions du Dragon sont un mystère. Ses membres semblent respecter un code d'honneur très complexe et parfois bien peu « honorable ». Les groupes d'initiés, généralement composés de 3 membres possédant une marque commune, contiennent un grand nombre de jumeaux ou de triplés.

Le Lotus Blanc est basé sur la philosophie du Ming, du Yin et du Yang. Leur signe de reconnaissance est composé des symboles liés du Soleil et de la Lune. Par extension, leur

mouvement de reconnaissance consiste à serrer le poing gauche contre la paume de la main droite ouverte, deux doigts tendus vers le haut. Il signifie «lorsque la nuit tombe, tous les braves sont frères».

Le Lotus Blanc est très hiérarchisé. A sa tête, le Mandarin, un personnage mystérieux qu'on prétend immortel. Pour les membres du groupe eux-mêmes, le Lotus Blanc a de toute façon une profonde aura de mystère. Certains racontent que des créatures inhumaines se joignent parfois aux réunions du Mandarin et des Eunuques ou surgissent pour porter main forte aux initiés durant les batailles. En dessous du Mandarin se trouvent les Eunuques, d'énigmatiques êtres androgynes et imberbes. Puis viennent les Se Tchouan et **Yunnan**. Ces derniers doivent, pour entrer dans l'ordre, fonder et diriger durant 3 ans au moins une société secrète qui deviendra, après la cérémonie d'initiation, une des façades du Lotus.

Grands Desseins

Le but du Lotus Blanc est la défense des sites mystiques de la Chine. Ces lieux de pouvoir existent, d'après ses dogmes, depuis toujours. Ce sont les portes par lesquelles les anciens démons furent renvoyés vers les enfers.

Un deuxième but est venu s'adjoindre au premier : défendre le pays et les terres coréennes du Dragon Noir, dont les buts restent un mystère. Grâce à son alliance avec l'Ordonnance, le Lotus commence à se douter qu'il existe des sites mystiques partout sur Terre et pas seulement en Asie.

Problèmes

L'un des principaux problèmes du Lotus vient de l'étendue du territoire qu'il doit défendre. Ceci le force souvent à utiliser des «sociétés filiales», qui parfois se retourne contre lui. De plus, l'ignorance de ce que cherche le Dragon Noir l'empêche de l'affronter efficacement. Un dernier problème vient de la place de la Chine dans la géopolitique internationale : ses relations tendues avec les puissances occidentales l'affaiblissent et donc affaiblissent le Lotus.

Schismes

Au fil des siècles, il est inévitablement apparu de nombreux schisme dans le Lotus Blanc,

encore favorisé par la pratique de la filiation. On peut citer la Secte des 1000 Enfers, fondée par un Eunuque déviant qui a décidé de rouvrir les portes que le Lotus garde pour en tirer pouvoir.

Relations

Le Lotus Blanc entretient des relations difficiles avec les autres sociétés secrètes, pour deux raisons : son éloignement et la position de la Chine sur l'échiquier international. La seule avec laquelle elle a de vraies relations est l'Ordonnance de Saint-Louis. Elle connaît mal les autres, qui réagissent en général froidement envers elle.

Ennemis

Le Dragon Noir est l'ennemi de toujours. Il faut y rajouter les schismes déviants et les mafias chinoises qui n'acceptent pas son contrôle. De plus, au fur et à mesure que la guerre va évoluer, l'ordre va devenir malgré lui l'ennemi de tous les alliés du Japon et du Dragon Noir. Enfin, étant donné la richesse du territoire chinois, le Lotus combat tous ceux qui essayent de tirer illégitimement profit de son patrimoine.

Ressources et influence

Le Lotus Blanc, grâce à ses couvertures dans la mafia chinoise, dispose d'un pouvoir financier conséquent. Son niveau d'influence reste élevé, bien que les tendances communistes qui du peuple ne tarderont pas à y mettre un frein.

Ressources occultes

Le Lotus Blanc a hérité de connaissances et pratiques occultes issues de presque tous les mouvements religieux chinois. L'Astrologie reste son point fort.

Façades

Le Lotus Blanc a pris l'habitude de se camoufler derrière une myriade de petits groupes qu'il manipule. Ils peuvent être de divers ordres, aussi bien politique ou religieux que mafieux.

Initiation

Pratiques : Facultés Physiques ; Magie Rituelle
Domaines : Nature

La Section Psy et le Malleus Maleficarum

Phrase d'appartenance

« Through the Shadows come the Light »

ou

« Des ombres la lumière ».

Résumé

Le Malleus Maleficarum est une jeune société secrète, créée par Winston Churchill, qui regroupe des initiés de toutes les conspirations. Son but : affronter les légions de ténèbres qui entourent Hitler.

Histoire

Le lien unissant l'Angleterre et les sociétés secrètes est très ancien et fort. Parmi les nombreux cercles d'initiation existant à Londres, la franc-maçonnerie tient une place de choix. L'un de ses membres est Winston Churchill...

Il n'est donc guère étonnant que, dès le début des années 1930, inquiet de la montée en puissance des Nazis et suspectant un appui des forces surnaturelles, il fonde le Malleus Maleficarum (Marteau des sorcières), surnommée la Section Psy. Jusqu'en 1940, ce groupe restera sous son contrôle et celui de quelques autres initiés influents. Lorsqu'il accédera au poste de Prime Minister, Churchill en fera un organisme secret « officiel ».

Ils seront relativement peu (environ 200) à rejoindre la Section avant le début de la guerre, mais ce nombre augmentera grandement dès l'Anschluss et les premiers mois des hostilités.

Réunissant sous une même bannière des membres de toutes les Grandes Conspirations, des espions, des administratifs, des intellectuels, des militaires et bien d'autres encore, le Malleus est une section militaire destinée à contrer les actions des sbires secrets des fascistes.

Tradition

Une fois signé le papier d'engagement dans la Section Psy, toute personne perd son statut de civil et acquiert le statut « d'Agent Spécial ».

Les membres s'engagent à :

1°) Ne jamais divulguer l'existence de la Section.

2°) Ne jamais utiliser ses « facultés surnaturelles » devant un témoin si cela peut lui apprendre quelque chose sur quoique se soit qui concerne la Section.

3°) Toujours obéir aux ordres de ses supérieurs

Malgré ces mesures, qui concernent surtout le grand public, la plupart des initiés des Conspirations ont eu vent de l'existence de cette la Section, et savent que pour y rentrer, il faut se rendre à la Librairie Machett, au 49 Downing Street à Londres. Evidemment l'endroit est particulièrement surveillé et protégé, et les « postulants » ne trouvent rien à l'endroit indiqué. Ils sont pourtant contactés dans les deux jours qui suivent.

Une fois que toutes les conditions requises sont remplies, le futur « Mage Blanc » (c'est le nom de code utilisé pour désigner les agents) est envoyé dans un camp d'entraînement militaire où il passera entre trois et six semaines à recevoir les rudiments de l'instruction militaire.

A partir du moment où ils mettent les pieds dans ce camp, les Mages Blancs entrent pleinement dans le conflit et sont désormais des Agents Spéciaux qui vont, pour la durée de la guerre, être constamment en mission.

Pendant ces quelques semaines, les futurs Mages Blancs rencontreront leurs futurs coéquipiers, et suivront une formation rapide à diverses techniques de combat, de sabotage, d'infiltration, des cours de géopolitique, d'héraldique, etc. L'ambition n'est pas d'en faire des Agents Secrets, mais de leur donner une chance de réussir leurs missions dans ce monde de feu et de sang.

Une fois l'entraînement terminé, les Agents sont envoyés à Oxford. Là, sous les chefs d'œuvre d'art gothique que sont la cathédrale et l'université, au cœur d'un vaste réseau labyrinthique de cryptes, catacombes et souterrains entièrement réaménagés,

inaccessibles pour les personnes étrangères à la Section et quasiment indestructible par attaques aériennes, se tient le QG de la Section.

Il contient, entre beaucoup d'autres choses, un centre administratif, un hôpital, une bibliothèque, des ateliers, une caserne, une armurerie, des dortoirs, une étrange et imposante machine appelée le « Psychomètre » (censé pouvoir détecter les individus anormaux), toutes les choses nécessaires à la fabrication de faux papier et des accessoires utiles aux Agents... bref toute la Section. Un bon millier d'hommes fourmillent dans la partie immergée de l'iceberg sans que personne ne se doute de quoi que ce soit à l'extérieur.

Les Guetteurs (aussi appelés les «fouines») sont des agents dormants de la Section Psy, initiés d'une conspiration ou pas, qui guettent les événements susceptibles de l'intéresser.

C'est souvent par l'arrivée du rapport d'une « Founie » qu'une mission de la Section Psy débute.

Une fois qu'ils sont sur place, les Agents prennent contact avec la Fouine qui les briefe.

Les buts de mission qui peuvent être confiés à un groupe d'Agents sont très divers. Cela peut être d'aider d'autres alliés grâce à leurs connaissances ou facultés, de rechercher les causes de phénomènes paranormaux ou étranges, de contacter ou recruter des personnes, etc. Toutefois, le but ultime de la Section Psy reste de lutter contre les Mages Noirs Nazis dans une guerre qu'elle est la seule à pouvoir mener.

Au début de chaque scénario, le MJ pourra s'il le veut remettre à ses joueurs une Feuille de Mission sur laquelle il sera stipulé le type de mission, son but, les coordonnées du Guetteur s'il y en a un et l'équipement fournis.

A la fin de la mission, le plus haut gradé du groupe d'Agent Psy (voir plus loin) devra faire au MJ un rapport oral ou écrit de la mission, ce qui lui donnera une idée de base sur la quantité de Points d'Expérience il donnera à ses agents.

Voici quelques idées de missions pour vos premiers scénarios :

1) Rechercher : le monde dissimule quantité d'objets vraiment ou faussement "magiques" que les Mages Noirs recherchent constamment. Dans ce type de mission, c'est au tour des Agents de partir à leur poursuite, peut-être pour l'intercepter avant les nazis.

2) Enquêter : parfois, des individus assistent à un phénomène qu'elles jugent inexplicable. Si dans la grosse majorité des cas, il n'y a finalement rien de surnaturel, il reste des situations où il semble que cela soit effectivement le cas. Les causes peuvent être diverses, mais implique souvent des acteurs du monde des ombres. Peut-être quelque chose de sérieux se trame-t-il ? Découvrir qui, quoi comment et pourquoi.

3) Recruter : Certains individus sont suffisamment exceptionnels pour que la Section tente une manœuvre d'approche et de recrutement de son propre chef.

4) Espionner : Ce type de mission est essentiellement confié aux agents secrets mais parfois, quand la situation exige que des secrets le restent, elle peut l'être à des Mages Blancs.

5) Attaque directe, seuls ou aidé de soldats.

6) Infiltration : Entrer chez l'ennemi pour l'affaiblir de l'intérieur...

7) Renfort d'une unité normale : lorsque les événements la dépassent, c'est parfois que quelque chose d'anormal se passe...

8) Protéger : Que ce soit un endroit ou une personne, les Agents doivent le protéger...

Bien sur, un cocktail de plusieurs type de mission peut donner lieu à un scénario mémorable.

Grands Desseins

Le dessein de la Section Psy est de combattre les forces agissant dans l'ombre d'Hitler qui se nomment elles-mêmes « Die Schatten » et, à plus long terme, de faire tomber les régimes fascistes.

Problèmes

La Section Psy, avant l'arrivée au pouvoir de Churchill, souffre d'un problème de légitimité et d'une marge de manœuvre réduite. Après

son accession au pouvoir, en 1940, elle devra se réorganiser, s'officialiser et résister à ses opposants britanniques.

Schismes

Vers le milieu de la guerre, un schisme va apparaître : un groupe de dissidents va s'auto-réattribuer le nom de Malleus Maleficarum. Ses membres jugent que la prudence excessive de la Section Psy, notamment marquée par son refus d'utiliser les puissants moyens surnaturels à sa disposition pour mettre une fin directe à la guerre, n'est pas une bonne politique. Le neo-Malleus sera responsable de quelques événements spectaculaires et parfois tragiques, mais sa puissance ne sera jamais suffisante pour « déchirer le voile des ombres ».

Relations

La Section Psy accueille donc des membres de toutes origines, sans distinction ni jugement. Le fait même de se présenter à la « Librairie » est jugé comme un acte de courage et d'engagement suffisant pour mettre tout le monde sur un pied d'égalité. Entre les Agents toutefois, les rancœurs partisans ne disparaissent pas et des conflits éclatent de temps en temps.

Ennemis

Die Schatten

Les Mages Noirs de la Schatten sont à Hitler ce que les Mages Blancs sont à Churchill : des alliés loyaux, bien qu'ils poursuivent parfois en secret des buts différents de ceux du Reich.

Si la grosse majorité d'entre eux partage les thèses racistes des nazis, les autres profitent seulement de leur puissance et espère se tailler une bonne part du gâteau dans le nouvel ordre mondial.

Hitler a confié aux Mages Noirs une mission claire : lui apporter la victoire sur le monde des ombres.

Ressources et influence

Les ressources et l'influence de la Section Psy seront importantes avant 1940, grâce à quelques-uns de ses membres et fondateurs hauts placés, et augmenteront considérablement lorsque le groupe s'officialisera.

Ressources occultes

La Section Psy possède elle-même quelques ressources occultes, mais l'essentiel de son pouvoir à ce niveau vient des « importations » ou « donations » que les nouveaux adhérents apportent dans leurs valises. Elles sont de types très variés, des merveilles technologiques de la Dominatus Mentis aux précieux grimoires Rose+Croix.

Façades

A partir de 1940, la Section Psy se fait passer pour une section spéciale des services secrets, dont seul les membres connaissent vraiment la nature mais bénéficiant du même genre de façades et des mêmes réseaux. En plus de cela, elle se dissimule derrière l'université d'Oxford, qui compte de nombreux groupes d'étudiants qui peuvent être autant de planques ou de leurres efficaces.

Règles

Les personnages qui ne sont pas militaires se voient attribuer un grade. Au début d'une mission où il n'y a que des soldats, l'Agent qui a le plus en (Intelligence+Savoir+Volonté) est considéré comme le responsable et devient Caporal. Si la mission loupe, ce sera sur lui que cela retombera, mais c'est lui qui tranchera si une décision importante est à prendre. Ses subalternes devront obéir aux ordres.

En fin de scénario, c'est le plus haut gradé qui donnera le rapport final au MJ et qu'il lui est possible d'ajouter sa note personnelle sur un de ses Agents... Au MJ de décider d'en tenir compte ou pas.

Au cours d'une partie, lorsque le MJ estime qu'un joueur mérite de gagner des Points de Commandement, en réalisant une action héroïque ou en montrant une certaine aptitude à commander ou, au contraire, d'en perdre en faisant preuve de lâcheté ou en montrant le mauvais exemple, il notera dans le secret une variation de nombre de points de commandement (entre + 10 et - 10). Il remettra les résultats à chaque joueur après avoir reçu le rapport. Le joueur comptabilise alors le total de Points de Commandement que son personnage a gagné depuis sa création, et change son grade s'il y a lieu en suivant la table ci-dessous :

13 ou moins : Soldat

14 à 29 : Caporal
30 à 49 : Sergent
50 à 75 : Lieutenant

76 à 109 : Capitaine
110 à 153 : Commandant / Major
154 et plus : Lieutenant Colonel

Autres groupes

La pastille bleue

La Pastille Bleue est un réseau de Résistance infiltré dans les services postaux dont le nom vient d'une marque qu'on appose sur le courrier que l'on souhaite confier à leurs soins spéciaux. En apposant une marque bleue sur l'enveloppe ou l'emballage d'un colis, celui-ci sera, avec un peu de chance, repéré par un des membres du réseau. Celui-ci prendra alors en charge l'acheminement parallèle du colis, en dehors des voies normales et donc loin des

équipes spéciales de renseignement de l'Axe. Confié de main en main aux membres de la Pastille Bleue, le courrier parviendra lentement mais assez sûrement à son destinataire. Etant donné les risques que ce procédé comporte tout de même, et parce que les Conspirations possèdent toutes leurs propres modes de communications sécurisés, la Pastille Bleue n'est utilisée par leurs membres que dans l'urgence, en cas de suspicion interne ou en dernier recours.

Déroulement de la Seconde Guerre Mondiale

Note préliminaire au sujet de la fin de l'Histoire...

Comme pour tous les JDR basés sur une période réelle de l'Histoire, certains joueurs pourront ressentir une certaine frustration venant du fait qu'ils connaissent déjà la fin... A quoi bon se démener à sauver la planète alors que, de toute façon, tout finira en 1945.

Et bien, à ce sujet, nous pouvons répondre plusieurs choses : premièrement, la réalité et la crédibilité des faits font partie intégrante du cadre de jeu et peuvent être source d'une grande richesse et d'une finesse que ne permettent pas toujours les mondes fantastiques. Pour certains groupes de joueurs, c'est justement tout l'intérêt : imaginez l'ambiance d'un huis-clos se passant dans un U-Boot allemand, d'un scénario d'enquête dans la Leningrad assiégé ou d'un scénar d'aventure dans un désert Egyptien durant les avancés de l'Afrika-Korps...

De plus, n'oubliez pas que Shadows War II parle de la... guerre des ombres, de la guerre que se mènent des sociétés et des créatures invisibles et dont les événements sont et resteront inconnus du grand public. Le MJ doit garder cela à l'esprit, et si ses joueurs sont sensibles à la cohérence historique, toujours se ménager des portes de secours pour que les événements de ses scénarios, même les plus "voyants", finissent par être masqués. Certes, au terme d'une aventure périlleuse, les joueurs parviendront-ils à déclencher la terrible "Neuro-bombe à Flux Psycho-temporel" dans la base souterraine d'un savant fou nazi, mais juste à ce moment là, un bombardement

viendra en cacher les effets spéciaux spectaculaires...

Deuxièmement... hé, c'est qu'un jeu ! Vous pouvez bouleverser l'Histoire pour votre campagne, personne ne viendra vous taper sur les doigts... D'autant plus qu'il est noté quelque part dans nos agendas que nous envisageons de faire des suppléments proposant des futurs alternatifs ou parallèles pour Shadows War II. Et si...

Chronologie et événements

Première période : Avant la guerre

Le krach de 29

Le 24 octobre 1929, un krach boursier marque le début d'une grave crise mondiale. La misère gagne le peuple américain comme une traînée de poudre, puis le reste du monde. Les pays assez développés réagissent en se refermant sur eux-mêmes. Entre 1929 et 1932, le commerce mondial diminue énormément. La crise touche durement les ouvriers, paysans et les classes moyennes. De nombreux agriculteurs doivent abandonner leurs fermes. Dans les rangs des ouvriers, surtout en Allemagne et aux Etats-Unis, le chômage monte en flèche. Pour les classes moyennes, le pouvoir d'achat dégringole. Tous ces phénomènes favorisent les montés des idéaux communistes, socialistes, fascistes ou nazis. Des tensions sociales apparaissent.

La France de l'entre-deux guerres : les années folles

La France d'après la première Guerre Mondiale est une grande Puissance. Son empire colonial

est vaste et riche. Elle est en pleine évolution technologique et culturelle : la communication se développe, grâce notamment à la propagation de la radio, de l'automobile ou de l'aviation commerciale. Le cinéma, le théâtre, la littérature, la musique et les autres formes d'arts sont florissants. L'éducation est rendue obligatoire jusqu'à 14 ans et l'émancipation de la femme débute. Malgré tout cela, le monolithe « France » est parcouru de failles.

Tout d'abord, la population vieillit. Après la guerre de 14-18, le nombre de jeunes hommes avait sensiblement diminué, et parallèlement celui des naissances a fait de même.

Ensuite, la crise atteint la France en 1931. Bien que moins grave qu'en Amérique ou en Allemagne, elle reste forte et entraîne une instabilité politique, encore renforcée par des scandales financiers. Les « Liges nationalistes » montent en puissance et provoquent des manifestations qui se terminent parfois tragiquement. L'émeute du 6 février 1934 qui débouche sur la démission du président du Conseil Daladier. À l'opposé, les intellectuels de gauche organisent la lutte contre les fascistes. Des grèves immobilisent le pays et c'est Léon Blum, le chef de file des socialistes, qui devient président du Conseil. Malgré de grandes avancées sociales, il doit céder à son tour la place à Daladier.

La marche à la guerre

Dès le début des années 30, les relations internationales se tendent. Les régimes autoritaires, de plus en plus nombreux, méprisent les autres. Le Japon envahit la Mandchourie en 1931. L'Italie conquiert l'Éthiopie. L'année 1933 voit l'accession au pouvoir d'Hitler. Ce dernier, par sa politique agressive (il tente d'annexer l'Autriche dès 1934, réarme d'Allemagne, etc.), jette le trouble en Europe. Ses provocations successives n'entraînent pas de vraies réactions des démocraties.

En 1936, le général espagnol Franco reverse le gouvernement socialiste de son pays. C'est le début de la guerre civile espagnole, à laquelle vient se mêler et les nazis et les fascistes du côté Franquiste et l'U.R.S.S. du côté républicain. Elle fait près d'un million de morts, et se termine en 1939 par la victoire de Franco. Celle-ci renforce les nazis et les fascistes dans leur impression qu'ils sont libres de leurs mouvements en Europe. Berlin signe un pacte anticommuniste avec le Japon. En

juillet 1937 les Japonais envahissent la Chine et prennent Pékin, Shanghai et Nankin et sont stoppés par la résistance chinoise. En 1938, c'est l'Anschluss : l'Allemagne annexe sans être ennuyée l'Autriche et place un nazi à sa tête.

En septembre 1938, Hitler obtient à Munich, de la France et de l'Angleterre, la réintégration de la région tchécoslovaque des Sudètes. En mars 1939, l'Allemagne viole le traité de Munich et envahit la Tchécoslovaquie, la Slovaquie, la Bohême-Moravie. Les Italiens annexent l'Albanie et signe avec le Reich le Pacte d'acier. Dans sa lancée, Hitler revendique la ville polonaise de Danzig, mais cette fois, la France et l'Angleterre refusent. S'il attaque, ce sera la guerre. Le 23 août 1939, Hitler s'assure la sécurité à l'est en signant avec Staline le pacte germano-soviétique. Celui-ci définit secrètement le partage de la Pologne entre l'Allemagne et l'U.R.S.S.. Hitler est maintenant libre de déclencher sa guerre.

Deuxième période : victoire de l'axe

La Campagne de Pologne

4H45, 1^{er} septembre 1939. Par surprise, l'armée allemande, composée de près de 2000 chars et de 63 divisions d'infanterie, franchit la frontière polonaise. Dans le ciel, les 2700 avions rutilants de la Luftwaffe entament leur danse mortelle. À bonne distance, son artillerie ultramoderne lâche une grêle d'obus impitoyable. La seconde guerre mondiale vient de commencer.

Inférieure en nombre et en qualité, l'armée polonaise, attaquée sur deux fronts, se fait massacrer. La stratégie de Blitzkrieg, la « guerre éclair », employée par les Allemands vise ses voies de communication et l'empêche de se réorganiser. Le 8 septembre, les chars allemands sont aux portes de Varsovie. Une défense acharnée de sa population, conduite par le maire de la capitale, lui offre un sursis. Son siège commence le 14 septembre.

À l'est, l'armée rouge se met à son tour en marche. Lors de la signature du pacte de non-agression germano-soviétique, l'Allemagne et l'U.R.S.S. avaient conclu le partage de la Pologne. Submergée, celle-ci attend l'aide des Alliés qui, aussi surpris par la vitesse de l'attaque, ne réagissent que trop tard. Le 27 septembre, Varsovie est prise. Dans un acte de bravoure suicidaire, les cavaliers polonais chargent les chars allemands et sont balayés.

Le 7 octobre 1939, 5 semaines seulement après le début des hostilités, la Pologne, épuisée et meurtrie, se rend.

La Campagne de Finlande

Le 30 novembre, l'armée rouge entre en Finlande, pour une nouvelle tentative de Blitzkrieg. Les conditions climatiques ne sont pas bonnes : à l'approche de l'hiver, la neige est épaisse de plusieurs mètres et le thermomètre avoisine les -20° . A cause de son manque d'effectif, l'armée finlandaise doit recruter à la va-vite des femmes et de jeunes hommes. Le 9 décembre 1939, le bombardement d'Helsinki commence. Les civils fuient par milliers dans le froid. Malgré cela, le général Siilasvuo permet à l'armée finlandaise de reprendre temporairement le dessus. Capturant des dizaines de chars et des centaines de pièces d'artillerie, celle-ci se dote de moyen dont elle ne disposait pas au début des hostilités. Repoussant les chars soviétiques avec les moyens du bord, dont les fameux blocs de béton surnommés « dents de dragon », l'armée finlandaise se met à y croire. Malheureusement, son nombre est trop faible. L'armée russe la transperce et le 13 mars 1940, après avoir tenté d'obtenir un Armistice, elle signe la capitulation.

La Campagne du Danemark et de la Suède

Malgré le pacte de non-agression qu'elle avait signée avec le Danemark, l'armée allemande franchit les frontières danoises le 9 avril 1940. En moins de 24h, elle occupe tout le pays.

Dans le même temps, Hitler lance l'opération Weserburg : la Wehrmacht débarque en Norvège et y installe un gouvernement pro-nazi mené par Quisling.

Poussés par des intérêts stratégiques, la Norvège se situant sur la route maritime reliant l'Amérique à l'Allemagne et à la Russie, les Alliés ripostent. Le lendemain, sur l'Ofot Fiord, des navires anglais engagent les hostilités. Le roi Haakon IV publie le 14 son livre blanc appelant son peuple à la résistance. Le même jour, les Britanniques débarquent à Narvick, Namsos et Andalness. Cinq jours plus tard, les troupes françaises arrivent à Namsos. La guerre fait rage, mais les événements tournent en la défaveur des Alliés. Après l'échec de Lillehammer, le rembarquement commence.

Le peuple norvégien tente un temps de résister seul, mais les trahisons et le bombardement de Narvick ont raison de ses

efforts. Le 9 mai, le roi et son gouvernement fuient vers l'Angleterre. Les nazis ont pris la Norvège.

L'invasion des Pays-Bas, de la Belgique et du Luxembourg

Le 8 mai, alors que Churchill vient d'accéder au poste de Premier Ministre et qu'en France, la démission du cabinet du Ministre de la Défense arrive sur le bureau du Président, le Reich envoie ses troupes en Belgique, en Hollande et au Luxembourg. L'état de guerre est déclaré. Le Luxembourg en appelle à la France et à l'Angleterre. Celles-ci réagissent : les troupes françaises passent la frontière. En Belgique, le premier groupe d'armée française du général Billotte et le corps expéditionnaire britannique du général Lord Gort se portent en renfort du peuple que Léopold III incite à prendre les armes. En Hollande, la 68^{ème} division anglaise occupe Berg-op-Zoom et Breda. Mais, tous ces efforts sont vains. L'aviation allemande, forte maintenant de 5000 avions, commence son bombardement, qui portera jusqu'à Lyon et Clermont-Ferrand.

Au sol, les troupes Alliées, mal organisées, mal préparées et en infériorité numérique (2 hommes pour 3, 1 char contre 4) résistent quelques jours, mais le 14 mai, le front français est percé. Le 15, la Hollande capitule.

En France, le généralissime Gamelin tarde à ordonner la retraite et beaucoup d'hommes périssent. Il est remplacé par le général Weygand. Le gouvernement cafouille. La nuit du 16 mai, le repli stratégique commence, trop tard. Pendant ce temps, Saint-Quentin est prit, puis Abbeville, Cambrai et Péronne. « La Patrie est en danger ».

La campagne de France

La France s'attendait à une attaque, mais était persuadée qu'elle viendrait par le Nord-Est. De la Belgique à la Suisse, une ligne défensive avait été érigée dès le 3 septembre 1939 : la ligne Maginot. Les divisions de soldats affectés à sa défense n'ont pas eu à sortir leurs armes depuis plus de huit mois et sont las de cette « drôle de guerre ».

Le 10 mai 1940, sans déclaration de guerre, l'armée allemande passe soudain à l'action. Elle franchit les défenses des Ardennes avant de prendre à revers les troupes françaises et anglaises en Belgique. Celles-ci se replient sous le feu ennemi à Dunkerque où elles embarquent pour l'Angleterre. Parmi elles se trouve le général Charles de Gaulle.

Le 28, le roi Léopold III de Belgique, acculé, signe en surprise la capitulation. La France et l'Angleterre sont maintenant seules à défendre le Nord. S'en suit la débâcle française. Malgré l'héroïsme des soldats, le général Weygand refuse d'évacuer la Ligne Maginot. L'Exode des civils commence alors que la Wehrmacht progresse rapidement. Le gouvernement français, démoralisé, quitte Paris pour finalement s'installer à Bordeaux.

Le 10 juin 1940, alors que Mussolini sait la France moribonde, l'Italie lui déclare à son tour la guerre. En réaction à cet acte de lâcheté, le Canada, l'Union Sud-Africaine, l'Australie et la Nouvelle-Zélande passent à l'offensive. A minuit, le monde est en état de guerre.

Le 14 juin, l'armée allemande pénètre dans une Paris presque vide.

Le 15, le président du Conseil Reynaud annonce aux anglais que le Gouvernement va partir pour l'Afrique du Nord. Seuls quelques ministres devront rester en France, dont le Maréchal Pétain qui, convaincu par le généralissime Gamelin, commence depuis l'Hôtel de Ville de Bordeaux à préparer l'Armistice. Dans la journée du 16 cependant, une discorde va éclater entre les membres du gouvernement. A 20 heures, Paul Reynaud démissionne. Le Général de Gaulle revient d'Angleterre, mais trop tard : le maréchal Pétain est le nouveau Premier Ministre, et lui n'est plus ministre de rien. A 23 heures, la demande d'Armistice est formulée. Le 17 au soir, Churchill diffuse son message :

« Ce soir, les nouvelles de France sont très mauvaises, et mon cœur saigne pour le courageux peuple de France qui est tombé dans ce terrible malheur. Rien ne changera les sentiments que nous avons pour lui, ni notre certitude que le génie de la France se relèvera. Les événements de France n'influeront en aucune façon sur nos actions ni sur notre but. Désormais, nous sommes les seuls champions qui restent sous les armes pour défendre la cause du monde. Ce grand honneur, nous ferons de notre mieux pour en être dignes. Nous défendrons notre île et, avec l'empire britannique, nous continuerons, invincibles, à lutter jusqu'à ce que la malédiction d'Hitler ne courbe plus le front des hommes ».

Le 18 juin, le Général de Gaulle rallie la grande et noble Angleterre. Le soir, la BBC résonne de son appel :

« Les chefs qui, depuis de nombreuses années, sont à la tête des armées françaises,

ont formé un gouvernement. Ce gouvernement, alléguant la défaite de nos armées, s'est mis en rapport avec l'ennemi pour cesser le combat.

Certes, nous avons été, nous sommes, submergés par la force mécanique, terrestre et aérienne, de l'ennemi. Infiniment plus que leur nombre, ce sont les chars, les avions, la tactique des Allemands qui nous font reculer. Ce sont les chars, les avions, la tactique des Allemands qui ont surpris nos chefs au point de les amener là où ils en sont aujourd'hui. Mais le dernier mot est-il dit ? L'espérance doit-elle disparaître ? La défaite est-elle définitive ? Non ! Croyez-moi, moi qui vous parle en connaissance de cause et vous dis que rien n'est perdu pour la France. Les mêmes moyens qui nous ont vaincus peuvent faire venir un jour la victoire.

Car la France n'est pas seule ! Elle n'est pas seule ! Elle a un vaste Empire derrière elle. Elle peut faire bloc avec l'Empire britannique qui tient la mer et continue la lutte. Elle peut, comme l'Angleterre, utiliser sans limites l'immense industrie des Etats-Unis.

Cette guerre n'est pas limitée au territoire malheureux de notre pays. Cette guerre n'est pas tranchée par la bataille de France. Cette guerre est une guerre mondiale. Toutes les fautes, tous les retards, toutes les souffrances, n'empêchent pas qu'il y a, dans l'univers, tous les moyens nécessaires pour écraser un jour nos ennemis. Foudroyés aujourd'hui par la force mécanique, nous pourrions vaincre dans l'avenir par une force mécanique supérieure. Le destin du monde est là.

Moi, Général de Gaulle, actuellement à Londres, j'invite les officiers et les soldats français qui se trouvent en territoire britannique ou qui viendraient à s'y trouver, avec leurs armes ou sans leurs armes, j'invite les ingénieurs et les ouvriers spécialistes des industries d'armement qui se trouvent en territoire britannique ou qui viendraient à s'y trouver, à se mettre en rapport avec moi.

Quoi qu'il arrive, la flamme de la résistance française ne doit pas s'éteindre et ne s'éteindra pas.

Demain, comme aujourd'hui, je parlerai à la Radio de Londres. »

A sa suite, des affiches sont placardées sur les murs. « La France a perdu une bataille ! Mais la France n'a pas perdu la guerre ! » sont ses premiers mots. C'est la naissance de la Résistance.

Le 22 juin, à Rethondes, dans le wagon même où le maréchal Foch avait obtenu en 1918 la signature de l'armistice des allemands, le maréchal Pétain signe l'Armistice, qui n'entrera en vigueur que le 25 juin à 0h15. Le 24, l'Armistice franco-italien est signé à son tour.

La France est coupée en 2 : la zone occupée, au nord et à l'ouest, est gouvernée par les Allemands eux-mêmes. La zone dite « libre », au sud, est administrée par le gouvernement de Vichy, qui doit soutenir l'effort de guerre germanique. Car à l'ouest, la bataille d'Angleterre ne fait que commencer.

La bataille d'Angleterre

Début juillet. Alors que la stratégie allemande se base sur la vitesse, les troupes ralentissent leur rythme. Comme grisé par sa victoire écrasante, le Reich marque une pause. Les paris sont ouverts à Berlin : certains disent que le Führer marchera dans Londres d'ici la fin de l'été.

Mais c'est sans compter sur les Anglais. Après la chute de la France, ils se savent seuls, mais à Londres se sont réfugiés les gouvernements de la plupart des pays conquis. De plus, elle possède en avantage : l'indomptable Winston Churchill. Ce petit homme va, pendant près d'un an, porter seul le destin de la civilisation avec dignité et droiture. La décision est prise : jamais la Grande-Bretagne ne capitulera. Sur les mers comme dans le ciel, sur terre si nécessaire, le territoire sera défendu centimètre par centimètre. Après tout, si sa force terrestre a été affaiblie par les précédentes campagnes, la Royal Air Force, moitié moins nombreuse que la Luftwaffe, est mieux entraînée et ses Spitfire, Hurricane et Defiant sont plus rapides et plus maniables. L'Angleterre est le seul pays à disposer de radars capables de détecter les avions à 150 miles. La Royal Navy est toujours la première flotte du monde et les usines britanniques, nombreuses, sont capables de construire en quantité. Plus encore : les habitants de l'île jamais conquise ont un moral d'acier.

Le 19 juillet, Hitler lance une dernière proposition d'alliance aux anglais, qui refusent toute négociation. Le 8 août, contre l'avis

d'Hitler qui proposait un débarquement massif, l'état-major allemand décide que la conquête commencera par les airs. Près de 3000 avions prennent la direction de Londres. La bataille d'Angleterre vient de commencer, et ce sera une bataille aérienne.

A 1 contre 3, les chasseurs anglais empêchent héroïquement l'attaquant d'atteindre leur marine. En dix jours, 150 des leurs sont abattus contre 700 allemands. Ceux-ci changent de tactique. Multipliant les assauts, ils visent les villes côtières et les aérodromes. Londres s'approche mais ils laissent dans la bataille 560 autres appareils contre 200 anglais. Goering, le général de la Luftwaffe, décide alors une manœuvre spectaculaire : raser Londres et dans le même temps lancer un débarquement au sol. Le 7 septembre, une vague de 350 bombardiers et chasseurs déferle sur l'Angleterre. De 5000 mètres d'altitude, ils lâchent leurs bombes incendiaires, visant tout sans distinction : églises, habitations, usines, hôpitaux... Le 15 septembre, la bataille de Londres est à son comble : sur 500 appareils allemands, près de 200 sont abattus par les aces. Finalement, le 5 octobre, Londres a été durement touchée, mais elle est encore debout et son peuple tient bon. La Luftwaffe, elle, est à bout : elle a perdu près de 900 avions. Le fameux débarquement, lui, n'a pas eu lieu. La bataille d'Angleterre est finie. Et les Anglais l'ont gagnée. La France et une bonne partie de l'Europe restent occupées, mais de l'autre côté de l'Atlantique, les usines américaines tournent à plein régime. Bientôt, tout sera fini...

Les Forces Françaises Libres

En Angleterre et en Afrique du Nord, les Forces Françaises Libres, menée par le Général de Gaulle, passent à l'action. Avec courage, ils mènent des actions aux côtés des anglais auxquels ils se sont alliés.

En Afrique, les colonies françaises refusent la domination allemande ou italienne et comptent bien rester française. Le Tchad, le 26 août 1940, se déclare unit aux FFL, et c'est de là-bas que partent les hommes du colonel Leclerc, arrivé de Londres qu'il avait rejoint, blessé, après s'être échappé d'une prison. Après le Tchad, le Cameroun et l'Oubangui-Chari entrent en résistance. Brazzaville, capitale du Moyen-Congo et de l'A.E.F. est prise sans violence par les Forces Libres et les soldats du Tchad le 27 août 1940. Le Général de Larminat devient le Premier Haut-

Commissaire de l'Afrique Française Libre. Comme le dit alors le Général de Gaulle : « La guerre continue pour l'Empire français ». Au Gabon, Libreville est prise, puis en Libye, le général Wavell fait tomber Sidi-Barani.

Le 2 décembre 1940, une armée discrète, composé de 300 tirailleurs tchadiens et de 100 européens, se met en marche. A sa tête, le colonel Jacques de Hautecloque, surnommé le général Leclerc. En vagues successives, parfois renforcées par de nouveaux arrivants, la « colonne Leclerc » va forcer les Italiens de Koufra à battre retraite au fort d'El-Tag. Pour obtenir la capitulation, Leclerc fait pour la première fois appel à une de ses méthodes non-conventionnelles mais géniales qui le feront entrer dans l'histoire au côté des plus grands : il fonce, seul, avec sa Jeep et entre dans le fort. Les Italiens se rendent aussitôt. Les drapeaux français et britannique sont hissés sur Koufra. Le colonel Leclerc s'écrie alors « nous ne nous arrêterons que quand le drapeau français flottera sur Metz et sur Strasbourg ». Il tiendra 3 ans plus tard cette promesse. C'est la première grande victoire de l'Afrique Nord.

Le Pacte de Berlin et la bataille d'Afrique du Nord

Le 27 septembre 1940, en réponse au pacte Américano-britannique, l'Allemagne, l'Italie et le Japon signent le Pacte d'alliance de Berlin. Pour 10 ans, chacune des trois nations s'engage à laisser les 2 autres prendre « l'espace vital » qu'elles désirent. L'Allemagne prend la Roumanie aux Russes le 7 octobre. Le Japon arrache l'Indochine au gouvernement de Vichy. Pour les contrer, l'Angleterre rouvre la route de ravitaillement de la Chine. L'Italie, ivre de ses succès récents, attaque une partie de la flotte anglaise en Méditerranée. Elle subit un revers cuisant. Elle décide alors d'attaquer au sol. L'armée italienne, menée par le maréchal Grazinai et le général Bastico, débarque en Somalie, d'où les troupes britanniques se retirent. Elle prend Berbera le 20 août. Elle continue sur sa lancée et entre en Libye. Cette bataille contre les Anglais, à laquelle viendront se joindre l'Afrika-Korps de Rommel, les FFL et les hommes des généraux Leclerc et Montgomery, durera jusqu'en janvier 1943. Vers l'ouest, l'armée italienne pénètre en Egypte. Largement supérieure en nombre, elle obtient de belles victoires jusqu'au 18 septembre avant de rencontrer la 8^{ème} armée britannique, comptant des soldats français, australiens et sud-africains menée par le général Sir Archibald Wavell. L'avance italienne

est stoppée net. Le 9 décembre, l'armée britannique contre-attaque : elle s'étend rapidement, prenant Sidi-Barani, Buq Buq, Bardia, Tobrouk, El-Gazala, et va jusqu'à Benghazi. En 8 semaines, l'Egypte est reprise et les Italiens, submergés, demandent l'aide des Allemands. L'Afrika-Korps du général Rommel, déjà présente en Libye, vient à leur secours et la bataille qui l'opposera à la 8^{ème} armée britannique durera plus de deux ans et décidera de l'avenir de l'Afrique du Nord. Avant le 12 avril, l'Afrika-Korps a repris une partie du territoire Egyptien, avant finalement de s'enliser à son tour face à la résistance anglaise, qui libère au sud l'Ethiopie. La Compagnie du Tchad et la Légion Etrangère du colonel Monclar prennent Massaouah et capturent 14 généraux. En Afrique du Nord, les victoires se multiplient.

Finalement, ces attaques de l'Allemagne contre la Roumanie, du Japon contre l'Indochine et de l'Italie en Afrique du Nord ne tarderont pas à jouer en la défaveur des forces de l'Axe.

L'invasion de la Grèce et des Balkans

Le 28 octobre 1940, l'Italie exige de la Grèce qu'elle capture des points stratégiques. Par son refus, celle-ci marque son entrée en guerre. L'attaque commence. Les Grecs pénètrent en Albanie où l'armée italienne est massée, et les Britanniques, en renfort, occupent la Crète. Le 11 novembre, la marine anglaise obtient une victoire éclatante en envoyant par le fond 4 cuirassés et 3 destroyers. La flotte italienne fait retraite vers Naples. En parallèle, à quelques centaines de kilomètres, la Turquie marque par un communiqué son alliance avec l'Angleterre. En janvier 1940, des émissaires russes sont envoyés à Berlin pour proposer une attaque commune, ce à quoi Hitler répond par la provocation. De retour aux pays, les Russes savent que l'Allemagne ne tardera pas à rompre le pacte de non-agression et commence à préparer la guerre.

Finalement, l'armée allemande, dans une nouvelle Blitzkrieg visant à l'obtention « d'espace vital », entre en Roumanie, en Bulgarie, en Yougoslavie et en Grèce. Un nouvel Etat de Croatie est créé, avec à sa tête le docteur Ante Pavelitch, l'assassin d'Alexandre 1^{er}. Le 22 avril, la résistance héroïque de la Yougoslavie prend fin. Les armées capitulent, le roi fuit vers Jérusalem, mais dans le maquis, les paysans montagnards tiennent. A l'est, la Wehrmacht marche sur le mont Olympe et Athènes tombe. Le 27 avril, les nazis hissent la croix gammée sur

l'Acropole. Le 20 mai, l'île de Crète, et son aérodrome de La Canée, tombe à son tour. La bataille aéronavale qui s'engage en Méditerranée se solde par une défaite des forces Alliées. La mer occupée, l'Égypte est menacée.

Heureusement, de l'autre côté du globe, le 11 janvier, le peuple américain avait montré son approbation de la politique de Roosevelt, qui se préparait à entrer en guerre contre le mal nazi et ses rejetons, en en faisant le premier président des U.S.A. élu 3 fois de suite. Devant la défaite de Méditerranée, le président des États-Unis déclare « l'état de danger national extraordinaire ». Un an encore avant Pearl-Harbor. Un an avant que tout ne bascule.

La guerre sous les mers

Dans le but de bloquer l'approvisionnement de l'Angleterre, l'Allemagne construit près de 1500 submersibles U-Boot. La guerre que ceux-ci livrent contre la Royal Navy durera jusqu'en 1945.

Opération Barbarossa : L'invasion de la Russie

Le 22 juin 1941 à 5h30, 129 ans jour pour jour après les troupes de Napoléon, l'armée allemande passe sans déclaration de guerre formelle la frontière russe. L'armée finlandaise attaque conjointement par le nord et l'armée roumaine par le sud. Entre le 22 juin et le 15 juillet, l'avance des forces de l'Axe est rapide. Les moyens de transports et de communications sont détruits par des milliers de bombardiers et le terrain est occupé par près de 170 divisions. Le président du Conseil des Commissaires du peuple Staline réunit son état-major au Kremlin. L'attaque était attendue mais la Russie n'est pas prête. D'Angleterre, Churchill lance un appel à la mobilisation. Il ne porte pas dans son cœur le communisme, mais le préfère largement au nazisme. Il demande à tous les ennemis d'Hitler d'aider l'U.R.S.S., et de nombreux pays, dont certains déjà occupés, répondent à l'appel. Ce dernier est repris par le secrétaire d'état américain Hull, et une alliance improbable entre l'Angleterre, les États-Unis et la Russie est conclue.

Le 3 juillet, Staline parle au peuple :

« Camarades citoyens, frères et sœurs, hommes de notre armée et de notre marine ! ... Par cette guerre qui nous est imposée, notre pays s'engage dans une lutte à mort avec notre plus féroce et notre plus astucieux ennemi. L'adversaire est implacable et cruel. Il s'apprête à nous ravir nos champs arrosés de

nos sueurs, à s'emparer du grain et de l'huile, produits issus du travail de nos mains. Il s'apprête à rétablir le pouvoir des seigneurs, à restaurer le tsarisme et à supprimer notre culture nationale...

Armée rouge, marine rouge et chaque citoyen de l'union soviétique défendront chaque pouce du territoire, se battront jusqu'à la dernière goutte de sang pour leurs villes et leurs villages. Ils feront preuve du courage, de la combativité et de la vivacité d'esprit propres à notre peuple. Il faut organiser une aide totale à notre armée et lui assurer de puissants renforts... Il faut fortifier les arrières de la grande armée rouge et, subordonnant tous nos efforts à ce but, engager un combat sans merci contre tous ceux qui désorganisent l'arrière, les déserteurs, les défaitistes, les colporteurs de faux bruits, et puis exterminer les espions, les saboteurs et les parachutistes de l'ennemi.

Si des unités de l'armée rouge sont contraintes à la retraite, que tout le matériel roulant soit évacué. Que l'ennemi ne trouve ni une machine, ni un wagon, ni une mesure de grain, ni un bidon d'essence... Dans les territoires occupés par l'ennemi, que s'organisent des unités de francs-tireurs, montés ou à pied, des groupes de sabotage destinés à combattre les forces ennemies, à fomenter partout la guerre d'embuscade, à faire sauter ponts et routes, à mutiler les lignes de téléphone et de télégraphe, à incendier les forêts et les dépôts de matériel et de vivres »...

Le peuple suit cet appel à l'héroïsme. La guerre éclair s'enlise et, comme les troupes de Napoléon qu'Hitler voulait surpasser, l'armée allemande a l'impression de ne pas avancer. Il lui faut 15 jours pour atteindre les frontières de l'U.R.S.S. telles qu'elles étaient avant 39... Malgré tout, l'avance continue et la bataille des capitales commence. Au nord, l'interminable siège de Leningrad débute. Au centre, les troupes de von Bock arrivent aux abords de Moscou, mais ils ne parviendront pas à la prendre. Au Sud, les armées allemandes et balkaniques menacent Kiev, et la prennent au prix d'efforts colossaux. Poursuivant sur sa lancée, le maréchal von Rundstedt atteint Kharkov. Malgré ces victoires, le spectre de l'armée rouge hante encore les armées de l'Axe. Et le temps joue contre elles.

L'automne arrive. Sa rudesse les pétrifie. Alors qu'elles s'affaiblissent, l'armée rouge grossit : elle est toujours plus nombreuse, et les Alliés mettent tout en œuvre pour l'équiper.

Tenant le tout pour le tout, Hitler ordonne le 2 octobre un assaut massif sur Moscou. Celui-ci échoue mais la ville est encerclée. Début novembre, elle n'est toujours pas tombée et les troupes allemandes lancent une manœuvre de diversion en Ukraine avant de lancer le dernier assaut contre la capitale. Du nord au sud, 50 divisions se lancent à l'attaque et parviennent à 20 kilomètres de sa banlieue. Mais le général Joukov ordonne aux régiments sibériens et à la cavalerie cosaque de contre-attaquer. Elles percent les lignes allemandes, brisent l'encerclement, et les font reculer jusqu'à Kiev. En Ukraine, le général Timochenko reprend Rostov. En Crimée, les Russes repoussent les envahisseurs. L'offensive d'hiver vient de commencer. A des milliers de kilomètres de là, l'aviation japonaise lance un raid sur la base de Pearl-Harbor.

Pearl Harbor : Etats-Unis en guerre

L'Arizona est touché. Nous sommes le dimanche 7 décembre 1941. Le commandant Mitsuo Fushida lance la première vague d'attaque aérienne sur la flotte de Pearl Harbor. Prononçant "Tora, tora, tora", il indique à ses hommes que le plan a marché : aucun avion ennemi ne les attend. Durant les deux heures qui suivent, plus de 360 bombardiers et chasseurs coulent 10 navires de guerre et 8 grands cuirassés : l'Arizona, le Maryland, le Nevada, l'Oklahoma, le West Virginia et le California. Près de 350 avions américains sont détruits, et plus de 2300 civils et militaires périssent sous les bombes ou sous les attaques des kamikazes.

Au sol, les américains sont plongés dans le chaos et la confusion. Les Japonais en profitent pour capturer quelques bases. Le 11 décembre, les Etats-Unis entrent en guerre. Celle-ci est maintenant mondiale.

Troisième période : Le tournant de la guerre

La première campagne de l'hiver russe

Comme lors de toutes les précédentes tentatives d'invasion de la Russie, l'armée rouge va "reprendre plus de terrain durant l'hiver qu'elle n'en avait perdu durant l'été". Les armées allemandes ne sont pas préparées au froid mordant qui frappe la Russie lors de cet hiver particulièrement rigoureux. Leur matériel n'est pas plus adapté. Les Russes, qui ont tiré leçon de la campagne de Finlande, savent utiliser le froid comme une arme. Au

Nord, des divisions de robustes soldats sibériens arrivent en renfort. Du sud, la cavalerie lance sa charge contre la si moderne armée allemande, qui subit de lourdes défaites.

Le 23 février 1942, Staline écrit à ses hommes et femmes : « Aucun soldat allemand ne peut dire qu'il fait une guerre juste, car il ne peut pas ne pas voir qu'on le force à se battre pour piller et opprimer d'autres peuples. Pour le soldat allemand la guerre n'a point de but noble et élevé, capable d'exalter et dont il pourrait s'enorgueillir. Tandis que, au contraire, tout combattant de l'armée rouge peut dire, avec fierté, qu'il mène une guerre juste, libératrice, une guerre pour la liberté et l'indépendance de sa patrie. L'armée rouge poursuit dans la guerre un but noble et élevé qui la pousse à faire des exploits. Voilà pourquoi la guerre, pour le salut de la patrie, engendre chez nous des milliers de héros et d'héroïnes, prêts à mourir pour la liberté de leur pays. Là est la force de l'armée rouge ».

L'hiver, la Russie remporte de belles victoires et déstabilise l'armée allemande. Mais le printemps arrive bientôt, et cette dernière reprend sa marche au sud, qui va l'amener aux portes de Stalingrad.

La bataille de Stalingrad

De Berlin à Stalingrad, près de 3000 kilomètres sont à parcourir pour les hommes et le ravitaillement allemand. Hors, ils ne contrôlent pas le terrain, où le spectre de l'armée rouge plane encore. Pour les affaiblir plus encore, à l'ouest, l'Angleterre lance sa R.A.F. à l'attaque des usines de production en Allemagne et dans les territoires occupés. Malgré cela, après une bataille acharnée de près d'un mois, la Crimée est prise et l'Allemagne contrôle dorénavant la Mer Noire. Pour laver l'affront de la défaite de Moscou, s'emparer des ressources du Caucase et briser la ligne formée par le Don et la Volga, les troupes d'Hitler dirigées par le général Paulus se jettent sur Stalingrad le 4 septembre 1942. Celle-ci est défendue coûte que coûte par le général Vassilevsky et le général Joukov. La bataille durera près de 5 mois. Le 12 novembre rien n'est joué et l'hiver commence. La main passe aux russes. L'échec de Stalingrad est le plus sérieux pour les Allemands. Sans le savoir, ils viennent de perdre la guerre. Les divisions russes prennent la direction de Berlin. Le projet Uranus commence le 19 novembre.

L'Afrique du Nord et la bataille d'El Alamein

Pendant que les troupes allemandes progressent en Russie, la lutte pour le contrôle de l'Afrique du Nord se poursuit. Les Desert Rats anglais et australiens s'approchent de Tobrouk, assiégée par l'Afrika-Korps. Rommel, profitant d'une tempête de sable, lance un assaut massif le 14 avril 1941. Il sera repoussé, notamment grâce à l'utilisation des mêmes bouteilles enflammées remplies d'essence que les Russes utilisent contre la Wehrmacht et que les Britanniques en viennent à surnommer «cocktails Molotov». Les Allemands ne s'en sortent pas. «Gott strafe Tobruk», «que Dieu détruise Tobrouk» disent-ils ! Aux forces de défenses alliées viennent s'ajouter des Highlanders, des Polonais et des Tchèques. Le 15 mai, ceux qu'on appelle désormais les «Tobrouk Rats» lancent un assaut qui affaiblit le siège.

Alors que novembre approche, les températures baissent et les combats s'intensifient. Le 10 novembre, la Royal Navy remportent une grande victoire en Méditerranée. Finalement, l'avance britannique en Syrie s'accélère et, au début de l'hiver, l'armée de Rommel et celle de Auchinleck s'immobilisent face à face, dans le désert. Entre elles, une mer de dune.

Cette fois, c'est Rommel qui prend l'initiative d'attaquer, bien décidé à prendre le Caire. Dans le jeu d'aller-retour que l'Afrika-Korps et la 8^{ème} armée britannique se livre depuis plus d'un an, c'est son tour... L'armée britannique bat en retraite jusqu'au village désertique de Bir-Hakeim, tenu par les hommes d'un jeune général alsacien, vétéran de la campagne norvégienne où il était parti capitaine : Koenig. Les nombreuses divisions de l'Afrika-Korps assiègent la ville, défendue par seulement 5600 hommes. L'assaut commence le 24 mai 1942. Par vagues successives, des centaines de chars appuyés par l'artillerie de 210 allemande, viendront se briser sur les lignes de défense. Ceux, rares, qui parviennent à passer sont achevés à la grenade par la Légion Etrangère. La R.A.F. vient prêter main forte aux héroïques défenseurs de Bir-Hakeim. Autour de la ville, une grande bataille fait rage : le village est devenu le point central de l'affrontement de la 8^{ème} contre les Allemands et les Italiens. Le 2 juin, la bataille continue, et dans les rangs de l'Axe commence à courir le bruit que les défenseurs de Bir-Hakeim ne sont pas humains. Pourtant, c'est la plus stricte vérité. La tâche qui leur avait été confiée est accomplie : ils ont tenu 10 jours, 15 même. Les

troupes Alliées, à l'arrière, ont pu se réorganiser. Les hommes de la première Brigade française du général Koenig peuvent se replier, sous la couverture des chars britanniques venus les sortir de l'enfer. Rommel, surpris, est persuadé de sa victoire et est promu feld-maréchal. L'Afrika-Korps reprend sa route dans le désert vers le Caire. Mais comme la Wehrmacht s'épuise dans la neige de Russie, elle s'épuise sous le soleil de plomb de l'Égypte. C'est alors qu'au sud, l'incroyable se produit. Un petit homme pieux et parfois excentrique, à qui on avait confié l'impossible tâche de conduire une armée d'Égypte en Tunisie, y parvient en quelques semaines. Cet homme, c'est le général Montgomery. Seul, il réorganise des lambeaux d'armée en retraite. A la tête de la 8^{ème} armée britannique, il sauve l'Égypte et le Canal de Suez. Par sa minutie et son astuce, ce petit écossais humilie pour la première fois Rommel. Tenace, il parvient à faire arriver le ravitaillement et le matériel nécessaire à sa tâche. A la veille de la bataille d'El-Alamein, il surprend des soldats en train de creuser une ligne de retraite et leur demande ce qu'ils font. Ils le lui expliquent. «Eh bien vous pouvez cesser tout de suite, répond-il, vous n'en aurez pas besoin». Ce soir du 23 octobre, il annonce à ses correspondants de guerre qu'une bataille terrible va commencer durant la nuit. Il l'a promis dure mais il déclare «We will hit Rommel for six out of North Africa» («Nous allons chasser Rommel de l'Afrique du Nord») ! Il avait raison.

Le soir, les 800 canons de la 8^{ème} ouvrent le feu en direction des défenses de Rommel. Les hommes se mettent en marche. Anglais, Français, Australiens, Néo-Zélandais, prennent la route de la victoire alors que la 51^{ème} division d'Highlanders entame sa marche au son des cornemuses. La bataille durera 8 jours et 8 nuits. La R.A.F. pilonne alors que la Luftwaffe ne réagit pas. Une brèche s'ouvre dans les rangs ennemis et les alliés progressent de 50 km. Chez les ennemis, c'est la débandade. Pour fuir, les Allemands s'emparent des navires italiens. Des divisions entières sont capturées. Rommel bat en retraite. L'Égypte est libérée, puis Tobrouk, puis Benghazi. Rejointe par la division Leclerc, la 8^{ème} armée atteint Tripoli qui tombe le 26 novembre. La victoire est totale. Entre-temps, le 8 novembre, l'opération Torch commence : l'armée américaine débarque en Algérie et au Maroc. La défaite de l'Allemagne est proche.

Les Américains en Afrique du Nord

En réaction à ces événements, en France, Hitler ordonne l'occupation de la zone libre et l'armée d'Armistice est démantelée. Le 27 novembre 1942, en rade de Toulon, les 90 bateaux formant la Royale, la marine française, sont sabordés sur ordre de l'amiral Jean de Laborde qui refusent de se livrer aux ennemis, allemands comme anglais.

Dans les jours qui suivent, par vagues successives, ce sont près de 100 000 soldats américains menés par Dwight Eisenhower qui débarquent. Rejoints par presque autant de soldats de la force française, ils ont dès décembre 1942 à affronter une sauvage résistance des colonies françaises restées fidèles à Vichy. Elles sont menées par l'amiral Darlan. De Casablanca à Alger, d'après combats ralentissent la progression des Alliées et permettent aux allemands de se réorganiser. Finalement, Darlan signe la reddition à Alger et Roosevelt le nomme « Haut-Commissaire pour l'Afrique du Nord ». Cette titularisation se fait à l'encontre de l'opinion des anglais et des maquisards, et il est assassiné par des royalistes le 24 décembre.

Début 1943, les armées de Rommel reprennent leur assaut. Les Alliés reculent sous le choc. En février, pour empêcher ceux-ci de la diviser, l'Afrika-Korps tente de forcer le col de Kasserine. Avec l'aide de la 10^{ème} et 21^{ème} divisions blindées du général von Arnim, les Allemands chargent. Ils ne parviennent pas à percer les lignes tenues par les soldats américains du général Fredendall et les soldats anglais du général Anderson, et se replient sur les défenses de la ligne Mareth. Le 6 mars, un second assaut est lancé par les panzers et c'est une débandade. Rommel est rappelé par Hitler le 12 mars, laissant Von Arnim seul maître en Afrique du Nord. Le 20 mars, un ultime assaut est lancé par Montgomery et Leclerc sur les positions allemandes. Une vague de 30 km de large déferle sur elles et, atteignant El Hamma, les encercle. Début avril, les forces franco-britanniques et américaines se rejoignent et Bizerte, en Tunisie, tombe. Le 11, l'Allemagne abandonne l'Afrique du Nord.

Les batailles navales dans le Pacifique

L'éminence de la défaite allemande en Russie met le Japon dans une position défavorable. Redoutant de devoir affronter seul les Etats-Unis s'il attaque trop tard, le Japon commence la guerre dans le pacifique. Plus nombreuse, sa flotte inflige d'abord une sérieuse défaite aux

alliés. Avant la fin 1941, ils ont repris Hong-Kong, les îles Gilbert, les îles Guam et Wake, Bornéo, les Philippines et bien d'autres territoires. En février, ils prennent Singapour, l'Inde hollandaise et la Nouvelle Guinée. Le 9 avril, à Bataan, les forces américaines et philippines se rendent et le 6 mai, toute résistance cesse. Décidant de renforcer leurs positions, les Japonais tentent de s'emparer de Port Moresby au sud est de la Nouvelle-Guinée. Les Américains, alertés, les engagent et c'est le début de la Bataille de la Mer de Corail, dans l'archipel de Papouasie. Les Japonais perdront près de 80 avions et un porte-avions, contre 70 avions et un porte-avions pour les Américains. L'amiral Yamamoto Isoroko décide alors de laisser Port Moresby et prend la direction de Midway. Ses forces l'atteignent début juin et tombent dans le piège de l'Amiral américain Chester Nimitz. Le 4 juin, en un raid éclair mortel, près de 50 bombardiers alliés, dont de monstrueux B-17, surgissent et détruisent 3 porte-avions de la flotte nippone, rétablissant ainsi l'équilibre numérique. Avant la fin du 5 juin, 4 autres navires japonais sont envoyés par le fond, contre un seul du côté américain. Yamamoto ordonne la retraite.

Dans le même temps cependant, les armées de l'Axe prennent les îles Salomon. Les troupes américaines y débarquent début août 1942 et la bataille s'engage. Elle durera 6 mois et se soldera par une victoire alliée.

Quatrième période : La Reconquête 1943/1945

La campagne d'Italie

Suite à la retraite des forces allemandes en Afrique du Nord, les forces d'Eisenhower, de Montgomery et de Leclerc posent le pied en Sicile le 10 juillet 1943. C'est l'opération Husky. Opposées à 2 divisions allemandes et à 4 divisions italiennes, elles avancent rapidement, prenant Syracuse le soir même, Palerme le 22 juillet, et matent toute résistance le 17 août. Le 26 août, Mussolini est arrêté. Moins de 2 mois après leur arrivée, les Alliés contrôlent la Sicile entièrement. Le 3 septembre, après avoir tenté d'obtenir un Armistice, l'Italie capitule et rejoint les Alliés qui débarquent en Calabre. Malheureusement, la Wehrmacht profite de la chute du gouvernement pour investir le pays. Elle stoppe l'avancée des anglais et américains, déjà ralentie par les conditions climatiques, le long de la ligne Gustavo. Il faut attendre le

début 1944 pour que leur progression reprenne. Le 4 juin Rome est libérée et en avril 45, les Allemands abandonnent l'Italie.

La marche rouge

En Russie, les troupes soviétiques avancent rapidement dans le sillage des allemands en retraite.

Conscient qu'il est en train de perdre l'avantage, Hitler rassemble près de 50 divisions blindées et, dans une ultime tentative d'encercllement, les lance à l'assaut de Koursk. C'est l'opération « Citadelle ». Les généraux russes Zhukov et Vasilyevsky avaient renforcé les défenses de la ville, et le 5 juillet, la plus grosse bataille de chars de l'histoire commence. Ce sont plus de 20000 tanks qui vont s'affronter. Le 9 juillet 1943, malgré la bonne progression des blindés de l'Axe, le front se stabilise et le conflit s'enlise. Mais les Russes plus nombreux, commencent à prendre le dessus. De plus, les alliés venant de débarquer en Sicile, Hitler décide d'annuler l'opération et d'envoyer ses chars au sud ouest. Le 23 août, une offensive soviétique est lancée et les Allemands tente un reflux par voie de mer, empêché par le blocus de la marine russe. La campagne de Russie est gagnée.

Overlord et Anvil

Fin novembre 1943, Churchill, Staline et Roosevelt se rencontrent à Téhéran. En secret, ils planifient pour mai 1944 le débarquement des troupes alliées qui se passerait finalement, contre l'avis de Churchill, en Normandie. La planification des opérations fut confiée à Eisenhower, rappelé de Sicile, et maintenant général des Supreme Headquarters Allied Expeditionary Forces (SHAEF).

De son côté, Hitler s'attend à une offensive par l'ouest pour l'été 44 et prépare ce qu'il pense être un coup décisif : s'il parvient à stopper les envahisseurs, ceux-ci ne reviendraient pas et il pourrait alors jeter ses forces sur la Russie. Heureusement, une subtile manipulation de la résistance et du récent service secret O.S.S., basé à Londres, va le mettre sur une fausse piste.

6 juin 1944. C'est le D-Day. Alors que les Allemands les attendaient plus au nord, des milliers d'américains, de canadiens et de britanniques, commandés par le Général Omar N. Bradley et le Général Miles C. Dempsey, débarquent en Normandie. Sous un puissant feu ennemi, ces jeunes et braves soldats posent le pied sur les plages et durant toute

une semaine, font reculer les défenseurs allemands. L'aviation alliée empêche les troupes dirigées par Rommel de se réorganiser et de contre-attaquer. De plus, Hitler, persuadé que le débarquement est une feinte destinée à en cacher un second, refuse de démobiliser les divisions du Nord. Finalement, ce sont près d'un million de soldats et de 150 000 véhicules qui touchent le sol. Malgré tout, l'étroitesse du front empêche ceux-ci de se déployer correctement et l'offensive ralentit. Caen est libéré le 20 juillet, Cherbourg le 27 et des batailles font rage à Saint-Malo, Brest et Nantes. Début août, les efforts combinés des généraux légendaires Montgomery, Bradley, Leclerc, Hodges et Patton permettent à Eisenhower de lancer une grande offensive. Les Allemands se replient. Hitler ordonne au général von Choltitz de détruire Paris, mais celui-ci désobéit, et Leclerc entre dans la capitale le 24 août 1944.

Pendant ce temps, le 15 août en Provence, l'opération Anvil commence. Les troupes du général Patch débarquent à Saint-Tropez et à Saint-Raphael et prennent Toulon et Marseille le 22 et 23 août. Le 3 septembre, c'est au tour de Lyon d'être libérée et le 13 les troupes de Patch rejoignent celles de Leclerc et Patton dans les Vosges. En moins de 4 mois, toute la France est reconquise.

Le front de l'Est

Fin 1943, un nouveau gouvernement s'installe en Bulgarie. Celui-ci, à l'inverse de son prédécesseur, décide de déclarer la guerre à l'Allemagne et de se joindre aux Russes. Le 28 octobre, la paix est signée et 400 000 bulgares prennent les armes.

Cette coalition atteint les portes des Carpates et de la Roumanie. Le 28 août, Bucarest est reprise et les positions allemandes se renforcent en Valachie. Là encore, des Roumains se lèvent et rejoignent les alliés. Cette marée rouge déferle sur la Hongrie et l'encercler. Le 11 octobre 1944, le chef du gouvernement hongrois signe en secret l'Armistice. Malheureusement, le coup d'état du nazi Szalasi relance la bataille. Budapest tombe le 13 février 1945 après plus d'un mois et demi de siège. Début avril, la plus grosse partie des Balkans est passée aux mains des russes.

La bataille d'Arnhem

Pendant ce temps, l'offensive à l'Ouest ralentit. Comme le craignait Eisenhower, la

distance entre les points d'arrivée et le front pose des problèmes de ravitaillement. Dans une tentative d'accélérer la victoire, on décide de parachuter 10000 hommes aux Pays-Bas. C'est l'opération de parachutage la plus grosse de l'histoire. Le 16 septembre, des bombardiers pilonnent les lignes allemandes et le largage des soldats commence. Malheureusement, les renforts blindés censés arriver par le sud sont ralentis par la résistance de la Wehrmacht et arrivent trop tard. Le 25 septembre, les 2600 parachutistes survivants se replient. C'est un échec.

Les Ardennes

Le 16 décembre 1944, les Allemands lancent une contre offensive visant à prendre Anvers et la Meuse. Profitant d'un mauvais temps réduisant à zéro la visibilité de l'aviation alliée, l'artillerie ouvre le feu et plus de 1000 hommes sont parachutés autour des ponts. Simultanément, les panzers chargent. Les fantassins allemands doivent se replier mais les chars percent les défenses Alliées. C'est alors que la chance s'en mêle : les nuages se dissipent, et l'aviation peut décoller. Elle balaye l'opposition de la Luftwaffe et stoppe l'avance des blindés.

Près de là s'engage alors la défense de Bastogne. Les soldats américains, trois fois moins nombreux que les Allemands, leur tiennent tête. La retraite finale des allemands, couverte par une contre-offensive de l'infanterie, commence le 16 janvier.

La bataille d'Allemagne

En Allemagne, le Reich vacille : Hitler, rendu fou par ses défaites consécutives, commence à donner des ordres déments que ses généraux refusent de suivre.

Dans le même temps, l'aviation alliée pénètre en Allemagne et bombarde sans discontinuer. Au sol, les armées sont ralenties par l'ouverture des barrages du Rhin qui a entraîné une inondation massive de sa région. Le 23 février, après qu'elles soient parvenues à fermer les vannes, elles commencent à reconstruire les ponts détruits et le 22 mars, elles passent la symbolique ligne que forme le fleuve. Eisenhower ordonne un assaut massif. Progressant parfois de 80 kilomètres par jours, les alliés prennent la région industrielle de la Ruhr, puis franchissent l'Elbe et se rapproche de Berlin. En signe de respect, les troupes américaines s'arrêtent à Pilsen pour laisser les Russes arriver les premiers à Berlin. Ceux-ci

sont forts maintenant de 2 500 000 hommes et de 600 000 pièces d'artillerie.

La mort du IIIème Reich

La dernière source de satisfaction pour Hitler est la mort de Roosevelt le 12 avril. Il se suicide, avec sa femme, le 30 avril. L'Amiral Dönitz devient Reichführer et décide de continuer les combats. Berlin est l'ultime fief de résistance en Europe et près de 300 000 soldats allemands s'y terrent. Pilonnés sans arrêt par l'artillerie, ils tiennent bon et défendent coûte que coûte le Reichstag. Malgré tout, le surnombre russe à raison d'eux. Le 2 mai, la dernière panzerdivision en activité se rend et le 7 mai, le général Keitel signe pour l'Allemagne la capitulation sans conditions.

La défaite du Japon

Dans le Pacifique, les événements tournent à l'avantage des alliés. En mai 1944, les troupes de MacArthur prennent l'île de Leyte et menacent de couper le Japon de ses conquêtes du Sud. Celui-ci décide alors d'attaquer massivement les Américains. Alertés par leurs sous-marins, ceux-ci évitent le piège qui leur est tendu. La bataille de la mer des Philippines s'engage le 20 juin. C'est une correction pour la flotte japonaise, qui perd plus de 90% des avions engagés et 24 navires. Les Américains ne perdent qu'une trentaine de bombardiers et 6 navires. Le 26 octobre 1944, des B-29 bombardent Tokyo. La guerre du Pacifique continue toutefois, les Japonais conscients d'avoir perdu préfèrent se jeter sur les ennemis que de se rendre. Le 6 août 1945, le nouveau président des Etats-Unis, Harry Truman, décide d'utiliser pour la première fois de l'histoire la bombe atomique. Hiroshima est touchée. Trois jours plus tard, la titanesque armée russe, qu'on en est venu à surnommer « l'Hydre », déclare la guerre au Japon. Le même jour, Nagasaki est atteint par une autre bombe atomique. Hiro-Hito signe la capitulation le 2 septembre.

La Seconde Guerre Mondiale vient de s'achever.

5^{ème} période : l'après guerre

La guerre froide

En 1945, les espoirs pour l'avenir du monde sont grands. Les deux puissances émergentes sont dans une entente prolifique. Mais en 1947, la communauté internationale déchantée.

Staline agrandit sa zone de contrôle en Europe de l'Est. En réaction, Truman annonce qu'il entend bien «endiguer» ce communisme trop entreprenant. La même année, il met en place le plan « Marshall » : il s'agit d'un plan d'aide financière destiné aux pays européens en pleine reconstruction. En U.R.S.S. est créé le Kominform, qui donne l'ordre aux partis communistes des autres pays de prendre le pouvoir. Le pacte Atlantique de 1949 vise à réguler le bloc occidental du monde, et son armée, l'O.T.A.N., est formée. A l'Est, le bloc communiste réagit en créant un « Conseil d'assistance économique mutuelle » et ses membres signent, en 1955, un pacte de défense mutuelle : le Pacte de Varsovie. Tous les pays du Bloc de l'est, les « Démocraties Populaires », sont réorganisés à l'image de l'U.R.S.S. : une dictature communiste est installée à leur tête. La Yougoslavie, refusant le mimétisme soviétique, est rejetée des Démocraties Populaires en 1948.

Une grosse partie des efforts de Staline est consacrée à la tentative de rattacher l'Allemagne au bloc soviétique. La partie ouest de la ville, coupée en deux, est bientôt soumise à un blocus américain, levé en 1949.

La décolonisation

La vague de décolonisation commence en Asie. En 1947, en Inde, Gandhi et Nehru parviennent par la non-violence à obtenir l'indépendance de leur pays.

En Indochine, la guerre éclate en 1946. Elle ne se terminera qu'en 1954 par la défaite de Diên Biên Phu et la signature des accords de Genève et le découpage du Viêt-nam en deux zones.

Partout dans le monde apparaît une nouvelle classe de pays : les pays du Tiers-Monde. Caractérisés par leur extrême misère, ils seront une manifestation de la différence nord-sud. Dans beaucoup d'entre eux, des conflits colonialistes éclatent.

A partir de 1956, la décolonisation touche surtout les pays d'Afrique. Si pour les pays d'Afrique noire les conflits se résolvent pacifiquement, par exemple par le vote en France de la loi-cadre Defferre de 1956, il n'en va pas de même en Afrique du Nord. En Algérie, une guerre civile éclate en 1954 entre les partisans et les opposants du Front de Libération National, auquel l'armée française prend rapidement part.

L'Asie

En Chine, les communistes de Mao Ze-Dong prennent le pouvoir en 1949, après une longue guerre civile. En 1950, la Corée du Nord pro-soviétique envahit la Corée du Sud pro-américaine. La Chine rejoint le conflit et on craint alors l'éclatement d'une Troisième Guerre Mondiale. La Guerre de Corée s'achève en 1953 par un statut quo.

Chronologie du monde occulte

Voici quelques événements qui surviendront dans le monde des ombres entre 1935 et 1950. Cette chronologie n'est pas exhaustive et n'est là que pour servir de source d'inspiration pour la création de vos scénarios.

Avant la guerre

- En 1936, une expédition allemande part pour le Pole Nord à la recherche de l'entrée de la Terre Creuse où, d'après la Société de Thulé, se cacheraient les corps endormis des Maîtres Inconnus. Elle ne reviendra pas et un navire italien retrouvera, en 1942, le U-Boot de l'équipe coulé au large de Madagascar, dans un état de délabrement avancé « comme s'il y avait gît des siècles ».
- En 1936, le physicien italien Marconi met au point un appareil capable d'arrêter à distance l'alimentation électrique d'un système. Fort de succès expérimentaux encourageant, celui-ci décide alors de réaliser une version de son « rayon de mort » capable de paralyser les êtres humains. L'intervention du pape Pie XI le force à poursuivre dans la clandestinité...
- En 1937, une expédition scientifique est montée par les nazis. Son but est de rendre à Carlshalton, en Inde, afin de découvrir le secret de l'immunité au feu de certains indiens, et notamment d'Ahmed Hussein. On retrouvera tous les membres de l'expédition égorgés dans leurs chambres d'hôtel sauf le Docteur von Nieshten qui ne sera retrouvé que deux ans plus tard, errant dément dans une jungle indienne.

1939

- L'annexion de la Pologne met sur les routes les tziganes et les Atsiganos. Un conseil des Vieilles est tenu et l'assassinat d'Hitler est décidé. On confie la mission d'infiltration à un groupe d'Athiganoies et de Lycanthropes. En réaction, la moitié des Akométaï rejoignent Die Schatten.
- Lors de l'invasion de la Finlande, en décembre 1939, des troupes russes prennent refuge dans le vieux château de Olgof. On les retrouvera le lendemain, déments et les cheveux devenus inexplicablement blancs.

1940

- Le 8 mai, le Malleus Maleficarum devient un organe officieux des services secrets. Beaucoup d'initiés, notamment issus de la Cabale de Sion, la rejoignent.
- Le 15 novembre, lors de la campagne de France, les Allemands investissent et fouillent Rennes-le-Château à la recherche de son fabuleux trésor. C'est un moment critique pour les templiers, qui parviennent à dissimuler leurs activités.
- Alors que la bataille d'Angleterre arrive à son terme, un groupe de la Thot mSa profite du chaos des bombardements pour attaquer physiquement les positions connues de l'Œil d'Horus. La Golden Dawn le découvre et s'allie avec l'Œil.
- Le 7 octobre 1940, l'Angleterre lève ses contraintes sur la Chine. Dans l'ombre de cet événement, une alliance hautement symbolique est conclue entre la Golden Dawn et le Lotus Blanc.

1941

- Lors de la tentative d'invasion de la Russie, en octobre 1941, près de Leningrad, une cabale de Skoptzy disparaît corps et bien. Dans le mois qui suit, une étrange épidémie touche les soldats russes défendant la ville contre le siège. Les rares victimes deviennent subitement frénétiques et attaquent leurs camarades pour s'en repaître. L'épidémie s'éteint visiblement d'elle-même au début janvier.

1942

- Pour la construction du mur de l'Atlantique, malgré la résistance du Németon, la Wehrmacht abat un Derw.

Les druides ferment les yeux en attendant l'Annonciation d'un nouveau cataclysme... mais rien ne se passe. Ce non-événement jette un sérieux trouble dans les rangs du Németon, mais aussi de leurs alliés de l'Ordonnance et du projet Majestic.

1943

- Dans le petit village syrien de Alasouah, lors d'une bataille rangée entre une compagnie de l'Afrika-Korps et la 104^{ème} compagnie de la 8^{ème} armée britannique, un mystérieux groupe d'autochtones se joint à la bataille. Il attaque les Anglais et les Allemands sans distinction et plusieurs de ces derniers sont persuadés que leurs tirs font mouche. Pourtant ces étranges assaillants continuent de se battre et les militaires sont forcés de battre en retraite.
- Au large des côtes américaines en octobre 1943, le projet Majestic, sous couverture de l'U.S. Navy, se livre à une expérience scientifique basée sur un mélange de la théorie de la relativité d'Einstein, de théories occultes issues d'anciens textes et de théories de la Dominatus Mentis. Le but est de rendre invisible et de téléporter le destroyer « l'Eldridge » de Philadelphie à Norfolk. L'expérience est un échec et à des effets spectaculaires : certains hommes d'équipage meurent, d'autres deviennent fous et d'autres encore disparaissent à tout jamais.
- Le 26 août, Mussolini tombe. Pour la 'Ndrangheta c'est la victoire, mais les événements récents lui ont montré l'importance de s'impliquer davantage dans la vie du monde des ombres. Elle signe, le 15 septembre à Compostelle, un « pacte d'alliance permanent » avec la Sainte Inquisition Nouvelle et l'Ordonnance Saint-Louis.

1944

- Une nuit, durant la prise de Roumanie par l'armée rouge, une unité de soldats russes découvre par hasard, sous les ruines d'un vieux château, le corps pâle d'un jeune homme inconscient. Alors qu'ils tentent de le réveiller, celui-ci bondit et, doté d'une rapidité et d'une force prodigieuse, les attaque. Ils ne reverront jamais le soleil...
- Après de longues expérimentations, des scientifiques nazis basés à Peenemünde parviennent à mettre au point un système

de propulsion basé sur des technologies issues de l'étude d'un mystérieux appareil découvert lors d'une expédition dans le cercle polaire. Le bombardement de la ville détruit leur prototype, mais les scientifiques parviennent à s'échapper.

- Alors qu'en Europe la défaite de l'Axe devient de plus en plus probable, l'Opus Dei intensifie la fondation de retraites en Amérique Latine pour les nazis. La Sainte Inquisition le découvre et décide de les en empêcher. Une vraie guerre commence là-bas.

1945

- Lors des avancés alliés en Bavière autrichienne, une section américaine découvre dans la forteresse de Kilvenstruft un passage secret s'enfonçant dans les profondeurs de la montagne. Au bout, ils découvrent un laboratoire. Sur une des tables d'opération, à proximité d'une «étoile entourée d'un cercle» dessinée à

même le sol, gît une étrange et effrayante créature humanoïde couverte de fourrure. Alors que l'équipe tente d'extraire la chose, un tremblement de terre « très puissant » mais « très localisé » détruit le bâtiment. Ils survivent mais ne peuvent rapporter leur découverte.

Après la guerre

- Après la guerre, en parallèle à la chasse des anciens nazis, s'organise une traque des mages noirs et de leurs possessions. La lutte contre l'O.D.E.S.S.A. est menée par toutes les Sociétés Secrètes mais est conduite par la sulfureuse Sainte Inquisition Nouvelle. Les tensions sont parfois grandes.
- En Asie, le Dragon Noir a perdu de l'influence, mais il en va de même pour le Lotus Blanc lorsque la Chine devient communiste.

Vie quotidienne

Éléments de la vie quotidienne dans la France occupée, de A à Z.

A comme alimentation

A cause du blocus américano-britannique, de la rupture des échanges extérieurs, de nombreux produits de première nécessité commencent à manquer. Le phénomène est encore aggravé par l'obligation pour les populations d'entretenir les troupes d'occupation. Un système de rationnement est instauré dès septembre 1940. Les mairies sont chargées de la distribution mensuelle des tickets de rationnement alimentaire. Il en existe 6 types : « E » pour les enfants, « V » pour les personnes âgées, J1 pour les enfants de 3 à 6 ans, J2 pour les enfants de 6 à 13 ans, J3 pour les adolescents de 13 à 21 ans et A pour les adultes. A chacun correspond une quantité, et les travailleurs de force et les femmes enceintes ont droit à des rations supplémentaires.

Au niveau alimentaire, il y a une grande différence entre les villes et la campagne. Dans les premières, les rations sont déjà faibles au départ et diminuent de plus en plus. Les populations en viennent à consommer les rutabagas ou les topinambours destinés aux animaux. A la campagne, on se considère comme moins malheureux que les citadins. La production agricole, rendue difficile par manque d'engrais ou de semences, parvient quand même à entretenir les populations. Ceux qui ont des proches dans les villes leur font parvenir des denrées grâce à un système de « colis familiaux » très réglementé. D'autres tirent profit de la situation et font un commerce très lucratif de la vente de légumes.

Pour remplacer les produits manquants, on utilise des ersatz, des produits de substitution. Par exemple, on remplace le sucre par de la saccharine ou le café et le thé par du Témor. Souvent les produits alimentaires vendus dans les commerces sont de mauvaise qualité ou périmés.

B comme bombardements

Le territoire est visé par les bombardements anglais, puis américains, visant les installations allemandes situées parfois près ou dans les villes. Lorsque les sirènes d'alarme résonnent, tout le monde se réfugie au sous-sol et dans les caves de plus en plus aménagées. La fréquence des alertes augmente en 1943 et bientôt, les redoutables Flying Fortress commencent à larguer leurs bombes depuis 5000 mètres d'altitude. Les points stratégiques comme les ports, les gares de triages ou les zones industrielles sont leurs cibles les plus fréquentes.

C comme cibles

Pour le gouvernement de Vichy, l'occupation est une bonne occasion d'affaiblir ceux qu'il juge responsables des lacunes de la France de l'entre-deux guerres. Au premier rang de ces cibles se trouvent les communistes, les franc-maçons et les juifs, qui doivent porter sur leurs vêtements une étoile jaune à partir de mai 1942. Le 13 août 1940, une loi est mise en place défendant aux « mauvais français » les postes dans l'administration et interdisant les « sociétés secrètes ». Celle-ci va forcer beaucoup de français à la clandestinité, ce qui va rendre la situation dans les « ombres » encore plus confuse, pour le meilleur et pour le pire.

En plus des « mauvais français », les résistants vont vite devenir une cible prioritaire des allemands. La Gestapo et la Milice française, créée début 43, vont consacrer une bonne partie de leurs efforts à les chasser. Lorsqu'un résistant est capturé, c'est souvent à cause d'une dénonciation. Pour forcer les résistants à se livrer, les occupants emprisonnent parfois des « otages », souvent des proches.

Une dernière catégorie de personnes est ciblée : les réfractaires du S.T.O.. Se sont des jeunes qui refusent de partir travailler en Allemagne. Ils deviennent alors déserteurs et vivent une vie clandestine. Forcés de partir de chez eux, beaucoup prennent le maquis et rejoignent la Résistance.

D comme dénonciations

Des milliers de lettres parviennent quotidiennement aux bureaux de police, aux préfectures ou aux Kommandantur. Elles dénoncent avant tout les communistes, les francs-maçons et les juifs, puis les déserteurs et réfractaires du S.T.O., les résistants et les personnes écoutant Radio-Londres. Ces lettres sont parfois anonymes mais sont le plus souvent signées, car des récompenses sont promises aux dénonciateurs. De nombreuses personnes sont arrêtées à cause d'elles ou disparaissent corps et biens pour ne plus jamais réapparaître.

E comme Exode

Après la prise en juin 1940 de la moitié nord et ouest de la France, près de 8 millions de personnes prendront la route en direction du sud. Certaines villes et villages du nord perdront près de 90% de leur population, alors que quelques-uns au sud voient la leur être multipliée par 5, 10 ou 40. Des convois interminables de réfugiés s'étalent sur toutes les routes, parfois mêlées aux troupes françaises en repli et ainsi ciblés par les chasseurs mitrailleurs. Durant cette période, les zones désertes seront pillées, par des allemands mais aussi largement par des français. Après la signature de l'Armistice, les populations regagneront leurs domiciles. Elles les retrouveront parfois dans un bien piètre état...

F comme froid

Se chauffer est difficile : le charbon étant la source d'énergie des usines, il est en grande partie affecté à « l'effort de guerre » et n'est distribué qu'en quantité insuffisante aux populations contre des tickets. Étant donné la rudesse des hivers de la décennie, les familles se réunissent dans une seule pièce de la maison et beaucoup gardent la veste à l'intérieur.

G comme Gestapo

Le terme Gestapo est l'abréviation de Geheime Staatspolizei, autrement dit « police secrète d'état ». La Gestapo a été fondée en 1933 pour être la police du parti nazi, puis a été réorganisée en 1936 par Himmler qui en a fait une police politique. Ses méthodes horribles font trembler les populations.

H comme hygiène

Se laver est malaisé : le savon est rare et en général de mauvaise qualité, fabriqué localement avec des graisses, du potassium ou de la soude caustique. Pour laver le linge, les femmes utilisent les anciennes techniques : cendre et saponaire. Le manque d'hygiène est parfois à l'origine de maladies.

I comme Information... et P comme propagande

Il existe deux grands types de journaux : la presse autorisée et la presse clandestine.

La première catégorie est composée de journaux régionaux qui, en plus des informations déformées sur le déroulement de la « drôle de guerre » et de la propagande, organisée par Vichy, flattant l'occupant, donne aux français les renseignements nécessaires pour le ravitaillement, la distribution des tickets, etc.

La presse clandestine est imprimée par les groupes de Résistance et la réalité qu'elle donne à voir est souvent bien différente de celle de la presse autorisée. Cette presse parallèle prend la forme de vrais journaux mais aussi souvent de tracts, et toute personne découverte en leur possession encourt de gros risques.

En plus des journaux, de nombreux français s'équipent de postes de radio. Les radios françaises diffusent régulièrement des bulletins d'information et des messages de propagande. Radio-Londres et l'émission « les Français parlent aux français » redonne le moral au peuple et transmet des messages codés destinés à la résistance. Écouter Radio-Londres est interdit et les brouilleurs allemands empêchent parfois sa transmission, beaucoup de foyers passent outre ces interdictions.

J comme jeunesse

Pour le gouvernement de Vichy, l'école est le seul moyen de remettre la France sur le « droit chemin ». Aussi, l'enseignement des jeunes est l'un des moyens de propagande le plus puissant. Car au-delà des enfants, se sont les parents qui sont touchés.

K comme Kommandantur

Kommandantur est le nom donné à l'ensemble des bureaux allemands sous l'autorité d'un commandant de place. Les Kommandantur sont les centres d'administration locaux et reçoivent notamment les plaintes de la population. Les Kommandantur sont souvent placés dans des bâtiments perquisitionnés vastes et luxueux.

L comme loisirs

Pour le gouvernement de Vichy, c'est par la jeunesse que doit passer le renouveau de la citoyenneté « pervertie par la 3^{ème} république ». Les activités sportives ou de plein air, comme le scoutisme, sont favorisées.

Pour les plus vieux, le théâtre ou les loteries, dont les gains sont reversés partiellement aux prisonniers, sont un bon passe temps.

D'autre part, la plupart des villes et villages possèdent un cinéma où sont diffusés des films pro-allemands et les actualités. Les salles étant confortables et chauffées, ils sont assez fréquentés, surtout l'hiver.

La plupart des autres activités culturelles sont soumises à l'approbation, au cas par cas, des Kommandantur. Par exemple, les textes ou chansons d'auteurs juifs ou communistes sont généralement interdits.

M comme marché noir

Dans les conditions de restriction, il n'est pas étonnant qu'un système de marché noir très important se soit développé. Acceptant la monnaie, les « receleurs » pratiquent souvent des prix 4 ou 5 fois plus élevés que ce qu'ils étaient avant la guerre. Les pauvres ne peuvent en bénéficier et, malgré le blocage des salaires, les différences de classes perdurent. Dans les milieux défavorisés, les conséquences des restrictions sont terribles, d'autant plus qu'elles resteront en vigueur jusqu'à la fin de la décennie. L'affaiblissement

des jeunes dû à la sous-nutrition entraîne des épidémies, notamment de tuberculose.

N comme nuit

Par crainte des attaques aériennes, les Allemands interdisent que la nuit, les lumières des maisons soient visibles de l'extérieur. De plus, l'éclairage extérieur est très réduit. Il fait donc très sombre. Un couvre feu interdit de toute façon, sauf dérogation spéciale délivrée par la Kommandantur, de sortir entre 22h et 6h.

O comme occupation

L'occupation et la répression allemande sont globalement vécus par les Français comme une humiliation. Si certains profitent de la situation et vont jusqu'à aider les occupants, une grosse majorité subit. S'ils n'entrent pas en résistance ne signifie pas qu'ils collaborent. Parfois, aux hasards de la vie, ils peuvent accepter de porter un message ou de cacher quelqu'un. Cet acte d'engagement suffit parfois à les décider à prendre le maquis.

P comme perquisitions

A tout moment du jour et de la nuit, les soldats allemands, les policiers ou la Gestapo peuvent mener des perquisitions. A la recherche d'objets illicites ou de personnes, ils fouillent parfois sans ménagement les propriétés.

Q comme quartiers

Dans les rues, les attroupements sont interdits. En circulant, les personnes doivent pouvoir présenter leurs papiers aux policiers français, aux soldats allemands ou à la Gestapo. Il existe de nombreux barrages obligatoires, et les gardes barrières sont parfois zélés. Le seul moyen de passer outre est d'être aidé d'un passeur connaissant un chemin détourné. C'est une opération très risquée.

R comme reconstruction

Après la guerre, les Français regagnent leurs foyers, mais tout n'est pas fini. Les restrictions perdureront encore jusqu'en 1948. De plus, l'Europe est en ruine et tout est à reconstruire.

S comme S.T.O.

Durant les premiers mois de la guerre, l'Allemagne fait appel à des volontaires français pour qu'ils viennent y travailler et participer à l'effort de guerre. Devant le faible nombre de répondant, elle ordonne alors aux patrons français de leur envoyer une partie de leurs employés. Pour tempérer la gronde des français, Vichy instaure la règle de la « Relève » : pour trois ouvriers envoyés outre-Rhin, un prisonnier serait rendu à sa famille. Le peuple ne suit toujours pas et le 16 février 1943, le Reich instaure le Service du Travail Obligatoire : tous les hommes nés en 1920, 1921 et 1922 sont mobilisés pour deux ans. Certaines industries françaises préfèrent accepter le contrat qui leur permet de garder leur main-d'œuvre, et de bénéficier d'autres avantages financiers ou en ressource, contre 80% de leur production. En plus de cela, A cause du taux imposé de 1 mark pour 20 francs (le salaire mensuel moyen d'un français est de 1000 francs), très avantageux pour les Allemands, la France subit un véritable pillage.

T comme transports

Pour les longs trajets, le train est le moyen de locomotion le plus utilisé. Malgré leur grand nombre, ils sont souvent bondés. Ils sont conduit par des Allemands (ce sont des trains perquisitionnés à la SNCF) et bien gardés.

Le second moyen de transport de groupe est le bus. Ils font le relais entre les gares et les campagnes. Ils sont encore plus chargés que les trains et beaucoup de voyageurs sont obligés de rester debout. A cause des ponts détruits, il faut parfois faire de longs détours pour arriver à destination. Pour les plus pressés, des bacs permettent la traversé des rivières.

L'automobile est fréquente, mais l'essence est rationnée. Les précieux bons d'essence sont attribués en priorité aux personnes pour qui la voiture est un outil de travail : ambulances, livreurs, etc. Les plus bricoleurs contournent le problème en équipant leurs véhicules de gazogènes.

Finalement, la bicyclette est très utilisée. Malheureusement, à cause du manque de caoutchouc, les pneus et chambres à air font souvent défaut. On utilise les moyens du bord pour réparer : des bouchons en liège reliés par un fil de fer, etc.

U comme uniformes et insignes

V comme vêtements

L'habillement aussi est restreint. Comme pour la nourriture, des tickets de rationnements sont nécessaires pour se procurer des vêtements. Ceux-ci sont souvent élimés et abîmés, et on en prend soin. Le plus gros problème sont les chaussures : le cuir est de plus en plus rare et est souvent réservé aux occupants. Les semelles en bois, moins confortables, sont donc de plus en plus fréquentes.

W comme Wehrmacht

X comme

Y comme

Z comme zones

La France est divisée à partir de 1940 en deux zones : la zone occupée et la zone libre.

Dans la zone occupée, qui recouvre plus de la moitié du pays, les Allemands pratiquent souvent des réquisitions pour installer leurs services administratifs, leurs troupes ou leurs officiers. Certaines régions sont interdites, notamment le Nord, le Pas-de-Calais et les bords de la Manche ou de l'Atlantique. Trois départements sont annexés à la Belgique sous domination allemande : la Moselle, le Bas-Rhin et le Haut-Rhin. Ils sont administrés par des gauleiters, des gouverneurs, et l'usage du Français y est prohibé.

La zone libre est administrée par le Gouvernement Vichy, qui entretient les forces d'occupation et leur livre leurs marchandises.

La magie

Ce chapitre présente les règles de magie. Ce terme regroupe toutes les « sources de manifestations surnaturelles » dont peuvent disposer les Initiés des Conspirations. Il propose aussi une liste de « pouvoirs » de base, qui sera étoffée dans les suppléments futurs.

Les règles de Magie se basent sur des Gimmicks « d'Initiation ». En plus de leur(s) éventuel(s) Gimmick(s) de Pulp, les personnages commencent le jeu avec un niveau dans le Gimmick d'Initiation de sa Société Secrète ou de son Schisme. Il marque par exemple « Initiation Rose+Croix : 1 » ou « Initiation Thot mSa : 1 ». S'il préfère, le joueur peut troquer ce Gimmick contre 2 PCP.

Chaque Société Secrète, par les enseignements ou les avantages qu'elle donne, offre au joueur l'accès à des Pratiques Magiques et à des Domaines Magiques.

Il existe 5 Pratiques Magiques :

- l'Alchimie, ou Grande Œuvre, est la technique ancestrale visant en la transformation d'un matériau en un autre. Au-delà du mythe symbolique de la transmutation du plomb en or, l'Alchimie permet aux Initiés de produire des substances aux propriétés étonnantes.
- La Magie Hermétique est celle des formules et des gestes. Elle se base souvent sur l'utilisation d'alphabets ésotériques très complexes et ses effets sont en général limités.
- La Magie Rituelle vise à la création d'effets puissants et/ou spectaculaires par l'accomplissement de rituels complexes et parfois gourmands en temps et en ressources.
- La Magie Invocatoire est une sous-catégorie de la Magie Rituelle. Elle vise à contacter et à contrôler des entités surnaturelles.
- Les Facultés Surnaturelles sont mentales ou physiques et sont possédées en général par des créatures surnaturelles.

Toutes les Pratiques Magiques, hormis la Magie Hermétique et les Facultés

Surnaturelles, requièrent l'utilisation d'objets ou d'ingrédients, regroupés sous le nom de « Materia ».

Il existe 5 Domaines de Magie.

- Le Domaine Blanc, ou Empyrique, basé sur les cieux et le Paradis
- Le Domaine Rouge, ou Démonologique, basé sur l'enfer et les démons
- Le Domaine Vert, ou Naturel, basé sur les éléments et les forces de la nature
- Le Domaine Noir, ou Nécromantique, basé sur les esprits et l'Au-Delà
- Le Domaine Bleu, ou Divinatoire, basé sur la lecture du Destin.

Bien que les modalités d'utilisation de chaque Pratique et Domaine Magiques changent d'une Conspiration à l'autre (chacune l'ayant adapté à ses propres Traditions) leurs procédures et leurs effets en termes de règles ne changent pas.

Dès qu'il acquiert un niveau d'Initiation, le joueur peut acheter des points dans les Pratiques et Domaines qui lui sont accessibles, de la même façon qu'il achète des compétences : 1PCP pour 1 niveau. La seule limite est que ses scores de Pratiques ou de Domaines ne peuvent dépasser son niveau d'Initiation. Par exemple, un Rose+Croix possédant 3 niveaux d'Initiation peut acheter 1 niveau en Alchimie, 3 niveaux en Magie Hermétique et 1 niveau en Démonologie. Ces scores mesurent la Gnose, le savoir ou le pouvoir magique, du personnage.

Un personnage ne peut tenter d'utiliser un Pouvoir que s'il possède au moins 1 point dans la Pratique et 1 point dans le Domaine correspondant. Au début du jeu, le joueur choisit un Pouvoir pour chaque point de Pratique qu'il possède. Par exemple, s'il a 2 en Magie Rituelle, il peut prendre 2 rituels. Ces Pouvoirs sont ceux que son personnage connaît et les seuls qu'il peut donc lancer pour l'instant.

Les règles d'utilisation sont décrites Pratique par Pratique.

L'Alchimie

La production des substances alchimiques demande l'utilisation d'un matériel complexe et difficilement transportable : des alambics, des Athanors, des éprouvettes, etc. Elles doivent donc être réalisées avant, par exemple, le départ en mission. Sauf lorsque le contraire est précisé, ces substances perdent toute efficacité au bout d'un mois.

Lorsqu'un Initié veut réaliser une substance alchimique, il doit passer un temps égal au « Temps requis » et dépenser le matériel indiqué dans la section Materia. Il peut alors faire un jet de Intelligence+Alchimie+Domaine-Complexité.

S'il le jet réussit, une dose (ou plus, si précisé) de substance est créée. Une dose permet une utilisation.

Liquefacio Chalybis

Domaine : Nécromancie

Temps requis : 1d6 x 10 minutes.

Materia : Quelques ingrédients alchimiques de base en petite quantité.

Complexité : 3

Effet : Si le jet est réussi, l'alchimiste obtient une poudre rouge sombre qui restera utilisable durant un nombre de jours égal à la marge du jet+1. Cette poudre possède la propriété suivante : lorsqu'on la mélange à une pincée de sel, elle se transforme en un liquide capable de ronger tous les métaux, même les plus résistants.

Ambrosia

Domaine : Empyrée

Temps requis : 1d6 x 10 minutes.

Materia : Quelques ingrédients alchimiques de base en petite quantité.

Complexité : 3

Effet : Si le jet est réussi, l'alchimiste obtient un liquide pâteux qui, appliqué sur une plaie, l'aide à cicatriser. Le blessé fait un jet de 2d6+Constitution+Marge du jet d'Alchimie. Si c'est un succès, la blessure est stabilisée et guérira deux fois plus rapidement que la normale.

Ambrosia

Domaine : Nature

Temps requis : 1d6 x 10 minutes.

Materia : Quelques ingrédients alchimiques de base en petite quantité.

Complexité : 3

Effet : Si le jet est réussi, l'alchimiste obtient 1d6+marge doses d'un liquide beige clair à l'odeur sucrée. C'est une substance nutritive : une gorgée d'Ambrosia vaut un repas normal. Le goût en devient vite lassant et, à long terme (1 semaine), des effets secondaires peuvent apparaître (vomissement, migraines, etc.).

Pulvis Furiae

Domaine : Démonologie

Temps requis : 1d6 x 10 minutes.

Materia : Quelques ingrédients alchimiques de base en petite quantité.

Complexité : 3

Effet : Si le jet est réussi, l'alchimiste obtient une poudre blanche qui peut passer pour du sel ou du sucre. C'est un poison. Un personnage qui viendrait à l'ingérer tomberait, au bout de quelques minutes, dans une forme d'état bestial. Le Pulvis Furiae le pousse à se conduire sauvagement : il devient violent, grossier et même agressif si on le pousse un peu. L'effet dure Marge+1 minutes.

Medicamentum Veritas

Domaine : Divination

Temps requis : 1d6 x 10 minutes.

Materia : Quelques ingrédients alchimiques de base en petite quantité.

Complexité : 3

Effet : Si le jet est réussi, l'alchimiste obtient un liquide verdâtre. Lorsque celui-ci est mélangé avec un peu de sang d'un humain, il change de couleur. S'il devient blanc, l'individu est normal. S'il devient noir, la personne a déjà utilisé la Magie d'une manière ou d'une autre.

La Magie Hermétique

Lorsqu'il veut utiliser un sort hermétique, l'Initié doit passer un temps égal au « Temps requis » à incanter. Il doit être libre de parler. Il doit ensuite dépenser l'éventuel coût en Points de Volonté indiqué dans la section Materia. Il peut alors faire un jet de Pouvoir + Magie Hermétique+Domaine-Complexité du sort.

S'il le jet réussit, le pouvoir prend effet comme décrit.

Mauvais Œil

Domaine : Démonologie
Temps requis : 1 tour
Materia : une formule et un geste en direction de la cible. Coûte 1 PV.
Complexité : Pouvoir de la cible
Effet : Si le jet est réussi, le Sorcier jette le mauvais œil sur sa victime. Celle-ci souffrira, pour une durée égale à la marge du jet+1 jours, de malchance. Elle fera un échec critique sur tout jet inférieur ou égal à 4 au lieu de 3.

Guérison

Domaine : Empyrée
Temps requis : 1d6 minutes.
Materia : Une formule et des gestes en direction de la partie blessée. Coûte 1 PV.
Complexité : deux fois le malus correspondant à la blessure visée.
Effet : Si le jet est réussi, le Sorcier transforme une blessure non ouverte (brûlure, ecchymose, etc.) en une blessure d'un type inférieur. La transformation survient immédiatement, bien que la douleur ne diminue effectivement qu'au bout de 2d6 x10 minutes.

Lien animal

Domaine : Nature
Temps requis : 1 tour
Materia : Une formule et des gestes en direction de l'animal.
Complexité : Volonté de l'animal (par défaut 2).
Effet : Si le jet est réussi, l'Initié établit un lien avec un animal. Soit celui-ci va s'attacher à l'Initié et le considérer comme son Maître, soit il va le fuir. L'effet dure Marge+1 jours.

Fusion d'âme

Domaine : Nécromancie
Temps requis : 1 minute
Materia : Prononcer une formule et embrasser le cadavre sur les lèvres. Coûte 1d6 PV (si le personnage arrive à 0 PV de la sorte, il tombe inconscient pendant 1d6 x10 minutes).
Complexité : dépend du temps écoulé depuis le décès : immédiat 3 ; quelques jours : 4 ; quelques mois : 5 ; quelques années : 6 ; quelques siècles : 7 ; quelques millénaires : 8.
Effet : Si le jet est réussi, l'Initié absorbe le reste d'âme présent dans le corps du mort. Il récupère ainsi quelques souvenirs fugaces, ainsi que 2d6 x10 XP.

Prémonition

Domaine : Divination
Temps requis : 1 tour

Materia : Une formule. Coûte 1 PV.
Complexité : 3
Effet : Si le jet est réussi, l'Initié reçoit une vision prémonitoire. Le tour suivant, pourra rajouter sa marge du jet de magie+1 à une de ses actions.

La Magie Rituelle

Lorsqu'il veut accomplir un rituel, l'Initié doit passer un temps égal au « Temps requis » en préparation et conduite du rituel. Il doit être libre de parler et de bouger, et disposer d'une place suffisante. Il doit ensuite dépenser le matériel et l'éventuel coût en Points de Volonté indiqué dans la section Materia. Il peut alors faire un jet de Pouvoir+Magie Rituelle+Domaine-Complexité.

S'il le jet réussit, le pouvoir prend effet comme décrit.

Contrôle du temps

Domaine : Nature
Temps requis : 1d6 x10 minutes.
Materia : Un pentacle de 2m de diamètre, des bougies et autres ornements, un bol d'eau
Complexité : 3
Effet : Si le jet est réussi, le climat de la région dans laquelle se tient le personnage change au bout d'1d6x10 minutes. Si le résultat du jet de rituel est compris entre 10 et 12, il peut faire évoluer le temps d'un niveau sur le tableau ci-dessous, faire varier la température de plus ou moins 1d3 degrés, ou faire se lever un vent léger. Si le jet est compris entre 13 et 15, il peut faire varier le temps de 2 niveaux, la température de 1d3+3 degrés, ou un vent modéré, etc.

Plein soleil
Ciel nuageux
Temps voilé
Pluie légère ou neige légère s'il fait assez froid
Orage ou neige dense s'il fait assez froid
Tempête

Destin

Domaine : Divination
Temps requis : 1d6 x10 minutes.

Materia : Un pentacle de 2m de diamètre, des bougies et autres ornements, une mèche de cheveu de la cible

Complexité : 5

Effet : Si le jet est réussi, le personnage lit dans le destin de la cible jusqu'à y voir sa mort. Il peut alors lui raconter sa vision, et ainsi la mettre en garde : lorsque le moment de sa mort viendra, elle pourra modifier son Destin. En terme de jeu, elle gagne immédiatement 1 point de Destin. Le Destin d'une même personne ne peut être « lu » qu'une fois de la sorte.

Exorcisme

Domaine : Empyrée

Temps requis : 1d6 x10 minutes.

Materia : Un symbole religieux et de l'eau consacrée.

Complexité : Volonté de l'esprit ou du démon (défaut : 3)

Effet : Si le jet est réussi, le personnage extrait un esprit ou un démon d'un corps ou d'un lieu. Si le jet dépasse 13, ce dernier devient « immunisé » aux tentatives de possession ultérieure. Si le jet dépasse 16, l'Esprit ou le Démon peut être détruit ou lié à un autre lieu ou individu.

Malédiction

Domaine : Démonisme

Temps requis : 1d6 x10 minutes.

Materia : Un pentacle de 2m de diamètre, des bougies et d'autres ornements, un peu de sang de la victime

Complexité : Pouvoir de la cible

Effet : Si le jet est réussi, le destin s'abat sur la victime : quelque chose la blesse. Le résultat du jet est le niveau de blessure qu'elle subit. Cela peut-être dû à un accident, une agression ou quoi que ce soit d'autre.

Traverser le Voile

Domaine : Nécromancie

Temps requis : 1d6 x10 minutes.

Materia : Un pentacle de 2m de diamètre, des bougies et d'autres ornements, un crâne humain

Complexité : 5

Effet : Si le jet est réussi, le personnage acquiert pour Marge+1 minutes, et tant qu'il reste dans le bâtiment ou la zone dans laquelle il a accompli le rituel, la vision du monde des morts. Ils voient ces derniers comme des formes fantomatiques, des spectres avec qui il peut communiquer comme avec les vivants. C'est une expérience glauque et terrifiante, qui demande une concentration extrême. Il est

quasiment impossible que le personnage puisse discuter avec un fantôme bien précis (la victime d'un meurtre, par exemple) et les âmes qui hantent les lieux n'ont qu'une perception limitée du monde des vivants. La façon dont elles réagiront à cette intrusion dépend de leur caractère. Si le personnage arrive à nouer le contact, elles peuvent lui apprendre beaucoup de choses : elles perçoivent les grandes agitations dans le monde des vivants (l'arrivée d'un groupe de personnes bruyantes, un coup de feu, etc.), et voient ce qui se passe dans « leur » réalité (l'instant à laquelle l'âme d'une personne a traversé le Voile, si elle est montée au ciel ou est allée en enfer, etc.).

La Magie Invocatoire

Lorsqu'il veut invoquer une entité, l'Initié doit passer un temps égal au « Temps requis » en préparation et conduite du rituel d'invocation. Il doit être libre de parler et de bouger, et disposer d'une place suffisante. Il doit ensuite dépenser l'éventuel coût en Points de Volonté indiqué dans la section Materia. Il peut alors faire un jet de Pouvoir+Magie Invocatoire+Domaine.

S'il le jet réussit, la créature est invoquée et contrôlée : ses effets s'appliquent. Si le jet est de 8 ou 9, rien ne se passe. S'il est inférieur ou égal à 7, l'entité est invoquée mais l'Initié ne parvient pas à la lier. Les effets de cet échec sont décrits dans la description du rituel. Par défaut, l'entité se retourne contre l'invocateur, qui sera sa victime durant (8-résultat du jet) jours.

Esprit farceur

Domaine : Nature

Temps requis : 1d6 minutes.

Materia : Un pentacle de 2m de diamètre, des bougies et d'autres ornements, un bout de roche vitrifiée et un objet appartenant à la cible

Complexité : 2

Effet : Si le jet est réussi, un esprit farceur se manifeste et est lié pour une marge+1 jours à la cible. Durant tout ce temps, il va s'amuser à lui jouer des tours rarement dangereux mais ennuyants. L'esprit farceur se manifeste, par exemple, en « détraquant » les objets que la

cible utilise ou en dissimulant des objets usuels (ses clés, ses lunettes, ses pantoufles, etc.). La cible n'attribuera pas forcément ces désagréments à une force extérieure, mais plutôt à son étourderie ou à celle de ses proches.

Démon inférieur

Domaine : Démonologie

Temps requis : 1d6 x 10 minutes.

Materia : Un pentacle de 2m de diamètre, des bougies et d'autres ornements, du sang de chèvre frais

Complexité : 3

Effet : Le démon mineur va s'acharner sur la cible durant Marge+1 jours. Durant tout ce temps, des « incidents » pourriront l'existence de cette dernière. Ces coups de malchance mettront sa vie en péril : une tuile se détache du toit alors qu'il passe dessous, un chauffard déboîte juste devant lui, etc.

Eros

Domaine : Empyrée

Temps requis : 1d6 x10 minutes.

Materia : Un pentacle de 2m de diamètre, des bougies et d'autres ornements, un objet appartenant à la cible

Complexité : 2

Effet : L'ange invoqué va influencer l'esprit de la cible, qui va devenir amoureuse de l'Initié pour Marge+1 jours. Si l'Eros n'est pas lié, il va toucher l'Initié qui va tomber amoureux de la première personne du sexe opposé qu'il va rencontrer.

Ame en peine

Domaine : Nécromancie

Temps requis : 1d6 x10 minutes.

Materia : Un pentacle de 2m de diamètre, des bougies et d'autres ornements, un cadavre frais

Complexité : Volonté de l'esprit (par défaut 3)

Effet : L'esprit d'un mort est invoqué et est réincarné dans le cadavre qui lui est offert. Il pourra y rester pour une durée égale à Marge +1 minutes. C'est une expérience très traumatisante et pénible pour lui et son esprit peut en être altéré. Il se comportera comme un dément, et toute communication sera très difficile. Si le lien échoue, l'esprit possède le corps de l'Initié.

L'incarnation prophétique

Domaine : Divinatoire

Temps requis : 1d6 x10 minutes.

Materia : Un pentacle de 2m de diamètre, des bougies et d'autres ornements, quelques poils ou plumes d'un animal

Complexité : 4

Effet : Durant les Marge+1 prochains jours, à chaque fois que l'Initié encourra un danger, un animal (correspondant au Materia utilisé : un chat pour des poils de chats, etc.) se manifestera. Par exemple, si un chat noir traverse devant lui, l'Initié saura qu'un danger le guète.

Si le lien échoue, tous les animaux de l'espèce désignée seront hostiles aux personnages durant les (8-résultat du jet) jours.

Les Facultés Surnaturelles

Les Facultés Surnaturelles fonctionnent différemment des autres Pratiques Magiques. Il y a en fait deux catégories distinctes de Facultés Surnaturelles : les Facultés Physiques et les Facultés Mentales.

Un personnage ne peut acquérir de Facultés Surnaturelles, physiques ou mentales, que si sa Société Secrète lui permet. Par exemple, les membres du Projet Majestic peuvent acheter uniquement des niveaux de Facultés mentales.

Les Facultés Surnaturelles n'utilisent pas les 5 Domaines. Chaque Faculté Surnaturelle est considérée en terme de règle comme un Domaine à part entière : elle est achetée séparément avec des PCP, et son score ne peut pas être supérieur au niveau de Gimmick d'Initiation du personnage. Par exemple, un Skoptzy avec un niveau d'initiation de 1 peut acheter la faculté Vitesse Surnaturelle à 1 pour 1 PCP.

L'utilisation de certaines Facultés demande un jet de dés : si un score de Complexité est indiqué, c'est le cas. D'autres sont automatiques ou demande la dépense de points de Volonté. Cela est précisé Pouvoir par Pouvoir.

Lorsqu'il veut utiliser une Faculté, l'Initié doit passer un temps égal au « Temps requis » à se concentrer. Il doit ensuite dépenser l'éventuel coût en Points de Volonté indiqué dans la section Materia et faire l'éventuel jet de Pouvoir+Faculté-Complexité.

Etc.	Etc.
------	------

S'il le jet réussit ou si aucun jet n'est nécessaire, le pouvoir prend effet.

Lorsqu'un Dé Bonus est mentionné, il correspond au niveau du personnage dans la Faculté :

Score de Faculté	Dé bonus
1	1d3
2	1d4
3	1d6
4	1d8
5	1d10
6	1d12

Les Facultés Mentales

Suggestion

Temps requis : 1 tour

Materia : Contact visuel avec la cible et un ordre verbal

Complexité : Volonté de la cible.

Effet : Si le jet est réussi, la cible doit obéir à l'ordre de l'Initié, quel qu'il soit. Si l'ordre implique directement que la cible se blesse, la Volonté de celle-ci est augmentée de 2. L'effet dure Marge+1 tours.

Perception accrue

Temps requis : 1 tour

Materia : 1 point de Volonté pour 10 minutes d'utilisation.

Complexité : /

Effet : Quand cette faculté est activée, le personnage bénéficie d'un Dé de Bonus à tous ses jets utilisant la Perception.

Télékinésie

Temps requis : 1d6 tours.

Materia : 1 point de Volonté par tour.

Complexité : 0

Effet : Le personnage peut soulever à distance un objet et le déplacer dans les airs. Il doit désigner la cible avant de faire le jet. Si la marge de celui-ci est suffisante pour soulever un tel poids (voir tableau ci-dessous), il peut le faire décoller de quelques centimètres.

Marge	Poids
0	Quelques grammes
1	500 grammes
2	1 kilo
3	2 kilos
4	4 kilos
5	8 kilos

Tant qu'il dépense des points de Volonté, il peut la maintenir en l'air et même la déplacer chaque tour d'une certaine distance. Celle-ci dépend de la différence entre la marge nécessaire pour soulever l'objet et la marge réellement obtenue.

Excédent de marge	Distance
0	Quelques centimètres
1	50 cm
2	1 m
3	2 m
4	4 m
Etc.	Etc.

Télépathie

Temps requis : 1 tour

Materia : 1 point de Volonté.

Complexité : 3

Effet : Grâce à la Télépathie, un personnage peut communiquer mentalement avec un autre. Ce dernier entend la voix du télépathe « dans sa tête ». Le télépathe n'a pas besoin de ligne de vue avec sa cible, mais est limité par la distance qui les sépare. Pour que son message parvienne à destination, il doit obtenir une marge suffisante :

Marge	Distance avec la cible
0	Contact
1	1 m
2	10 m
3	100 m
4	1 000 m
Etc.	Etc.

Le message doit être court, car le contact ne dure qu'un tour.

Les Facultés Physiques

Réflexes surnaturels

Temps requis : permanent

Materia : /

Complexité : /

Effet : Le personnage doté de Réflexes Surnaturels ajoute un Dé Bonus à ses jets d'initiative.

Rapidité surnaturelle

Temps requis : permanent

Materia : 1 point de Volonté par tour

Complexité : /

Effet : Un personnage qui active sa Rapidité Surnaturelle peut ignorer un total de malus d'Actions Multiples égal à son niveau de Faculté. Par exemple, un personnage doté d'une Rapidité de 3 effectuant 3 actions dans le tour ne souffrirait que d'un malus de -1 à ses actions.

Force surnaturelle

Temps requis : permanent

Materia : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant sa Force Surnaturelle bénéficie d'un Dé de Bonus à tous ses jets utilisant la Force.

Résistance surnaturelle

Temps requis : permanent

Materia : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant cette Faculté diminue tous les dégâts qui lui sont infligés de son score de Résistance Surnaturelle.

Ainsi, un personnage de Résistance 2 prenant une balle lui infligeant 13 ne notera sur sa feuille qu'une blessure de niveau 11.

Charme surnaturel

Temps requis : permanent

Materia : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant son Charme surnaturel bénéficie d'un Dé de Bonus à tous les jets impliquant le Charisme.

Régénération

Temps requis : voir plus bas.

Materia : 1 point de Volonté par blessure.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant sa Régénération peut transformer une blessure

en une blessure de niveau inférieur (par exemple une blessure sérieuse en légère).

Le temps requis à l'utilisation de cette Faculté est déterminé par le score de Régénération du personnage :

Score	Temps requis
1	1 jour
2	1/2 journée
3	1 heure
4	10 minutes
5	1 minute
6	1 tour

Progresser dans l'Initiation

Un personnage ne peut augmenter son niveau de Gimmick d'Initiation qu'entre deux scénarios. Cela coûte le tarif habituel : 100 XP. Cette augmentation chiffrée reflète en fait une montée hiérarchique du personnage dans sa Société Secrète. Notez que, si l'histoire le permet, un personnage peut également acheter un second Gimmick d'Initiation, correspondant à une autre Conspiration ou à un autre Schisme qu'il a rejoint ou dont il s'est rapproché. Une fois que le personnage a progressé dans son Initiation, il a accès à de nouvelles connaissances et peut acheter des niveaux de Pratiques ou de Domaines. Ceux-ci ne peuvent toujours pas dépasser le score d'Initiation. Pour acquérir un nouveau Pouvoir, le Personnage doit y avoir accès et l'apprendre, que ce soit par la lecture de textes ou en suivant l'enseignement d'un Maître. Si la condition est remplie, il suffit alors de dépenser 50 XP et de noter le Pouvoir sur la feuille de perso.