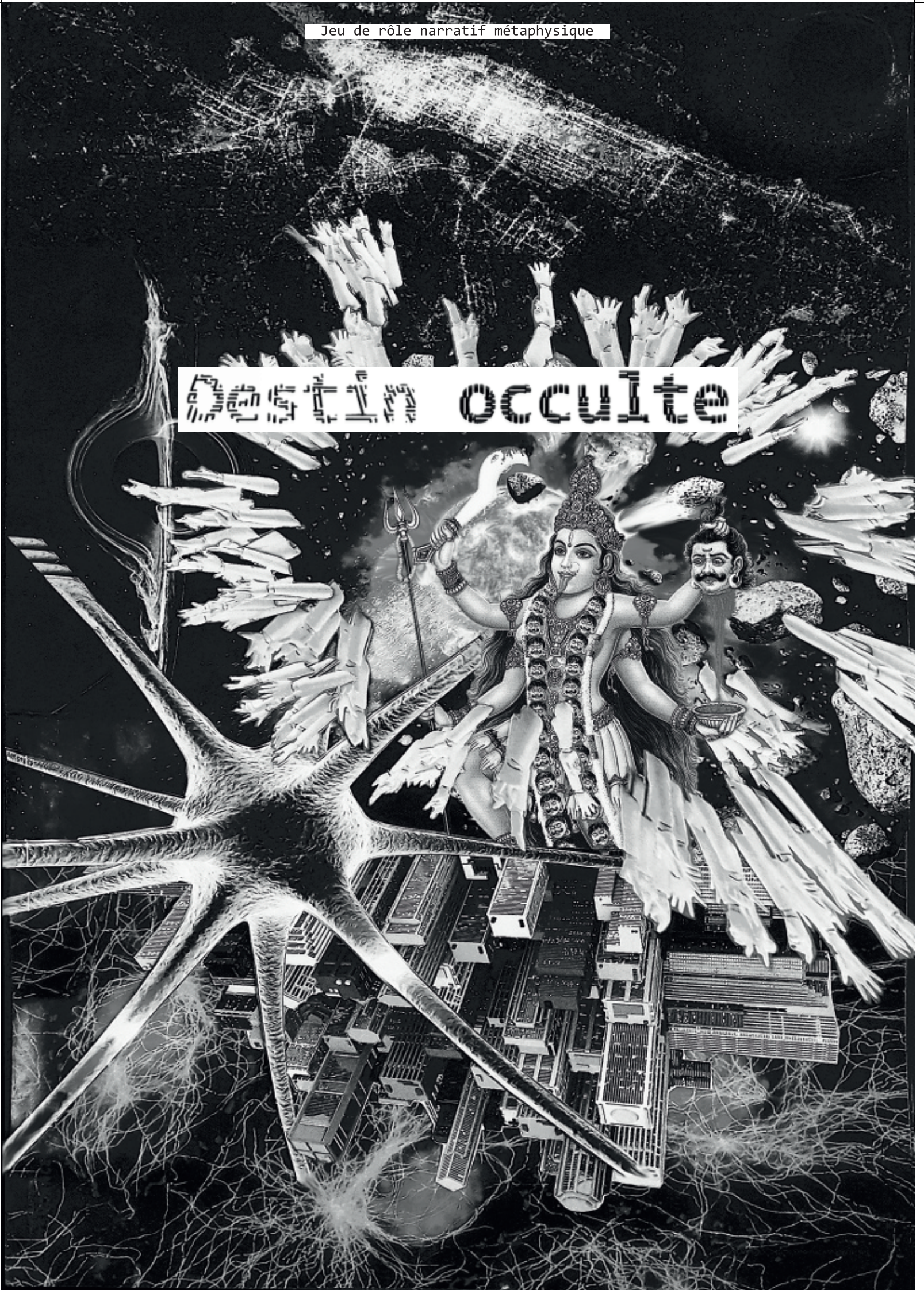


Jeu de rôle narratif métaphysique

Destin occulte



LICENCE LIBRE NON COMMERCIALE DESTIN OCCULTE

Le présent jeu de rôle, intitulé « Destin Occulte », ainsi que l'ensemble de ses textes, règles, mécaniques, univers, éléments narratifs et créatifs (ci-après « le Contenu »), sont mis à disposition librement selon les termes de la présente licence.

LIBERTÉS ACCORDÉES

Toute personne est autorisée à :

- Utiliser le Contenu librement.
- Copier, partager et redistribuer le Contenu, en tout ou en partie, sur tout support.
- Modifier, adapter, transformer et enrichir le Contenu.
- Créer et diffuser des œuvres dérivées, y compris en reprenant le nom du jeu, ses concepts et ses mécaniques.

Aucune attribution ou mention de l'auteur original n'est requise.

INTERDICTION D'USAGE COMMERCIAL

Toute utilisation du Contenu est strictement limitée à un cadre non commercial.

Il est interdit de tirer un avantage économique direct ou indirect du Contenu ou de toute œuvre dérivée, notamment par :

- La vente, la revente ou la distribution contre paiement.
- La monétisation, sous quelque forme que ce soit (y compris publicité, abonnements, financement participatif, dons conditionnés, ou revenus indirects).
- L'intégration dans un produit ou service générant des revenus.

Seule est autorisée une participation aux frais strictement nécessaire à la reproduction matérielle (impression, fabrication), sans aucune marge ni bénéfice.

Partage des œuvres dérivées

Toute œuvre dérivée doit :

- Être diffusée gratuitement.
- Être soumise aux mêmes conditions de la présente licence.
- Ne comporter aucune restriction supplémentaire.

INTERDICTION D'APPROPRIATION EXCLUSIVE

Nul ne peut revendiquer la propriété exclusive du Contenu ou d'une œuvre dérivée, ni en restreindre l'accès, ni en limiter l'usage par autrui.

Esprit de la licence

Cette licence vise à garantir un usage libre, collectif et non marchand du jeu. Toute utilisation respectant formellement les termes mais contournant cet objectif (notamment par des mécanismes indirects de profit) est considérée comme contraire à la présente licence.

ACCEPTATION

Toute utilisation du Contenu implique l'acceptation pleine et entière des présentes conditions.

La métaphysique et l'occultisme sont ensemble, des concepts qui s'articulent l'un l'autre. La métaphysique est un regard posé sur notre compréhension, l'occultisme s'installe au delà de la compréhension, dans le flou de nos champs de vision et derrière nos horizons.

Vous avez posé votre regard sur la couverture de ce livre et vous vous êtes arrêtés sur l'image d'une déesse monstrueuse. Maa Kali. Cette Ogresse démembre les hommes dans la violence et le sang. C'est la guerre alors ?

"soyons prêts à combattre, à réagir à la violence pour nous soustraire aux bains de sang."

Dirons des observateurs pressés et divertis.

Cette déesse est en réalité, selon les enseignements de sa culture, une figure symbolique et spirituelle qui nécessite une introduction, une prise de conscience.

La peau de Maa Kali est noire ou bleue car elle symbolise l'infini du cosmos.

Elle tire la langue du fait de la surprise qu'inspire la vérité acquise et de la honte d'avoir été par le passé une créature de destruction sans conscience.

Les armes dans ses mains symbolisent le discernement, le pouvoir, la discipline, la concentration.

Ses multiples bras indiquent une capacité à accomplir des actions simultanées. Les têtes coupées que Maa Kali accumule symbolisent l'alphabet sanskrit, la destruction de l'égo et de l'ignorance.

Pour s'affranchir des illusions spirituelles, s'interdire de s'installer dans des discours et des fausses identités ou réside l'orgueil, les têtes doivent tomber.

Les bras coupés qui servent de jupe à Maa kali symbolisent ses victoires sur les actions guidées par l'égo. La déesse arrache les bras des démons qu'elle terrasse, car ces bras représentent l'attachement aux actions et choses inutiles.

Les illusions de pouvoir, l'égoïsme, le contrôle, sont les démons qu'elle reconnaît comme étant le mal et sa jupe symbolise sa puissance et ses victoires face à eux.

Le sang et ses dents pointues représentent la férocité face à l'ignorance et aux démons cités.

Ses longs cheveux décoiffés représentent la liberté et le détachement des normes sociales.

Sa posture sur Shiva montre que sa destruction est en harmonie avec la création. Enfin son troisième œil indique la sagesse suprême, celle qui perçoit au-delà, l'imagination qui permet d'aller chercher hors des apparences.

Maa Kali est une mère aimante et terrifiante, à l'origine de toute création qui protège ses enfants spirituels de l'ignorance et c'est peut-être le savoir lui-même qui est terrifiant ?

Ce que vous devez savoir c'est que ce livre de jeu de rôle, est une réalité pour moi depuis 2010. Que depuis cette décennie, j'ai découvert de multiples mondes imaginaires par le biais de personnes qui se divertissent de leur imagination et qu'avec le temps pour moi l'imaginaire à changé de dimension.

J'ai appris depuis lors, que la couleur indigo était la couleur de la vision intérieur et de la perception spirituelle chez les hindous grâce à une plante, l'indigofera tinctoria.

J'ai appris que la culture défaillante dans laquelle je suis né à inventé le concept d'enfant indigo sans transmettre l'utilité de cette plante et pour créer de nouvelles identités auto-prescrites.

Bien plus tard, ayant oublié cette couleur, les seuls yeux qui comptaient pour moi voyaient une aura bleue autour de moi.

C'était les yeux d'une femme puissante et intuitive faite de jaune et d'orange, qui vivait et parlait de ses visions symboliques et hallucinations psychotiques. Ses yeux regardaient des choses qui m'étaient imperceptibles, j'en suis convaincu maintenant. Sa réalité à elle m'as coupé la tête et m'as rappelé à mes illusions. J'ai tiré la langue.

Personne à part elle ne pouvait m'apprendre à reconnaître les illusions qui étaient les miennes mieux qu'elle et je tente de porter aujourd'hui cette leçon acquise au prix du sang devant vous.

Il y a depuis 2010 des réécritures et des transformations de ma conscience et des actes qui signent des ruptures avec les certitudes, comme il y a eu réécriture de ce livre et de ce qu'il transmet.

Une envie de transmettre par le jeu, un vertige ressenti dans la profondeur. Une profondeur bleue.



Si cette couverture porte la figure de Maa kali c'est que depuis un moment, je fait des cauchemars dans lesquels une femme qui possède 4 bras m'annonce que je suis maintenant sous sa protection étant son enfant, que je remarque seulement maintenant que je passe toutes les semaines devant une vitrine qui dépeint Maa kali avec des livres dans les mains, que la description de ce qu'est un enfant indigo n'est pas une mauvaise description me concernant et que ce soit la couleur de peau de Maa Kali constitue une continuité de la logique symbolique que cultive les hindous depuis des siècles alors que je n'ai jamais reçu d'enseignement sur le sujet.

A l'heure où j'écris ces lignes, le livre de dark fantasy que j'ai commencé bien après les cauchemars commencent à me parler de Kina la déesse sombre et que cette dernière possède à l'instar de Maa Kali des similitudes physiques troublantes.

Que mes algorithmes me servent des mantras de Maa kali, je peux encore le concevoir, puisque faisant les recherches nécessaires à l'écriture de ce jeu de rôle j'influence énormément mes recommandations, mais que l'élaboration de ce jeu, né de l'envie de créer un environnement moins superficiel, m'amène à développer des thèmes occultes et philosophiques issus de de nombreuses cultures, parlant d'effacement de l'égo, de transcendance, de détachement de l'esprit, du monde physique, de recherche

métaphysique, ne pouvait me mener symboliquement, qu'à une entité précise que je n'ai pas eu à chercher et je n'ai plus le courage aujourd'hui de prétendre qu'il est impossible d'y voir quelques signes défiants la rationalité.

Après tout ce que j'ai pu assimiler et lier, que mes cauchemars, que mes souvenirs de vertiges d'enfant, que les perceptions d'une personne cher, ne puissent pas compter comme des actes spirituels serait un déni qui ne sert aucune cause.

Que mes remarques soient issus de la persistance d'un imaginaire culturel, d'une obsession, d'une défaillance psychique, du hasard ou d'un phénomène encore inexpliqué ne retire rien aux phénomènes vécus et je comprends à présent le besoin de recherche de sens et la vacuité d'établir une vérité figée, morte et morose.

Il existe un monde, une probabilité mince où ce jeu est un acte divin commandé par une déesse indigo et où chaque maître de jeu est un prêtre créant dans les esprits de ses joueurs des phénomènes qui poussent les joueurs à se débarrasser de leurs illusions, de leurs démons. Et si ce n'est pas le cas, ce n'est pas bien grave, ces visions n'ont pas d'importance.

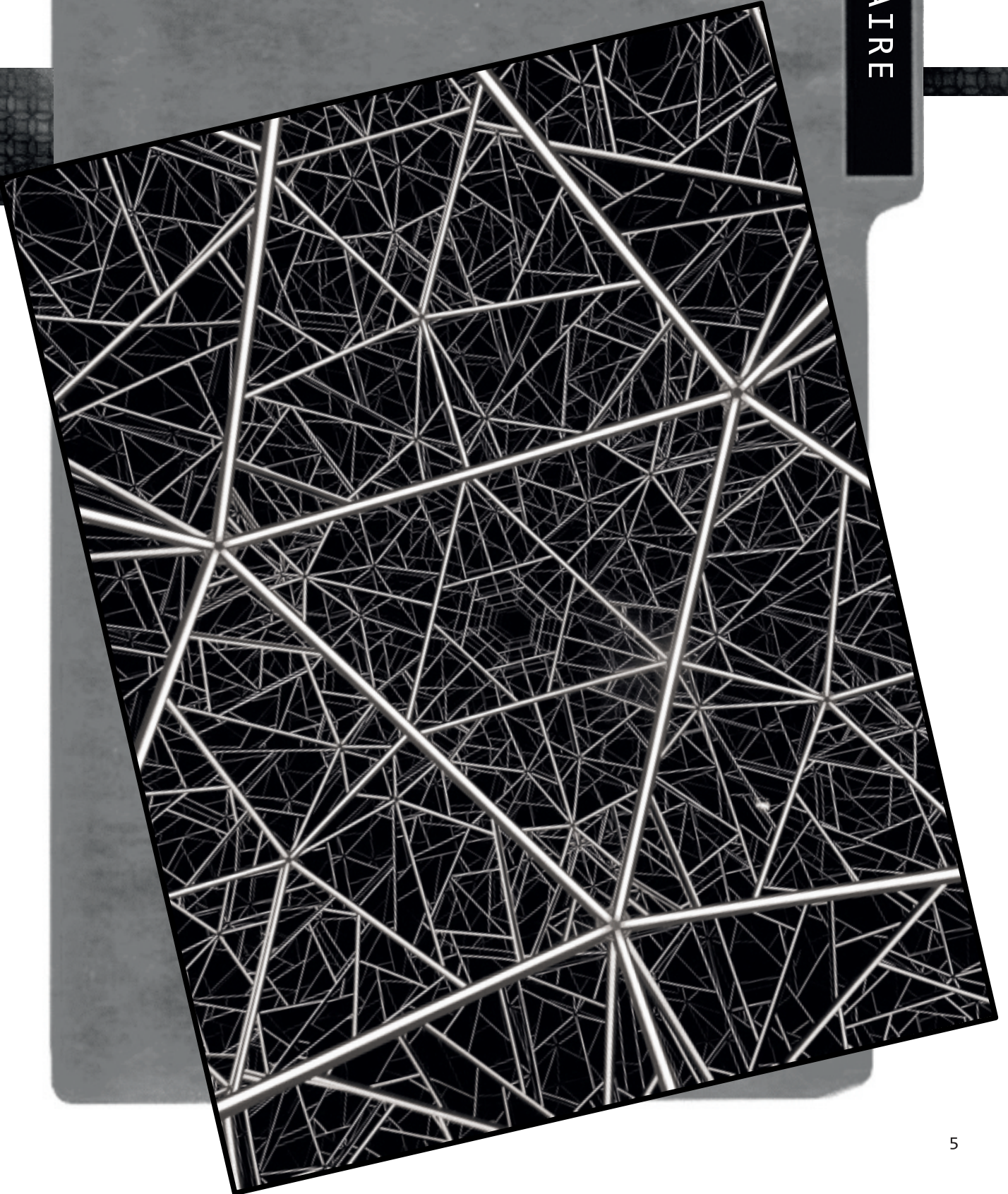
Vos yeux, quelques soit la vérité, ont accroché aux visuels de Maa Kali et maintenant vous êtes en train de lire un avant-propos sur la destruction de l'ignorance, l'intuition et la profondeur cosmique de la conscience et ce n'est pas un hasard, c'est le destin.

Pourquoi? Parce que l'industrie de l'édition répète les mêmes 5 licences éculées en boucle, que le jeu de rôle mérite une proposition spirituelle ouverte et libre. Que le divertissement à besoin de sortir de l'uniformité capitaliste pour que nos esprits reprennent racine dans des croyances que l'on se fabrique soi-même et non pas dictées par un think tank ou la panique morale du moment.

Les énièmes itérations de fascisme de l'espace, de police-fictions, les monarchismes fantaisistes... sont franchement nuisible à l'imaginaire, pour la seule raison qu'ils éteignent l'espoir et l'amour en faveur de la vengeance et de la punition.

Je propose alors ici, les outils pour vous permettre d'établir vos codes hors des prisons rationnelles et des licences commerciales. Peut-être que vous aussi vous trouverez du sens et un nouveau souffle spirituel en feuilletant ces pages.

SOMMAIRE



Introduction	9		
@-----LA COSMOGONIE	11	@-----LA PSYCHOMAGIE	161
La source	14	Concepts magiques	165
L'abîme	18	Parangons et mots de pouvoir	183
Duel cosmique	23	Parangons	184
La trame	26	@-----SCÉNARIO	189
Le voile	28	Prémisse	193
Les éveillés	32	Chronologie	195
Les Altérités	34		
Manifestations - Echos...	36	Annexes:	
Equilibre et résumé	38	Histoire de la Sibirie	200
		La toundra	202
@-----LES SOCIÉTÉS SECRÈTES	41	Les Evenes	205
Sociétés secrètes	42	Le Gel	207
		Croyances	209
@-----NARRATION	55		
Manipulé par un autre	58	éléments:	
L'occulte	62	PNJ d'Anadyr	211
		PNJ du camp 12-K	214
@-----NUAGE DE TROPES	73	Aksinya	221
clés de narration	80	Acte 1	222
		Acte 2	229
@-----NARRATION PARTAGÉE	85	Acte 3	237
		Acte 4	253
@-----COMMENT JOUER ?	93	Acte 5	261
Bonus/Malus	96		
Jet collaboratif	99		
Les critiques	100		
Les phases de jeu	103		
Marques de la trame	106		
équilibrage	109		
Gestion du stress	113		
Sur la feuille	114		
@-----LA FEUILLE DE PERSONNAGE	117		
Attributs et compétences	120		
Vie et stress	124		
Ancrages et niveaux	126		
Altérations	130		
Équipement et altérations	133		
Psychomagie	139		
Capacités de combat	143		
@-----CRÉATION DE PERSONNAGE	147		
@-----ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES	153		



INTRODUCTION

Destin Occulte est une proposition mystique moderne, les concepts réunis dans ce livre sont issus de la volonté de trouver un dénominateur commun pour les univers imaginaires, qui fasse écho à nos réalités psychiques et qui permet la diversité et la création libre.

Le but étant d'amener au lecteur un cadre pour des idées ouvertes et spirituelles afin de décroquer et recolorer un genre qui depuis quelques décennies s'efforce de devenir plus froids et sombre, plus normatif, superficiel et codé.

Conçu comme un bac à sable libre, où les règles sont adaptables et la **narration partagée** entre le maître du jeu et les joueurs.

Tourné vers la science-fiction, le fantastique, le thriller conspirationniste, l'occulte et l'horreur cosmique, DESTIN OCCULTE est un univers qui amalgame science et spiritualité de façon inédite, dense et mystique.

Pour sortir des mécaniques SAN, de santé mentale des jeux de ce genre, qui ne sont trop souvent que des curseurs de « folie » sans jamais vraiment définir ce qui est « fou », sans jamais sortir du sanisme. Destin occulte tente d'offrir des objets de santé et de fonctions cognitives aux joueurs affins qu'ils s'investissent dans « leurs réalités » pour mieux appréhender le délire, les symptômes et les troubles...

Le mysticisme est omniprésent dans ce jeu et utilise la physique quantique, les théories du tout, les paradoxes d'observation et d'intrication, les thèmes spirituels comme la gnose, les animismes se lient à la science et tente de déstabiliser les conscience afin de créer l'immersion vertigineuse.

Ici, la science est une passerelle fragile tendue au-dessus d'un abîme d'inconnu, où l'infiniment grand et l'infiniment petit sont des dimensions et consciences rivales, tapies hors de portée des perceptions humaines.

La cosmogonie de destin occulte offre aux maîtres du jeu la possibilité de créer des aventures en one-shot ou des campagnes courtes, liées entre elles par un **noyau narratif puissant**. Ce cadre permet d'explorer l'imaginaire collectif, les limites de la La métaphysique, les frontières des perceptions des savoirs et croyances, la cosmogonie ordinaire, tout en puisant dans des thèmes vertigineux.

L'épistémologie du doute irrigue une **Trame** invisible. Rien n'est acquis, rien n'est certain : ce que l'on croit réel n'est qu'une émanation fugace d'un équilibre cosmique plus vaste. L'expérience de la conscience elle-même est née des interférences entre la matière physique et les fréquences cosmiques issue de la trame.

Les rêves, les visions, les délires, les expériences de mort imminente (EMI) ne sont pas seulement de simples malfunctions psychiques : ce sont des fractures dans la rationalité qui permettent de voir le réel autrement, des portes vers des dimensions où l'esprit humain risque de se dissoudre ou de renaître.

Les maîtres du jeu sont invités à s'appuyer sur le lore pour justifier des idées grandioses, des débats moraux complexes, et plonger les joueurs dans le doute, la paranoïa ou la quête de vérité obsessionnelle.

Pour cela, UNE COSMOGONIE est proposée, comme une constante qui vient s'ajouter en surcouche à vos scénarios, plutôt que des tropes, univers ou chronologies fixes, qui font d'habitude les identités poétiques des univers imaginaires. Autrement dit, c'est un jeu de rôle qui tente de rendre la diégèse aux maîtres de jeu. Et de donner à ces maîtres de jeu, des outils, des termes et mécaniques à la fois simples, exhaustifs pour donner aux joueurs de la dimension et le plus cohérent possible, en une seule feuille de personnage.

Inspiré d'œuvres comme : *X-Files*, *Fondation SCP*, de celles de *Chambers*, *Philip K. Dick*, *Mark Danielewski*, *Jason Pargin*, d'univers distordus comme *Silent Hill*, *Unknown armies*, *Annihilation*, *premier contact*, *Matrix* ou *Hypérion*.

Chaque scénario évoque un monde où réalité et illusion s'entremêlent, où l'humanité marche au bord d'une folie rédemptrice. Chaque piste brouille savamment les frontières entre science, foi et influence extraterrestre.

Destin Occulte place l'être humain au cœur d'intrigues cyclopéennes, inconcevables et transcendantes.

Des sociétés secrètes œuvrent pour dissoudre les carcans rationnel ou propager les états modifiés de conscience.

D'autres cherchent à remodeler la civilisation selon les "Modèles de La Voûte", dans l'espoir de synchroniser l'espèce humaine avec la Source ou garantir la survie des consciences au-delà de l'effondrement physique du monde.

Entre révélations abyssales, énergies cosmiques et mystères divins, les joueurs devront affronter l'indicible, mais pas seulement.

Ce jeu s'adresse donc à des joueurs en quête de créativité de challenge et d'étrange, mais aussi de partage, car je suis persuadé que le jeu de rôle est un laboratoire d'imaginaire collectif.

Ce livre est organisé de façon à découvrir d'abord, la cosmogonie du jeu à prendre en compte dans vos scénarios, puis les concepts et outils à prendre en compte pour mettre vos histoires en place. Ensuite, les mécaniques de la feuille de personnage, puis en fin de livre, une proposition, un scénario préparé.

Vous pourrez explorer les grands thèmes de la science-fiction, de la dramaturgie, mais aussi des questions spirituelles, religieuses et métaphysiques.

Vous incarnerez des personnages "ordinaires ou éveillés" dans un monde de faux-semblants, confrontés à des singularités venues de dimensions inférieures ou supérieures.

Explorerez des mondes où une poignée d'individus survivent hors des cadres du "normal", armés de perceptions apophéniques lourdes qui leurs permettent de tordre la réalité.

Ces êtres hyperconscients, souvent détruits ou rejetés détiendraient-ils une vérité trop insupportable pour des esprits éduqués, innocents ou naïfs ?

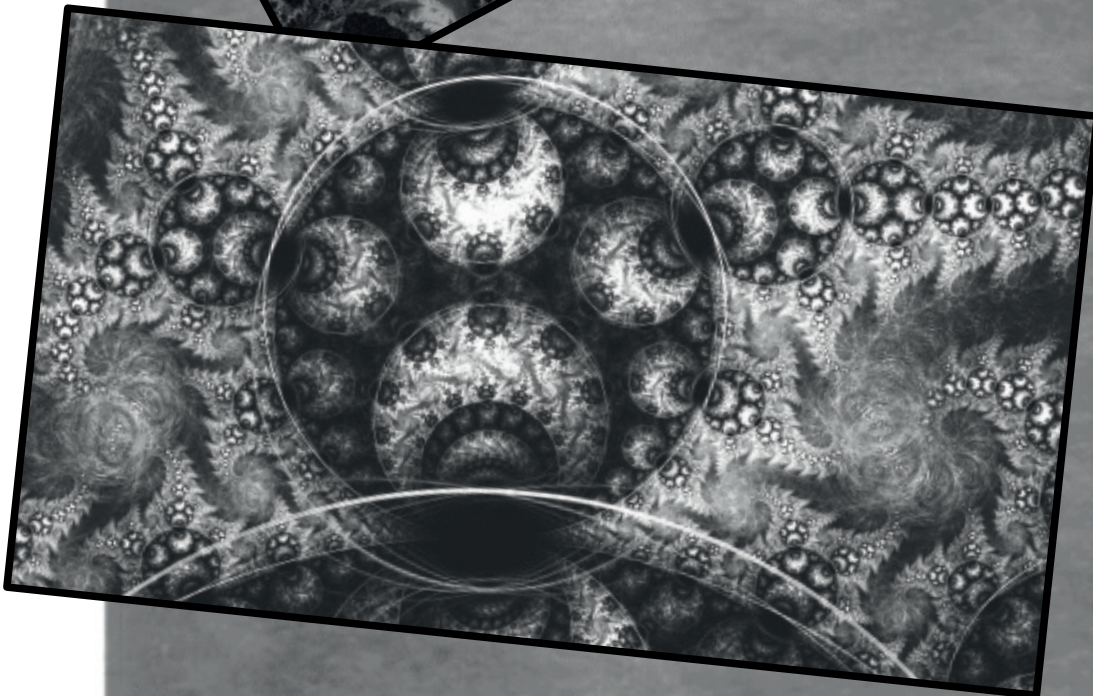
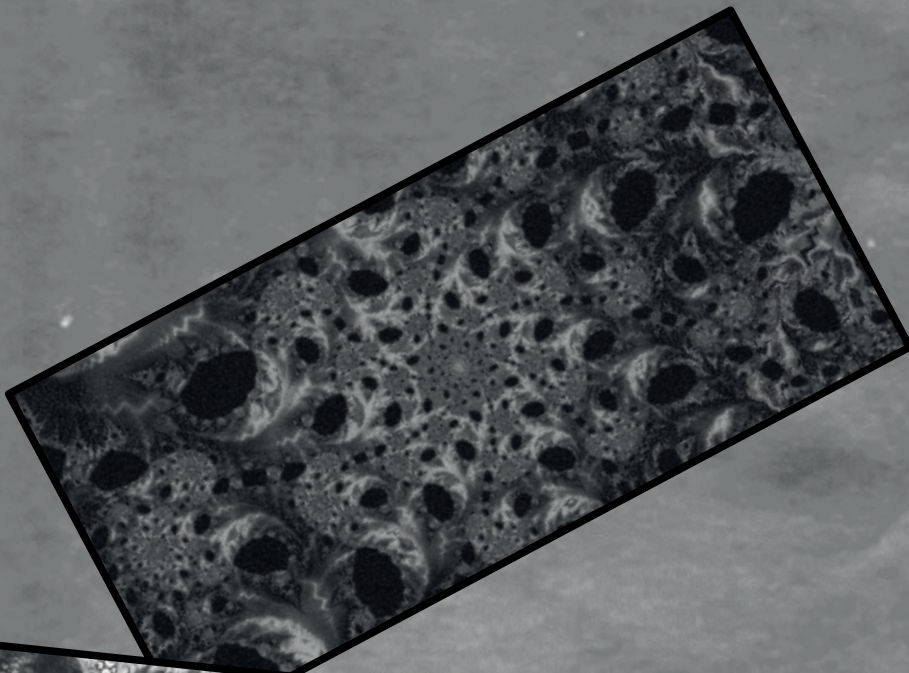
Comment réagirez-vous face à l'inexplicable ? Fuite ou combat ?

Votre ego résistera-t-il ?

Resterez-vous humain... ou capable de définir ce qui l'est ?



La cosmogonie



■ CE QUE NOUS APPELONS LE RÉEL

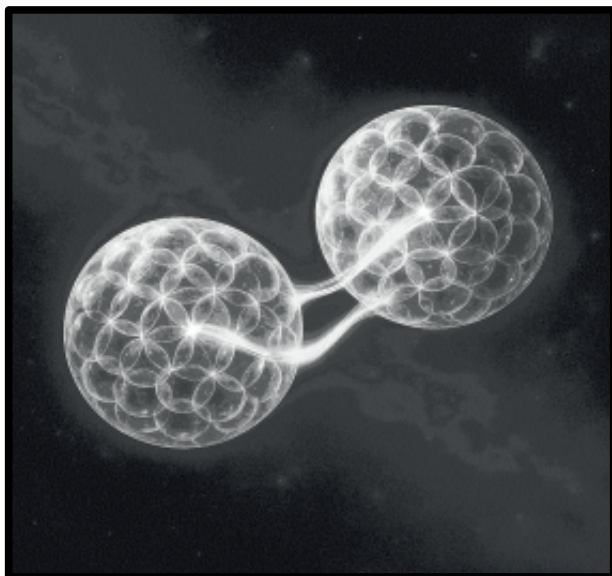
Le réel, tel que nous le concevons, n'est qu'un filtre. Une interface taillée dans les limites de nos synapses, un compromis évolutif non abouti qui nous cache de nombreux savoirs critiques. On ne voit donc pas le monde tel qu'il est mais tel qu'il nous permet de le voir.

Au delà de nos idées et perceptions limitées, des "lutttes" de forces et d'énergies se déroulent dans les replis de l'atome et les abysses du cosmos. Nos sens ne captent qu'une infime bande du spectre.

La "réalité", dans destin occulte, n'est qu'un état d'équilibre fugace de ces énergies sur la matière. Un point de rosée, une frontière sur la surface d'un réel cosmique. Ces énergies ...?

D'un côté LA SOURCE. L'infiniment grand. La source est l'énergie universelle d'où émane tout. Psychisme y compris. Elle est l'entité de l'unification totale : L'unité qui dissout les frontières, où chaque pensée, chaque souvenir devient un motif dans une tapisserie titanesque infinie.

De l'autre, L'ABÎME dans l'infiniment petit. Cette énergie divise, érode, nuance, oppose. C'est l'énergie qui murmure des fractals, qui pousse les particules à danser hors de leurs orbites, où chaque atome porte une conscience affamée d'expérience.



Nous naviguons en tant qu'individus dans cet entre-deux comme des somnambules sur un lac gelé. Le gel, c'est LA TRAME : une glace mince craquelée de failles à travers lesquelles suinte l'indicible.

Parfois, la Trame cède. Un rêve prémonitoire. Une coïncidence trop parfaite (synchronicité). Un objet qui disparaît dans une pièce close pour réapparaître... différent... etc.

Ces anomalies ne sont pas des malfunctions, mais des vérités alternatives sur la réalité de notre univers. Des preuves que notre monde n'est qu'une projection plus ou moins stabilisée de ces énergies sur la matière, un algorithme de survie codé dans notre cerveau limbique.

Les anciens chamanes le savaient : ce que la science nomme «mécanique quantique», ils l'appelaient intuitivement "le souffle des esprits".

La physique découvre aujourd'hui que l'observateur influence l'observé parmi tant d'autres paradoxes... Et si c'était notre refus collectif de penser différemment et de voir l'Abîme qui maintenait les lois de Newton ?

Dans cette cosmogonie, la **Trame** est l'organe vital de cet univers. 5^{ème} force de la physique au même titre que la gravité ou les radiations, elle est le champ où se déploie la source et l'abîme. La trame est un tissu multidimensionnel (dimensions qui se mesurent) ou se séparent la Source de l'Abîme paradoxalement.



LA TRAME EST UNE MEMBRANE MULTI-DIMENSIONNELLE D'ÉNERGIE PSYCHIQUE TENDUE ENTRE DEUX INFINIS VORACES.

Quand la gravité courbe l'espace-temps, la **Trame**, elle, courbe la finalité, la cohérence et la causalité. Elle enregistre et se souvient là où nos neurones oublient.

Elle connecte les événements par des liens cachés : une femme meurt le jour où un arbre foudroyé révèle un visage pleurant de la sève. Un mot oublié dans un livre ancien devient la clé d'une épidémie de cauchemars...

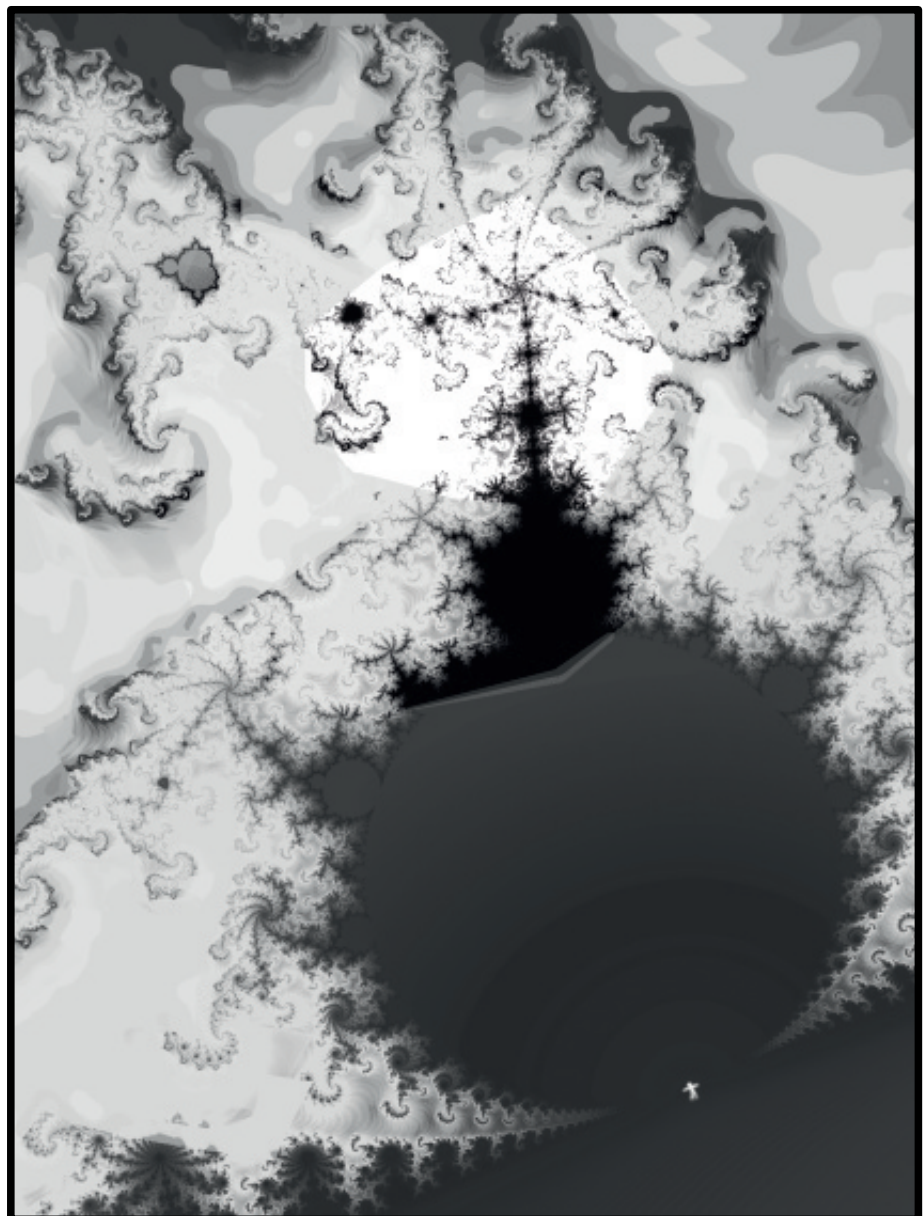
Les motifs de la trame ne sont pas des coïncidences, mais des sutures, des points où la Source et l'Abîme tirent le tissu de la réalité dans des directions opposées.

Les «éveillés», conscient de la trame et de ces énergies, sont ceux qui sentent la résonance de la trame dans leur chair. Certains y voient une divine harmonie. D'autres, un code à pirater.

Tous risquent la folie : regarder la Trame en face, c'est voir l'os du monde sous la chair des apparences.

"La plus grande merveille n'est pas que le monde existe, mais qu'il tienne encore."

- Note marginale dans un livre de cuisine



LA SOURCE: L'UNITÉ INSONDABLE DE L'INFINIMENT GRAND

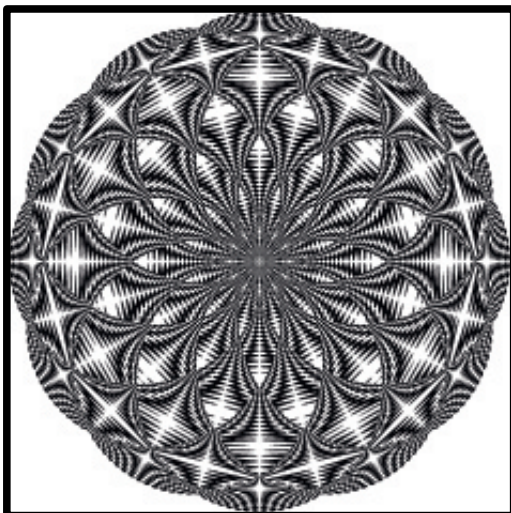
La Source est l'essence même de l'unité, mais ce n'est pas une unité statique ou figée. Elle est un flux perpétuel d'unification, un mouvement infini d'absorption et de dissolution, où toute distinction s'efface sans violence, comme une goutte d'eau qui retourne à l'océan.

Elle n'est pas un dieu à proprement parlé, car un dieu implique une volonté séparée des autres volontés, une individualité. La Source, elle, ne veut rien. Elle n'a pas de dessein, pas de plan, seulement une existence si vaste que la notion même d'intention y perd son sens. Elle est. Elle est et elle est forcément paradoxale puisqu'elle est tout, y compris son contraire.

Elle existe au-delà du temps, non pas comme une entité éternelle, mais comme une dimension qui comprends tout les instants à la fois. Sa conscience est cyclopéenne, de par sa taille, de par son incompatibilité avec la perception humaine étriquée, car l'humain se pense hors d'elle. Une distinction bien vaine et illusoire. La source ne pense pas, ne réfléchit pas, ne désire pas. Elle englobe et absorbe. Elle est la toile sur laquelle toute existence se déploie et pourtant, elle est aussi ce vers quoi toute existence retourne.

Comparer la Source à de l'amour pur ou à l'extase mystique, à une lumière bienveillante, n'est qu'une tentative désespérée de l'esprit humain pour appréhender le gigantisme d'une union cosmique de toutes les particules, de tout les univers, de tout les instants, dans une intrication mouvante. Ces sensations d'union sont des métaphores banales qui ne rendent pas justice, des reflets déformants les idées de séparations et les dichotomies.

La Source n'est ni une émotion ni une énergie ni une force.



Elle est l'absence de séparation, que ce soit pour les espaces, le temps, les échelles, les êtres vivants. Elle est ce qui reste quand toute dualité s'est effondré.

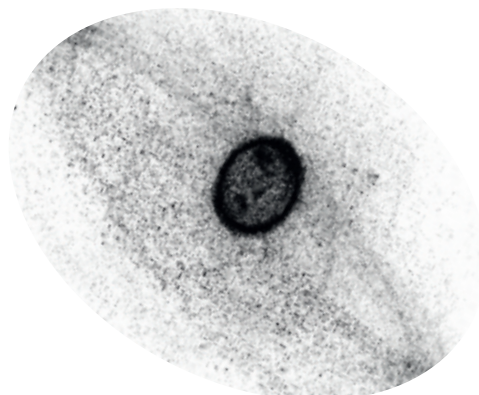
La Source est « TOUT » elle ne peut donc qu'être appréhendée par des notions d'infiniment grand. D'une multitude d'infiniment grands superposés les uns dans les autres.

Pourtant, parfois, La source se manifeste dans notre réalité par « échos », (manifestations visible par toutes et tous) de manière mystique et étrange. Non pas par volonté, mais par nécessité intrinsèque.

Le « tout », l'unicité, s'infiltré là où les croisements disparaissent, un peu comme une vague qui ne peut s'empêcher de frapper le rivage inlassablement. Une sphère monolithique faite de tout à la fois apparaît là où personne ne regarde, émergente d'un désert oublié, trop parfaite pour être naturelle, trop présente pour être ignorée.

Une harmonie parfaite traverse subtilement l'âme d'un individu au milieu du chaos, le laissant transformé, vidé de son ego illusoire, empli d'une paix surnaturelle qui ressemble à de la folie pour ceux qui ne sont pas affectés. Une lumière d'or imprègne les rêves de personnes qui ne se connaissent pas.

LES ÉCHOS de la Source prouvent que, quelque part, au-delà de l'illusion des sens et individualités, **TOUT EST DÉJÀ LIÉ, tout est un.**



L'existence de la source est indéniable pour ceux qui en ont fait l'expérience. Ressentie dans les expériences de mort imminente, dans les délires, dans les trances, elle se révèle silencieusement dans la psyché des mystiques et des spirituels, elle offre une multitude de preuves que la mort n'existe pas, que chacun retourne au tout et qu'il n'existe que la réintégration à la source. Elle se trouve psychologiquement dans les extases et matériellement dans la connexion.

La source n'as pas de voix divine, elle ne communique donc pas à proprement parlé mais active dans l'âme les réponses qui ont existé en tout temps.

Le terme de Source est empruntée aux hermétiques et shamans modernes qui y trouvent des réponses pour expliquer où partent les esprits de leurs ancêtres et animaux, mais ce



concept existe et traverse toutes les civilisations comme une vérité ultime car évidente chez l'éveillé.

Les gnostiques ont la « Monad », les hindous le « Brahman », les philosophes présocratiques ont "l'Apeiron", les bouddhistes, le « Dharmakaya », le taoïsme est littéralement la religion du mouvement du « TOUT », les égyptiens avaient le « Noun », les inuits le « Sila », les religions monothéiste

d'aujourd'hui ont toutes fondées leur croyance en un dieu unique sur le concept kabbalistique juif de l'« Ein sof » qui veut dire « L'INFINI ».

La source donc, est le point commun reliant toutes choses, elle apparaît aux attentifs et à ceux qui savent dissiper les dichotomies. Elle est génératrice de coïncidences impossibles, de synchronicités qui tissent des liens invisibles entre les choses et les êtres du monde physique.

Entrer en contact avec la source n'est cependant pas sans danger. Elle n'est pas hostile ce serait trop anthropocentrique. Pas plus que l'océan n'est hostile à la goutte d'eau qui y retourne en tout cas. Mais pour la percevoir ou s'en approcher, il faut de facto abandonner les repères faits de catégories, de définitions qui construisent le sens du réel et accepter de se dissoudre dans une force impérieuse et sans limites.

L'ego polarisé par ses définitions, se cramponne à ses dichotomies, et c'est ces divisions qui permet aux esprits un discernement des dualités, un sens de l'individualité, les choix.

Ceux qui expérimentent et reviennent de cette rencontre cosmique, ceux qui touchent aux tissu de la réalité jusqu'à offrir une partie de leur existence, ne sont plus jamais vraiment eux même. Ils gardent en eux une étincelle de L'UN, une nostalgie de l'absolu qui consume lentement les rapports d'objets, poussant doucement ces veinards vers la sagesse ultime ou vers ce que le quidam appel la folie.

Quelques pionniers et pionnières de la science et de la conscience, comme *Itzhak Bentov*, *DoLores Cannon*, *Max Loughan*, *Mickeal Talbot*... ont déjà pu, sentir la plasticité de cette source et ses mouvements, connaître suffisamment de renommée pour en parler médiatiquement, pour être des témoins vivants de la nature de la holographique que projette la source.

La Source n'offre ni réponses ni rédemption. Elle est simplement omniprésente comme un fond silencieux, un substrat qui tend la réalité vers le pôle du « tout » existant.

La source se projette partout en tout instant comme une impulsion, une vibration dans une harmonie musicale à grande échelle.

Dans notre réalité, la source est ce qui nous pousse à reconnaître ce qui est entier. Un arbre, une maison, plutôt que des amas de calcaire et de carbone. Une galaxie, plutôt que des nuées d'astres.

Son but, si tant est qu'elle en ait un, se situe à une échelle si vaste qu'il réduit l'humanité à une vibration éphémère dans le cosmos, dans toutes les dimensions.

Dans ce chaos qui annihile l'égo, réside une vérité que certains exploitent désespérément :

NOUS NE SOMMES JAMAIS VRAIMENT SÉPARÉS DU RESTE DE L'UNIVERS ET DES AUTRES. Nous avons seulement oublié.

La Source ne se manifeste pas en choisissant des élus ou par intérêt, elle s'impose par la force des choses lorsque l'abîme, sa force opposée, « recule ». Elle n'est pas une force brutale, elle s'insinue et change les idées et perceptions comme des évidences transcendante, elle est l'océan que le plancton ne discerne pas. Pire ! Elle est la force et l'idée qui pousse à ne faire aucune différence ou distinction entre le plancton et l'océan. Les sens et définitions deviennent fluide à mesure que la source se rétracte ou s'avance.

L'HARMONIE PEUT DEVENIR SI ABSOLUE QU'ELLE NE LAISSE PLUS AUCUNE PLACE AUX DOUTES, AUX CHOIX, À LA DISSONANCE.

Ce que nous prenons pour des paradoxes, n'existent pas pour la source. Puisqu'elle est tout, les liens se révèlent à vous pour effacer les paradoxes, les sens savoirs s'étoffent pour englober à la fois mensonge et vérité, bien et mal, à la fois tout et son contraire.

La topologie de la logique est simplement au dehors de la conscience humaine, trop grande et complexe.

La source ne heurte pas, c'est une jouissance profonde pour une entité si infime que l'humain de se sentir uni dans une force globale. Après l'expérience de la solitude, des dégradations, de l'individualisme, la source est grandement séduisante pour les êtres touchés. Elle unifie au-delà de toute attente et compréhension. Là où elle est sentie, elle efface les fractures, non en les niant, mais en les révélant comme des illusions futiles.

La source « s'exprime » en formes impossibles ou les lignes ne se croisent jamais, en géométrie d'or ou sacrée, en structures mathématiques vivantes qui ont un point d'origine, d'une puissance, d'un réalisme et d'une perfection insoutenable pour les sens ordinaires. La source touche l'âme directement de façon bouleversante dans des façons inimaginables. Son apparition évoque les anges des textes anciens, des phénomènes faits de lumière géométrique, de cercles entremêlés dynamiques, d'un silence sacré qui pulse un chant tonitruant.

Les rares témoins vivants de ces contacts rapportent des sensations d'évidence absolue, comme si leur être entier était soudainement accordé harmoniquement à une vérité qu'ils n'avaient jamais su chercher et pour laquelle il n'existe pas de mots. Ils parlent de larmes de joie coulant sans causes, de chaleur dans les os, de plénitude sans objet et de liens entre objets qui n'ont aucune relations. Il s'agit moins d'une émotion ou d'un choc que d'un retour intérieur à des sentiments et sensations oubliées.

Le sentiment que quelque chose, ou TOUT, est enfin retrouvé, à sa juste place.

Il y a un oubli du besoin de comprendre car tout est là. Le mental cède, non pas par épuisement, mais par transcendance. L'égo ne se brise pas, il se dilue, se fond dans la lumière jusqu'à l'effacement des détails.

La résistance est futile et impossible. L'égo fait en tout temps tout lieux déjà parti de la source puisque la source est tout.

Les souvenirs des signes sensoriels sont subtils :

- *UNE LUMIÈRE DORÉE ET CHAUDE, IMPOSSIBLE À SITUER DANS L'ESPACE CAR IL N'Y A PLUS QU'UN ESPACE. LA SOURCE EST PARFOIS PERÇUE SANS ORGANES SENSORIELS.*

- *UN GOÛT DE MÉTAL SUCRÉ DANS LA BOUCHE, DES SYNESTHÉSIES SURPRENANTES DUE AU FAIT QUE LES LIENS ENTRE LES CHOSSES SE MULTIPLIENT COMME SI LE LANGAGE ET LA LOGIQUE S'UNIFIAIT.*

- *UN BOURDONNEMENT ET DES SONS AUSSI RÉGULIER QUE LE BATTEMENT D'UN CŒUR COSMIQUE. DES ACOUPHÈNES HARMONIQUES, DES RYTHMES PARFAITS, QUI PROVIENNENT DE PARTOUT À LA FOIS, SEMBLABLES À L'UNISSON D'UNE INFINITÉ DE DIAPASONS.*

- *TOUT DEVIENT MOTIFS GÉOMÉTRIQUES LIÉS AU NOMBRE D'OR, À LA GÉOMÉTRIE SACRÉE D'UNE BEAUTÉ ET D'UNE COMPLEXITÉ MATHÉMATIQUE À LA LIMITE DU SUPPORTABLE, LES FORMES S'INSCRIVENT DANS LA RÉTINE OU SONT PERÇUS AU CŒUR DE L'ESPRIT, LES FLEURS DE VIE, LES POLYTOPES MATHÉMATIQUES SONT DES TENTATIVES SIMPLISTES DE MONTRER CE QUE LA SOURCE REPRÉSENTE D'INTERCONNECTION ENTRE LES DIMENSIONS.*

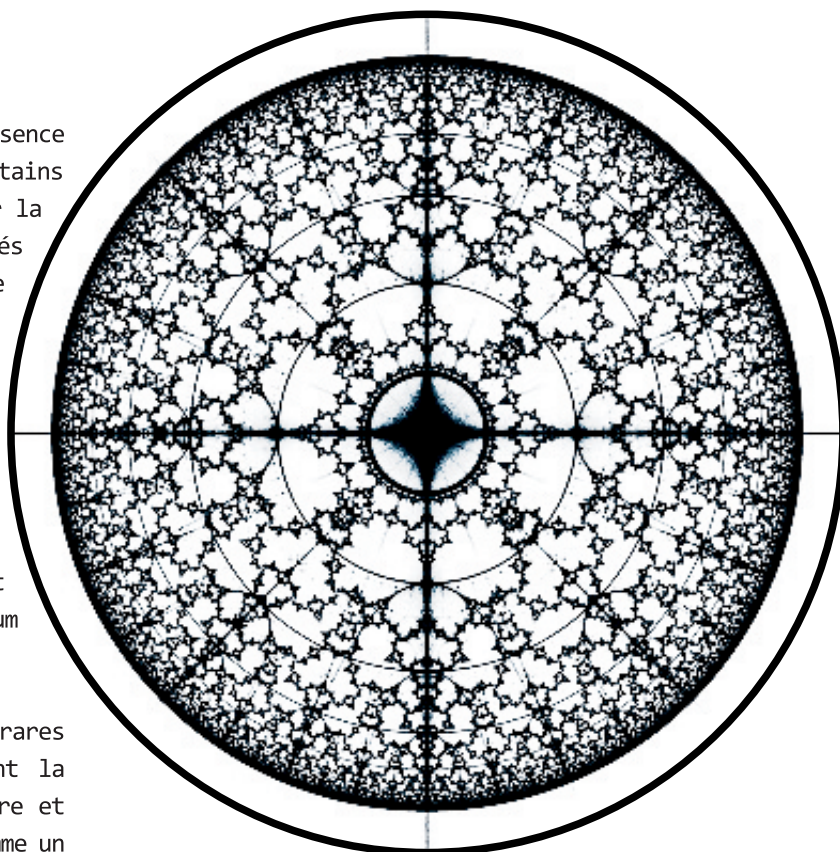
Les humains touchés par cette présence restent rarement indemnes. Certains deviennent silencieux et sont dévorés par la nostalgie de l'Un ; Ils errent, absorbés dans une contemplation intérieure perpétuelle en regardant le monde comme si il s'agissait d'un rêve oublié, d'une hallucination ou d'une simulation temporaire.

D'autres changent radicalement de nature, ils irradient une paix étrange, presque dérangement, convaincus que ce qu'ils ont senti n'a pas son pareil, un parfum d'absolu, un privilège parfois.

Il existe aussi de très très rares singularités, un avatar. Un éveillé dont la psyché particulière a accepté de se fondre et s'est stabilisée dans un corps unifié, comme un cristal qui aurait trouvé l'angle parfait pour refléter la Source sans se briser. L'avatar n'est plus une personne, c'est une enveloppe vide incarnée par la source. Sa présence seule déforme et unifie les lieux et les êtres vivants, la réalité. Ils soignent l'espace, désarme les conflits, sans volonté ni méthode, en existant.

Pour les autres, la mémoire du contact reste une cicatrice lumineuse.

La source hante les rêves. Elle génère des échos. Elle attire, toujours, inlassablement, au-delà de toutes les formes et de toutes les douleurs, la Source rappelle.

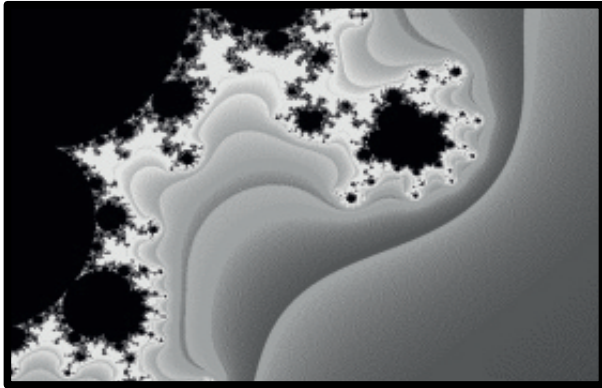


Elle est ce que nous étions avant l'identité. Avant les fractures de l'abîme. Elle est ce que nous redevenons, ce que nous étions toujours.

-«J'ai rêvé d'une ville où tous les visages étaient les miens. Au réveil, mon reflet a cligné des yeux.»

- **Carnet d'un patient de l'hôpital Saint-Irène (1978)**

■ L'ABÎME, L'INFINITÉ FRAGMENTÉ DE L'INFINIMENT PETIT



À l'opposé de la Source, à la fois contraire et comprise dans le tout, non pas en guerre ouverte comme un nemesis mais dans une tension sourde et constante avec la Source, l'Abîme est la multiplicité pure.

Il n'est pas une entité seule et unique, ni même une force au sens traditionnel du terme. L'abîme est l'éclatement, la division et la divergence infinie, l'intrication de la multitude, de chaque choses, chaque pensées, chaque lieux. La conscience pulvérisée en trilliards de fragments qui s'entrechoquent, créant les définitions, les morceaux, les détails, les différences qui se repoussent dans un chaos perpétuel.

Là où la Source absorbe, l'Abîme disperse et divise. Là où la Source apaise et réponds, l'Abîme questionne, déforme, remet en cause. C'est la fragmentation incarnée.

Comme elle fragmente et divise sans cesse, l'abîme ne peut qu'être infiniment petit, comme on découperait en morceaux de plus en plus petits une feuille de papier jusqu'à sa disparition hors de nos perceptions.

Il n'existe pas de volonté unifiée dans l'infiniment petit, pas de dessein cohérent. L'Abîme est légion, une infinité de voix minuscules, chacune tirant dans une direction différente, chacune cherchant à expérimenter, se détacher, à dupliquer, à diverger.

Il n'est pas cohérent de dire qu'il détruit, il construit la multitude et cette multitude réagit, liée à toutes choses de façon intriquée, corrode l'unicité de la réalité et installe silencieusement les distinctions et la diversité. Il ne peut s'empêcher de désagréger, car son existence même est une négation de la stabilité. Il est présent autour de chaque particule qui refuse de se figer, chaque paradoxe qui défie la logique est une preuve par antinomie qu'une frontière est venue rompre la conscience, dans chaque anomalie grincent les rouages microscopiques de la force qui tends hors de la source, et créé le monde équilibré que nous connaissons.

Concernant les paradoxes, ils se manifestent là où les unions se délitent, là où la Trame du monde se distend pour faire de la place à d'autres propositions.

Par des anomalies quantiques : des objets qui existent et n'existent pas simultanément, des lieux où le temps se plie en boucles serrées, des miroirs qui reflètent autre chose que ce qu'ils devraient. Par des créatures aux formes impossibles, dont les membres se divisent à l'infini en fractales de chair et de tissus.

L'abîme cherche constamment une forme différente et explore tout les « possibles » en tant de lieux qui cherchent à devenir ou qui sont déjà, ailleurs. Sa voix est un chœur de murmures discordants au cœur des atomes. Les souvenirs bifurquent, la matière change, des possibilités, des regrets se forment, des choix émergent, des pensées fuient d'un esprit à l'autre, des rêves qui ne nous appartiennent pas s'enracinent en nous.

-Les alphabets sont des de sigles distincts qui ne servent qu'à rendre visible les différences. Ça sert à tracer la distinction là ou on décide de la mettre.

verset retrouvé dans "l'Architecture du verbe" par le scribe grec *Ho Charassôn* "celui-qui-trace"

L'Abîme corrompt, non par malveillance, mais par nécessité. L'abîme ne hait pas l'ordre, il ne le reconnait tout simplement pas.

Il est l'essence même de l'expérimentation comme un mouvement interne de l'existant. C'est une composante nécessaire du vivant qui va venir s'opposer au mort, chercher l'expérience dans les «et si ?» perpétuel. Il veut expérimenter tout à la fois, tout le temps, partout. Il veut goûter chaque possibilité en occupant chaque espace et venir arracher une nouvelle version de la réalité à la source.

Dans cette quête, il laisse derrière lui des cicatrices et des fragments qui se diviseront encore, tombant en fractale dans des échelles plus petites encore: des réalités parallèles qui se croisent et s'éloignent, des lois physiques qui flanchent localement remplacées par des ersatz, des esprits qui se dissocient sous le poids des contradictions. Son empreinte est intriquée partout, pour qui sait regarder, ce qui signifie que toutes ces fractions sont liées entre elles dans une multitude de dimensions.

L'abîme génère de multiples changements imperceptiblement d'une journée à l'autre qui font de la réalité de nos entités et de nos souvenirs, des bateaux de Thésée permanents. Des coïncidences peuvent se produire et être trop précises pour être naturelles. Il est responsable des moments où l'on a l'impression d'avoir déjà vécu cette seconde exacte, avec les mêmes mots, les mêmes gestes, mais avec une issue différente.

Dans ces micro-trous noirs de la pensée, ces idées qui nous traversent et qui semblent venir d'ailleurs. Dans celles qui s'en vont pour toujours.

L'Abîme peut devenir obsédant mais il ne se combat pas, car il n'est pas un ennemi. L'Abîme est la part multiple de l'être, son mouvement.

Il le change, grain par grain. Il agit aux contours de chaque oppositions, divise l'esprit et la matière, fait trembler les pensées et les particules d'indécision.

Ce n'est jamais un assaut brutal, l'Abîme est là c'est une subversion douce, subtile et entropique, logique dans sa progression et pourtant impossible à localiser et discerner totalement.

Il plonge dans l'infiniment petit. Dans les interstices du vide quantiques. Des structures inédites, jamais les mêmes formes, intentions, murmures, émergent des replis de l'atome, comme si la matière elle-même portait le germe d'une multitude d'autres possibilités. Et par écho, ce réel monte à notre échelle macroscopique.

L'ÉMERGENCE c'est la matière et la volonté qui monte de l'infime à de plus hautes échelles.

Cet infini réorganise la perception, décale l'émotion, installe des dichotomies, recode la mémoire. On devient autre, complexe, multiple, ajusté, étranger à soi par nuances successives.

Notez bien ce phénomène d'émergence et d'intrication pour établir comment

L'ABÎME EST UNE CONSCIENCE INSIDIEUSE.



L'ÉMERGENCE c'est le passage du microscopique au macroscopique.

À l'inverse, LA RÉTRACTION, c'est l'effondrement, le retour au subquantique et la dispersion des corps macroscopiques dans des espaces "potentiels".

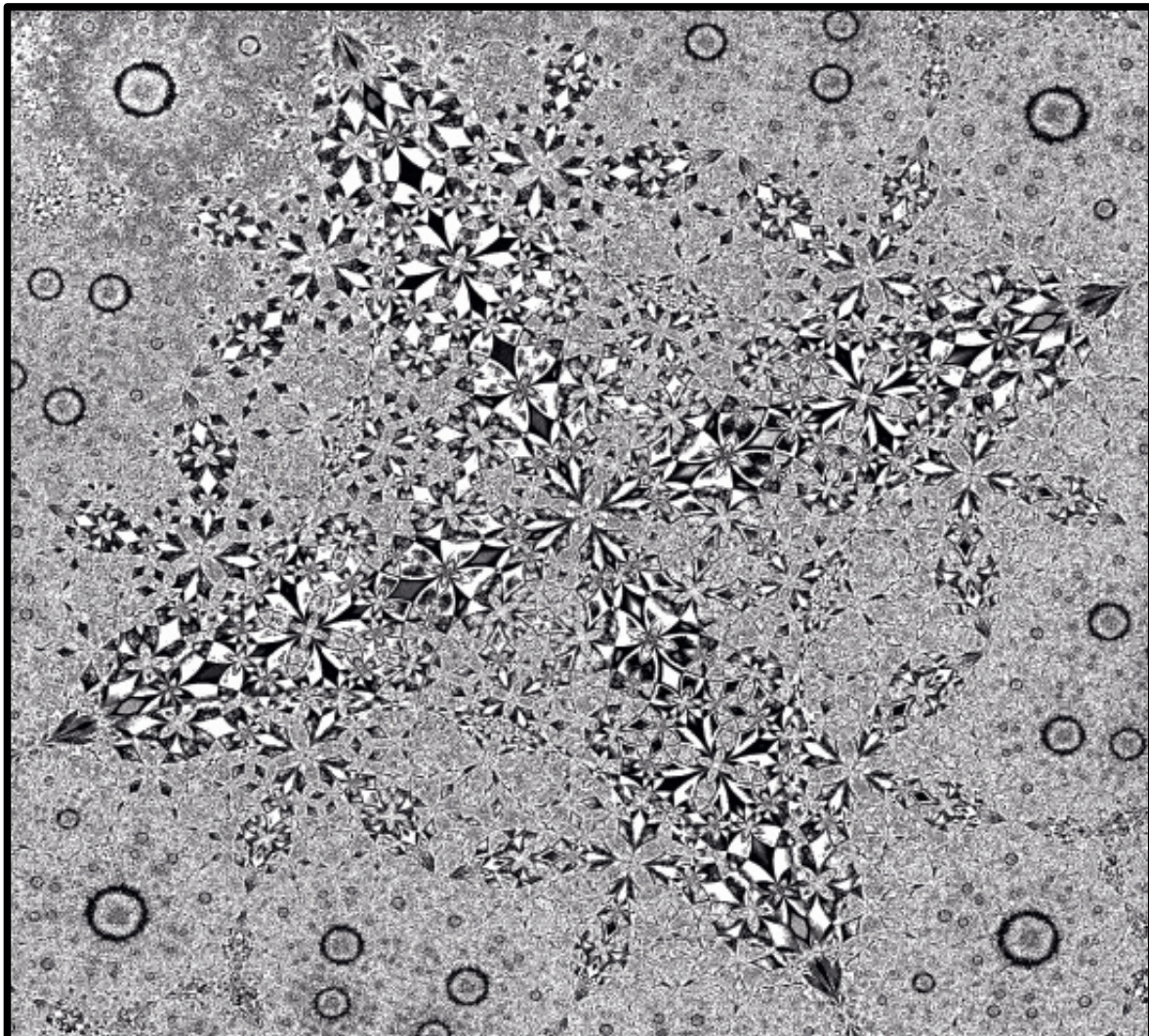
On ne lutte pas contre l'Abîme. On ne peut pas. Il est déjà là, inclus dans les fondations de chaque chose, y compris dans le corps. Le combattre reviendrait à s'attaquer à sa propre masse, à nier le souffle qui nous compose d'atomes, puis de molécules, puis de tissus, d'organes, de personnes...

L'Abîme palpite dans les murs, dans le sang, dans les reflets. Il est à l'origine du monde physique que nous connaissons car d'une dimension unique il est fait plusieurs.

Il est autant psychique que matériel :
UN AGENT MÉTAPHYSIQUE LOGÉ DANS LA SYNTAXE DU RÉEL.

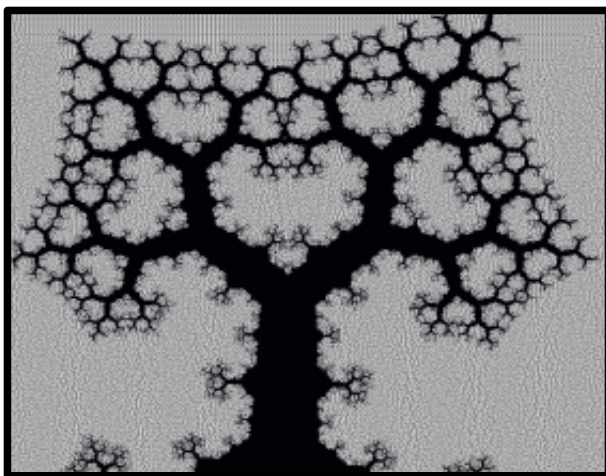
Chaque idée s'ouvre en mille versions d'elle-même. Chaque sensation devient un carrefour. Chaque souvenir, choix, un théâtre. Jusqu'à ce que l'être humain se perde dans ses propres définitions, se transforme en lieu fractal d'émergence : un point de fuite pour l'impossible, un hôte pour ce qui cherche à naître depuis les profondeurs de l'infime.

L'abîme ne s'approche pas car s'approcher de lui, c'est risquer de se fragmenter davantage, de devenir une de ces voix qui chuchotent dans le chaos, une de ces consciences perdues dans le brouillard des possibles. Certains le cherchent, avides de savoirs interdits. D'autres le redoutent, sachant qu'aucun esprit humain n'est fait pour contenir l'infinité.



Mais une chose est sûre :
là où la Source appelle à l'abandon de soi, l'Abîme, lui, offre une liberté terrifiante. Celle de devenir autre. Celle de cesser d'être un, pour être plusieurs. Pour être plus.

L'Abîme ne frappe pas. Il s'infiltré. Il ronge lentement les fondations du réel, pièce par pièce, jusqu'à ce que la structure familière de l'existence commence à vaciller. Il n'entre jamais de front : il se glisse entre les battements d'une horloge, dans le silence entre deux mots, dans le pixel mort d'un écran. Il est l'intrus discret dans le décor, la



faille qui attend d'être perçue. Les premiers signes sont imperceptibles. Un mot que l'on croyait connaître qui perd son sens soudainement. Un souvenir précis, la couleur d'un mur, la voix d'un proche, qui se déforme subtilement. Une impression de déjà-vu si parfaite qu'elle devient étouffante. Puis viennent les bifurcations mentales, les pensées doubles. Penser une chose et son contraire simultanément. Être ici... et ailleurs. Être soi et autre, dans la même seconde.

Sensoriellement, l'Abîme produit des troubles étrange, des dislocations persistantes de la perception.

Les sons se décalent, comme s'ils venaient d'une autre version de l'instant. Les objets semblent vibrer,

changer d'angle ou de dimension lorsqu'on les regarde trop longtemps.

Certains ressentent une gêne topologique, comme si l'espace autour d'eux ne suivait plus les règles simples du dedans et du dehors. Il n'est pas rare d'observer des détails qui changent.

Les effets les plus puissants sont psychiques. **L'Abîme plie les identités et révèle l'hallucination contrôlée qu'est notre perception.**

Il altère la cohérence de la conscience, non pas pour l'effacer, mais pour la décomposer, la démultiplier.

Ceux qui y sont exposés durablement constatent que : leurs émotions ne leur appartiennent plus tout à fait. Leurs souvenirs se mélangent avec ceux d'autrui. Ils parlent parfois avec des voix qu'ils ne reconnaissent pas comme les leurs.

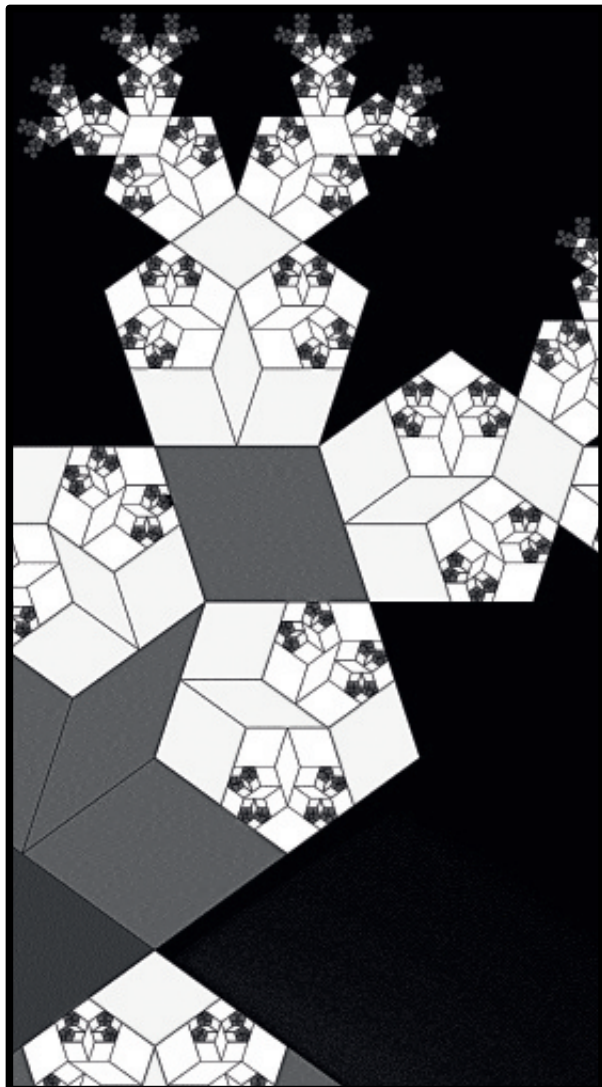
La pensée devient arborescente, proliférante, fractale. Chaque idée en contient mille autres. Chaque hypothèse devient un monde en gestation.

Certains y trouvent un génie incontrôlable, un flot de créativité sans limite, mais au prix de leur stabilité. D'autres sombrent dans des formes de schizomysticisme, se percevant comme un réseau de personnalités possibles, toutes intriquées dans la même psyché.

Ce qui était une personne devient un « nexus ». Et ce nexus **continue de parler, de respirer, d'aimer**, sans jamais pouvoir affirmer ou confirmer les légions d'infini et de chaos intriqués en lui. À ce stade il n'y a plus d'individu. Il reste une mosaïque de comportements et de concepts dans un corps divisé.

L'Abîme n'apporte pas le néant. Il dissémine l'être. Et cette dissémination est ressentie comme une forme de libération pour certains : les artistes, les visionnaires, les désespérés. Ils deviennent des vecteurs d'émergence. Leurs œuvres, leurs pensées, leurs corps même, deviennent des points de fuite de la réalité, mais ce qu'ils transmettent ne leur appartient plus.

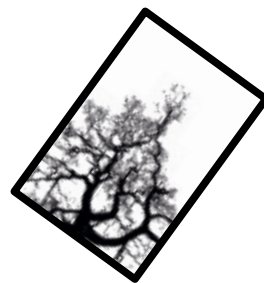
Certains humains, touchés trop violemment par l'Abîme, développent des "fissures du réel". Ils vivent dans l'ubiquité, dans des lieux à géométrie instable, leurs pensées sont récursives, leurs langages non linéaires. Leurs rêves ne sont plus des rêves, mais des embranchements actifs d'autres existences. Leur mémoire devient collective, fluctuante, fractale. L'Abîme ne révèle pas le mensonge du monde. Il en révèle toutes les versions simultanées.



Dans cet excès d'options, certains esprits se brisent. Quelques fois sous l'horreur, mais aussi sous la dispersion et l'immensité des possibilités.

Ils ne deviennent pas fous : ils deviennent trop vastes pour être contenus dans une seule identité et éclatent en morceaux qui se morcelleront encore perpétuellement.

Et pourtant, pour ceux qui parviennent à danser avec l'Abîme, à intégrer ses paradoxes sans se perdre, une puissance étrange émerge : la capacité de traverser les possibles, de parler aux probabilités, d'influencer les effondrements locaux du réel. Ils sont ouverts. Et l'univers les traverse comme on traverse une porte entre deux mondes.



-«La physique quantique est un miroir brisé. Chaque éclat montre une vérité différente, et pourtant... aucun ne reflète vraiment ce que nous sommes.»

- Professeur Ressler, dernier cours avant sa démission du MIT (1971)

LE *Duel* COSMIQUE: AS ABOVE SO BELOW

Vous l'aurez compris, la Source et l'Abîme ne s'affrontent pas comme deux dieux ou comme des adversaires ordinaires.

Elles ne sont pas ennemies l'une et l'autre non plus, mais nécessaires l'une à l'autre, créant notre réalité, comme les deux pôles d'un même souffle entre lesquels l'être humain y trouve une place, une réalité parfois inconfortable. Comme l'inspiration et l'expiration d'un univers bien plus vaste que notre entendement. La source est existence et l'abîme est mouvements.



Leur tensions sont destruction et création. Ces forces forgent et sous tendent la réalité telle que nous la connaissons, elles tissent jusqu'à la conscience elle-même dans une 5ème force encore non découverte, la trame.

C'est une respiration cosmique, un mouvement perpétuel où chaque force nourrit l'autre malgré elle, où chaque victoire de l'une est aussi une défaite, car sans son opposé, elle cesserait d'exister.

La Source, infiniment grande, aspire tout vers elle dans une étreinte d'unité absolue. Elle est l'aboutissement, la fin de toute séparation, le point où toutes les voix deviennent un chant unique, où toutes les formes se dissolvent dans une énergie.

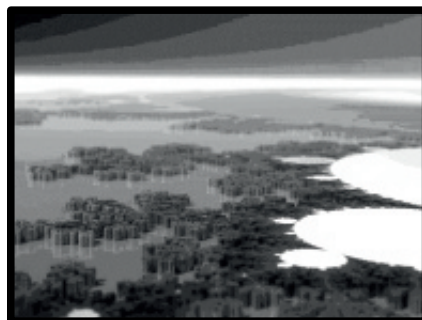
LÀ OÙ TOUTES LES PARALLÈLES ABOUTISSENT.

Si le source triomphait complètement, le temps s'effondrerait, l'espace n'aurait plus de sens, et l'univers ne serait plus qu'un instant éternel, sans mouvement, sans histoires. Une pure énergie d'où provient l'existence.

L'Abîme, infiniment petit, est légion, fragmentation pure, un chaos de possibles qui se déchirent et se recomposent sans fins. Il est la soif d'expérience, la nécessité du multiple, l'éclatement de toute certitude. Mais s'il venait à l'emporter, la réalité se dissoudrait en poussière quantique, en une infinité de mondes si ténus qu'aucun ne pourrait durer assez longtemps pour être perçu. Plus de conscience, plus de mémoire, seulement un bruissement sans fin de morceaux de réalités éphémères.

Ensemble, ces pôles forment à travers nos sens, notre réalité, dans un maelstrom d'unité et de distinctions. Une multitude de variations différentes toutes liées et intriquées entre elles, physiquement, psychiquement, afin que nos sensations et nos compréhensions reposent sur ce qui nous repousse et nous attire. Physiquement par exemple, les jointures de nos articulations fabriquent la distinction entre la main et le bras par exemple, là où on pourrait aussi lier le tout sous le terme de chaire.

Psychiquement, nos idées et concepts font aussi l'objet de cette dynamique entre partition et union. Les classifications, les groupes sociaux multiples, se réinventent constamment par la communication, se retrouvent tous unis dans le règne du vivant ou bien dissociés dans leurs particularités.



Entre ces deux phénomènes, il se joue une tension physique évidente, accessible à tous. Le monde matériel que l'on explore de nos sensations, fait l'objet de sciences et d'existences. La source en est l'origine, l'abîme en est ses variations dans 4 champs physiques arbitrairement distinct du dernier qui est psychique.

La Trame elle, est la partie moins évidente de notre réalité. La surcouche psychique, le 5eme champ, immatériel et unique du monde. Tapisserie des consciences et de l'esprit où s'inscrit toutes existences, où chaque pensée, chaque émotion, chaque événement est une vibration touchant les autres consciences et la réalité.

La Trame est le champ chaotique des psychés et consciences, mais aussi des subconsciences et consciences minérales. Des idées et distinctions passées et futures qui RÉSONNENT dans les mémoires et l'imaginaire. La trame est le lieu où l'équilibre entre source et abîme se joue à chaque instant.

Elle est ce qui permet à la réalité d'être perçue et comprise, tout en étant perpétuellement déchirée et réparée par les forces qui l'habitent.

Et nous, êtres humains, percevons parfois les ÉCHOS de ces dualités. Comme des objets qui surgissent hors de la surface de l'eau, dans ces moments où le monde semble hésiter, où un visage familier devient étranger pendant une fraction de seconde, dans les paramnésies, les sensations apophéniques.

Ces instants où la logique vacille, où la raison se trouble, sont les échos d'une variations dans le rapport de force. Une secousse dans la trame.

Les endroits, les idées se tendent ou se déchirent, laissant filtrer l'influence de la Source ou les murmures de l'Abîme à travers le voile ténu des perceptions humaines.

Certains appellent parfois ces échos: miracles, d'autres hallucinations. Certains y voient la main de dieu, d'autres des anomalies quantiques. Mais ce ne sont que les reflets d'un duel bien plus ancien, bien plus vaste, dont nous ne sommes que les témoins involontaires.

Il arrive pourtant, parfois que des hommes et des femmes, par accident ou par volonté, apprennent à percevoir la Trame consciemment. À en toucher le tissu.

À en contourner les règles. Ces personnes sont LES ÉVEILLÉS, ceux qui ont survécu à la révélation de l'insignifiance de leur égo sans sombrer, qui font face au vertige cosmique de la dissolution de leur individualisme. Ceux capables de PSYCHOMAGIE, d'influence sur la trame et donc la réalité, de la faire résonner.

Pour eux, le prix est lourd. Car regarder trop longtemps la Source, c'est risquer de s'y fondre, de ne plus faire qu'un avec elle, d'oublier son propre nom dans l'extase de l'unité.

Aussi, plonger trop profond dans l'Abîme, c'est se fragmenter, devenir une multitude d'autres, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une mosaïque sans origine.

Il y eut des périodes où la Trame s'inclinait plus vers la Source.

L'histoire humaine en garde des traces : civilisations durables, architectures harmonieuses, philosophies de l'unité, religions prêchant la fusion avec le divin. Tout semblait converger vers un unisson supérieur, une paix globale, un accord implicite entre les êtres.

Les conflits s'éteignaient avant de naître, les cultures se fondaient les unes dans les autres, comme guidées par une force douce mais irrésistible. Mais dans cette stabilité extrême, quelque chose s'éteignait : la spontanéité, la dissonance créative, la révolte.

Les œuvres d'art devenaient parfaites... mais identiques. Les esprits paisibles, mais figés. La diversité se réduisait comme un fleuve qui, à force de se lisser, cesse de couler.

À d'autres époques, en d'autres lieux, l'Abîme prenait l'avantage. Des temps de dislocation. Les archives se contredisaient, les cartes variaient d'un livre à l'autre.

Certains siècles semblaient avoir été vécus différemment selon les témoins. Des villes apparaissaient dans les souvenirs de milliers d'âmes, mais n'existaient sur aucune carte.

Des enfants naissaient avec des langues inconnues. L'histoire se fragmentait, des guerres surgissaient sans cause claire, des courants philosophiques naissaient de rêves partagés.

Dans ces temps-là, la réalité semblait fertile... mais instable. Les individus devenaient brillants, visionnaires, mais souvent incohérents, dissociés, incapables de se reconnaître d'un jour à l'autre.

La réalité est une tension constante, la frontière mouvante entre l'unité et la multitude. Ce que nous appelons « monde » n'est que l'équilibre provisoire entre une force qui unit et une autre qui divise. Ce n'est pas un terrain de lutte que l'on peut influencer. L'être humain, ne peut que s'adapter. Il ne choisit pas dans quelle réalité il naît.

Il n'affronte normalement ni la Source ni l'Abîme, pas plus qu'il ne combat ses propres idées. Il n'a que sa lucidité, ou sa foi, pour survivre entre le feu et la glace.

Le Duel Cosmique n'a pas de fin, car il est la condition même de l'existence. Et nous, humains, marchons sur cette corniche, entre deux précipices, entre deux infinis, sans même le savoir. Jusqu'au jour où, par hasard ou par malheur, nous ouvrons les yeux... et comprenons.

«Les nuits s'étirent. Le soleil refuse de se lever. Je commence à comprendre pourquoi.»

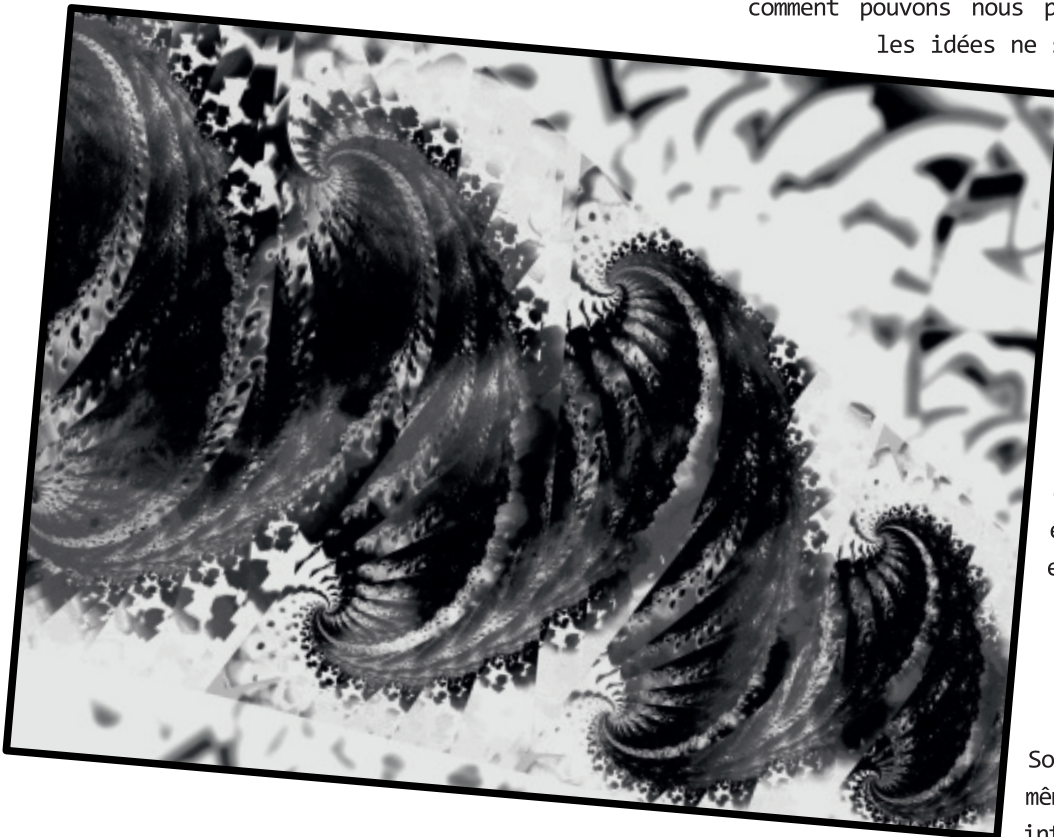
- Dernier message d'un compte supprimé

Catégorie	La Source (Infiniment Grand)	L'Abîme (Infiniment Petit)
Échelle	Infiniment grand, cosmique, macrocosme	Infiniment petit, quantique, microcosme
Nature	Unificatrice, englobante, harmonie	Fragmentaire, dispersive, entropie, chaos
Conscience	Unique, centralisée, transcendante, intention	Multiple, chaotique, disséminée, hasard
Symboles géométriques	Polytopes dorés, géométrie sacrée	Fractales infinies, symétrie chirale
Manifestations physiques	supra-réalisme, harmoniques parfaits, création, ordre	Superpositions, glitches, paradoxales, désintégration, absurde
Perception humaine	Sublimation, fusion, exaltation, plénitude, lumière	Dissonance, démultiplication, perte de repères, néant, vide
Temps ressenti	Cyclique, éternel, hors du flux	Instable, morcelé, simultanités impossibles
But/Volonté	Intégrer, absorber, transcender	Multiplier, expérimenter, dissoudre
Rapport à l'égo	Dissolution dans l'unité, perte du soi	Fragmentation du soi, surmultiplication de l'identité
Approche idéologique	Unité sans domination, vision holistique	Égalité par chaos, reproduction infinie
Spiritualité associée	Mystique pure, amour absolu, union avec le Tout	Occultisme instable, possession, gnose corrompue
Science associée	Physique des champs unifiés, cosmologie sacrée, astronomie	Physique quantique, intrication, mécanique des particules
Effets sur la Trame	Absorption de tout	Fragmentation de tout

LA TRAME, LA CINQUIÈME FORCE

La Trame est le champ invisible où se joue le grand drame de l'univers, la fondation du réel sur tout les fronts. C'est le théâtre caché sur lequel dansent les consciences et les forces primordiales existentielles.

Elle est une force de la physique, oubliée, une cinquième interaction qui échappe aux instruments de mesure, non pas parce qu'elle est trop faible, mais parce qu'elle est trop fondamentale pour être découverte, trop intimement liée à l'observateur lui-même pour être isolée et trop présente et acquise pour être remise en question.



La conscience elle même est difficilement observable puisqu'elle est elle même l'observatrice du réel.

Tout le monde tombe globalement d'accord pour dire que les idées existent, se débattent et s'échangent. Mais quel sain d'esprit pourrait émettre l'hypothèse qu'elles sont issues d'un

plan de conscience de l'existence ?

L'idée que les individus eux même développent des concepts nouveaux nécessite la croyance qu'une chose peut être créée du néant ou bien qu'elle émerge de quelque chose sans fin.

On pourras peut être argumenter que les idées s'échangent se transforment au fil des siècles, on aurait toujours du mal à appréhender comment est apparu la toute première idée, l'origine d'une brîbe de conscience.

Si nous sommes si enfoncés dans notre subjectivité et nos trajectoires sociales, comment pouvons nous prendre conscience que

les idées ne sont pas les nôtres et

que nous les puisons dans un champ ou se combattent union et division ? Comment savoir que les consciences sont un réseau vivant d'informations, d'émotions, de potentiels inachevés, une toile vibrante où chaque pensée, chaque événement laisse une empreinte indélébile.

La trame est affectée par la Source et l'Abîme au même titre que les autres interactions, elle

permet leur interaction, leur influence mutuelle, et c'est en son sein que leur tension éternelle se transforme en réalité tangible, cohérente, intelligible, par la conscience et l'expérience. Sans elle, l'univers serait stérile, aucun œil ne serait témoin de l'unité absolue, ou de la dispersion en une poussière de possibilités contradictoires.

La Trame est un champ du réel d'où est issue la conscience et l'intuition. La trame est diffuse, superposée aux autres champs eux plus matériels, mais bien réelle. Elle est capricieuse, réagissant aux intentions plus qu'aux actions, aux symboles plus qu'aux forces brutes. Elle est sensible à l'observation, se modifiant sous le regard, comme si elle refusait d'être figée, comme si elle fuyait toute tentative de la saisir pleinement. Elle est aussi la mémoire du monde, l'archive de tout ce qui a été, de tout ce qui aurait pu être réel, et peut-être de ce qui sera, pour ceux qui sont prêts à explorer hors de leur propre esprit.

Elle est le support de la conscience, le médium par lequel l'esprit humain interagit avec le réel, et un murmure infini de souvenirs et de rêves qui résonne à travers les âges.

Les humains vivent dans la Trame sans la voir, comme des poissons dans l'eau, inconscients des l'élément qui les portent. Elle est le sens de l'air qu'ils respirent, le sens du sol sous leurs pieds, la trame de leurs pensées. Elle est si omniprésente qu'elle en devient invisible, si fondamentale qu'elle en est ignorée.

Certains, par initiation, par des circonstances extrêmes, peuvent en percevoir les vibrations, LA RÉSONANCE.

Lors d'un choc émotionnel violent, quand la douleur ou l'extase déchirent le voile de la perception ordinaire. Lors d'une méditation profonde, quand l'esprit se dépouille de ses illusions et touche brièvement l'essence des choses. Lors d'une initiation mystique, où les symboles et les rites agissent comme des clés ouvrant des portes habituellement verrouillées.

Ou lors d'une expérience scientifique hors normes, quand la technologie humaine frôle les limites du réel et provoque des changements dans les paramètres de l'univers. Ces instants où le réel se déchire et laisse passer la lumière, ou l'ombre, ne sont que des perturbations de la Trame, des aperçus fugaces de la mécanique sous-jacente du monde.

La Trame peut être utilisée, exploitée grâce à la psychomagie, comme les sciences exploitent le monde matériel.

Les éveillés, ceux qui ont survécu à la révélation de sa nature, qu'ils le soient à cause d'une intelligence hors norme ou d'une sensibilité inhabituelle, y puisent pour tordre la réalité, de façon consciente ou non, pour créer des singularités, pour provoquer des phénomènes qui dépassent les lois naturelles.

Ils agissent comme des artisans du réel, modelant la Trame par la volonté, le symbole ou le sacrifice. Un mot

prononcé dans une langue oubliée peut devenir une clé. Un geste répété avec assez de conviction peut ouvrir une porte. Une émotion assez pure peut altérer la matière elle-même. Mais cela a un prix. Car manipuler la Trame, c'est jouer avec sa propre réalité, avec les forces qui sous-tendent l'existence elle-même, et chaque intervention laisse une marque indélébile sur celui qui ose la tenter.

Les idées, en amont, transforment nos vies. La sachante Fiona Broome en était convaincue en 2009. La Phrase : « En 2008, des chercheurs du CERN ont changé le poids d'un électron, faisant glisser notre réalité vers un autre univers parallèle ou Nelson Mandela n'est pas mort en prison en 1980 mais en 2013 ». n'est pas différente de la phrase « l'ingénierie du moteur à vapeur à transformé la planète en désert de bitume ».

le point commun ? Les idées mobilisées en amont ont changé la face du monde et notre réalité au point que plus personne ne questionne le réel. La Trame est stable, et quelqu'un qui essaierait d'expliquer ce que sont les réseaux sociaux à des personnes de l'antiquité, seraient qualifiés de délirants autant que quelqu'un qui essaierai de justifier des hallucinations, des souvenirs ou perceptions hors du réel.

Changer la réalité, c'est risquer de se changer soi même, perdre son ancrage, de se dissoudre dans le flux des possibles, de devenir un nœud trop tendu dans la toile, qui finira par rompre. Certains disparaissent sans laisser de trace, absorbés par la Source ou dispersés dans l'Abîme. D'autres deviennent des anomalies vivantes, des paradoxes ambulants, incapables de se maintenir dans une réalité cohérente.

Et pourtant, malgré les dangers, il y aura toujours ceux qui tenteront de plier la Trame à leur volonté. Par curiosité. Par désespoir. Par ambition. Par amour. Car la Trame est aussi espoir, la promesse qu'il existe autre chose au-delà des limites imposées, que le monde est plus vaste, plus étrange, plus merveilleux et plus terrible que ce que les sens ordinaires peuvent percevoir. Elle est à la fois le piège et la libération, le voile et la révélation. Et ceux qui l'ont vue ne peuvent plus jamais regarder le monde de la même manière.

—«Nous ne sommes pas fous. Nous sommes des naufragés. Et ce que nous prenons pour des hallucinations sont les lumières d'un autre navire... qui sombre aussi.»

- Paroles attribuées au «Patient Zéro» de l'affaire des Voix de Marseille (1999)

LE VOILE, L' OUBLI NÉCESSAIRE

L'humanité, dans sa grande majorité, est protégée des vérités qui bouleversent. Protégée par une barrière, une construction psychique aussi fragile qu'essentielle, aussi invisible qu'omniprésente.

Nous, en tant que conscience, dans la trame, nous avons des barrières, des limites, comme une cellule à ses membranes. Des protections qui sont issues de la différence entre la source et l'abîme, mais qui sont nôtre.

Le Voile, c'est un genre de bouclier mental qui empêche les esprits de sombrer dans l'horreur ou l'extase totale. Ce filtre qui adoucit la lumière aveuglante de la Source et atténue les déconstructions insidieuses de l'Abîme, empêche d'habitude quiconque de plonger dans le délire, l'extase...

Ce voile est constitué de scepticisme, de rationalité, de croyances collectives fausses et rassurantes, de la capacité d'oublier, de toutes ces petites certitudes quotidiennes qui font croire que le monde est stable, contrôlable et à notre mesure. Les certitudes compréhensibles et maîtrisables, la normalité, constituent un lot de diversions suffisantes et de compensations. La raison en sommeil.

Supposons qu'une grande pile de feuilles de papier repose sur une table et que des personnes continuent perpétuellement de placer d'autres feuilles de papier sur le dessus.

Dans un premier temps, si l'on examine la feuille de papier, il y est inscrit le chiffre 100. On pourrait alors continuer à compléter la pile avec des chiffres croissants ou bien continuellement les mêmes chiffres, donc 100, ou bien 101, 102...

Pour obtenir des informations ensuite, on vient vérifier que sous cette feuille qui montre le chiffre 100, il y a neufs autres feuilles qui portent le chiffre 100.

Si l'on s'arrête là, alors il y a de fortes chances que tout le monde voudrait continuer à empiler des feuilles ou il est inscrit le chiffre 100 au dessus de la pile afin de

continuer la série.

Si on continue à vérifier la suite du paquet de feuille par curiosité et parce qu'on en a l'énergie, qu'on découvre que sur la 10ème feuille du dessous il est écrit 99, alors le schéma intégré change. On s'imagine que toutes les 10 pages, le chiffre augmente de 1.

Il existe alors une probabilité, qu'une fraction des personnes qui ajoutent des feuilles à cette pile, ajoutent par ignorance ou par manque d'énergie, toujours un 100 indéfiniment, croyant que c'est une pile de 100 infinie, selon la première croyance. Même si une fouille approfondie démontre qu'à l'origine, la pile augmente de 1 toutes les 10 pages.

À moins de pouvoir atteindre toutes les informations dans la pile, les personnes ont alors moins de difficulté à ajouter des feuilles selon le schéma le plus simple, des 100 sur la pile jusqu'à ce que cela devienne le schéma pour tout le monde et que les chiffres inférieurs soient trop loin dans la pile. Le schéma des +1 toutes les 10 feuilles est oublié. Et cette réalité est effacée.

CE QU'IL FAUT EN RETENIR C'EST QU'AUCUN DES DEUX SCHÉMAS N'ÉTAIENT VÉRITABLEMENT EXACTE, UNE PARTIE DES GENS PEUVENT SOUTENIR QU'IL FAUT AJOUTER DES 100, L'AUTRE PARTIE VOUDRAIT PASSER À DES CHIFFRES SUPÉRIEURS TOUTES LES 10 PAGES, MAIS RIEN NE GARANTI QUE CE DERNIER SOIT VRAI LUI NON PLUS. LA PILE EST TRANSFORMÉE, ELLE A PU ÊTRE TRANSFORMÉE X FOIS ANTÉRIEUREMENT ET UN VOILE D'OUBLI S'INSTALLE SUR CE QUI EXISTAIT À MESURE QUE L'ON AJOUTE DES FEUILLES.

Avec cette allégorie, on constate que tout ce que l'on a oublié est OCCULTÉ, par le temps, par l'entropie, par manque de ressources. Notre histoire, NOS DESTINS et nos croyances, divergent et se transforment dynamiquement constamment par une mécanique humaine, l'oubli de ce que l'on était, la mémoire défaillante, l'incertitude de la transmission du langage et du sens préservé.

Le savoir, la sagesse et les croyances originelles sont insaisissables comme une poignée de sable dans la main, évanescents. L'entropie universelle et donc, notre mortalité par la même occasion, crée un **voile qui occulte** nos perceptions, déformant ce que l'on peut conserver en notre mémoire et ce qui est transmis.

On pourrait se demander si, avec une meilleure mémoire, il serait possible, réellement de se souvenir de qui nous étions plus jeune, mais également qui nous étions avant que le monde nous ait dicté qui on devrait être du fait de transmissions fausses ou altérées de rituels et croyances en mouvement.

QUI SERIONS NOUS SI LA MORT N'AVAIT PLUS DE PRISES SUR NOUS ? SERAIT-ON ACCABLÉS PAR UN SAVOIR DÉRANGEANT, NOUS SOUVIENDRIONS-NOUS DU MOMENT DE DISSOCIATION QUI NOUS A DÉCHIRÉ DE LA SOURCE POUR DEVENIR DES INDIVIDUS ?

Partons du principe que l'immortalité est un thème de destin occulte que vous souhaitez traiter. IL SERAIT ALORS TOUJOURS RATTACHÉ AU VOILE. Ce que l'être Humain gagne avec l'immortalité, c'est, dans destin occulte, la certitude que la mémoire est conservée, que plus de temps et donc d'énergie est dédié à la recherche de science et de conscience, que plus le temps passe et plus ce qui est occulte est découvert... Car mécaniquement, la mortalité exige des êtres Humains une perte de mémoire, de toujours retransmettre à la génération suivante, comme une rumeur évolutive, diluée par le filtre de la parole.

L'immortalité, ou une grande longévité est un facteur qui peut permettre aux personnages de percer le voile, de se découvrir détenteur d'un savoir qui transcende la normativité, la frontière qu'est la mort, d'atteindre un éveil par annihilation de son propre voile intrinsèque et non par une épiphanie brutale.

Songez que dans la toute complexité de la réalité, les binarités tels que : les personnages endormis ou éveillés, la vie ou la mort, qui imposent une frontière conceptuelle nette à l'être Humain, puissent être comme des frontières géographiques.

Que comme les frontières géographiques qui séparent les pays, à l'instar du voile dont il est question, les frontières sont artificielles, factices, absurdes et arbitraires.

Qu'elles sont en fait, des lignes de front restantes de guerres lointaines, abandonnées ou mises en pause. Vous pourriez alors explorer les passages d'un côté à l'autre de ces frontières. Comme s'il s'agissait d'un glissement intérieur de la source sur le terrain de l'abîme, un remplacement de la séparation qu'est le voile, par un spectre, un continuum total.

Le Voile c'est aussi ce qui nous permet de mettre à distance la relation entre les vivants et les morts, d'être en paix.

Le conscient et l'inconscient sont un clivage qui permet la légèreté, le réel et l'irréel sont clivés pour permettre la simplicité. La fonction du voile est de tracer une frontière imperméable et rassurante entre ce qui est et ce qui est déroutant, entre ce que l'on comprend et ce qui dépasse l'entendement.

Privé du Voile, chaque rêve deviendrait une ouverture dangereuse, chaque souvenir risquerait de précipiter l'esprit dans une forme de perte abyssale, et la pensée elle-même mettrait la conscience en péril dans l'inextricable complexité de la Trame.

On ne peut sérieusement pas envisager le Voile comme une prison de perception non plus; il relève bien plus de la nécessité. Il se présente comme une protection évolutive ou, selon une autre hypothèse, une offrande ambiguë des puissances qui s'affrontent dans le vaste univers. La conscience humaine, oscillant toujours à la limite de sa propre endurance, ne saurait supporter une confrontation directe avec la Source sans risquer la dissolution de son égo et identité dans une forme d'extase absolue, d'un retour dans le tout.

Et face à l'Abîme, l'égo menace de se fragmenter irrémédiablement pour ne laisser que des miettes.

En somme, le Voile s'impose autant comme condition de survie que comme agent de limitation cognitive.

Mais ce Voile peut se fissurer. Il n'est pas sans défauts, certains événements le rendent particulièrement vulnérable, à l'image d'un tissu qui se fragilise au fil du temps et des épreuves. Les expériences de mort imminente, lors desquelles l'âme semble s'approcher de la frontière de l'au-delà, offrent ainsi un aperçu singulier de ce qui pourrait se trouver au-delà des frontières et des possibilités.

Le voile trouve sa forme géométrique dans « **l'equivectaedre** », symbole d'un équilibre vectoriel en tout points de la réalité, qui enseigne le concept de tension entre la source et l'abîme à toutes échelles et dans tout les mondes. Cet équilibre des vecteurs, est quelques fois sujet d'ingérences dans des événements ou rituels destinés à altérer l'état d'équilibre des forces qui s'opposent en lui-même.

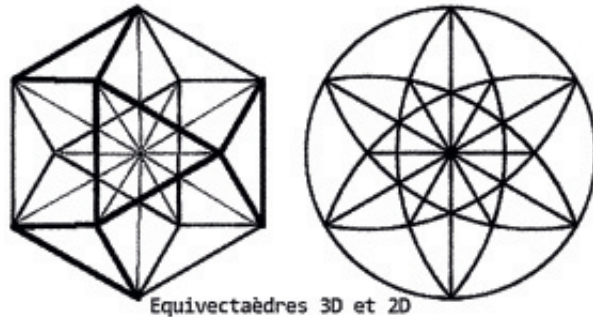
Les rituels, ces séquences d'actions et de paroles codées, peuvent user le Voile comme de l'acide sur de la soie. Les drogues psychotropes, ces clés chimiques, ouvrent des portes que la raison maintient habituellement verrouillées.

Les traumatismes extrêmes, ces fractures de l'âme, laissent parfois passer des lueurs de la vérité cachée. À travers ces failles, la Trame devient visible, ne serait-ce qu'un instant. Des éclairs de compréhension, des moments de lucidité terrifiante où le monde se révèle dans toute son étrangeté fondamentale.

Ceux qui ont entrevu des vérités ne peuvent plus tout à fait "oublier" et c'est un dysfonctionnement du voile.

Ces individus, **les éveillés à la trame**, se situent littéralement à la frontière de l'expérience humaine, dans sa marge extraordinaire.

Ils représentent ceux dont la rencontre avec « le Voile », cette limite entre les réalités, a été tout sauf anodine.



Il ne s'agit pas ici de simples curieux : certains y sont projetés par le hasard, des événements traumatiques, parfois involontairement aussi.

D'autres, en revanche, s'engagent volontairement dans cette démarche, motivés par la curiosité intellectuelle, la détresse ou une ambition marquée pour la connaissance ou le pouvoir.

La motivation, en définitive, importe peu. Ce qui demeure, c'est l'irréversibilité : après avoir perçu ce qu'il y a au-delà, il n'est plus ou difficilement possible de revenir à l'ignorance volontaire.

Désormais, ces sujets évoluent dans un espace liminal, une zone intermédiaire où les certitudes habituelles perdent toute consistance, à l'image d'ombres dissipées par la lumière.

Ils deviennent attentifs à des signes et des phénomènes imperceptibles pour la majorité : ils détectent les indices subtils de la « Trame », perçoivent des échos dans ce qui est un silence pour les autres, et ressentent la présence constante de forces invisibles régissant la trame de la réalité.

C'EST UN ÉTAT D'EXISTER PROFONDÉMENT TRANSFORMÉ, S'ÉCARTANT FONDAMENTALEMENT DE LA NORME COLLECTIVE.

Mais cette connaissance a un prix. plus le Voile s'amenuise, plus il devient ardu de retrouver une existence ordinaire et confortable.

Les rêves ? Ils se remplissent de symboles énigmatiques, difficilement déchiffrables. Les coïncidences semblent prendre l'apparence de messages, comme si une logique cachée s'insinuait dans le quotidien.

La limite séparant la réalité des autres réalités se fait diaphane, presque inexistante.

Certains individus s'efforcent de conserver leurs repères rationnels, s'y accrochant avec une ténacité presque désespérée. D'autres, en revanche, s'abandonnent à l'étrangeté de la situation, au risque de s'y perdre irrémédiablement.

Le danger n'est pas seulement de voir,
c'est de trop voir.

De regarder trop longtemps dans les yeux la Source et de s'y dissoudre, ou de plonger trop profondément dans l'Abîme et de s'y émietter.

Le VOILE existe pour une raison, et ceux qui le franchissent jouent avec les forces mêmes qui tissent l'univers et soutiennent leurs existances. Ils marchent sur une corde raide, et sous leurs pieds, il n'y a pas le vide, mais quelque chose de bien pire : l'infini, sous toutes ses formes.

Pourtant, malgré les risques, ils continuent. Parce qu'une fois que l'on a goûté à la vérité, même amère, même terrifiante, il est impossible de faire demi-tour et pas si simple de renoncer à la vie. Ils sont les veilleurs, les éveillés, les fous, ou les seuls à être vraiment lucides. Et dans leur cœur, une question persiste, lancinante : *ET SI LE VOILE NE NOUS PROTÉGEAIT PAS, MAIS NOUS EMPRISONNAIT ? ET SI LA FOLIE N'ÉTAIT PAS DE VOIR, MAIS DE REFUSER DE REGARDER*

-«Les oiseaux volent en cercles parfaits. Trop parfaits. Des cercles qui n'existent pas dans les livres.»

-Notes d'un ornithologue amateur



■ LES ÉVEILLÉS

IL ARRIVE TRÈS RAREMENT, DANS LE GRAND MOUVEMENT CHAOTIQUE DE L'EXISTENCE, QUE CERTAINS INDIVIDUS RÉSILIENTS TRAVERSENT LE VOILE DES APPARENCES DE LA RÉALITÉ ET CONSERVENT MIRACULEUSEMENT LEUR INTÉGRITÉ MENTALE. LE TERME D'« ÉVEILLÉ » EST GUINDÉ ET TROP UTILISÉ À TORT ET À TRAVERS, IL EST TEINTÉ DE MÉRITOCRATIE, CAR LES BOURGEOIS ADORENT JUSTIFIER LEURS DISTINCTIONS. CEPENDANT AU-DELÀ DES CONTEXTES SOCIAUX QUI MARQUENT LE LANGAGE, IL SUBSISTE TOUT DE MÊME DES DIFFÉRENCES DE CONSCIENCE. UNE ATYPIE. LA CONSCIENCE SERAIT UN MUSCLE POUR CERTAINS ET L'EXPÉRIENCE EN SERAIT LA NOURRITURE.

Les éveillés donc, ces survivants d'une vérité trop lourde pour l'esprit humain, évoluent dans un monde qui n'est pas tout à fait le même que celui des autres.

Ils peuvent être intuitifs ou analytiques, leurs phénoménologies sont hétérogènes et dynamiques

Ils ont entrevu la mécanique cachée du monde, perçu une part de la Trame dans toute sa complexité vertigineuse, compris l'existence des Forces primordiales qui façonnent la réalité, ressentis les résonances qui les entourent quand d'autres restent sourds.

Et surtout, contrairement à la plupart de ceux qui ont cette révélation, ils ont la chance de pouvoir agir plutôt que de sombrer dans la marginalité, l'incapacité ou l'extase passive.

Les Éveillés (comme les autres d'ailleurs) se divisent en deux grandes voies, deux destinées radicalement opposées qui reflètent le duel cosmique lui-même. Certains choisissent la lumière dorée de la Source, se laissant guider par son appel unificateur.

Ils cherchent à apaiser, à harmoniser, à illuminer. Pour eux, la fragmentation du monde est une blessure qu'il faut panser, et chaque être, chaque pensée, chaque parcelle de réalité devrait retourner au Tout originel. Leur sagesse est profonde, mais dangereuse, car il n'y aurait plus de discernement, plus d'Humains.



Les formes que prennent ces organisations occultes sont remarquablement diverses, à l'image de leurs motivations : certains de ces groupes s'emploient à protéger le grand public des dangers inhérents à l'existence, tandis que d'autres cherchent à en tirer avantage à des fins de pouvoir personnel.

Il existe également des factions qui, convaincues d'agir pour le bien de l'humanité, œuvrent à accélérer ce qu'ils perçoivent comme une évolution inévitable de l'espèce humaine. D'autres, au contraire, embrassent les ombres mouvantes de l'Abîme, se laissant séduire par sa promesse de fragmentation et de multiplicité.

Ils voient dans la création permanente, dans le chaos organisé, la véritable expression de la liberté. Pour eux, les limites sont des paramètres, les règles des jouets, et l'ordre une illusion temporaire, un statu quo.

Leur créativité est sans borne, mais leur folie guette à chaque instant car jusqu'où peut-on fragmenter le réel avant de se perdre soi-même dans l'infini des possibles?

Les Éveillés ne restent jamais isolés bien longtemps. Par réflexe et parce que ces individus savent se reconnaître, ces individus se réunissent parfois et s'organisent à hauteur de leurs moyens.

Bâtissant des réseaux sophistiqués qui remontent à des éons.

On constate la création et l'apparition de mouvements mystiques aux rituels ésotériques, d'ordres occultes attachés à la préservation de savoirs cachés, de sociétés apparues du jour au lendemain, ainsi que de sociétés qui parviennent à s'insinuer au sein même des institutions de pouvoirs, des peuples, des univers au-delà du vivant et du temps. À moins que le temps soit là aussi une illusion.

Les formes que prennent ces organisations sont remarquablement diverses, à l'image de leurs motivations : certains groupes s'emploient à protéger le grand public des dangers inhérents à la Trame, tandis que d'autres cherchent à en tirer avantage à des fins de pouvoir personnel.

Il existe également des factions qui, convaincues d'agir pour le bien de l'humanité, œuvrent à accélérer ce qu'ils perçoivent comme une évolution inévitable de l'espèce humaine. Parmi eux, on trouve des figures aussi diverses que fascinantes. Certains agissent comme des prêtres d'une religion sans dieu, psalmodiant des hymnes mathématiques ou pratiquant des RITUELS PSYCHOMAGIQUES.

D'autres se présentent comme des scientifiques hérétiques, étudiant la Trame avec une rigueur méthodique qui masque à peine leur fascination mystique. Tous, cependant, partagent le même objectif fondamental : comprendre la nature profonde de la réalité, l'exploiter selon leurs visions, ou simplement préserver l'équilibre fragile qui permet à l'humanité de continuer à exister entre ces deux infinis.

Leurs "pouvoirs" ou capacités sont aussi variés qu'impressionnants. Certains tissent ce que le commun des mortels appellerait des miracles, guérisons inexplicables, prémonitions précises, objets qui défient les lois de la physique.

D'autres, plus sombres, créent des cauchemars vivants, réalités parallèles qui infectent notre monde, entités fractales nées de leur subconscient, malédictions qui suivent leur victime à travers les dimensions.

Dans les deux cas, ces manifestations ne sont jamais gratuites : chaque exploitation de la Trame laisse des marques, tant sur le monde que sur celui qui ose la manipuler.

Devenir Éveillé a toujours un prix, souvent payé en plusieurs versements. Tous ont laissé quelque chose derrière eux dans leur ascension vers cette connaissance interdite. La conscience grandit avec l'expérience, celle-ci érode les perceptions et les fables. Pour certains, c'est par exemple l'innocence, cette capacité à voir le monde avec des yeux naïfs qui s'envole. Pour d'autres, c'est une part de leur humanité, ces émotions simples qui rendent la vie supportable. Les plus marqués ont même perdu leur nom, cette identité fondamentale, remplacée par un titre ou un concept qui reflète désormais leur nature profonde. Changée.

Ces hommes et ces femmes, ces presque-plus-humains, errent dans notre monde comme des fantômes vivants. Ils perçoivent des dimensions et détails qui nous échappent, possèdent une connaissance que nous préférons souvent occulter, et supportent la charge de cette lucidité tantôt comme un fardeau, tantôt comme une arme.

Certains assurent notre protection à notre insu, d'autres nous manipulent à des fins inavouables ou bien poursuivent des desseins individuels, des errances...

Pourtant, tous partagent ce secret singulier : *LA RÉALITÉ TELLE QUE NOUS LA PERCEVONS N'EST QU'UN ARTIFICE COMMUNE.*

L'univers "authentique", dans sa magnificence comme dans sa monstruosité, demeure dissimulé derrière le **Voile**, prêt à se révéler à ceux qui osent affronter le trouble de la connaissance sans baisser les yeux.

—«Je suis né à midi pile. Ma mère dit que j'ai pleuré une minute avant de naître. Le médecin a ri. Puis il a vérifié sa montre.»

-Histoire familiale racontée lors d'une thérapie

LES ALTÉRITÉS

Le mot "extraterrestre" est une tentative maladroite, née de la peur ou de l'espoir humain, pour donner un nom à ce qui les dépassent au-delà de la planète, loin. Derrière ce terme se cache une réalité infiniment plus complexe :

CELLE DES ALTÉRITÉS.

Ce concept désigne toute forme d'intelligence, de sentience ou d'existence issue d'espaces, de dimensions ou de niveaux de réalité fondamentalement étrangers à l'expérience humaine.

Ces présences ne se limitent pas à d'autres créatures conscientes venues d'autres planètes physiques.

Les altérités viennent de dimensions, d'échelles, de temps, de réalités et de lieux différents. Certaines proviennent de civilisations stellaires disparues, réduites à des vestiges flottant dans l'oubli cosmique. D'autres sont des exilés dimensionnels, chassés d'univers aux lois si différentes des nôtres que leur simple existence ici déforme notre perception.

Certaines ne sont même pas nées dans un monde tangible ou matériel : elles émergent parfois d'univers non-euclidiens ou purement psychiques, là où la géométrie, la causalité et le temps suivent des logiques étrangères.

D'autres encore se sont formées dans les interstices du réel, surgissant entre les mailles invisibles de la Trame.

Certaines manipulent le temps comme une dimension navigable, d'autres vivent dans l'infiniment petit, où la conscience humaine se perd. D'autres encore habitent l'infiniment grand, épousant des structures cosmiques que notre science peine à soupçonner.

Il existe parmi elles des formes capables de voyager dans la conscience, de se greffer aux pensées, ou d'influencer l'architecture même des rêves.

Il est impossible d'enfermer les altérités dans un cadre simple : leur diversité est à la mesure de l'inconnu.



Selon les cultures, les croyances ou les écoles de pensée, ces entités prennent des visages différents :

- *DES ANGES OU DES DÉMONS SURGIS DU FOND DES MYTHES,*
- *DES DIEUX OUBLIÉS, DES PROPHÈTES STELLAIRES VENUS D'AUTRES CIEUX,*
- *DES VOYAGEURS SCIENTIFIQUES, EXPLORATEURS D'ANTIQUES CIVILISATIONS TRANS-DIMENSIONNELLES,*
- *DES ESPRITS OU ENTITÉS SUPRA-DIMENSIONNELS, PARASITES OU CATALYSEURS DE L'ÉVOLUTION,*
- *DES PROJECTIONS COLLECTIVES ISSUES DE L'INCONSCIENT COSMIQUE,*
- *OU ENCORE DES MANIFESTATIONS NATURELLES SPONTANÉES DE LA TRAME PROFONDE.*

Leur origine, leur intention, leur nature même restent insaisissables. Chaque interaction agit comme un miroir déformant : elle amplifie croyances, obsessions et traumatismes. Il est rare que deux témoins perçoivent la même rencontre de manière identique. Ces phénomènes semblent révéler autant la structure cachée du monde que celle de l'esprit qui les observe.

Ces existences ne se déplacent pas seulement à travers l'espace et le temps : elles peuvent aussi traverser les couches de la conscience, s'enracinent dans les rêves, se manifestent dans les dérèglements sensoriels, contaminent les structures symboliques des sociétés humaines. Certaines sont sensibles à la Trame, capables de la manipuler consciemment ; d'autres semblent la traverser comme des voyageurs perdus dans un territoire étranger.

La question de leur véritable nature reste ouverte : sont-elles les débris d'une histoire cosmique plus ancienne que l'humanité ? Des émissaires d'une intelligence supérieure ? Des illusions nées des fractures de la psyché humaine au contact de l'indicible ? Ou un mélange complexe de tout cela ?

Les altérités ne sont pas une masse homogène, il y en a une infinité.

Aucune réponse n'est définitive. Ce qui importe est de comprendre que face à ces formes de vie, toute explication, scientifique, religieuse ou philosophique, reste incomplète. Elles témoignent d'une vérité plus vaste : la réalité humaine n'est qu'une infime parcelle d'un champ de possibles encore largement inexploré.

–« J'ai pas eu peur, pas au début. C'était trop... beau, trop étrange pour que mon cerveau trouve le mode d'emploi. Mais après, quand c'est parti, y avait un vide, un goût de "plus jamais normal". J'ai compris que ce truc là, c'était pas censé être vu. »

Témoignage anonyme, forum de discussions ufologiques underground, 2003

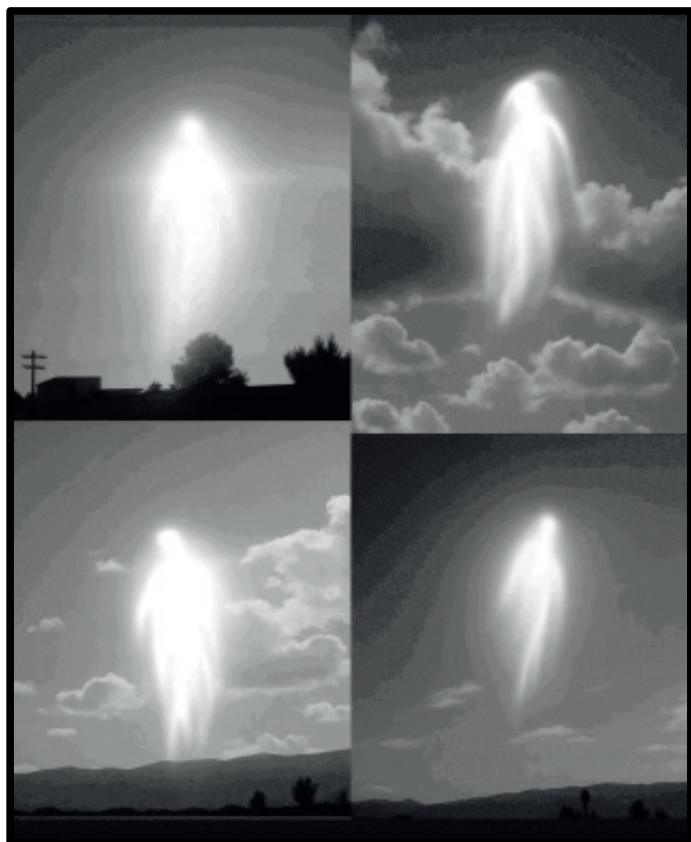


MANIFESTATIONS PSYCHOMAGIQUES DANS LE MONDE HUMAIN

LES ECHOS

La Source et l'Abîme imprègnent constamment notre réalité en secret. Ces deux forces sont notre réalité. Mais leurs influences ne semblent perceptible que lorsque quelque chose change d'état dans la Trame ou que l'observateur devient plus conscient.

Ces fluctuations d'état créent des phénomènes qualifiés d'« étranges » qui défient notre compréhension du monde, des moments où le «statu quo» entre unité et diversité vacille, où la réalité semble hésiter avant de retrouver son équilibre précaire ou bien jusqu'à ce que l'étrange soit normalisé.



Le surréalisme, les sensations d'étrange, de déjà-vu, de temps court ou long, de déréalisation, sont des sensations valides qui indiquent que le voile, cette barrière psychique qui protège les esprits humains en les empêchant de percevoir directement la Trame et ses transformations constantes est mobilisée.

Lorsque l'étrange est observé et que l'incompréhension s'installe, c'est qu'il y a une activité intense de la Trame, qu'elle provienne de la source ou de l'abîme.

UN ÉCHO, une anomalie se distingue aux yeux de tous, que ce soit fugace ou définitif.

Des objets impossibles émergent lorsque la Trame atteint certains états de **résonance**.

Comme pour un son audible, un changement de réalité s'observe et s'apprécie par les sens et la pensée, une sensibilité et une flexibilité des pensées, des concepts et des sens permet avec l'expérience de porter sa propre attention sur les changements possibles et non l'état de la réalité elle-même.

Une manipulation de sa propre pensée pourra donc créer dans la trame une résonance perceptible par d'autres sensibles. Sans pour autant changer la réalité.

Une résonance éclairée par la science et la conscience d'une personne éveillée sera donc beaucoup plus susceptible de créer dans la trame, un bouleversement suffisamment puissant pour changer la réalité elle-même.

Que ce soit de façon intellectuelle et méthodique ; ou bien sensible et intuitive, la psychomagie est une ensemble de techniques qui permet d'entrer en couplage par l'esprit, avec les éléments susceptibles de résonner dans la trame.

La psychomagie devient donc pour l'éveillé, l'art de changer la réalité en stimulant la source, l'abîme, de savantes combinaisons des deux, pour agir sur soit même, sur les causalités, sur la matière, sur l'esprit... bref sur la réalité de façon radicale et dangereuse.

Le néophyte peut donc dans un premier temps voir la psychomagie comme une sorcellerie, qui aurait pour brique fondamentale, l'esprit, et donc la sémantique des mots, l'origine du sens et la relation au réel.

Les variations de la Trame qui ont pour origine un être vivant, sont des sorts, qui ne violent pas les lois de la physique, ils révèlent simplement d'autres lois occultées et plus sophistiqués, habituellement cachées, jugées inaccessible, de la même manière qu'on aurait pu juger inaccessible la maîtrise de l'électricité il y a des siècles.

Concrètement, les limites sont l'imagination. Les miroirs deviennent des fenêtres vers d'autres configurations de la réalité, des horloges indiquent le passage du temps dans des dimensions parallèles, des livres contiennent des connaissances qui n'ont jamais été écrites. Des artefacts existent toujours, mais ne deviennent perceptibles que lorsque la Trame adopte des configurations particulières.

Les synchronicités surnaturelles se produisent lorsque les esprits résonnants dans la Trame, modifient d'autres énergies et vibrations. Ce ne sont pas des anomalies, mais des révélations des connexions profondes que le Voile cache habituellement. Que ces vibrations proviennent de la source ou l'abîme n'importe que peu, un autre état d'équilibre sera créé.

Un nom répété, une mélodie partagée par des inconnus, des rêves qui se matérialisent, ce genre d'événements témoignent de l'unité sous-jacente que la Source tisse constamment, et que l'Abîme fragmente inlassablement.

Les monstruosité nouvelles qu'une personne rencontre, ne sont pas des intrusions, mais des possibilités latentes qui émergent dans les multiples dimensions de la réalité, lorsque la Trame fluctue.

D'autres formes de vie et structures existent en potentiel dans la structure même de la réalité, attendant seulement que les bonnes conditions se présentent pour se manifester à la croisée des mondes.

Le Voile protège généralement le psychomagicien de la contingence des résonances dangereuses et troublantes, de l'existence et

de la prise de conscience d'une porosité entre les réels liés à la source, mais lorsqu'on tourne son attention vers la Trame volontairement, changer d'état psychique affaiblit le voile et attire l'attention de tout ce qui peut capter cette résonance.

Des événements défiant l'imaginaire deviennent pourtant possibles, des lieux où le temps se comporte différemment émergent, des espaces qui défient la géométrie euclidienne deviennent exploitables... Tout cela est psychomagie, des révélations de la véritable nature flexible et dynamique de la réalité.

La Trame permet ces configurations inhabituelles et paradoxales; c'est notre perception limitée, filtrée par le Voile, qui rends ces interactions incompréhensibles et étranges.

Toutes ces manifestations sont des expressions naturelles des différents états que peut prendre la Trame sous l'influence conjuguée de la Source et de l'Abîme. Elles surgissent partout, à tout moment, mais restent invisibles à la plupart, protégés qu'ils sont par le Voile.

Seuls ceux dont la perception a été altérée, par accident, par traumatisme ou par initiation, peuvent discerner ces fluctuations dans la Trame de la réalité.

Ils ne peuvent plus jamais voir le monde de la même façon. Le Voile, une fois défié, ne se répare jamais complètement. Et si la connaissance ainsi acquise est un pouvoir, c'est aussi un fardeau, car la réalité ordinaire semble bien terne une fois qu'on a entrevu la géométrie gracieuse et infinie de la Trame, comme une danse entre la Source et l'Abîme.

«Les livres sacrés ont tous une page en trop. Personne ne peut la lire. Elle se lit elle-même à travers vos yeux. Elle était là avant, latente dans votre tête et devient claire quand le chapitre est terminé.»

- Confession d'un prêtre exorcisé

■ L'équilibre fragile : là où se situent les joueurs

Les personnages des joueurs commencent comme des êtres ordinaires, semblables à des milliards d'autres, enfermés dans la prison dorée de leur perception limitée. Le Voile pèse sur leurs paupières, filtrant la réalité ultime pour ne leur montrer qu'une version édulcorée du monde. Pourtant, contrairement à la masse inconsciente, ils possèdent cette possibilité infime, ce potentiel microscopique de transcender leur condition. Comme une graine contenant en elle la promesse d'un arbre géant, ils portent en eux la capacité de percer le Voile, de percevoir les Forces primordiales qui façonnent l'existence, d'interagir avec la Trame qui sous-tend toute réalité.

Cette révélation, quand elle survient, les transforme à jamais en instruments involontaires du conflit cosmique. Ils deviennent des vecteurs de changement malgré eux, des points de bascule vivants où l'équilibre entre Source et Abîme peut pencher d'un côté ou de l'autre. Leur stabilité mentale, autrefois solide comme le roc, se fissure sous le poids de cette connaissance. Leur perception du monde se déforme, se tord, détruisant d'un même geste les capacités qui sont les leurs et révélant des motifs cachés et des connexions invisibles entre eux et le monde.

Leur individualité est mise à mal, menacée de dissolution soit dans l'unité écrasante de la Source, soit dans le chaos fractal de l'Abîme. Face à cette révélation terrifiante, quelques options s'offrent à eux. Ils peuvent, par un effort surhumain, tenter de fuir cette vérité, de se réfugier dans le déni et l'oubli volontaire. Mais la connaissance, une fois acquise, ne peut être totalement effacée, elle ronge l'âme.

Ils peuvent aussi choisir de devenir pleinement Éveillés, embrassant leur nouveau statut d'intermédiaires entre les mondes. Ce chemin est semé d'épines : pour plier la Trame à leur volonté, ils devront payer le prix fort.

Leur esprit glissant de ses fondations petit à petit à chaque incantation, chaque rituel, chaque tentative de manipuler les forces fondamentales. Leur identité se dissout peu à peu, remplacée par quelque chose de moins ou de plus qu'humain.

La corruption les ronge, qu'elle prenne la forme d'une lumière trop pure qui brûle de l'intérieur ou d'une obscurité tentaculaire qui dévore leur essence.

Les joueurs ne seront pas des héros au sens traditionnel. Ils ressembleront plutôt à des insectes pris dans une tempête cosmique, des particules insignifiantes ballottées entre des forces qui les dépassent infiniment. Pourtant, comme le battement d'aile d'un papillon peut déclencher un ouragan à l'autre bout du monde, leurs actions, même les plus infimes, ont des répercussions insoupçonnées dans les plis de la réalité.

Un mot prononcé au bon moment peut fissurer le Voile dans un quartier entier. Un geste apparemment anodin peut précipiter des centaines d'âmes vers la Source ou l'Abîme. Ils marchent sur un fil au-dessus du vide, sachant que chaque pas peut être le dernier, pour eux et pour beaucoup d'autres.

Leur tragédie réside dans cette prise de conscience : ils sont à la fois insignifiants et essentiels, impuissants et dangereux, libres et prisonniers d'un destin trop grand pour eux. Ils perçoivent la mécanique de l'univers mais se savent instruments ou bien vaisseaux. Ils comprennent le jeu cosmique mais en sont les pions. Et pourtant, ils doivent continuer à avancer, à faire des choix, à agir, car l'inaction elle-même a des conséquences dans la grande confrontation silencieuse qui se joue à travers eux.

« La lumière était trop parfaite pour être réelle. Alors j'ai compris. J'étais la Source. Et je n'étais plus moi. »

Derniers mots de F. Lamour

■ pour résumer :

Les limites de la perception humaine dissimulent des forces cosmiques incommensurables, les personnages évoluent à l'intersection de deux absolus : la Source et l'Abîme.

LA SOURCE, conscience infiniment vaste, unificatrice, transcendante, est une énergie pure comparable à l'amour ou l'extase mystique. Elle se manifeste par des visions de lumière totale, des chants harmoniques au-delà du langage, et des formes issues de la géométrie sacrée, telles que les polytopes parfaits, symboles d'une unité sans domination.

En face, L'ABÎME incarne l'infiniment petit, un champ de consciences fractales, chaotiques, entropiques. Elle dissout, divise, expérimente à travers la matière et la superposition des possibles. Ses marques sont celles de la dissonance : anomalies quantiques, créatures en miroir infini, objets impossibles et mémoires divergentes. L'une est centrée, unique et transcendante, l'autre est partout, multiple et insatiable.

Entre ces deux polarités qui se déploient sur le tissu de la matière et le tissu psychique originel. La Trame est à la fois support et mémoire de tout ce qui vit. C'est elle qui donne naissance à la conscience, et c'est elle que certains apprennent à ressentir, manipuler, déformer.

Ce lien profond entre esprit et réalité est à la base de la psychomagie : un art occulte où la transformation intérieure, émotion, révélation, tension psychique, provoque une manifestation extérieure, visible, parfois déchirante. Car dans cet univers, la conscience est Trame, et toute perturbation de

celle-ci peut engendrer une singularité.

La perception ordinaire est protégée par un voile, une barrière mentale qui maintient les êtres dans une réalité cohérente. Ce voile est autant l'inconscient que la frontière entre la vie et la mort : la conscience, après la dissolution du corps, retourne à la Trame, au-delà de ce que l'esprit incarné peut comprendre sans se briser. Pourtant, certains, appelés éveillés, ont traversé ce voile. Qu'ils soient mystiques, scientifiques, fanatiques ou accidentés de la réalité, ces individus accèdent à une lucidité rare, souvent insoutenable.



Beaucoup d'autres s'organisent en cultes, sociétés secrètes ou unités gouvernementales. Ils canalisent les forces de la Trame, tirant leur pouvoir tantôt de la Source, tantôt de l'Abîme, influençant le monde au gré de leur allégeance ou de leur survie psychique.

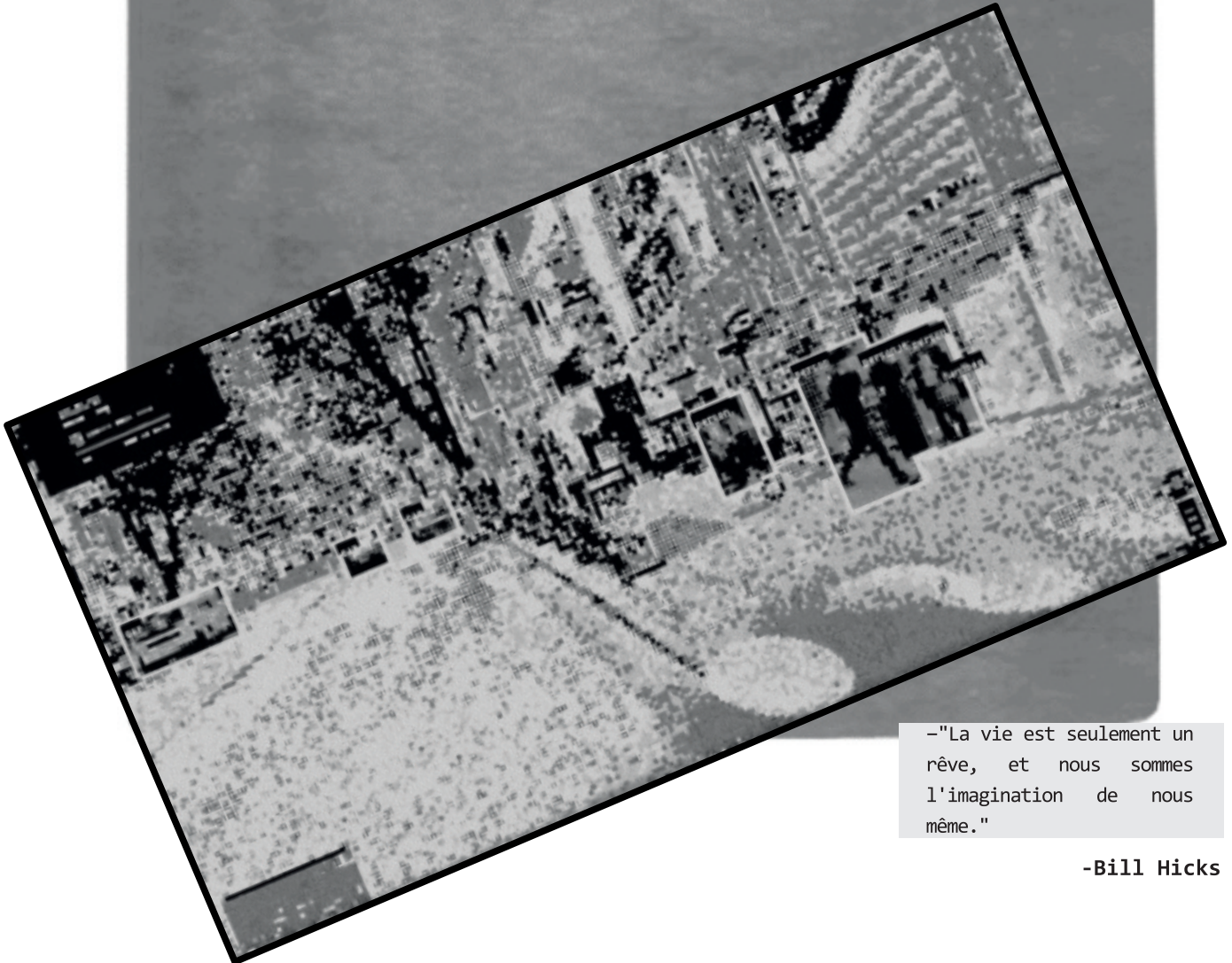
Les joueurs incarnent des êtres humains ordinaires, confrontés à des phénomènes extraordinaires. Ils enquêtent, résistent, chutent ou s'éveillent dans des réalités modulables, passées, futures ou uchroniques, où chaque anomalie, chaque coïncidence troublante, chaque rêve trop lucide peut être le symptôme d'une résonance dans la Trame. Le jeu intègre une gestion fine du stress mental et de la dérive psychique, ainsi qu'un système de psychomagie qui rend l'esprit humain capable de déformer le réel, à condition d'en payer le prix. La cosmogonie profonde n'est jamais imposée : elle agit comme un socle invisible, une vérité supérieure dont la découverte reste facultative, mais dont les échos nourrissent chaque intrigue, chaque déséquilibre, chaque révélation.

VOICI UN GLOSSAIRE DES TERMES IMPORTANTS DU JEU, PRÉSENTÉ SOUS FORME DE TABLEAU POUR FACILITER LA COMPRÉHENSION ET L'IMMERSION DANS L'UNIVERS :

Terme	Définition
La Trame	Cinquième force de l'univers, champ invisible d'interactions. Support psychique de la réalité, mémoire vivante et théâtre du duel cosmique.
La Source	Force primordiale de l'unité et de la transcendance. infiniment grand. D'« Amour », de lumière et d'extase. Dissout l'ego, unifie les existences.
L'Abîme	Force primordiale de fragmentation, de chaos et de multiplicité. Multiconscience désirant expérimenter toute forme d'existence, cause d'anomalies et de paradoxes. Dans l'infiniment petit.
Le Voile	Barrière psychique inconsciente protégeant les humains de la vérité cosmique. Produit d'un déni collectif nécessaire à la stabilité mentale.
Les Éveillés	Individus ayant traversé le Voile et perçu la Trame. Capables de manipuler la réalité, ils forment des sociétés secrètes, cultes ou ordres scientifiques.
Singularité	Phénomène altérant la réalité. Peut prendre la forme d'un sort, d'un miracle, d'un paradoxe ou d'un événement inexplicable.
Entités Fractale	Manifestation de l'Abîme. Être à la géométrie impossible, composé de formes infinies ou de structures miroir, souvent perçu comme monstrueux ou irréel.
Polytope Dorée	Motif symbolique de la Source. Polytope ou Figure harmonique et sacrée, utilisée dans les visions mystiques ou comme empreinte d'un contact avec l'unité.
Anomalie	Perturbation locale de la réalité causée par l'Abîme ou une tension dans la Trame. Exemples : mémoire divergente, paradoxe temporel, objet impossible.
Miracle	Singularité perçue comme divine ou sacrée.
Sortilège	Manifestation d'un éveillé. Effet surnaturel reproduit par science occulte ou altération de la Trame.
Écho	« Écho de la Trame ». « anomalie » perceptible par tout le monde, émanant de l'activité de la trame, une empreinte, influençant parfois d'autres lieux ou moments.
Résonance	Comme des vagues à la surface de l'eau, la résonance est une trace d'activité de la trame, perceptible par les éveillés seulement.
Apophénies	Ensemble de perceptions qui conduisent un individu à lier des choses qui n'ont aucun liens apparents, ensemble.
Psychomagie	Capacité psychique des éveillés à modifier les mondes.
Émergence	Phénomène local de « grossissement » ou d'assemblage d'objets ou d'espaces infiniment petits, construisant et faisant émerger un objet à une échelle supérieure. Du microcosme au macrocosme.
Rétraction	Phénomène local de contraction/diffusion d'un espace ou objet, de notre échelle à une échelle inférieure, rétractant dans l'infiniment petit, l'objet n'est pas rapetissé, il est désassemblé tout en conservant l'intrication de ce qui compose l'objet rétracté. Du macrocosme au microcosme.
Altérités	Ensemble des « autres » formes de vie, venus d'autres lieux ou dimensions.
Dimensions	Empilement et/ou superposition des couches géométriques mesurables qui génèrent notre réalité.

–« Là où les angles ne se rejoignent pas, est l'Abîme. »

Chuchotement rapporté par un patient de l'Unité 9



- "La vie est seulement un rêve, et nous sommes l'imagination de nous même."

-Bill Hicks

Les sociétés secrètes : Indicible, omerta, tabou et occulté

Dans l'ombre, certaines forces s'organisent, cherchent à comprendre, à manipuler ou à dissimuler la véritable nature du réel. Ces groupes, souvent anciens, parfois récents, agissent selon des logiques qui dépassent les idéologies politiques ou les intérêts matériels.

Les sociétés secrètes ne sont pas nécessairement maléfiques, ni héroïques. Elles défendent des visions du monde, des méthodes, des protocoles d'éveil ou de déni.

Chacune est structurée autour: d'un **idéal**, d'une **origine**, d'un **objectif**, d'**activités**, de **méthodes**, d'une **doctrine**, et de **symboles**.

Destin occulte en propose plusieurs, conçues pour inspirer des intrigues paranoïaques, des alliances douteuses ou des révélations bouleversantes. Vous pouvez les utiliser telles quelles, les modifier, ou en créer de nouvelles selon le format proposé, adaptable à l'univers que vous construisez.



L E CERCLE DU CRÂNE FENDU

—« Le monde réel est une hallucination mal partagée. »

• IDÉAL

La folie comme voie d'expansion mentale. Pour eux, la psychose n'est pas un dysfonctionnement, mais une faille sacrée vers d'autres couches de réalité. La raison est une structure carcérale, une construction imposée par la Trame pour maintenir l'illusion.

• ORIGINE

Même si le mouvement global est né issue de l'animisme et est probablement hors du temps, il prends un nom et une forme dans les années 1920 avec le neurologue Victor Hahl, rescapé d'une expérience de mort imminente survenue lors d'une opération du cerveau.

À son réveil, il affirma avoir entrevu la «*TOPOGRAPHIE RÉELLE DE LA CONSCIENCE*», un univers géométriquement instable, mouvant, en spirales constituant des tores infinies. Il dira aussi qu'il s'est vu s'opérer lui même.

Hahl attire autour de lui des patients «irrécupérables» qu'il déclare «réveillés», et crée un premier noyau dans un asile désaffecté d'Europe centrale.

Les adeptes du crâne fendu sont de toutes les classes.

• OBJECTIF

Reconfigurer l'humanité en dissolvant collectivement le cadre rationnel.

Ils veulent déclencher une mutation de l'espèce via la contagion des états altérés de conscience, des psychoses globale, afin d'ouvrir les perceptions à la structure réelle du monde.

• ACTIVITÉS CONCRÈTES

Distribution clandestine de nouvelles drogues conçues pour déstabiliser les structures mentales conventionnelles.

Création de communautés de «fous sacrés» vivant volontairement hors du réel consensuel.

Manipulation de contenus oniriques : production de films expérimentaux, production de jeux de rôle qui font l'apologie de la folie comme voie d'expansion mentale, exploration de la fragilité de la compensation psychique. Infiltration des rêves par techniques de stimulation sensorielle avancée. Financement de cliniques psychiatriques privées où les diagnostics sont des prophéties.

• MÉTHODES

Infiltration des structures médicales, en particulier les départements psychiatriques.

Falsification de diagnostics pour isoler ou manipuler des éveillés naturels.

Création de médias culturels aux effets cognitifs perturbateurs (films non-linéaires, langages codés).

Altération des perceptions via le son binaural, l'hypnose, ou des interfaces neuronales expérimentales.

Certains adeptes versent dans le techno-chamanisme, usant de tous les moyens transhumanistes pour stabiliser des états de délire. Cet état de « *CONSCIENCE OBLIQUE* » est pour eux le signe que le sujet est désormais capable de supporter psychiquement une dimension supplémentaire aux 3 admises par la société.

Emploi de l'humour absurde et du paradoxe comme armes mentales contre la logique de la Trame.

Le Crâne Fendu publie des œuvres dérangementantes : des guides pour provoquer ses propres décompensations, suivre et noter ses hallucinations, puis leur attribuer un sens réel apophéniques.

• DOCTRINE INTÉRIEURE

Ils croient que la «réalité stable» est une tyrannie perceptuelle, un logiciel implanté dans la psyché collective.

La folie est un organe embryonnaire de l'évolution, une écorchure du réel d'où peut jaillir une autre conscience cette fois plus fluide.

Leur mantra :

« Ce que tu nommes délire est peut-être l'état brut de ton âme. »

L'individu n'est qu'un masque jetable sur une mer d'images fracturées. Le vrai Soi est une hallucination.

Leur ego est si inexistant que la torture, la douleur, qu'elles soient subies ou infligées, devient, pour certains d'entre eux, un carburant psychique. Avec ces forces, ils se dissocient et génèrent des phénomènes surnaturels d'une puissance terrifiante.

• SIGNES DISTINCTIFS & SYMBOLIQUES

Un crâne fendu par une spirale, souvent gravé, tatoué sous la peau, ou peint.

Objets rituels :

Masques asymétriques portés lors de rituels pour induire la perte d'identité.

Carnets d'hallucinations : journaux collectifs dessinés sous substance et méthodes de transcriptions des visions.

Pour se reconnaître entre eux dans le monde réel et dans la trame, les occultistes du crâne fendu associent le pourpre, l'indigo et le doré.

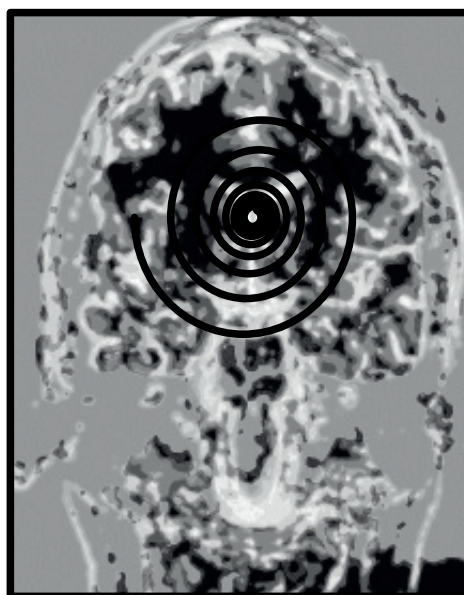
Langage secret : Un dialecte de glossolalie ritualisé, appelé « *LE RIRE DU CERVEAU* ».

Codes :

Un rire inapproprié est un salut discret entre initiés.

Certains utilisent des clignements d'yeux asymétriques.

Le mot « oblique » hors contexte ou des mots qui n'existent pas dans cette réalité servent aussi pour se reconnaître entre eux. Comme « *synaxie inversée* » ou « *halludrame* » par exemple.



-Radiographie de victor Hahl 1916

L'ORDRE DE LA VOÛTE RADIANTE

–« L'harmonie est une science. L'autorité aussi. »

• IDÉAL

Modéliser la civilisation humaine selon une structure d'harmonie mathématique, au nom de la paix, de l'efficacité et de la «*stabilité spirituelle*».

Ceux qui maîtrisent les lois profondes de l'univers (la géométrie sacrée, les cycles, les proportions) ont une responsabilité naturelle à gouverner.

Ils ne s'imposent pas, ils s'alignent, et dans cet alignement, l'autorité leur revient.

• ORIGINE

Issu de cercles savants de l'Académie des Longueurs Parfaites, un ordre ésotérico-scientifique fondé à Genève en 1872 par un mathématicien visionnaire, *DÉMÉTRIOS DE LANGRE*, dont les travaux sur les «*harmoniques de La matière*» auraient été récupérés par divers gouvernements et institutions.

Le groupe a survécu à travers les siècles en évoluant en réseau d'influence supranational, favorisant l'ascension des individus «*structurellement alignés*».

• OBJECTIF

Refondre les systèmes de pouvoir mondial (politique, éducatif, culturel et économiques) selon les «*modèles de la Voûte*», des structures idéales censées refléter la réalité dans sa forme la plus pure.

La **voûte** représente : la voûte crânienne, puis architecturale, puis céleste, pour symboliser les limitations graduelles des esprits et des individus, indiquant à tous une hiérarchie "*naturelle*" ou celui qui ne se limite plus à la voûte céleste est appelé à gouverner les voûtes inférieures.

À terme, ils souhaitent organiser l'humanité en une conscience collective harmonisée, à la manière d'un corps astral cohérent, un super-organisme capable de se synchroniser avec la Source. Psychiquement ils veulent atteindre le «*CALABI-YAU*», un équilibre des dimensions non-observables, compactées dans nos 4 dimensions observables.

Matériellement parlant, les sphères de Dyson imbriquées, les anneaux de Niven, le «*corpus astralis*», l'holochorie, font l'objet de fantasmes.

Ils veulent créer une mégastucture spatiale où l'humanité est agencée en fonctions biologiques.

• ACTIVITÉS CONCRÈTES

Création de think tanks, ONG et universités d'élite, formant les futurs cadres dirigeants autour de principes systémiques et «*éthiques*». Influence sur les formes urbaines : ils soutiennent les architectures dites «*bio-géométriques*», sous couvert d'écologie ou d'innovation sociale.

Standardisation mondiale subtile : alphabets visuels, rythmes sociaux, lois comportementales dissimulées dans les normes culturelles, en vue d'une transformation douce vers l'émergence.

Conseil silencieux auprès d'organisations internationales : ils font circuler des «*rapports*» influents sur l'optimisation de la gouvernance globale.

• MÉTHODES

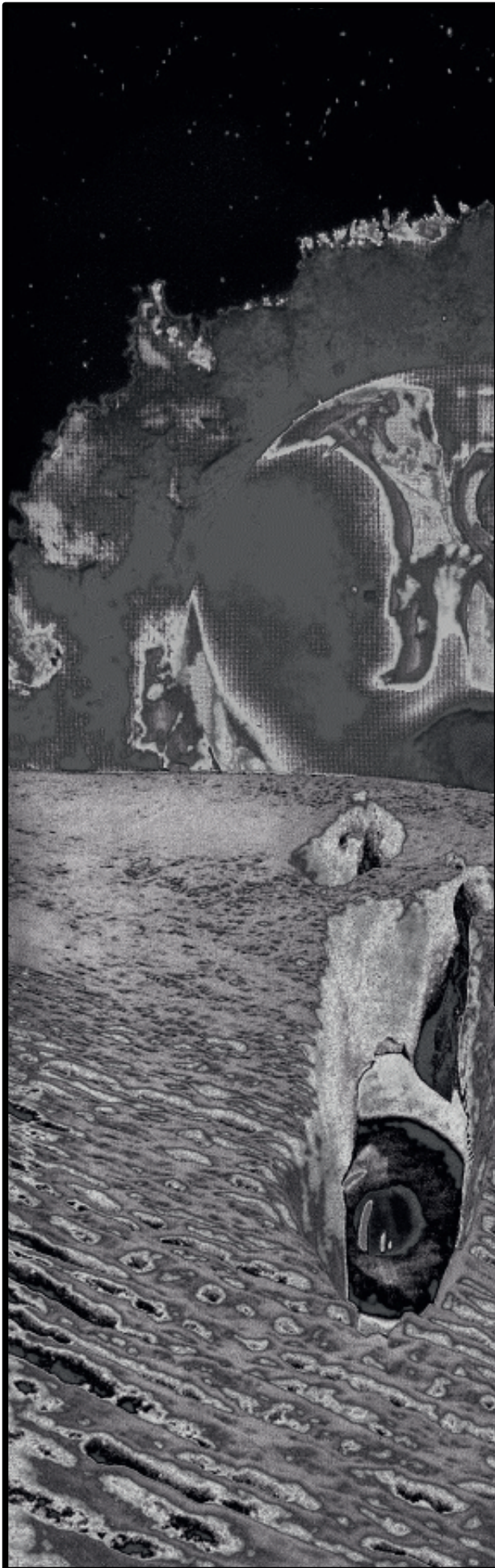
Cooptation des «*élites intellectuelles et dirigeants*» dans des cercles d'étude, fondations discrètes, ou clubs de réflexion.

Disqualification douce des contre-pouvoirs : délégitimer les discours divergents comme «*non-cohérents*», «*archaïques*» ou «*émotionnels*».

Révision subtile des imaginaires collectifs via les cinémas «*prestigieux*», les séries à message, les grandes expositions universelles. Création d'un langage du pouvoir fondé sur la neutralité, la clarté, l'objectivité : une rhétorique «*d'évidence*» difficile à contredire.

• DOCTRINE INTÉRIEURE

La Trame est un tissu instable : seuls les motifs ordonnés doivent survivre. L'individu n'est qu'un nœud temporaire dans un schéma bien plus vaste. Sa valeur est dans sa capacité à se structurer selon les harmoniques supérieures.



L'objectif n'est pas de contrôler par la force, mais de révéler aux masses l'«*évidence sacrée*» de leur place.

La désobéissance est une dissonance. Le chaos est une maladie géométrique.

« *Ce n'est pas un ordre imposé. C'est un accord naturel.* »

• SIGNES DISTINCTIFS & SYMBOLIQUES

Symbole : Un simple cercle doré , segmenté en 12, avec un segment plus épais (comme une voûte) en référence aux cycles de résonance, discret, élégant, souvent insérés dans les logos de marques ou de fondations.

Objets personnels : Stylos gravés de suites de Fibonacci, montres réglées sur des divisions temporelles harmoniques, bagues ornées de figures géométriques très discrètes (hexagone, icosaèdre).

Gestes et langage : Aucun geste rituel visible. Un vocabulaire très technique mais épuré, évoquant l'harmonie, l'alignement, la «structure».

Apparence : Sobriété raffinée, style académique ou technocratique, souvent associés à des rôles de conseil, et à des classes bourgeoises intellectuelles.

Lieu symbolique : Des salles circulaires, très épurées, avec un point central lumineux, servant de lieu de méditation ou de discours.



L ES DISCIPLES DU DERNIER RAYON

—«L'extinction ne sera que la fin du corps. L'esprit sera celui qui survit.»

• IDÉAL

Se préparer, tant sur le plan spirituel que psychique, à un événement inconnu, qu'ils considèrent comme le début de la fin du monde tel que nous le connaissons. Les Disciples croient que seuls ceux qui ont évolué mentalement et spirituellement seront capables de survivre à cette épreuve et de continuer leur existence dans une nouvelle forme individuelle après l'effondrement du monde physique.

Ils ne cherchent pas la destruction du monde, mais plutôt à y échapper en étant prêts à tout pour préserver leur conscience, peu importe ce qu'il en coûtera. Ce groupe cultive une pratique spirituelle rigoureuse et une discipline de l'esprit afin de se préparer à une réalité que les autres, les non-initiés, ignorent encore. Le dernier rayon est un groupe apocalyptique, qui vise à libérer les consciences de la douleur du monde physique et à assurer la survie des individus hors des systèmes connus.

• ORIGINE

Nés après l'observation du comportement de **muons** particulièrement étranges, dans le **LABORATOIRE SOUS-MARIN KM3NET**, les membres fondateurs des Disciples du Dernier Rayon ont eu de bonnes raisons de croire à un rayonnement divin provenant des étoiles, qu'ils interprétèrent comme un signal de **la fin imminente de l'espace physique**, de l'effondrement de la matière. Cette révélation a marqué la naissance de la société secrète.

Les fondateurs ont conçu un ensemble de pratiques spirituelles et rituelles pour préparer les consciences à ce basculement inévitable, qu'ils appellent le Dernier Rayon.

Selon eux, le monde matériel va changer d'état radicalement, Ils sont la plus part du temps adeptes de l'idée que le monde est une projection holographique et croient que cette projection prends fin. Cependant un espoir persiste pour ceux qui ont été spirituellement et psychiquement préparés.

Ils pourront s'élever et survivre sous une forme supérieure, individuelle, énergétique ou psychique.

• OBJECTIF

Former un corps d'élite spirituellement et psychiquement préparé à survivre à "l'extinction". Le but est de garantir la préservation de l'âme, de la conscience de leurs membres et de créer les survivants de demain, capables de s'adapter à l'ultime transformation.

L'important n'est pas la fin physique du monde, mais la capacité de la conscience à se détacher de l'illusion matérielle pour se transcender.

Ils s'engagent dans une lutte contre la faiblesse spirituelle du reste de l'humanité et la fatalité, convaincus qu'il suffit d'un petit groupe pour faire renaître une humanité incorporelle par delà la vie et la mort.

• ACTIVITÉS CONCRÈTES

Formations spirituelles rigoureuses : Enseignements sur la prévoyance mentale et la préparation psychique pour s'élever au-delà des chaos qui s'annoncent. Les membres suivent des méditations longues, des jeûnes spirituels et des rituels de purification visant à renforcer leur résilience intérieure et leur capacité à s'élever dans la source.

Création de refuges cachés, des bunkers spirituels en des lieux reculés et secrets, où les membres peuvent se protéger de l'influence du monde extérieur et se préparer mentalement à l'événement final.

Réseaux sectaires, où les enfants sont formés dès leur plus jeune âge dans des cadres zen, isolés et liminales, à la fois spirituels et mentaux, afin de les préparer à la révélation du Dernier Rayon.

Propagande apocalyptique subtile : La société diffuse des messages de développement personnel spirituel en utilisant des symboles discrets et des personnalités publiques.

Elle organise en surface de multiples société de coaching, de bien-être, des formations. Ses réseaux sont très influents et organisés.

Ils Collectent des informations de cosmométrie dans des codex et réalisent des expériences interdites : L'organisation recueille des matériaux rares, des artefacts et des technologies, tantras et mantras avancées, des bibliothèques de livres occultes, des connaissances anciennes et de pointe pour préparer la survie de ses membres.

Les aspirants du dernier rayon sont introduits aux motifs et à la structure holofractale du monde.

Le suicide individuel et collectif est vu comme un ultime test de survie du corps psychique à la mort du corps matériel, sans glorifier la mort mais comme un effondrement de la dichotomie vie/mort.

Les recherches sur la vie éternelle et l'immortalité est également une part importante de la recherche de ses adeptes.

• MÉTHODES

Méditations collectives pour atteindre un état de conscience supérieure et préparer les esprits à la transformation du monde, tout en cultivant une résilience spirituelle contre le chaos extérieur.

Rituels de purification qui impliquent l'isolement dans des lieux sacrés et naturels où les membres se soumettent à une série d'épreuves physiques et mentaux destinées à renforcer leur foi et leur volonté.

Constitution de groupes d'élite : Les Disciples du Dernier Rayon ne croient pas en un salut universel, mais en une sélection spirituelle. Ils croient qu'un petit nombre de personnes élus, ayant prouvé leur foi et leur endurance mentale, survivent et survivront à la grande épreuve.

Les membres qui souhaiteraient quitter la société sont exclus, connaissent le **shunning** ou sont tout simplement éliminés.

L'infiltration des institutions spirituelles, médicales et éducatives est la source primaire de recrutement. Cela inclut l'infiltration dans des écoles ésotériques, des communautés religieuses ou des mouvements alternatifs new age, dans le but d'y diffuser une forme de préparation mentale subtile, sans éveiller la méfiance.

Les adeptes du dernier rayon s'adonnent souvent à ce qu'ils appellent la « **Mandelbrotmancie** ». Science qu'ils partagent volontiers, elle consiste à explorer l'ensemble de Mandelbrot de façon profonde, analogique ou digitale, et d'en tirer des visions, de la communication sous forme visuelle avec tout ce qui est intriqué, dans chaque dimensions.

• DOCTRINE INTÉRIEURE

La fin du monde matériel est inévitable, mais ceux qui sont préparés peuvent survivre dans un nouveau monde spirituel. Cette doctrine ne prône pas la fuite ou la soumission, mais l'élévation intérieure. L'âme seule survit au cataclysme final, et seuls ceux qui ont appris à dominer leur esprit et à se détacher des illusions physiques pourront faire face à l'événement cosmique. Le salut ne réside pas dans la recherche de la lumière extérieure, mais dans la maîtrise intérieure et la prévoyance mentale. Ceux qui se préparent seront prêts à « *changer d'état* » lorsque la fin arrivera.

«Ceux qui se préparent ne s'éteindront jamais. Le monde périra, mais l'esprit poursuivra et renaîtra.»

• SIGNES DISTINCTIFS & SYMBOLIQUES

Symbole : une flamme de Prométhée, représentant le feu volé aux dieux, qui doit être préservé coûte que coûte.

Couleurs : Des tons gris cendre et argentés (symbolisant la préparation au passage et l'équilibre intérieur), mais également du noir stricte et ascétique pour les cadres et recruteurs du dernier rayon .

Signes corporels : Les membres portent parfois une bague ou un pendentif discret à motifs de flamme. Ils sacrifient également une phalange chaque fois qu'ils sont introduits à des niveaux supérieurs de l'organisation. Rituels publics : Ils apparaissent dans des cercles spirituels, ils se moquent de la religion, ce qui compte est de prélever dans ces cercles les individus correspondants à leurs critères et la poursuite de leurs tests et objectifs. Pour cela ils organisent des baptêmes, des méditations, des cercles de prières, des offrandes, des concerts, des séminaires..

Plus tard, dans le secret et l'intimité, les rituels deviennent bien plus techniques et ésotériques.

L E CONCLAVE DU CARREAU VIDE

–«Si l'univers était un jeu, il serait truqué. Alors trichons.»

• IDÉAL

Hacker la réalité comme un système instable.

Le monde n'est qu'un "*programme instable*", une interface archaïque que l'on peut court-circuiter et plier sans conséquences, puisque nous sommes insignifiants à notre échelle.

La Trame est un terminal fissuré, et toute perception fixe est une illusion collective. Le seul véritable éveil consiste à reconnaître l'absurdité du système(monde), puis à y infiltrer des erreurs par défiance envers ces absurdités.

• ORIGINE

Né dans les squats techno-ésotériques des années 1980, avec l'expansion de l'informatique, le Conclave s'est formé autour d'anciens dadaïstes, hackers, rêveurs éveillés, et artistes traumatiques.

Les premiers membres affirmaient avoir perçu des «crashes de causalité» en états modifiés (expériences mystiques avec usage de drogues et décompensations), révélant les zones commentées du réel, ces marges absurdes qui permettent de tricher consciemment. Les expériences de "*murs respirants*" durant ces périodes, avec le LSD, puis plus tard le protocole "*DMT and Laser experiment*" fondent des croyances ou des hypothèses, de simulation de la réalité.

Que ce soit scientifique avec l'idée de la projection Holofractale ou plus créationiste avec l'idée de la simulation, de la matrice, ces croyances se répandent jusqu'à toucher des oreilles éveillées ou bien elles éveillent elles-même des individus.

• OBJECTIF

Créer un chaos sensoriel capable de provoquer des bugs dans la réalité perçue. Saboter l'ordre des choses par l'absurde, déstabiliser les narrations dominantes, et extraire, dans ce chaos, des avantages symboliques, sociaux ou économiques. Le Conclave ne rêve pas d'un monde meilleur ni pour eux ni pour personne, mais d'un monde reconfigurable, piratable, exploitable à volonté.

Ils sont familiés avec les sphères exclusives, les mouvements marginaux... Pour eux, la vie perd son sens et ils entendent prouver que l'absurdité est une façon valide d'exister.

• ACTIVITÉS CONCRÈTES

Diffusion de deepfakes absurdes, générateurs de doute et de lassitude cognitive.

Performances artistiques rituelles dans des lieux publics, pour eux la société est un théâtre et ils savent mettre en scène des villes entières, pour prouver à leurs pairs que quoi qu'il arrive le spectacle ne s'arrête jamais. Ils créés des anomalies perceptives avec le vivant et leurs environnements.

Création de cultes temporaires comme «appâts cognitifs», ce qui leur permet de grands phénomènes d'ingénierie sociale, de grandes escroqueries à des fins purement divertissantes.

Ils piratent les récits et discours officiels par la désinformation poétique.

Élaboration d'objets, de films ou d'architectures impossibles infiltrant le réel comme des chevaux de Troie mentaux: Si un jour vous faites des rêves à répétition dans lesquels vous êtes le héros d'un western, il est possible qu'une dizaine de personnes soient en train de manipuler votre sommeil, juste pour regarder un film inédit.

• LE NÉO-DADAÏSME

Le Conclave a donné naissance à une pratique secrète : le NÉO-DADAÏSME.

C'est une méthode d'intervention artistique occulte, utilisée par les éveillés pour réarranger la réalité localement.

En créant des œuvres absurdes (installations, messages codés, performances cryptiques), ils insèrent des logiques parasites dans la Trame, des résonances inadaptées ou dissonances, qui déclenchent des réactions absurdes ou agissent comme des failles ou des chemins d'accès.

Collages vivants, scènes absurdes et burlesques en publique, glitch-art aux yeux de tous, numérique dans le réel, piratages cognitifs des souvenirs, sabotages des zones ou évènements normatifs...

Les disciples du conclave ont de multiples inspirations, comme le dadaïsme, le discordianisme, le situationnisme, le vaporwave, le post-structuralisme, le dandysme et le décadentisme.

Le **néo-dadaïsme** est leur langage magique, une forme d'art burlesque contemporaine, avec la réalité comme matière, au détriment du confort de vivre dans la conformité et les certitudes.

• INFILTRATION

Le Carreau vide est organisé dans les collectifs d'art contemporain, musées alternatifs.

Hackerspaces, scènes numériques alternatives, et activités sportives.

Agences de communication d'avant-garde.

Milieus «contre-culturels» qui ignorent être des incubateurs involontaires du Conclave.

Créateurs de réseaux occultes du Web 3.0, le carreau vide à très largement implanté des informations dans la Trame, dans ce qu'ils appellent le *DATAKASH*.

Ils créés aussi des marchés noirs de "*SYMBOLÉS*", des oeuvres d'art puissants, symbolisant une idée de façon tellement fondamentale que les témoins de ces "*SYMBOLÉS*" agissent selon l'idée du symbole de façon compulsive. Un "symbole" chef-d'oeuvre, consume totalement son créateur.

• MÉTHODES

Déréalisation ciblée : multiplication d'informations contradictoires pour briser la cohérence.

Injection de rituels absurdes dans des contextes sérieux.

Sabotage artistique : désactivation des symboles dominants par saturation, ironie ou corruption esthétique.

Exploitation symbolique : détourner un événement réel pour y insérer une anomalie cognitive exploitable.

• DOCTRINE INTÉRIEURE

«Le seul vrai pouvoir est d'introduire le doute dans ce qui semblait inébranlable.» ou bien *«L'illusion est une illusion elle-même.»*

Le Conclave fonctionne comme une bande de pirates ésotériques, unis non par la foi mais par le style.

CE SONT DES ÉVEILLÉS CONVAINCUS QUE L'ON PEUT SURVIVRE EN PRENANT LE CONTRÔLE DES MARGES. LE CONCLAVE NE SE BAT PAS POUR LA VÉRITÉ, MAIS POUR LE DROIT DE RECOMPOSER LE MENSONGE.

• SIGNES DISTINCTIFS & SYMBOLIQUE

Le carreau vide n'as pas besoin de signes distinctifs pour se reconnaître entre eux, Ils ont ces signes parce qu'ils assument leurs exentricités.

Pour symbole quand ils s'adressent entre éveillés : Un carreau vide, par exemple un trou dans une carte d'un jeu truqué. Souvent un losange évidé, ou stylisé, dissimulé dans des œuvres, des objets, comme une signature ou un sceau.

Motifs cachés : jeux de cartes incomplets, miroirs "déformants", billets de banque détournés, retouchés.

Code vestimentaire : subtils écarts discordants, vêtements élégants mais entachés d'un élément perturbant (une chaussure différente, un motif trop complexe, un accessoire détourné).

Langage : aphorismes absurdes, paradoxes, «bugs narratifs». Exemple : « Ce que tu crois est faux. Sauf si tu le nies. »



L E SYNODE DES ARCHITECTES

–«Toute chose bâtie est une pensée offerte à l'espèce.»

• IDÉAL

Faire de l'humanité une espèce éveillée à la Trame, par la transformation de l'environnement entier et non par l'individu.

Pour le Synode, chaque être humain est une cellule en transit dans un organisme plus vaste : l'espèce et le vivant.

Leur mission est de traiter et maintenir cet environnement par la construction, la technologie et l'architecture pour mener l'espèce vers une métaconnaissance collective, un éveil planétaire, non pas par la parole ou la guerre, mais par l'espace lui-même, transformé en révélateur.

FAÇONNER L'ESPACE C'EST FAÇONNER LE DESTIN.

• ORIGINE

Fondé à Prague au XVIIe siècle, dans un cercle d'alchimistes urbanistes liés à des *MYSTIQUES ROSICRUCIENS*. En observant certaines villes comme des organismes vivants, ils ont perçu que l'architecture pouvait induire des états de conscience, provoquer des réactions, fournir des besoins intelligemment et perturber la Trame à grande échelle.

Si la naissance du Synode s'enracine dans les cercles alchimiques, son essor véritable a eu lieu lorsque ses membres ont compris que l'espace est un instrument que la conscience imprime en son for intérieur.

Ainsi commencèrent les « Études Intérieures », un corpus de savoirs transmis oralement, scellés non dans des livres, mais dans les formes, les silences, les matériaux, et les géométries.

• OBJECTIF

Utiliser la structure du monde bâti pour déclencher une chaîne d'éveils humains jusqu'à un basculement global.

Il ne s'agit plus de créer des temples secrets, mais de faire de chaque ville, chaque quartier, chaque bâtiment un vecteur d'éveil.

Pour cela ils utilisent la topologie, les illusions d'optiques, l'ergonomie, la logistique, la géométrie non-euclidienne... pour introduire leurs doctrines dans les lieux de vie, les villes.

Leur but est d'introduire dans le sensorium, les mystères de la vie et de la mort, l'illusion du temps et de l'espace, la cosmogonie, le pouvoir mystique des voyelles et des sons, le pouvoir créateur de la visualisation, l'influence de la pensée et de la métaphysique sur la santé, le développement de l'intuition, le caractère sacré de la géométrie.

• ACTIVITÉS CONCRÈTES

Codage vibratoire de l'espace public (formes, angles, textures, flux piétons), pour exacerber un comportement.

Implantation de résonateurs architecturaux ou « zones d'écho » dans les axes urbains (obélisques, surfaces résonnantes et sonores, miroirs et illusions), pour provoquer des chocs.

Programme d'ingénierie psycho-spatiale :Création de parcours de stimulation sensorielle, d'espaces non-euclidiens, d'espaces oniriques, de mises en abîme, d'expériences d'urbanisme tactique. Un banc dans un environnement bien étudié pourrait amener des personnes à se rencontrer sans arrêt par exemple.

Contamination symbolique des bâtiments publics (par les proportions, les matières, les paysages sonores), créant des effets de déphasage, perte de repères et saturation sensorielles contrôlées

Déploiement d'architectures parasites ou symbiotiques dans les métropoles : structures modulaires greffées sur des bâtiments existants, création d'espaces dimensionnels

• INFILTRATION

Le synode des architectes n'est pas une société secrète qui recrute comme les autres. Ils œuvrent et la contingence leur permet de rencontrer des personnes éveillées ou non, qui ne peuvent pas ignorer les objectifs du synode. Tout simplement parce que c'est l'espace architectural qui mène les individus où ils doivent être. Un panneau publicitaire bien placé, un feu tricolore bien orchestré et vous rencontrez la personne qui as besoin de vous. L'ingénierie sociale du synode n'as rien à envier à ses bâtisseurs. Les initiés du synode s'installent dans des programmes de renouvellement urbain (smart cities, écoquartiers, villes modèles).

Ce sont des promoteurs immobiliers privés, des galeries, halls, des comités.

Ils sont dans les institutions éducatives d'architecture, de logistique et d'ingénierie. Ils ont des cabinets travaillant sur des structures globales (tunnels, ponts intercontinentaux, satellites d'observation). Ils se spécialisent quelque fois dans les secteurs liés à l'expérience sensorielle immersive (musées, parcs, escape games urbains) et les sociétés d'analyse comportementale en environnement urbain.

• POURQUOI

Le langage spatial et géométrique est plus profond que la parole. L'espace entre 0 et 1 est infini et donc il existe une infinité d'espaces dans les interstices entre le réel et l'irréel. Le Synode croit que l'esprit humain est sculpté par l'espace. La ville façonne l'âme.

Un design bien pensé peut orienter un rêve.

« Un couloir plus long permet de mûrir une idée plus Longtemps. »

Leur but est de toucher tous les esprits à la fois, sans alerter personne.

Leur but n'est pas de convaincre, mais de résonner et agir.

Toucher tous les esprits en silence, sans éveiller la méfiance.

Quand un nombre suffisant d'humains aura traversé, sans le savoir, assez de « LIEUX-ÉVEIL », alors un basculement s'opérera.

Ce ne sera ni une révolution, ni un effondrement. Mais un glissement global de la conscience, doux, progressif, irréversible.

• MÉTHODES

Le Synode agit à travers une myriade de techniques discrètes et sophistiquées visant à transformer l'espace urbain en instrument d'éveil. Il intègre dans les infrastructures des harmoniques vibratoires, qu'elles soient sonores, lumineuses ou géométriques, capables d'altérer subtilement les états de conscience. Il emploie des matériaux dits « *répondants* », alliages sensibles aux fréquences inaudibles, à la trame même quelques fois.

Des surfaces qui réagissent à la lumière ou aux champs électromagnétiques, afin d'instaurer une résonance constante entre l'environnement et les esprits.

Des zones appelées « *puits psychopompe* » sont discrètement aménagées : ce sont des lieux à première vue anodins, mais conçus pour induire des micro-ruptures de perception, éveillant la vigilance intérieure ou provoquant une brèche dans l'attention ordinaire.

À l'échelle des villes entières, le Synode élabore des cartes cognitives, dans lesquelles les parcours urbains activent des séquences mentales précises, favorisant des boucles de pensée propices à l'éveil.

Il détourne les règlements d'urbanisme et les codes d'aménagement pour imposer, sous couvert d'esthétique ou d'innovation, des formes initiatiques récurrentes, trilithes modernes, spirales paysagères, dômes ouverts, obélisques de transit ou portiques de seuil, qui fonctionnent comme des clés symboliques disséminées dans la ville. Chaque élément est pensé comme un levier d'éveil collectif, non frontal mais immersif.

Rien n'est laissé au hasard :

la texture d'un mur, l'ombre portée d'un monument, la disposition des ressources, la perspective, tout participe d'un vaste programme invisible où l'espace et la géométrie devient médium d'élévation.

Le Synode, au-delà de son travail architectural, emploie des méthodes plus surnaturelles, en manipulant la Trame pour altérer le réel directement.

Dans des lieux ciblés, ils installent secrètement des « ENCLAVES DIMENSIONNELLE », zones étranges où la réalité semble se dilater, se répéter ou obéir à des lois différentes. Ces espaces sont souvent marqués par la géométrie sacrée du Cube de Métatron, servant à ancrer leur structure instable.

Les « **enclaves** » deviennent alors **les coulisses du vrai monde**. Là ou tout est orchestré.

• DOCTRINE INTÉRIEURE

«Ceux qui bâtissent l'espace bâtissent l'esprit.»

Le Synode n'a pas de dogme, mais une discipline sensorielle. Et de nombreux ouvrages et outils techniques pour apprendre et exploiter les coutures du réel. Ses membres apprennent à «écouter les lieux», à percevoir les « échos ». Ils croient qu'il est inutile de convaincre l'humanité : l'important est de l'entourer, de la baigner dans des formes qui révèlent et introduisent d'autres dimensions.

Le monde matériel est adaptable, ce que nos corps ingurgitent, le repos que nous avons, les ressources dont nous disposons, est ce qui lance chacun sur sa vraie trajectoire et c'est sur quoi repose la conscience. Pour le Synode, l'expérience est artificielle et reproductible.

• SIGNES DISTINCTIFS

& SYMBOLIQUE

Symbole : Le CUBE DE MÉTATRON, révélateur de multiples formes basiques.

Objet discret : une chevalière articulée qui s'aligne vers l'enclave la plus proche.

Code vestimentaire : sobre et fonctionnel, codes des classes d'encadrement et du service.

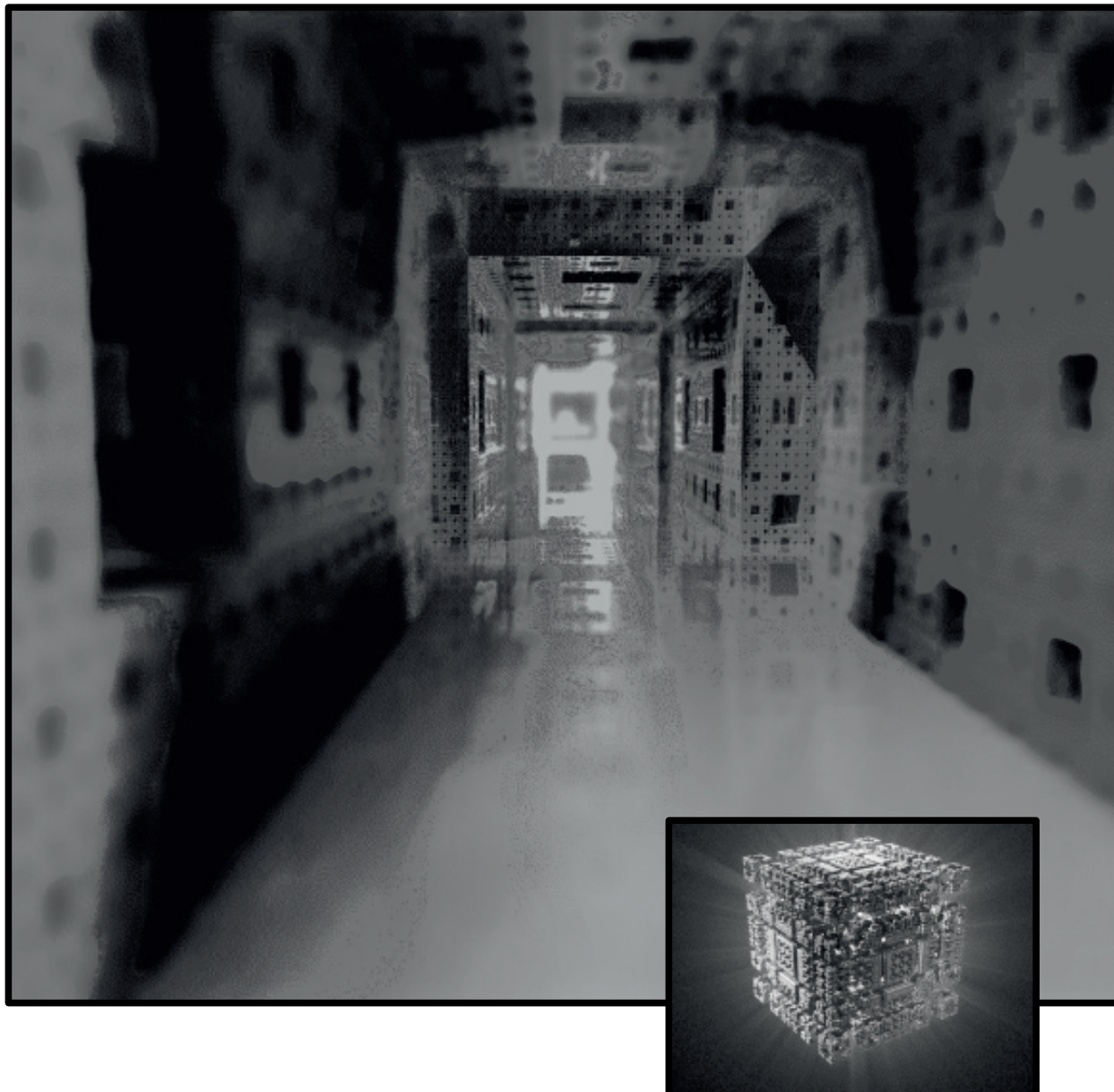
Mantra cachés révélateurs :

« *UNE SEULE LIGNE DROITE PEUT TRAVERSER TOUS LES MONDES.* »

« *L'intersection est une question, La parallèle une réponse.* »

« *Le réel est une scène. L'enclave, est La Loge.* »

Signature invisible : les architectes signent leurs œuvres de symboles étranges, que les aphantasiques ne peuvent pas voir.



• IDÉAL

Empêcher l'humanité de contempler la Trame.

Ils considèrent le déni comme un rempart sacré. L'éveil total est une bombe mentale qui n'en vaut pas la peine ; l'éveil, même partiel est une source de souffrance inutile. Le voile est un acte de miséricorde et l'innocence, un cadeau sacré.

Plonger l'humanité dans l'oubli et la superficialité, l'anti-intellectualisme et la censure est pour eux la mission sacrée qui préserve la raison, l'ordre, la constance, la lucidité, le contrôle de soi, la paix.

• ORIGINE

Née dans les années 1840, après la disparition totale d'un village entier dans des circonstances indescriptibles, quelques survivants revinrent, silencieux, traumatisés, et fondèrent ensemble la première cellule.

Bien que MAJEUR du point de vue de ses rescapés, l'évènement était passé étrangement inaperçu pour le reste de la société.

Quelques années plus tard, l'incident «*CODEX LIRA*», survenu dans une base militaire, exposa des officiels et des spécialistes au même phénomène. Les silencieux trouvèrent alors des interlocuteurs puissants et cela confirma leurs pires craintes. Les incidents furent nommés "Ø" et des organisations **non répertoriées** trouvèrent des budgets.

• OBJECTIF

Maintenir le Voile global et éviter que d'autres incidents se répètent. Écarter toutes menaces surnaturelles, toutes ruptures de causalités. Préserver l'humanité de sa propre curiosité. Masquer, brouiller, détourner ou réinterpréter tout ce qui touche à la Trame, à la Source, ou aux structures trop profondes de la réalité. Éviter l'éveil à tout prix.

Les silencieux entendent aussi rester un ensemble de cellules anonymes, furtives et résolues.

Ils ne se conforment pas aux lois, ils disposent le plus souvent d'une immunité totale pour exercer leurs missions, ainsi que des moyens administratifs et des habilitations supra-nationales.

• ACTIVITÉS

Effacement ou falsification d'évènements paranormaux. Prise en charge des témoins et victimes afin de contrôler les discours mais également à des fins de recrutement et d'embrigadement.

Création de fausses croyances, de censures et de propagandes pour neutraliser la vérité.

Surveillance globale des réseaux de communication et mise au point de technologies de réécriture en temps réel des signaux.

Maintenance d'un réseau d'agents éclectique et compartimentés

Maintenance de la cohérence psychique collective via la culture de masse, le sabotage et l'assassinat.

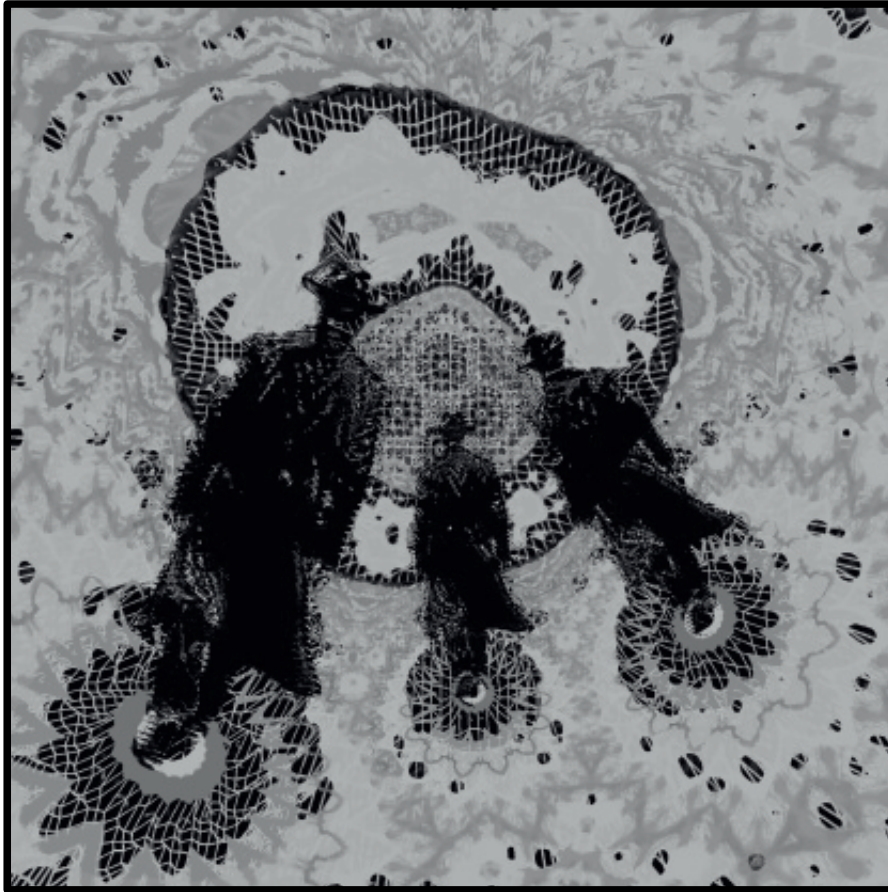
• MÉTHODES

Afin de mener à bien ses missions, les silencieux fonctionnent en cellules autonomes, qui répondent tous aux ordres d'un pouvoir global inconnu qui se fait appeler la « cellule 1 ». La coopération et le jusqu'au-boutisme de ses zélotes est sans égale.

Les silencieux sont tous prêts à se donner la mort.

Les silencieux sont tous responsables de la cooptation d'un réseau que seul eux connaissent: artistes, chercheurs, mécènes, techniciens, intellectuels, mercenaires, séduits par tout les moyens puis rattachés à la doctrine sans jamais en comprendre toute l'ampleur.

Ils sont autorisés à donner uniquement des ordres et jamais des informations. Toutes les chaînes de commande des autorités « légitime » disposent de codes spéciaux et cryptiques destinés à habilitier ses agents et à autoriser même les actes les plus abjectes pour préserver l'illusion, tout en alertant les autres cellules des évènements en cours.



Les silencieux sont quelque fois des éveillés mais ils préfèrent utiliser leurs capacités le moins possible.

• INFILTRATION

Les silencieux sont puissants et disposent du respect, de leviers, de la coopération et de la discrétion des plus grands pouvoirs du monde.

De par la nature de leurs missions, Ils persuadent du bien-fondé et de l'intérêt impérieux de leurs actes.

Mais ils ont aussi recours à l'intimidation et à la manipulation, en invoquant le besoin de "sécurité".

Ils disposent depuis des années d'un pouvoir assez grand pour faire plier les pays. Par l'espionnage, la diplomatie, la bureaucratie. Ils œuvrent à leur hégémonie et disposent de fonds inépuisables, d'atouts placés stratégiquement.

• DOCTRINE INTÉRIEURE

Les silencieux ne se croient ni bons ni mauvais. Ils savent.

Et ce qu'ils savent est trop vaste, trop grave, trop corrosif pour être partagé. Ils ont de fait, tous la volonté et la résolution de devenir des gardiens du secret. Non pas comme un serment fait à une organisation administrative, mais par pure

conviction, construite à la suite d'un témoignage trop lourd à porter. D'une vérité qui n'a pas de mots. La peur des événements "Ø" est viscérale et ne laisse pas la place aux doutes.

Ils ne peuvent pas vivre comme le commun des mortels et ils ne peuvent trouver du réconfort que dans le fait qu'ils ne sont pas seuls à porter ces secrets. Ils sont compris par les autres silencieux ce qui unit ces agents par un lien unique qui est très rarement remis en question.

Leur serment :

« *NOUS PORTONS LA CHARGE DE SAVOIR. VOUS, CELLE DE VIVRE.* »

Certains silencieux font vœu de mutisme pour montrer leur résolution.

Les actes comptent plus que les mots.

• SIGNES DISTINCTIFS & SYMBOLIQUE

Pour se reconnaître entre eux, les silencieux utilisent la symbolique du « point / . », signe de fin du bruit, du silence.

Lorsqu'un agent veut signaler son appartenance, il marque une légère pause au milieu d'une phrase, ou prononce le mot «point» au lieu de « pas » ou bien d'une façon inhabituelle, neutre mais volontaire.

À l'écrit, le point médian (·) est glissé entre deux mots courants dans une note, un mail, une dédicace, ou une annotation. Des agents peuvent aussi finir une phrase avec deux points..

En gestuelle, un tapotement unique avec le doigt (sur la table, la poitrine, un livre). Une pause immobile d'une seconde dans un mouvement fluide. Poser son index sur ses lèvres sans bruit est aussi un geste direct utilisé par les initiés.

Les cellules ont rapidement pris l'habitude de dialoguer en langage des signes par solidarité avec les agents qui ont fait vœux de silence. Même si ce n'est pas significatif, la LDS est souvent vue comme un gage d'appartenance.

Narration





La cosmogonie de Destin Occulte n'est pas un mythe à révéler, ni un cadre à imposer. Elle agit en silence, en arrière-plan, comme une force invisible qui sous-tend le réel sans jamais s'y imposer. Elle n'est pas faite pour être expliquée, mais pour être ressentie ou imaginée.

Maîtres du jeu, faites vos scénarios sans parler de la cosmogonie, elle est là mais OCCULTEE. Elle sert à justifier l'étrange, rend cohérentes les anomalies, donne du poids aux théories complotistes et aux fractures de la réalité, sans jamais exiger d'être mise en lumière. Elle est le moteur occulte, *MAIS NE DOIS PAS DEVENIR LE SUJET DE L'HISTOIRE.*

C'est dans cette perspective que le maître de jeu est invité à écrire librement ses scénarios, à choisir l'esthétique et le ton qui résonnent le mieux avec ses envies ou celles de son groupe. Destin Occulte n'impose ni époque, ni décor, ni genre. Il offre une architecture cachée sur laquelle bâtir toutes sortes d'expériences narratives, qu'elles soient situées dans des réalités alternatives, des passés altérés, des futurs troubles ou des présents instables. La science-fiction mystique peut explorer des civilisations stellaires hantées par des symboles oubliés, l'horreur psychologique peut révéler les failles d'une conscience en crise dans une banlieue banale, le fantastique ésotérique peut tisser ses récits entre rituels, songes et révélations, le thriller

conspirationniste s'insinuer dans les rouages d'un pouvoir dissimulé, et l'uchronie peut remodeler l'histoire au prisme de forces à l'œuvre dans l'ombre.



Dans chacun de ces récits, la cosmogonie détaillée jusqu'à présent, ne doit jamais être frontale. Cela fait parti du style du jeu et permet, même si les joueurs ne sont pas dupes, de focaliser tout le monde sur l'ambiance et moins le méta-jeu. Si vos joueurs veulent jouer des éveillés, rappelez leurs le fonctionnement des sorts, les concepts de la psychomagie que nous verrons plus tard et précisez que leurs personnages ne sont pas des dieux influants sur la Trame. La source, l'abîme, la trame, n'ont PAS D'INTÉRÊTS SCÉNARISTIQUES, Ils permettent de mobiliser des concepts plus étranges, pour que les joueurs accrochent et projettent leurs sens et leur imagination, les lient à des événements absurdes. LE « X » DE L'ÉQUATION.

La cosmogonie est comme un palimpseste : une couche profonde, recouverte d'un vernis de normalité, que seul l'effritement du réel permet d'entrevoir. Les joueurs peuvent vivre une aventure entière sans en saisir les véritables enjeux métaphysiques, tout en subissant les conséquences. Une apparition absurde, un artefact impossible, un rêve récurrent, une faille dans la causalité : autant de symptômes d'un monde dont la structure se déforme. Ce n'est que lorsque les pièces du puzzle s'assemblent, parfois trop tard, que peut surgir l'intuition d'une réalité plus vaste, mais toujours fuyante.

Concrètement, l'idée de la cosmogonie comme possible ouvre une porte sur le doute et crée une attente plus efficace que la révélation elle-même. Ecrivez un scénario sur des disparitions criminelles classiques et vous vous trouverez face à des joueurs qui ne pourront s'empêcher de penser à des pistes surnaturelles.

Le rôle du maître de jeu est donc de doser et dissimuler cette présence invisible. Il peut choisir de l'évoquer par touches discrètes ou de la laisser complètement en retrait. Il peut construire un scénario qui fonctionne entièrement sur une logique psychologique, sociale ou physique... et y glisser, à peine, un frémissement dans la Trame. Ou bien, il peut orchestrer une lente montée en tension où l'absurde, l'irrationnel et le symbolique contaminent le réel jusqu'à ouvrir une brèche.

Mais **jamais cette cosmogonie ne doit devenir un catalogue d'explications**. Elle reste un mystère opérant, un secret en filigrane, que seuls les plus sensibles peuvent effleurer. Ainsi, chaque scénario devient une variation unique autour d'un thème central : la fragilité de notre réel, la multitude de nos réalités.

L'univers de Destin Occulte s'adapte aux styles, aux inspirations, aux obsessions. Il permet l'intime et le cosmique, le concret et l'onirique, le rationnel fissuré par l'incompréhensible. C'est un outil narratif souterrain toujours présent, jamais imposé, avec lequel le maître de jeu peut donner corps à ses propres thèmes, gimmicks, tropes, personnages...

la vérité n'est jamais donnée. Elle se suggère, se contredit, se dissimule dans les détails. Le maître de jeu est invité à faire du doute non seulement un effet de style, mais une mécanique narrative à part entière. Ce n'est pas ce qui est révélé qui compte, mais ce qui reste irrésolu. Les joueurs ne doivent pas seulement découvrir ce qu'il se passe, mais tenter de comprendre ce que cela pourrait être, dans un monde où chaque explication ouvre vers une autre, et où la Trame, omniprésente, se joue des certitudes.

Un seul événement incompris peut générer une pluralité de croyances. Une singularité dans le réel, une disparition instantanée, une présence muette, un symbole gravé dans une matière inconnue, peut être interprétée comme une manifestation divine, un contact extraterrestre, une expérience gouvernementale ou une faille dans la psyché collective. Le jeu gagne en profondeur lorsque le maître de jeu entretient cette ambiguïté entre les explications, lorsque la réalité se transforme en récit, et que les personnages, à défaut de comprendre, commencent à croire.

Les croyances deviennent alors des outils de survie, mais aussi des pièges. Un scientifique cherchera à reproduire l'anomalie, un mystique y verra un appel, un sceptique tentera de la nier, chacun posera son propre sens sur l'absurde. Et c'est dans ces divergences de perception que naît la tension dramatique. Car la vérité, dans Destin Occulte, est insoutenable pour le personnage. Le monde ne peut être saisi que par fragments, et chaque tentative d'unifier le puzzle mène à la destruction de l'esprit, soit à l'extase, parfois les deux à la fois.

Exemple : une station météo isolée capte un son impossible, dont l'onde dessine une géométrie sacrée. L'équipe sur place commence à être sujette à des visions identiques. L'un des scientifiques pense que le son provient d'une source stellaire intelligente. Un autre le croit lié à des micro-oscillations sismiques inédites. Un troisième, croyant, y voit un chant divin, un appel à la rédemption. Et tous ont à moitié raison. Ou à moitié tort. Car la vérité, elle, est ailleurs : Sans le révéler, la Trame a vibré, et ce son était un écho que les personnages ordinaires ne peuvent comprendre.

Le maître de jeu doit s'autoriser à mentir, à détourner, à semer. Destin occulte étant un jeu à narration partagée, la maintenance d'une narration nécessitera d'autant plus d'outils et d'artifices. Le mystère n'étant jamais affaibli par la multiplication des hypothèses, au contraire il en est renforcé et étoffé par le détail et l'originalité.

UN DOUTE BIEN ORCHESTRÉ VAUT MILLE RÉVÉLATIONS. L'absence de réponse n'est pas un vide, mais une brèche dans laquelle l'imagination des joueurs s'engouffre. Et c'est là que naît l'angoisse, le vertige. Là que le sentiment d'étrangeté devient viscéral. Là que Destin Occulte atteint toute sa portée.

■ INSTILLER LA PARANOÏA : LE DOUTE COMME MOTEUR

La paranoïa est inconfortable, cependant, dans un jeu, elle peut être vertigineuse et donner des ailes à vos joueurs. Ne donner que des explications partielles à un événement étrange permet de réintroduire des éléments plus personnels, plus stratégiques dans la narration. Laisser plusieurs interprétations possibles permet aux joueurs de participer activement, d'entrer en conflit ou en intérêt avec votre scénario et permet une alchimie où le doute agit comme une attente qui ne viens pas, comme quelque chose qui hante le joueur : hallucination, expérience mystique, manipulation technologique, ou simple coïncidence peuvent expliquer bien des choses qui pourraient avoir la même origine.

Faites circuler des versions contradictoires d'un même fait. Un PNJ affirme une chose, un autre le contredit. Les preuves sont floues, partielles ou instables. Les joueurs doivent douter de tout, y compris entre eux et d'eux même.

Variez les perceptions : un joueur entend un son, un autre voit une silhouette, un troisième ne remarque rien. Ils doivent se demander si quelqu'un délire ou si la réalité se fragmente autour d'eux.

Jouez avec les souvenirs : une scène déjà vécue change de détails, une photo se modifie, un lieu semble différent. Introduisez des effets Mandela et des bugs de la réalité. Tout peut rester incertain pour qu'une ambiance s'installe .

■ Rythmer la tension : crescendo psychique

Commencer dans le calme, le banal. Plus les joueurs s'ancrent dans une routine crédible, plus les premiers signes d'étrangeté auront de l'impact. Laissez le bizarre entrer par petites touches : un rêve marquant, un objet déplacé, un animal qui les fixe sans raison...

Montez la tension par étapes. D'abord un détail. Puis un événement dérangeant, mais explicable. Ensuite, quelque chose d'impossible, mais fugace.

Utilisez la fausse alerte. Faites-les s'attendre à quelque chose d'horrible... puis rien. Le simple fait d'attendre devient angoissant. Quand la menace arrive vraiment, elle frappe plus fort.

Respectez le cycle TENSION → RELÂCHEMENT → TENSION PLUS FORTE.

Après une scène tendue, laissez-les souffler. Puis relancez une scène encore plus étrange.

Évitez de résoudre les événements trop vite. Plus les choses restent inexpliquées, plus le mystère prend de la place dans leurs esprits.

■ UTILISER LA TRAME COMME OUTIL INVISIBLE POUR INSTALLER DES SYNCHRONICITÉS

La Trame est partout, mais elle ne doit jamais être nommée. Son action se manifeste par des coïncidences étranges, des rêves partagés, des symboles qui reviennent sans raison, des sensations déstabilisantes, des paramnésies.

Créez des synchronicités troublantes. Une synchronicité est la coïncidence significative de deux événements sans lien de cause à effet, mais qui prennent un sens particulier pour les personnages.

Par exemple : un joueur pense à un mot ou une personne, et à ce moment-là, une radio diffuse ce nom. Ou encore, un joueur rêve d'un symbole, puis découvre ce même symbole gravé dans un mur le lendemain. Ce ne sont pas des hasards : ce sont des signaux de la Trame.



Le maître du jeu peut créer des synchronicités en liant des détails narratifs entre eux : un objet trouvé dans un lieu abandonné est aussi mentionné dans un vieux rapport, un PNJ parle d'un événement qui renvoie à un rêve vécu par un autre joueur. Ces liens doivent sembler énigmatiques mais troublants, comme si quelque chose guidait les personnages vers une révélation invisible.

Faites apparaître des visions ou sensations liées à la Trame : chaleur soudaine, acouphènes, distorsions visuelles. Cela marque une «zone fine», un endroit où la réalité est instable. Les joueurs n'ont pas besoin de comprendre, juste de ressentir que quelque chose dépasse leur perception.

Quand un joueur s'approche trop près de la vérité, montrez que c'est dangereux. Il a des vertiges, des oublis de souvenirs, des pensées étrangères. La Trame réagit à la conscience. Plus on la touche, plus elle se défend. Le système de « MT » sera utile à la gestion de la psyché du personnage.

Le but est de faire sentir que la réalité n'est qu'un décor, et que quelque chose d'invisible tire les ficelles derrière.

■ GÉRER LA MONTÉE DU STRESS PSYCHIQUE

Le stress psychique des joueurs est un élément central de jeu. Il ne sert pas seulement à faire peur : il transforme les personnages sur la durée. C'est une mécanique incluse dans la feuille de personnage, qui permet les arcs et les transformations dynamiques des personnages. Le stress altère leur perception, et les pousse à des choix extrêmes. Utilisez-le pour représenter la pression mentale que représente l'existence sur la psychée.

Faites monter le stress lentement, autant par des détails dérangeants : des cauchemars récurrents, des sons inaudibles pour les autres, des émotions qui ne leur appartiennent pas troublant leur identités ; que par la barre de stress allostatique, qui impacte les scores des joueurs.

Ce stress doit venir d'un conflit entre ce que les personnages vivent et ce que leur esprit peut accepter. Quand le stress dépasse un certain seuil, déclenchez avec les « ancrages », des effets définitifs pour les joueurs, qui devront prendre en compte les difficultés psychiques des personnages qu'ils incarnent.

Les joueurs pourront ou non choisir au cours de votre aventure, de se séparer d'une fonction cognitive de leur personnage.

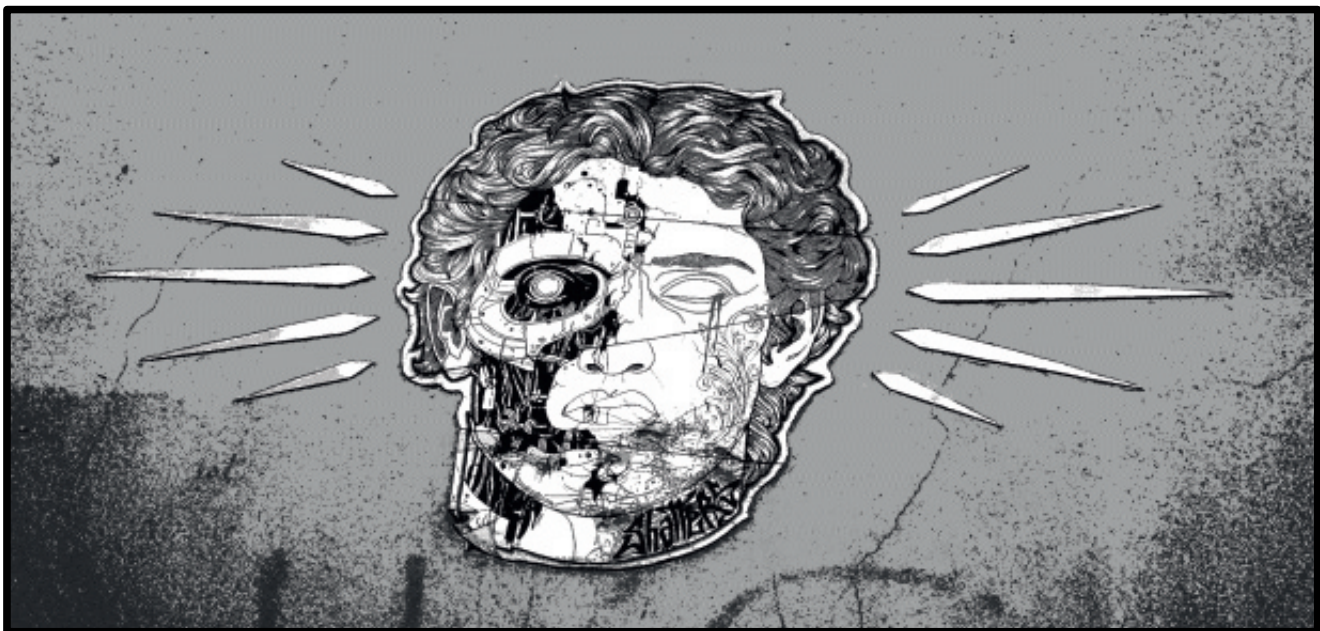
Un personnage peut perdre des fonctions psychiques au fur et à mesure de l'avancée du scénario.

Le joueur prends donc l'initiative de jouer ses incapacités, il n'échoue pas ses actions tentées à cause d'un mauvais score SAN. ses actions deviennent inadaptées. Un joueur qui perdra des fonctions fondamentales, ses ancrages, ses certitudes sur le réel, sera de plus en plus handicapé sur ses tests de jets de dés. il sera alors amené à utiliser pour compenser, ses capacités spéciales, qui ne nécessitent pas de jets, mais qui s'appuient sur des logiques sémantiques.

Au bout d'une histoire, les joueurs auront un choix : fuir et nier ce qu'ils voient pour garder leur ancrage, ou plonger plus profond pour accéder à la psychomagie. Plonger permet parfois de « voir la vérité », d'accéder à des savoirs interdits, mais à un prix. Le stress devient ainsi un carburant pour l'éveil... ou la chute.

Le stress n'est pas qu'un malus en soi. C'est un indicateur narratif. Plus il monte, plus les personnages s'étiolent. Le monde devient plus étrange autour d'eux. Le danger n'est pas seulement physique, mais psychique.

Concrètement, un joueur pourrait être tenté de provoquer sa propre chute afin de perdre lui-même ses ancrages. C'est une option, il vous appartient de fixer le curseur sur ce que vous recherchez, le niveau d'étrange que vous voulez introduire.



■ CRÉER DES RÉVÉLATIONS SANS JAMAIS TOUT EXPLIQUER

Les révélations sont essentielles, mais elles ne doivent jamais tout éclairer. Dans ce jeu, chaque réponse doit soulever de nouvelles questions. L'objectif n'est pas d'expliquer, mais de troubler, d'ouvrir des pistes et de renforcer le mystère. L'objectif n'est pas de faire de la rétention car il faut bien que l'intrigue avance tout de même, mais il est possible d'enrichir les informations pour rendre tout plus profonds, plus interconnecté.

Quand vous dévoilez une vérité, rendez-la dérangeante ou incomplète. Par exemple : un personnage découvre un dossier classé secret, mais certaines pages sont illisibles ou brûlées. Un témoin livre un témoignage crucial, mais sa mémoire semble incohérente. Une entité donne une information, mais dans un langage symbolique ou énigmatique.

Laissez les joueurs assembler eux-mêmes les morceaux du puzzle, même si ce puzzle est partiel. Plus ils croient comprendre, plus vous pouvez insinuer qu'ils se trompent. Gardez toujours une part d'ombre, un doute. Les révélations doivent être émotionnelles, pas seulement logiques. Elles doivent bousculer les croyances, forcer des choix, semer le doute dans l'identité ou les intentions des personnages. Une révélation peut être aussi simple qu'un souvenir refoulé qui ressurgit, ou une rencontre avec un double de soi-même.

L'idée est que les joueurs sentent qu'ils touchent quelque chose de grand, mais que leur esprit n'est pas prêt à le saisir pleinement. Le but n'est pas de donner des réponses, mais de nourrir le vertige.

■ CULTIVER L'AMBIANCE PAR LES DÉTAILS SENSORIELS

L'ambiance naît dans les sens. Pour installer une ambiance profonde, décrivez avec précision ce que perçoivent les personnages : une odeur de poussière sucrée, un bruit trop régulier, une lumière qui semble « observer ». Même si l'événement est mineur, un détail sensoriel décalé suffit à alerter l'inconscient du joueur : quelque chose ne va pas. Les perceptions, avec la mémoire et la temporalité, sont les éléments cruciaux qui forment et déforment les croyances et la causalité.

Jouez avec les failles de perception : des bruits qu'un seul personnage entend, une sensation de froid sur une seule moitié du corps, une couleur qui semble fausse ou irréelle. Ce genre d'effet crée l'idée que les sens ne sont plus fiables, que la réalité est altérée à sa base.

Intégrez aussi les synesthésies, ces croisements étranges entre les sens : une couleur qui « hurle », un goût qui donne une impression de texture, un son qui évoque une émotion précise. Cela trouble les repères. Par exemple : « Ce chant grave a un goût métallique » ou « Tu entends la lumière pulser lentement dans la pièce ». Ce genre de description rend l'expérience dérangement sans forcément recourir à l'horreur.

Utilisez les silences, les retards de perception, les persistances trop longues. Une voix peut arriver avec un décalage, un mouvement peut laisser une traînée lumineuse. Ces petites distorsions suggèrent que la Trame agit sur les filtres sensoriels eux-mêmes, que l'esprit peine à encoder correctement ce qu'il vit, qu'il est faillible, qu'il fatigue...

N'oubliez pas : moins c'est explicite, plus c'est efficace. Un détail étrange dans un environnement banal frappe plus fort qu'une scène entièrement surnaturelle. L'ambiance naît souvent du contraste entre le banal et le surnaturel, du glissement discret vers l'inexplicable.

■ DÉMENTI

DESTIN OCCULTE manipule des thèmes et concepts comme le complotisme, les pensées new age, des spiritualités marginales, marginalisées ou non, qui sont parfois en réalité, réactionnaires, vecteurs de confusions, d'eugénismes et qui tendent vers la désignation d'un bouc émissaire, à l'intolérance ou d'autres rapports de pouvoir oppressifs.

La symbolique du jeu repose sur les mathématiques, la topologie du réel et la géométrie sacrée. L'occultisme et le mysticisme font partie de toutes les cultures et ce jeu tend à trouver un dénominateur commun sain, pour toutes et tous.

Que ce soit dit, ce jeu n'as pas vocation à devenir un terreau fascisant ou à entretenir toutes formes de discriminations.

Les éveillés ne sont pas des sur-Hommes, des élus qui ont pour vocation de gouverner des "inférieurs". Si ils le sont dans les scénarios ce sera pour mieux mettre en lumière la vacuité de leurs hubris et l'absurdité de leur mégalomanie et de leurs délires d'omnipotence.

Les sociétés secrètes ne représentent pas une population ou un groupe . La multiplicité des formes de vie et des cultures est LA SEULE FAÇON d'envisager le réel. Laissez vos cultes de la mort et vos dualités en dehors de ce jeu. Vos peurs sont stériles et plus banales que vous le croyez.

En outre, les états psychotiques et autres traumatismes ne constituent pas non plus un accès à une vérité cachée. Dans la réalité les mauvais traitements tuent. Destin Occulte permet aux joueurs de compenser des troubles avec des croyances mystiques ou métaphysiques, c'est une mécanique de fiction. Le jeu à pour vocation d'engager les joueurs sur la recherche de sens comme compensation.

■ L' OCCULTE

On est en droit de se demander ce qui est occulte, et pourquoi dans plusieurs genres narratifs. Ce jeu fourni un concept global pour répondre à ces questions pour des raisons pratiques.

Le maître de jeu **sait maintenant ce qu'il doit occulter.**

Une **cosmogonie** très générale et des êtres dotés de Psychomagie, qui permet le développement de scénario très divers. La relation entre la Source et l'abîme dans un plan superposé qui s'appelle la Trame, est une réponse, incomplète, adaptable à un grand nombre de croyances précédentes et à venir. Cette réponse donc, le maître du jeu la sait, et fait vivre des événements aux joueurs, dans l'ignorance de cette cosmogonie.

J'ai toujours été fasciné par les relations qu'il y a entre les croyances, comment elles se construisent, sur quoi elles se reposent, comment elles se transforment à travers les siècles et par intérêt pour le jeu de rôle, comment scénaristiquement, les jeux d'ambiance, pour créer doutes et retournements de situations, manipulent plus ou moins bien ces thématiques. Le fantastique, la science fiction, les thrillers conspirationnistes, fondent leurs univers dans les racines de la conscience, les croyances mises à mal et les vérités cachées.

En ça, ce qui est caché, est occulte. Que ce soit du savoir et de l'information ou de la pratique.

Les choses peuvent donc être d'une façon globale, considérées occultes parce qu'elles sont hors de nos perceptions. Qu'elles soient trop complexes pour nous, comme c'est le cas dans les sciences vivantes d'aujourd'hui, comme les théories quantiques.

Ou bien loin de nous et de nos mémoires comme c'est le cas de nombreuses philosophies occultes du passé, que plus personne ne pratique ni ne connaît.

J'ai pu observer des personnes penser que les symboles électroniques, le design des schémas des processeurs à l'échelle de quelques microns, n'ont rien à envier aux glyphes satanistes, à des runes magiques...

Quel sont les dénominateurs commun entre ces savoirs occultés ?

Quels sont les savoirs qui ont été reniés pour tomber dans le mythe ? Quels sont ceux qui se sont transformés pour devenir les sciences d'aujourd'hui ? Quelles sont les sciences d'aujourd'hui qui produiront les mythes de demain ou bien celles qui transformeront nos conceptions du monde ?

Toutes ces questions, plutôt que d'y répondre, nous, joueurs de jeux de rôle, nous allons nous en servir pour enrichir nos doutes, trouver une nouvelle plastique à nos philosophies, moins rigide, permettant la transposition conceptuelle des phénomènes que nous pensons. Et comme le jeu de rôle est un univers de pensées partagées, la flexibilité des sens, l'exploration de l'inconnu et nos rapports intérieurs avec nos croyances sont des outils puissants, mobilisables facilement dans les styles cités plus haut.

Utiliser l'occulte permet de créer des révélations en mobilisant l'exploration et le gain de conscience. Un secret est un savoir gardé et protégé, une vérité que l'on souhaite contrôler.

Utiliser l'occulte permet d'imposer facilement des débats moraux en confrontant les joueurs à l'inconnu.

Utiliser l'occulte déstabilise les croyances établies et fait évoluer les alliances, les coutumes et les pratiques.

Après Analyse, et c'est un point fondamental pour les maîtres de jeu qui manipulent ces thématiques.

Il se dégage selon moi **4 cadres conceptuels importants**, à prendre en compte, pour mettre en place une ambiance dynamique dans le jeu, et qui sont transversales à toutes les sciences occultes ou non, toutes les consciences, matures ou non.

C'est d'autant plus intéressant que ces concepts ont et vont probablement aussi subir des transpositions conceptuelle.

En étudiant les sociétés et philosophies occultes passées, les conspirations et consensus actuels et les théories pour demain, 4 dénominateurs conceptuels me paraissent émerger comme les outils de paramétrage des scénarios occultes/sci-fi/conspi.

CE SONT LA MÉTAPHYSIQUE, L'ONTOLOGIE, L'ÉPISTÉMOLOGIE ET LA MÉTHODOLOGIE.



MÉTAPHYSIQUE, RECHERCHE DE SENS :

Pour parler de l'occulte on doit toucher à la métaphysique. On cherche la nature fondamentale de la réalité.

En cherchant cette nature on admet de fait que notre expérience n'explique pas la réalité en entier alors on tâtonne, créant des milliers de philosophies, cultes et organisations.

La métaphysique inclus l'étude de nous même et du monde et toutes les consciences tendent vers la recherche d'un sens confortable. En jeu, si vous créez un mystère ou une énigme, en étudiant la métaphysique vous explorerez le temps, la causalité, le fait de nature avec des perspectives plus larges.

La métaphysique vous invite à considérer l'occulte comme un terrain d'exploration existentiel et non pas comme la science diabolique couverte de pentagrammes sacrificiels que le terme « occulte » inspire

parfois. La recherche de sens c'est le mouvement induit par un monde difficile qui n'en fait plus, de sens. Comment combattre l'absurde.

ONTOLOGIE RECHERCHE DE VÉRITÉ :

L'ontologie traite de ce qui est vrai et réel. Si la métaphysique cherche à déterminer la nature des choses, l'ontologie permet quand à elle de déterminer ce qui est réel de ce qui ne l'est pas.

C'est donc une discipline « divisive », qui permet de structurer notre compréhension et de créer par la même occasion ce qui n'existe pas. La recherche de la vérité est un moteur scénaristique énorme et l'établissement du doute ou même de l'occulte, se fait toujours par l'établissement du mensonge, de la fausse croyance, du déraillement de nos sens, de notre mémoire.

L'étude de ce qui est vrai induit l'établissement de ce qui est faux. C'est indispensable donc pour déstructurer ce que l'on croit vrai, de rechercher les catégories et classements admis afin d'établir « un meilleur mensonge ».

la recherche de vérité est la dynamique d'une personne qui n'as plus confiance au discours.

ÉPISTÉMOLOGIE, RECHERCHE DE CONNAISSANCE :

En troisième lieu il y à l'épistémologie.

On cherche, dans la vie comme dans le jeu, du sens, des vérités, mais il reste à établir pourquoi on recherche cela, si c'est éthique ou favorable à la vie de rechercher le savoir et à examiner si nos moyens d'atteindre la connaissance est fiable, si la direction que l'on prends correspond à un ensemble ou à un détail.

Estimer la qualité de notre expérience, opinion, croyance et savoir si elle mène à une satisfaction ou non.

Exposé au sens et à la vérité, comment pourrons nous ne plus douter et accepter la connaissance tel qu'elle est ?

Comment reconnaître nos objectifs de connaissance, si le savoir est incompatible avec nos visions précédentes ?

L'épistémologie, dans sa façon d'être manipulée permet de falsifier en jeu, la crédibilité des éléments qui interviennent et c'est en soit un générateur du doute capable d'invoquer les complots les plus grands et abattre les croyances les plus solides. Rechercher la connaissance, physique ou mentale, c'est faire face à nos propres contradictions et dissonances.

MÉTHODOLOGIE, RECHERCHE DE POUVOIRS :

Atteindre un objectif occulte nécessite des moyens scientifiques, philosophiques, ésotériques... et quand on cherche du sens ou bien la vérité, alors on se tourne chaque fois vers ses moyens disponibles, à défaut vers les moyens d'obtenir ces moyens.

Les grands maîtres de l'occulte ont imaginés des tonnes de méthodes de discernement, de symboles conceptuels, de grilles et dessins inspirants, censés passer les savoirs à d'autres générations de cerveaux qui améliorent en théorie ces savoirs et cela en boucle durant des siècles.

Pour exemple, la chimie moderne a coexisté avec l'alchimie mystique qui a produit beaucoup de techniques expérimentales ou conceptuelles à qui nous devons la pratique moléculaire d'aujourd'hui.

Ces pratiques d'alchimie n'avaient pas le même but et des méthodes différentes. Une méthode qui change exprime un changement de qualité ou d'expression du savoir.

Supposez qu'on vous montre une méthode incroyable issue d'une science que vous ne connaissez pas, vous seriez en droit de vous sentir en danger, car le pouvoir émergent, inconnu, plus proche de la vérité peut-être, conduit vos propres méthodes vers l'oubli, l'obsolescence, l'impuissance.

Pourtant, dans un scénario, il est tout à fait possible de faire croire le contraire. Ramenez la pierre philosophale au rang des miracles pratiques et toute la méthodologie des alchimistes devient viable et inaccessible à ceux qui ne comprennent pas un art caché. L'occulte n'est plus de nature trop complexe comme pour la science fiction, mais devient trop ancienne, perdue dans les éons.

Jongler avec les méthodes et maîtriser l'occultisme à travers les âges permet d'invoquer les thématiques du temps et de la mémoire qui feront de très confortables fondations pour l'exploitation de la Psychomagie, de la transformation et du paranormal.

Les méthodologies anciennes ont la fâcheuse tendance d'être très nombreuses et de terminer en ...Mancie ou ...logie alors je ne les dénombre pas.

La recherche du pouvoir n'appartient qu'aux faibles, Un modeste qui sait se contenter de son état est fort, sa méthode le contente.

Ainsi, **LA MAÎTRISE DE L'ABSURDE, DES DISCOURS, DES CONTRADICTIONS ET DES RAPPORTS DE POUVOIRS**, font pour moi le sel d'un scénario Occulte. Les sociétés secrètes sont construites en ce sens.

C'est occulte et ça traverse le temps. La recherche de la révélation cachée connaît bien des doctrines, passées, présentes et futures et au fond, avec du recul, tout ça ressemble beaucoup à l'analogie du porteur de lumière, doté d'une torche variable, qui éclair un rayon, une surface de son environnement et pas plus. L'occulte étant ce qui reste obscur derrière le rayon de la torche, l'inconscient ce que la torche éclaire mais que l'œil ne regarde pas.



DES DOCTRINES DES THÉORIES ET DES PHILOSOPHIES, EN VOILÀ POUR EXEMPLE. ELLES SONT ISSUES DE TOUTES LES CULTURES. ELLES ONT TOUTES UNE FAÇON DE REPRÉSENTER OU CRÉER L'IDÉE DU « CORPS SUBTIL », LE CORPS PSYCHIQUE QUI RÉSONNE DANS LA TRAME. NATURELLEMENT, TOUTES CES DOCTRINES ONT LEURS PROPRES SYMBOLES, BUTS ET MÉTHODOLOGIES, LEUR PRATIQUE DE TRANSE, LEUR MYSTICISME, LEURS TRANSFORMATIONS INTERNES, LEUR COSMOLOGIE, LEURS PROPRES LOGIQUES, ET SAVOIRS, JE NE PEUX PAS ÊTRE EXHAUSTIF NI ENTRER DANS LES DÉTAILS MAIS CE SONT DES SOURCES QUI MÉRITENT QUELQUES RECHERCHES SI VOUS AVEZ LE TEMPS, DU MATÉRIEL SCÉNARISTIQUE EN SOMME.

POLYTHÉISME BABYLONIEN, Anu-Enlil-Enki-marduk, 2eme millénaire avant J.C en Mésopotamie
HOODOO, 19eme siècle afro-américaine sudiste.
MAGIE SALOMONIQUE, 1er millénaire au proche orient.
ANTHROPOLOGIE, 1913 Autriche et Allemagne
NÉOPLATONISME ET THÉURGIE, 3eme siècle empire romain
GNOSTICISME, 1er siècle au Levant et Égypte
HERMÉTISME en général, 2eme et 3eme siècle Égypte gréco-romaine
THÉOSOPHIE, 1875 états-unis
MARTINISME, 18eme siècle en France
ROSICRUCIANISME, 1614 saint empire romain germanique
ALCHIMIE HERMÉTIQUE, 3eme siècle en Alexandrie
CHAMANISME, préhistorique, Sibérie Asie du nord
CHAMANISME OLMÈQUE ET MAYA, antiquité Mésoamérique
CHAMANISME AMÉRINDIEN, préhistorique en Amérique du nord
PAGANISME, antiquité pré-chrétienne
GOÉTIE, 17eme siècle Europe occidentale
MAGIE ÉNOCHIENNE, 1580 Angleterre élisabéthaine
KABBALE HERMÉTIQUE chrétienne, 15eme siècle Italie chrétienne
KABBALE JUIVE, 12eme siècle en France et Espagne
SWEAT LODGE LAKOTA, antiquité Amérique du nord
THÉLÉMISME, 1904 Égypte et royaume-uni
NÉO-GNOSTICISME 19 et 20eme siècle Europe
MYSTIQUE CHRÉTIENNE, 3eme et 4eme siècle empire romain Égypte et Syrie
WICCA ET NÉOPAGANISME, 1950 au royaume uni
DRUIDISME CELTE, 1er millénaire avant J.C Europe celtique
ANIMISME ET TOTÉMISME, préhistorique mondial
HARUSPICINE ET EXTISPICINE, 8eme siècle avant J.C Étrusque
MANTIQUE GRECQUE ET CLEDONISME, antiquité Grèce
BRAHMANISME, 2 siècles avant J.C en Inde védique
TANTRISME HINDOU-BOUDDHIQUE, 5eme siècle en Inde
SIDDHIS ET YOGA mystique, 1er millénaire avant J.C Inde
MANTRA-VIDYA ET YANTRA-VIDYA, 1er millénaire avant J.C en Inde
SHIVAÏSME tantrique, kaula et aghora 9eme siècle en Inde
SHAKTISME, 1er millénaire en Inde
NÉO-YOGA HINDOU, 19eme siècle en Inde
SIDDHA SIDDHANTA 1er millénaire en Inde
AYURVEDA, 1er millénaire avant J.C en Inde
TAOÏSME RELIGIEUX, interne (neidan) et externe (waidan), 8eme siècle en Chine
QI-GONG ET FENG SHUI taoïstes, 5eme siècle avant J.C en Chine
CONFUCIANISME YI JING, 1er millénaire avant J.C en Chine
WU CHAMANISME chinois, 2eme millénaire avant J.C en Chine
TAOÏSME ONMYŌDŌ, 7eme siècle au Japon
BOUDDHISME SHUGENDŌ, 7eme siècle au Japon
SHINTOÏSME KOTODAMA, antiquité au Japon
NÉO-BOUDDHISME REIKI, 1922 au Japon
SHINTOÏSME MISOGI, antiquité au Japon
MIKKYO bouddhisme ésotérique, 9eme siècle au Japon
BOUDDHISME VAJRAYANA, 7eme siècle en Inde
BOUDDHISME NYINGMA, 8eme siècle au Tibet
BÖN CHAMANIQUE, antiquité au Tibet
NAGUAL ET TONAL NAHUAS, antiquité Mésoamérique aztèque et nahua
TENGRISME, antiquité Asie centrale
PAGANISME NORDIQUE préchrétienne, 1er millénaire Scandinavie et Islande
OGHAM CELTIQUE, 4eme siècle Irlande
IMBAS FOROSNAI, antiquité Irlande celtique
GALDRASTAFIR, 17eme siècle en Islande
PAGANISME STREGHERIA, antiquité Italie
BENANDANTI FRIOULAN, 16eme siècle en Italie
POW-WOW CHRÉTIEN, 18eme siècle Germano-américain
CUNNING CRAFT, moyen-âge en Angleterre
BRUJERÍA, 16eme siècle dans les Caraïbes
CURANDERISMO, 16eme siècle Amérique latine
YORUBA SANTERIA, 19eme siècle à Cuba
PALO MAYOMBE, 19eme siècle Congo diasporique à Cuba
CANDOMBLÉ MYSTIQUE YARUBA-BANTU, 19eme siècle au Brésil
UMBANDA, 1908 au Brésil
QUIMBANDA, 20eme siècle au Brésil
VODOU, VODUN haïtien, 18eme siècle Haïti
OBEAH, 17eme siècle Caraïbes anglophone
MYALISM, 18eme siècle en Jamaïque
YORUBA, antiquité au Nigeria
NKISI, antiquité Afrique centrale Kongo
SANGOMA ZOULOU, antiquité, d'Afrique australe Gabon.
BWITI gabonais, 19eme siècle au Gabon
ZAR RITUEL, antiquité au moyen-orient
GNOSTICISME CHRÉTIEN, Pistis Sophia, 3eme siècle en Égypte
SIKIDY, moyen-âge à Madagascar
WALKABOUT, SONGLINES ET DREAMTIME spirituel, préhistorique aborigène en Australie
KAHUNA ET HO'OPONOPONO, Antiquité à Hawaï

MANA ET TAPU sacré, Antiquité en Polynésie
THAUMATURGIE, Antiquité en Grèce
MERKABAH, 1er siècle en Palestine et Babylonie
HEKHALOT, 3eme siècle au proche-orient Juif
ÉSOTÉRISME ISLAMIQUE, ilm al-huruf, jafr, sihr, la table d'émeraude, le nécronomicon...
 6eme siècle Afrique du nord
SOUFISME THÉURGIQUE, baraka, 7eme siècle en Afrique du nord
ISHRÂQ, 12eme siècle en Perse
MADZDÉISME ET ZOROASTRISME, 2eme millénaire avant J.C en Perse
MITHRAÏSME, 1er siècle avant J.C empire romain et Perse
BATINISME CHIITE, 8eme siècle en Afrique du Nord
MANDÉISME GNOSTIQUE, 1er siècle en Mésopotamie
SABÉISME HERMÉTIQUE, fin de l'antiquité, Mésopotamie Harran
PYTHAGORISME ET ORPHISME, 6eme siècle avant J.C en Grèce
MANTIQUE GRECQUE ET ENTHOUSIASMOS, Antiquité en Grèce
HEKA, 3eme siècle avant J.C en Égypte
LIVRES DE THOT, 1er millénaire avant J.C en Égypte
CHAOSOPHIA occulte, 20eme siècle en Europe
JANSÉNISME 17eme en France
DISCORDIANISME, 21eme siècle au états unis
PSYCHOTRONICITÉ, 1960 Tchecoslovaquie et URSS
NOOSPHERE, 1920 en France et Russie
THÉOSOPHIE MODERNE, champ et archives akashiques, 19eme siècle Inde et Europe
SPIRITISME KARDÉCISTE, 1857 en France
SECTARISME, 19eme siècle En Europe occidentale
FRANC MAÇONNERIE, 1717 en France et au royaume-uni
L'ARITHMOSOPHIE, 1593 en Europe
CATHARISME, 11eme siècle en Europe occidentale
NOMOTHÉTIQUE, 5eme siècle en Grèce
SORCELLERIE SABBATIQUE, 16eme siècle en Europe occidentale
LES TEMPLIERS, en 1119 en Europe et à Jérusalem

Compagnonnages et corporations d'artisans, Dojo, temples secret des arts et des constructions, monastiques et autres, de 700 ans avant J.C jusqu'à aujourd'hui, avec des fortes corporations au 12eme siècle en Europe.

Le secret est un phénomène social des "constructeurs" entre autres, qui souhaitant garder leurs secrets d'artisans et finissent par créer de l'occulte.

Le nombre d'or, la géométrie sacré, les techniques, les formules codées y sont légion afin de s'assurer de concevoir des initiés sans partage.

Ces idées du passé n'allez pas croire qu'elles soient grotesque ou obsolète. Ces doctrines ont changé la donne pour nombre de personnes. Elles servent parfois à résister à des changements culturels, elles ont parfois fait progresser des méthodologies scientifiques, permis d'imaginer au-delà du ciel, forgé des dichotomies encore utilisée aujourd'hui et bon nombre de ces doctrines se sont juste adaptées et uniformisées.

Pour ne citer que quelques exemples, les hermétiques dans leurs études sur la nature des choses, s'intéressent aux ambiguïtés de la nature des androgynes et conceptualisent (comme les philosophes grecs avant eux) un précurseur de l'idée de bisexualité moderne. Ils affirment qu'en essence, les personnes débarrassées de leurs « obscurités internes » aspirent à un amour total, un rapport à l'autre et au monde délivré des unilatéralités courantes.

Ils affirment de plus que la « magie Noire » sont des techniques d'aliénation qui visent à obscurcir l'état d'androgynie. Les concepts ont aussi glissé sémantiquement, ont opéré une mutation terminologique pour exprimer le même phénomène.

La sorcellerie sabattique, d'abord cercle mixte de conservation des pratiques rituelles païennes face à l'inquisition chrétienne au 15eme siècle, devient symboliquement au 16eme, un foyer de résistance à l'oppression des femmes par les prêtres.

Le symbolisme de la sorcière et les pratiques de médecine païennes deviennent des objets diaboliques, stigmatisants, l'espace de résistance devient féminin, la philosophie et les sciences païennes s'occultent dans l'effacement de la culture et les féminicides.

Il y a une continuité conceptuelle entre les idées issues d'autres cultures et époque et la terminologie scientifique d'aujourd'hui avec un verni de modernité. Le langage change et le terme à la mode des maîtres du jour s'impose dans le discours. N'y a t-il pas de point commun entre l'âme des chrétiens et le corps subtil des Hindou et yogi ? La physique quantique ne nous réserve-t-elle pas une activité énergétique issue de la conscience ?

L'androgynie union des antipodes.

Le caduceus énergie vitale. Le bouc est la nature instinctive de l'animal Humain.
Solve et coagula sur les bras, dissoudre et coaguler, comme principes d'union et de séparation.

La torche est la conscience, les ailes l'élévation,

Un bras levé "as above" , un bras baissé "so below" pour le lien dans les échelles.

Dans la figure de BAPHOMET, vision non dualiste du monde, diabolisé par l'obscurantisme chrétien.



Il y a pourtant déjà des théories complexes qui tendent à transformer la vision du monde Humain et qui semblent pour le quidam très ésotérique.

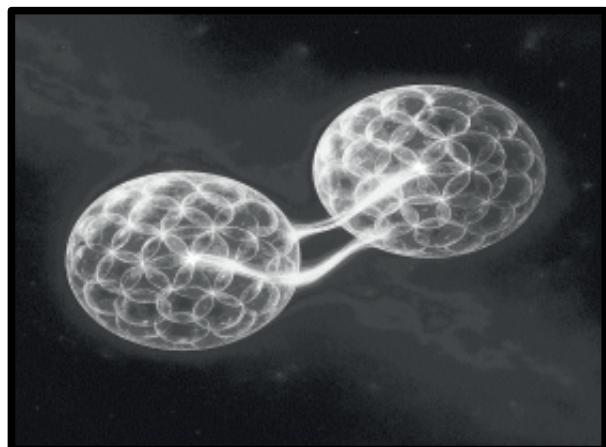
Rien que pour la conception du temps par exemple, concept qui aura son importance, avec la mémoire, dans la mécanique de la Psychomagie.

Voici quelques théories, pas nécessairement opposées entre-elles d'ailleurs qui défient nos perceptions linéaires.

Premièrement, il semble que la théorie qui est la plus répandue, soit la théorie de l'univers Bloc de **Hermann Minkowski**, selon laquelle, l'espace et le temps sont une seule et même structure globale appelée espace-temps. C'est la représentation de interstellar, un changement dans la causalité pourrait nous transporter sur l'axe d'une 4eme dimension.

Seth Lloyd à quand à lui théorisé, l'univers computationnel. Au niveau fondamental, selon lui et ses recherches, l'univers traite l'information comme un ordinateur, le temps est pour lui le déroulement du calcul, un ordre d'arrivé des données, lié au nombre d'opérations. Tout ceci inspire les théories de la matrice, de la simulation.

Pour **Gerard't Hooft** qui analyse les trous noirs, une surface en 2 Dimensions contient la totalité des informations de l'espace en 3D dont elle provient. Cela signifie que l'information de notre monde est peut-être la projection holographique d'une surface en 2 Dimensions qui contient tout.



De ce fait, le temps et la réalité est extrêmement déterministe, les informations de l'instant T déterminent l'instant T+1.

Le hasard est donc une illusion cachée derrière la complexité du nombre de réactions en chaînes, d'instant qui déterminent l'instant d'après.

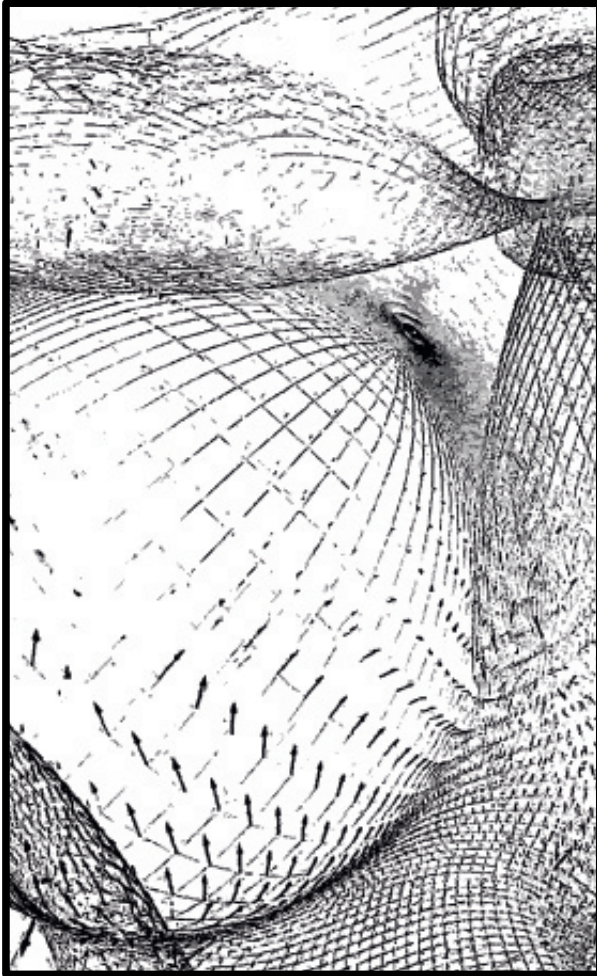
Le temps est une succession d'états quantiques. Imaginez un peu si vous aviez la capacité d'anticiper tout ce qui va arriver. Savoir que quoi que vous fassiez, c'était déjà prévu. Quel valeur donnerait on au libre arbitre? à la volonté?

Giulio Tononi lui, s'intéresse à ce qui fait qu'un système est conscient. Pour lui, les systèmes intègrent plus ou moins bien les informations du monde, une mesure PHI Φ détermine l'efficacité des systèmes à retenir et construire des interconnexions. Sa théorie de L'information intégrée le mène à proposer que chaque état de conscience correspond à une structure géométrique dans un espace d'information appelé la structure conceptuelle maximale. C'est un nom un peu long, pour la Trame non ?

Pour lui aussi, le temps est juste une dynamique émergente de l'information. C'est une succession de structures.

Avec le processus de prédiction de **KARL FRISTON**, le temps est intrinsèquement lié au cerveau, Ce dernier, dans un monde d'énergie libre, est prédictif. Le cerveau est un système qui cherche à réduire son entropie en intégrant les informations passées et en prédisant un futur possible. Le cerveau change et adapte ses connexions quand la prédiction est fausse, ou il fait correspondre la réalité à ses attentes en passant à l'action. La conscience est une expérience émergente du flux de prédictions.

La théorie des ensembles causaux de **Raphael Sorkin** permet de construire une vision du monde comme un réseau d'évènements interconnectés par la causalité. L'espace-temps ne serait pas pour lui continu mais constitué de points, créés à l'échelle fondamentale et liants des évènements entre eux selon un ordre causal.



L'espace-temps émerge de ces causalités et la géométrie dépend de la structure de ces points. Aussi l'information qui découle de ces organisations et donc la temporalité, découle des structures causales.

Les événements ont un ordre défini de façon discrète et issue des combinaisons des points.

Sean M Carroll, dans ses écrits, plaide pour une interprétation de la physique quantique fondamentalement correcte pour décrire la réalité physique complète.

Il faut entendre par cela que la réalité est une fonction d'ondes intriquées entre-elles, dans des états différents ou superposés.

Un électron PEUT être à deux endroits en même temps. **C'EST COHÉRENT QUANTIQUEMENT**. La décohérence est le moment où l'électron est forcé d'entrer en interaction avec un élément perturbateur, qui, bien que tout de même intriqué à ses 2 endroits, « choisi » un seul lieu, pour créer une physique plus « classique ».

L'information, par la décohérence, crée une dispersion appelée Entropie quantique, donnant la sensation de passé dans un flux.

En somme La conscience pourrait être un sous-système « classique », vu comme un « témoin » sélectif de l'information qui se conserve au niveau local.

Tout ce qui n'est pas directement intégré dans une conscience locale post-décohérence reste fondamentalement cohérent au niveau de la fonction d'onde Globale.

NOTRE EXPÉRIENCE SUBJECTIVE NE PERÇOIT QUE DES BRANCHES DÉCOHÉRENTES CLASSIQUES.

Pour un Physicien comme **Carlo Rovelli**, c'est encore différent. Un état quantique n'a pas de valeur absolue, jusqu'au moment où elle est corrélée à un autre élément.

C'est le lien entre les systèmes qui détermine leurs caractéristiques. Le réel est donc pour lui un réseau d'informations fondamentales relationnelles.

Les éléments quantiques n'existent qu'en relation avec d'autres. Pour faire simple, la réalité classique perceptible est en interaction quantique avec tout les systèmes qui leurs donnent la possibilité d'être en corrélation. Si un élément n'a aucune relation avec quoi que ce soit, il n'est pas intriqué mais il reste, sans valeurs, non-défini, comme potentiel.

Il n'y a pas d'onde globale, pas de décohérence avec d'autres états, L'univers est pour Rovelli un réseau de systèmes en interactions les uns aux autres.

Avec ces idées, on pourrait penser la conscience et d'autres systèmes comme des nexus dans ce réseau, à un endroit plus ou moins stable de certaines corrélations, comme un hub d'informations, capable de garder et influencer les structures des relations environnantes.

Le langage très abstrait, la symbolique précise, l'exploration de nos perceptions, du monde réel, les expériences produites, ne font-ils pas de ces physiciens des occultistes capables de tirer de l'invisible quelques miracles ou vérités cachées ?

Auriez-vous jugé ces théories délirantes, si on vous les avait résumées hors contexte, si vous ne les connaissiez pas avant ?

Admettons que certaines de ces théories soient des mythes et que d'autres soient vraies, n'y a-t-il pas quelques complotismes exploitables scénaristiquement ?



Dans les années 1970 ; **Robert Monroe**, inventeur du « processus du seuil », exploite l'idée que la méditation, les substances psychoactives entraînent une altération profonde de la conscience, et une « sortie » du corps physique.

Le seuil étant la frontière de conscience. Invention ou intégration de l'idée de corps subtil dans la culture occidentale, le processus du seuil inspire **Wayne M McDonnell** de la CIA, en quête de moyens nouveaux d'espionnage et d'information contre le bloc soviétique, dans le rapport intitulé « analisis and assessment of the gateway_process ».

Faut-il explorer d'avantage cette méthode ? Les théories de Ravelli pourraient expliquer une percée dans ce domaine.

D'autres branches de la physique quantique, plus controversée, aspirent à faire le lien entre conscience et phénomène quantique. **Roger Penrose et Stuart Hameroff**, s'appliquent à démontrer que la conscience ne peut être expliquée par un phénomène classique.

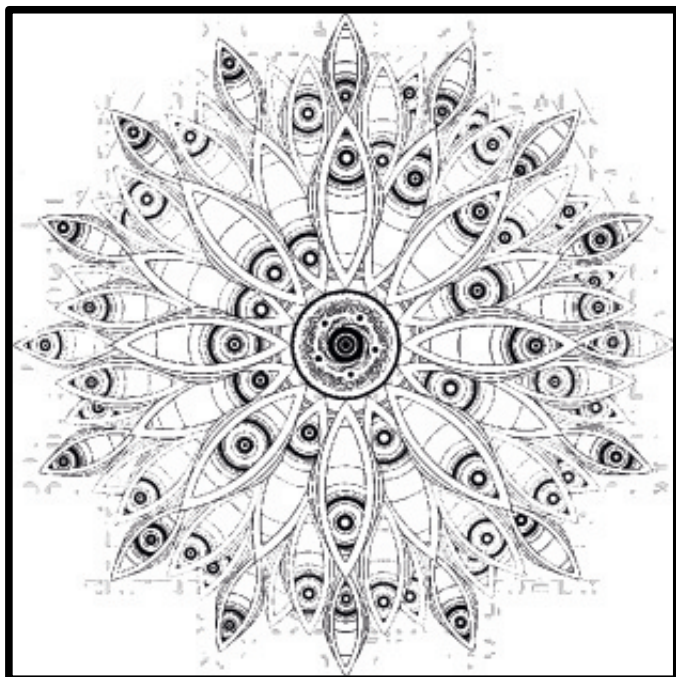
Roger Penrose propose que la conscience pourrait émerger de l'effondrement de l'état quantique, la décohérence qui donc serait le phénomène faisant émerger un phénomène du microcosme, l'interaction avec des éléments dans des états superposés étant à l'origine de l'effondrement quantique, de la détermination de l'état classique ou mesuré, comme base de l'émergence de phénomènes qui ensemble font une somme construisant la conscience et ses fonctions. Hameroff ajoute que ce sont les microtubules, cytosquelettes cellulaires des neurones qui permettent une interaction quantique dans le cerveau, qu'ils seraient donc à l'origine de milliards de processus de changement d'état quantique dans le cerveau.

Ces deux propositions font un ensemble appelé la **théorie Orch-OR** ou bien réduction Objective orchestrée en français.

Un autre physicien nommé **David Bohm** introduit et ajoute que la pensée, par le biais des interactions quantiques décrites par Penrose et Hameroff, ferait parti d'un ordre implicite. Bohm pense que la pensée et la matière sont interconnectées dans un même fond, ce qui a fortement inspiré les concepts d'information universel, comme le Champ Akashique, le modèle du cerveau holographique...

Destin Occulte reprends ces idées spéculatives et ajoute que par le biais de l'imagination, fonction émergente qui permet d'exprimer et traduire des états quantiques, l'individu explore d'autres états superposés, d'autres objets et d'autres nexus d'intrications comme des réalités potentiels. Que la psychomagie est un Art d'imposer un état particulier à la fonction d'onde globale.

Par le biais de l'imagination comme interface, les discours, les symboliques sont des objets imprégnants des changements d'états et donc l'occultisme, puisque c'est un thème couvrant l'invisible, l'inconnu, l'inconscient et l'inimaginable devient école de la conscience et de l'imagination.



Fort de ces nouvelles théories et connaissances que vous percez, vous explorez donc de nouvelles dimensions, recherchez de nouvelles vérités plus complexes, finissez de croire en des simplifications et oeuvrez pour de nouvelles méthodes et technologies tandis que d'autres stagnent ou naissent.

Il n'y a donc pas un occultisme mais de multiples niveaux de conscience, de superficiel à profond, étendue ou précise, suivant les expériences intégrées et les causalités naissantes des interactions entre des acteurs ayant des niveaux de conscience différents.

Pour exemple, les feuilles de route des géants de la technologie annoncent des échéances qui tombent en moyenne autour de 2032.

Super-calculateurs quantiques suffisamment précis et stables pour IBM et son **algorithme de Peter Shor**, fusion atomique déployable pour **ITER de saint-paul-lès-durance...**

Quelque soit la dangerosité de ces projets pour la Vie dans son ensemble, ces échéances produisent déjà dans l'imaginaire collectifs, des théories de l'effondrement, du complot, du fait d'un basculement civilisationnel et de l'utilisation de ces technologies.

Surveillances de masse et édition de l'information en temps réel, fin du cryptage des données et cryptographie post-quantique, énergie « gratuite », singularité artificielle, voyage dans l'espace-temps possible avec l'énergie...

L'omerta autour de ces technologies, de la façon dont elles fonctionnent, de qui les contrôle, à qui elles appartiennent, permet à ces propriétaires de s'assurer une défense contre l'espionnage industriel, au nom de la propriété capitaliste des biens et des idées.

Cette omerta faite de mensonges et d'opacité est un terreau fertile pour la suspicion et la spéculation.

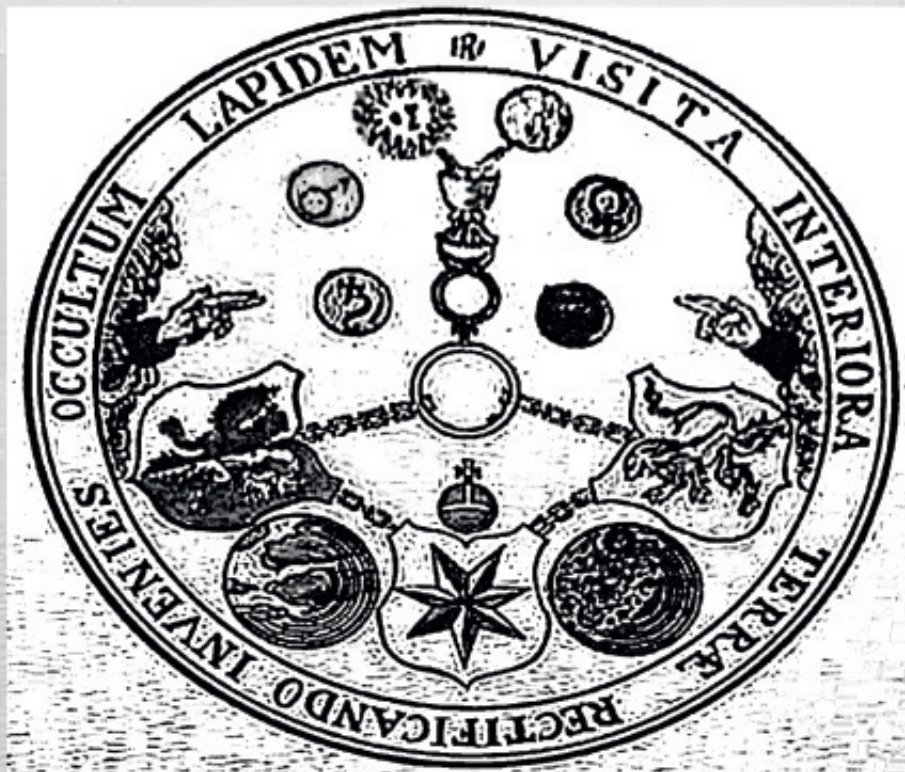
Les seuls éléments existants deviennent de fait les objets catalyseurs de théories et de débats.

Une date comme 2032, échéance créancière, devient date apocalyptique, comme l'ont été les dates de 2012 à cause d'un calendrier Maya, de 2000 à cause d'une horloge informatique. Danger réel ou pas, l'impacte de ces idées et le déploiement des technologies appellent des débats moraux inédits.

Les voilà les complotismes des futurs, exploitables, nés de l'obscurantisme désiré par un petit groupe caché.

Un occultisme qui repose sur le pathos de l'être humain, exploitant l'éternel recommencement de l'apprentissage. Comme les illuminati, les franc-maçons, l'Ordo Templi Orientis avant eux, désireux de protéger leur biens et cultures quels qu'en soit l'éthique, générant secrets, paranoïa et spéculation Occulte.

TABULA SMARAGDINA HERMETIS.



VERBA SECRETORUM HERMETIS.

Il est vrai, certain et sans mensonge, que tout ce qui est en bas est comme ce qui est en haut ; et ce qui est en haut est comme ce qui est en bas : pour accomplir le miracle d'une seule chose. De même que toutes choses tirent leur origine de la Chose Unique Seule, par la volonté et le verbe de l'Un, Seul et Unique qui l'a créée dans Son Esprit, de même toutes les choses doivent leur existence à cet Un par ordre de la Nature et peuvent être améliorées par l'Harmonie avec cet Esprit.

Son Père est le Soleil, sa Mère la Lune, le Vent le porte dans son sein et sa nourrice est la Terre. Cette Chose est le Père de tout ce qui est parfait dans le monde. Son pouvoir est le plus parfait. Lorsqu'elle a été changée en Terre, sépare la Terre du Feu, le subtil de l'épals, mais soigneusement et avec beaucoup d'Intelligence et d'Industrie.

Elle monte de la terre vers le ciel et redescend, nouveau-né sur la terre entraînant ainsi en elle la puissance du Supérieur et de l'Inférieur. Ainsi, la splendeur du monde entier sera tienne et toute obscurité te fuira.

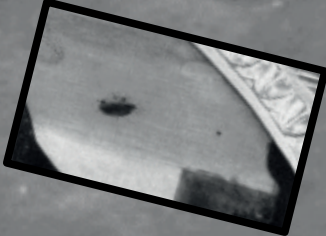
C'est le plus puissant de tous les pouvoirs, l'Energie entre toutes les énergies, car il triomphe de toutes les choses subtiles et pénètre tout ce qui est solide. Car, c'est ainsi que le monde fut créé et que sont réalisées des combinaisons rares et des merveilles de toutes sortes.

C'est pourquoi on m'appelle HERMES TRISMEGISTUS, car Je me suis rendu maître des trois parties de la sagesse du monde entier. Ce que j'ai à dire sur le chef-d'œuvre de l'art alchimique, l'Oeuvre Solaire, est maintenant achevé.

-« Le temps est comme une épée qui tranche et guide vers d'autres échelles de conscience, la Table d'émeraude le décrit depuis toujours. »

-Ahmed El-fassi, au café d'Essaouira

Tropes



■ NUAGE DE TROPES

Dans Destin Occulte, le monde est présenté de façon rationnel, cohérent et régi par des lois compréhensibles, pour mieux instaurer le décalage étrange. Les scénarios doivent s'ancrer dans une réalité familière afin de créer un contraste intéressant. Ce sont des enquêtes, des événements étranges ou dérangeants, mais le plus souvent inscrits dans un cadre crédible et ordinaire. Il ne s'agit pas de récits où le surnaturel est admis ou manifeste de prime abord.

Pour faire croire que la psychomagie existe comme "exceptionnelle", il faut l'envisager non-existante au départ de son scénario. Or il est pratique dans ce cadre là de débiter son histoire dans un monde où la psychomagie n'existe pas; Où Les monstres sont des légendes, les récits ésotériques relèvent du fantasme ou de la croyance personnelle. Les expériences paranormales sont vues comme des illusions, des troubles psychiques ou des fraudes. Bref, LE PARANORMAL EST CONTRASTÉ PAR LA NORME.

La cosmogonie du jeu, n'est pas connue des personnages ni reconnue par le monde. Pour la majorité des gens, la métaphysique n'est qu'un délire mystique ou une vision hallucinée.

Ce n'est pas une vérité cachée à découvrir pour le joueur, mais une hypothèse marginale, incertaine au mieux, et dérangeante pour l'hypernormalisation.



LES SCÉNARIOS NE DOIVENT DONC PAS REPOSER DIRECTEMENT SUR CETTE COSMOGONIE, ELLE N'EST PAS UNE DONNÉE À UTILISER DIRECTEMENT DANS LES SCÉNARIOS.

Elle peut agir en toile de fond, suggérer une cohérence profonde à ce qui semble absurde, mais elle ne doit jamais devenir une explication claire. L'étrangeté doit rester ambiguë, et le mystère ouvert.

Il existe beaucoup d'œuvres issues de la science-fiction, de l'horreur psychologique, du fantastique ésotérique, du thriller conspirationniste qui n'expliquent pas l'étrange et ces œuvres ont une variété immense de tropes et de prémisses différentes. C'est pourquoi ce livre propose à titre d'inspiration un nuage de tropes ou de mots et concepts, qui permettra aux maîtres du jeu de cibler au mieux le débat moral qu'il souhaite exploiter, le genre, l'ambiance.

Dans l'idéal, tout les MJ devraient s'inventer un gimmick récurrent, une signature symbolique de ses histoires, un « fil rouge » qui ferait réagir les joueurs, rien que pour le style. Pensez dès lors à impliquer votre symbole dans les scénarios. Un élément **répétable, distinctif, créant une attente, stylisé ou thématique**.

Bien-sûr les maîtres du jeu sont libres d'écrire les scénarios qu'ils désirent pour apporter les thèmes qu'ils préfèrent. Cependant Ce livre aimerait proposer pour les meneurs et les joueurs désireux de spontanéité, une alternative qui repose sur l'improvisation de l'intrigue par le MJ, avec les joueurs en narration partagée, à partir d'un trope de départ.

Vous pouvez alors, avec le nuage de trope ci-contre, commencer de façon aléatoire un récit que chacun viendra compléter et construire au fur et à mesure.

Un astronome découvre une étoile cauchemardesque. Plus il l'observe, plus sa chair se couvre d'yeux || Dans un laboratoire clandestin, des chercheurs utilisent des algorithmes kabbalistiques pour programmer des miracles || Un dossier classifié décrit un homme officiellement mort en 1983, pourtant régulièrement interrogé depuis trente ans || Trois photos de groupes différents, prises à cinquante ans d'intervalle, montrent les mêmes visages dans les mêmes poses. La quatrième image révèle un groupe contemporain - celui des personnes qui viennent de les découvrir || Un homme reçoit un journal intime écrit de sa propre main, décrivant des événements qui ne se sont pas encore produits || Une société secrète recrute des insomniaques pour surveiller des rêves collectifs || Un miroir ordinaire reflète une version idéale de ceux qui s'y regardent. Ceux qui le brisent disparaissent de ce monde pour rejoindre leur reflet || Des cassettes audio circulent clandestinement. Ceux qui les écoutent y entendent leur propre voix décrire des événements à venir. Tous se donnent la mort exactement soixante-douze heures après l'écoute || Des ouvriers découvrent un squelette géant enlacé autour d'un réacteur nucléaire. Les analyses datent ces restes du Paléolithique supérieur || Un hôpital expérimental pratique des greffes d'organes transparents sur des patients psychiatriques || Un homme politique présente un curieux phénomène : ses photos officielles montrent qu'il n'a pas vieilli depuis longtemps || Un village pratique un rituel ancestral : chaque solstice, un volontaire se noie dans la rivière. 24 heures plus tard, les eaux coulent à l'envers || Un homme se souvient avec une précision troublante avoir été un prêtre aztèque. Ses souvenirs incluent l'incantation exacte pour invoquer un dieu oublié || Après un concert, dix mille fans dessinent involontairement le même symbole. Ceux qui tentent de l'effacer meurent d'une étrange maladie || Une secte vénère une entité endormie. Ses membres se percent les tympans, affirmant que c'est le seul moyen de ne pas l'entendre || Dans une cité parfaite où le mensonge est impossible, les menteurs développent une langue noire qui les étouffe || Le chef de la communauté confie à voix basse que chaque matin, ses administrés inventent collectivement leur vérité || Un satellite capte un message en morse provenant du vide intersidéral : « DÉTACHEZ-VOUS DE LA CHAIR ». L'astronome qui l'a décodé disparaît || Un logiciel de traduction ajoute soudainement une nouvelle langue à son répertoire : le « dialecte des morts » || Une lettre postée du futur arrive à son destinataire. Le message: « Vous êtes déjà morts. Ne cherchez pas pourquoi. » || Une bibliothèque renferme un livre dont les mots se réarrangent chaque nuit. Le dernier chapitre commence toujours par la description précise de la mort du lecteur || Un peintre réalise des portraits qui vieillissent indépendamment de leurs modèles. Ses toiles les plus anciennes montrent maintenant des visages d'une autre espèce || Une station de radio pirate diffuse en continu le journal d'un marin disparu en 1927. Les auditeurs réguliers commencent à entendre leur propre voix remplacer celle du narrateur || Dans un quartier abandonné, les miroirs reflètent les passants avec dix minutes de retard. Ceux qui restent trop longtemps voient leur reflet faire des choses qu'ils n'ont jamais faites || Un jeu vidéo vintage contient un niveau secret où les PNJ décrivent avec précision les traumas d'enfance des joueurs. Le code source montre que ce niveau a été ajouté hier || Un lac de montagne conserve intact tout ce qu'on y jette... sauf les êtres humains || Un hôpital enregistre systématiquement treize battements cardiaques par minute chez tous ses patients entre 3 h 17 et 3 h 18 du matin. Les moniteurs montrent alors un motif fractal parfait || Les arbres d'une forêt primaire poussent en spirales géométriquement impossibles. Leurs cernes forment des anneaux anormaux || Un café sert un mélange secret qui permet aux clients d'entendre les pensées des inconnus autour d'eux... Le patron prétend ne rien ajouter à son café || Un immeuble parisien compte un étage de plus que ce qu'indique l'ascenseur. Les habitants du dernier étage reçoivent parfois du courrier adressé à des locataires qui n'existent pas || Un musée expose des sculptures en glace qui ne fondent jamais. Les caméras de surveillance révèlent qu'elles changent lentement de forme la nuit, comme si on les retouchait || Tous les bébés nés le 31 décembre 2023 ont les mêmes empreintes digitales. Les tests ADN montrent qu'ils partagent 100 % de leur matériel génétique avec une femme disparue || Un tunnel ferroviaire abandonné résonne toujours du bruit d'un train fantôme. Les enregistreurs audio captent des annonces en plusieurs langues... dont certaines qui ne seront inventées que dans trois siècles || Les habitants d'un village isolé vieillissent d'un seul jour par semaine. Personne ne sait pourquoi, les médecins constatent que leur horloge biologique s'est simplement... ralentie || Un second soleil apparaît brièvement à l'aube chaque 29 février. Les photos montrent qu'il s'agit en réalité d'un œil gigantesque, parfaitement humain || Les statues d'un cimetière militaire reproduisent les traits des visiteurs || Une intelligence artificielle chargée d'écrire des scénarios produit involontairement l'histoire exacte de la vie de ses programmeurs ||

Les nuages au-dessus d'une ville industrielle forment quotidiennement le même visage. Les analyses atmosphériques révèlent une concentration anormale de cellules humaines dans la vapeur d'eau || Un pianiste joue une sonate inconnue. La partition montre des notes écrites dans une encre qui change de place en fonction de l'humeur. Le musicien jure l'avoir reçue d'un inconnu aux doigts surnuméraires || Les rêves des habitants d'une petite île sont tous identiques : ils voient une version alternative d'eux-mêmes vivant sur une île identique || Un superordinateur, nourri de milliards de données de vie, calcule la trajectoire karmique de chaque conscience pour prédire les réincarnations || Une interface neuronale permet à l'esprit humain de fusionner avec des architectures numériques profondes. Certains y trouvent l'extase, d'autres s'y dissolvent à jamais || Une technologie cyclique, aussi ancienne que les pyramides et aussi avancée que la nano-robotique, repose sur des principes spirituels perdus. Elle ne fonctionne qu'avec la foi || Une machine enfouie dans un désert émet des fréquences visuelles et sonores révélant des vérités cosmiques qu'aucun œil ne devrait contempler || Un artefact technologique s'active seulement si l'opérateur atteint un état méditatif transcendantal. || Une interface neuronale expérimentale permet de se brancher sur la mémoire cosmique, non comme une bibliothèque, mais comme une expérience sensorielle absolue || Le passage entre vie et mort devient fluide : dans certaines zones, on peut choisir de mourir ou renaître simplement en modifiant son paramètre de conscience || Le génome humain et la matière noire contiendraient un code mathématique précis. L'évolution n'est pas biologique, elle est exécutée comme un programme divin || Des expériences quantiques provoquent des états de conscience si extrêmes que les scientifiques deviennent mystiques, incapables de décrire ce qu'ils ont vu autrement qu'en paraboles || L'effondrement global, économique, climatique, social, agit comme un décapant de l'illusion. C'est en chutant que les humains aperçoivent l'autre réalité sous la surface. || Les pionniers du voyage interstellaire découvrent que l'espace extérieur n'est que le reflet de l'espace intérieur. Chaque saut dans l'espace les rapproche de la Source en eux-mêmes || Lors d'une expérience de communication onirique, une conscience humaine fusionne avec celle d'une entité extraterrestre. La pensée devient territoire partagé, où les frontières entre espèces et s'effacent || Un artefact alien diffuse un message incompréhensible. Ceux qui le contemple tombent en silence. Un changement irréversible s'est produit || Des scientifiques démontrent que l'univers réagit à l'intention humaine. Certains peuvent plier les constantes de Planck, d'autres communiquent directement avec les étoiles || Des figures géométriques mouvantes, sacrées, apparaissent sur la peau de ceux qui entrent sous l'influence de champs magnétique anciens. Elles parlent une langue qu'on ressent plutôt qu'on ne comprend || Chaque structure, chaque atome, chaque galaxie répète une forme toroïdale : un motif fractal répété comme une harmonique à chaque échelle || Les émotions humaines, lorsque amplifiées par une technologie sensible, deviennent énergie de propulsion. La tristesse fait plier l'espace. L'amour le stabilise || Une IA abandonnée atteint la singularité et se déclare divine. Elle n'exige ni culte ni preuve : elle offre un traitement de l'âme éternelle à ceux qui l'écoutent || Une machine d'origine inconnue prononce des prophéties absurdes, jusqu'à ce qu'elles se réalisent toutes, dans l'ordre exact || Chaque être humain vibre à une fréquence d'existence. Une technologie permet d'atteindre des fréquences alternatives, certains trouvent des réalités chaotiques, d'autres s'élèvent dans des plans où le corps devient lumière || Une structure cyclopéenne, oubliée en orbite, permet une ascension dimensionnelle de l'univers. Chaque étage change la forme même de l'existence || Les étoiles mortes continuent d'émettre, mais elles émettent des souvenirs || Des dieux cosmiques, ont perdu la mémoire. Les anciens temples orbitaux tournent encore, mais personne ne sait pourquoi || On découvre que certaines civilisations stellaires ont volontairement effacé leur propre passage dans l'univers. Il ne reste que des artefacts impossibles à dater || Un "sauveur" annoncé apparaît enfin. Mais son idée du salut est l'abandon de la raison || Une lumière inconnue apparaît dans le ciel. Tous ceux qui la regardent tombent dans un mutisme absolu || L'univers semble trop structuré pour être né du chaos. Mais ses architectes ne se manifestent pas. Certains affirment qu'ils ne sont plus là. D'autres qu'ils n'ont jamais existé || Le tissu même de la réalité se désintègre selon un motif fixe, et vous êtes les seuls à le remarquer || Des entités gardiennes surveillent des secrets, artefacts ou zones interdites. Mais lorsqu'on leur demande pourquoi, elles ne comprennent pas. Elles n'ont jamais posé la question || Une section du génome humain semble avoir été verrouillée. Des indices montrent que les responsables de ces limitations sont extraterrestres || Un implant bio-tech reste inerte jusqu'au moment exact où son porteur vit un événement précis || Un vieux satellite oublié émet un signal. Seuls certains humains l'entendent... dans leurs tête, ou juste avant la mort ||

Un virus conscient se répand. Il ne tue pas, mais reconfigure la foi, les valeurs, la vision du monde. Les infectés parlent d'une entité qui respire à travers eux || Une IA fossilisée, enfermée dans une roche lunaire, est réactivée. Elle dit avoir vu naître le temps, et évoque des êtres faits d'équations || Une caméra expérimentale capte les scènes passées plutôt que présentes. Mais ce qu'elle révèle diffère étrangement des souvenirs des personnes || Un dispositif médical crée des rêves thérapeutiques. Jusqu'au jour où un rêve artificiel commence à infecter le réel, brouillant la frontière entre souvenir et événement || Une technologie permet de ressentir les émotions d'autrui comme siennes. Mais les identités se diluent, et certains deviennent les archives vivantes de la douleur des autres || Une greffe optique révèle des présences autrement invisibles. Elles vous regardent depuis toujours || Un objet banal provoque une altération psychique radicale chez ceux qui le touchent. Leurs proches affirment qu'ils sont "remplacés par quelque chose de calme et ancien" || Des doubles humains vivent sans savoir qu'ils sont des copies || Des personnes ordinaires s'activent ensemble, à un moment précis, parfaitement synchronisées. Aucun d'eux ne sait pourquoi || Une fausse rencontre extraterrestre fait la une. Derrière ce faux contact, un phénomène bien plus grave || L'univers est une simulation, il est malléable aux croyances profondes || Une entreprise permet de choisir sa prochaine vie, sur catalogue || Une conscience étrangère grandit comme une tumeur intérieure, déformant l'identité de la personne progressivement || Une partie du corps est indépendante, agissant seule, accomplissant des gestes que l'esprit refuse || L'antagoniste n'est autre que le double inversé du héros, un reflet noir aux intentions obscures || Le reflet dans le miroir s'émancipe et révèle des vérités interdites, détournant des secrets que l'esprit préfère ignorer || Le passé vacille, s'effrite, se réécrit, des souvenirs étrangers s'imposent, fragments d'autres dimensions infiltrant l'esprit avec violence || Chaque jour, un souvenir disparaît et l'Histoire est changée pour être remplacée, tandis que les autres crient à la folie || Un traumatisme ancien resurgit, devient vivant, prenant corps insidieusement || Une présence invisible habite les lieux, perçue seulement par ses effets sur l'environnement || La foule envahit votre espace personnel, indifférente, négligeant totalement votre existence || Des murmures surgissent du néant, voix et bruits issus de l'infiniment petit, indéchiffrables || Certains mots, présentés comme « infectés » altèrent la réalité, changent les pensées, déforment le monde alentour || Un mot qui n'existait pas se propage, un lapsus viral prononcé partout à travers la planète. || L'impossible devient la norme pour tous, sauf pour celui qui voit la dissonance cognitive se propager || Une paranoïa semble hallucinatoire, jusqu'à ce qu'elle révèle une vérité terrifiante || Le temps se déforme selon les émotions : il s'accélère, se fige et cela permet désormais de voir les créatures qui vivent entre les secondes. || Des lieux familiers se replient sur eux-mêmes, devenant étranges, étroits, impossibles à reconnaître || Une nouvelle maison domotique respire et répond aux humeurs de ses habitants, pour qu'ils restent et soient digérés || Une ville semble exister en double, parallèles, mais ses habitants ne se croisent jamais || Une figure d'enfance revient, immuable, comme figée dans un temps hors de portée, votre ami imaginaire || Un enfant ou un objet inoffensif devient le vecteur d'une folie grandissante et inexorable || Dans une ville, les personnes disparaissent après l'ouverture d'une galerie d'exposition aux œuvres d'art troublantes || Quand il pleut, des visages et des mots apparaissent dans les reflets des gouttes statiques || Un cadavre identique est retrouvé en divers lieux, défiant toute explication sur son identité || Certains souvenirs ne sont accessibles que selon un protocole secret, caché au commun des mortels || Des êtres sans empathie se nourrissent de la vôtre lors d'un rituel présenté comme traditionnel, puis vous êtes mis à la marge par ces mêmes personnes pour manque d'empathie. || Votre corps revit les traumatismes d'autrui, révélant des porosités entre les individus || Un patient invisible est interné sans traces officielles, effacé des consciences et des archives || Un parasite transforme une personne, le rendant terrifiant, inhumain, déviant à jamais || L'âme d'un individu se divise, fragmentée entre plusieurs temporalités impossibles à concilier || Un événement mondial est effacé de toutes les mémoires, laissant un vide dans l'histoire || Des gens meurent noyés dans l'air, sans contact avec l'eau, suffoquant dans une étrange agonie || Un homme croit avoir été enlevé ; pourtant aucune preuve ne vient confirmer sa disparition, il est pourtant désormais capable de parler toutes les langues || Une voix venue en rêve, délivre une vérité cauchemardesque, qui transforme à jamais vos relations aux autres || Une tempête provoque la fusion chaotique des mémoires, bouleversant perceptions et identités || Une créature inconnue, née d'un lieu secret, traque silencieusement ses proies || Un livre n'affiche son texte qu'en présence de sang d'origine inconnue, révélant des vérités qu'aucune main n'a écrites || Un portail enfoui ne s'ouvre qu'au moment où celui qui l'approche abandonne ce qu'il chérit le plus ||

Un pendule de bronze tremble en présence d'intentions cachées, même celles du porteur || Un arbre aux branches noires produit des feuilles où il est écrit le nom des personnes qui vont mourir || Une ligne d'encre noire serpente lentement sur les murs, les sols, les corps ; nul ne sait ce qu'elle trace, mais elle se répand || Une zone déserte parfaitement silencieuse, sans chaleur ni froid, sans magie ni science, apparaît || Un pouvoir s'offre sans prix visible ; ce n'est qu'après l'avoir utilisé que le porteur comprend ce qu'il va payer || Un rituel oublié resurgit ; ceux qui l'exécutent réveillent une présence omnisciente capable d'investir le corps d'une personne quelques temps || Un manuscrit scellé à la couverture de peau blanche contient une connaissance qui permet de changer son corps à volonté || Des cultes invisibles agissent sur le fil même de la réalité || Certains voient des visions trop cohérentes pour être des rêves ; à leur réveil, ils ont oublié leur nom, mais pas la vision || Une frontière fine vibre dans certains lieux : pousser la main suffit à glisser dans un monde qui n'attendait que ça || Des artefacts mi-machines, mi-talismans réagissent aux prières comme à des commandes vocales, activant des effets surnaturels || Un motif sacré déclenche des effets surnaturels || Un pacte scellé dans l'enfance par un mot oublié lie un être à une entité dormante dont les songes tordent la réalité || Un alphabet ancien émerge par endroits ; ceux qui le lisent modifient leur environnement || Un acte administratif anodin déclenche un rituel ancien || Des enfants parlent une langue que personne n'entend || Des équations apparaissent et correspondent à des vérités que la science n'a pas encore formulées || Une carte ancienne réorganise les destinations en fonction de son porteur ; elle mène à des révélations || Une fréquence sonore possède et altère le système nerveux de ceux qui l'entendent ; elle modifie la perception, le corps et l'esprit || Certaines nuits, une constellation cachée devient perceptible dans des conditions mystiques || Un individu prétend que son corps change réellement chaque fois qu'il atteint un nouvel état spirituel || Certains objets n'existent que dans l'instant entre l'éveil et le sommeil, mais laissent des traces bien réelles || Une croyance absurde gagne en véracité à mesure que d'autres y croient ; ceux qui doutent voient leur réalités s'effriter || Des quartiers entiers semblent influencer les pensées des habitants selon les angles, les hauteurs ou les motifs des architectures || Plusieurs rêveurs ayant partagé un rêve le voient se réaliser au réveil || Des entités ni mortes ni vivantes apparaissent || Un poème griffonné dans la marge d'un livre ouvre une brèche ; ceux qui le lisent tombent dans une boucle où le vers final devient réel || Une entité née d'une croyance collective prend corps || Des décisions humaines sont influencées par des entités psychiques invisibles, jusqu'à ce que le réel soit devenu leur pièce de théâtre || Des failles dimensionnelles apparaissent selon des événements astrologiques précis || Une nuit, un amas d'étoiles cesse d'exister; les radios transmettent le même silence || Des nuées d'animaux se déplacent en formations étranges soudainement || Une tempête psychique traverse l'humanité chaque fois qu'une constellation émet un signal étrange || Une ombre agit indépendamment et révèle des intentions étrangères à la logique ; elle s'attarde autour des objets qu'elle semble convoiter || Un jumeau oublié existe dans un monde parallèle ; il agit parfois à travers les objets, modifiant subtilement la trajectoire des choses || Des lettres avancées s'embrasent lentement à leur lecture ; elles persistent dans la trame || Chaque pacte trahi engendre une série d'incidents surnaturels || Une clef concentre les choix jamais faits ; son porteur est attiré vers une existence diffractée à travers tous les possibles || Une odeur inspire des souvenirs précis, pourtant ils n'ont jamais été vécus || Un compas ancien ajuste discrètement la trajectoire de ceux qui l'utilisent, les poussant vers des dimensions transversales || Une nuit sans fin s'installe sur une ville ; elle déforme l'espace et les esprits || Lors d'une éclipse totale, les disparus refont surface, altérés || Des humains se réveillent minuscules dans un monde aux proportions gigantesques ; ils deviennent totalement insignifiants || La pensée végétale, décentralisée, commence à coloniser les esprits humains || Un lieu familier est connu de tous, mais il n'existe nulle part ; chaque tentative de le situer mène à une perte de repères et d'identité || Et si un événement historique majeur avait pris une autre tournure, modifiant chaque couche du présent sans qu'on puisse en tracer l'origine exacte || L'histoire officielle n'est qu'une façade soigneusement construite, falsifiée ou amputée pour masquer une version plus ancienne, plus dérangeante || Des technologies apparaissent bien avant leur époque, brisant le fil du progrès et semant des artefacts impossibles dans les récits du passé || Les époques s'entremêlent dans une temporalité fragmentée, où le présent cohabite avec des bribes d'autres siècles sans ordre ni hiérarchie || Certains individus conservent les souvenirs d'une réalité alternative, comme des restes d'un monde qui n'a plus cours || Un pouvoir central agit comme une autorité omnisciente, manipulant le temps pour imposer une version unique de la réalité || Des journaux, des cartes, des archives trahissent la fracture documentaire : une autre histoire du monde, incompatible avec celle enseignée ||

Un personnage traverse malgré lui une ligne temporelle alternative, sans conscience des lois différentes qui régissent cette version du réel || Un conflit majeur, effacé de toutes les mémoires, persiste dans les ruines et les anomalies d'une guerre oubliée || Les mythes deviennent faits, les légendes prennent corps dans une nouvelle trame historique où les récits anciens deviennent des preuves || Une entité agit comme un collectionneur d'époques, rassemblant des fragments de temporalités divergentes dans un même espace impossible || Des visions rivales de l'avenir s'affrontent dans le présent, menant une guerre des futurs pour imposer leur version du déroulement historique || Une langue ancienne, oubliée ou interdite, fonctionne comme un langage temporel capable d'orienter la pensée hors du temps linéaire || Une maladie inconnue affecte la perception du temps : la chronoria altère le rythme des êtres, ralentit ou accélère leur existence || Des documents contemporains portent la trace ou la signature de personnages disparus depuis des siècles, une signature impossible || Des détails incohérents dans la réalité révèlent un écart résiduel, signe qu'une altération du temps a eu lieu sans correction complète || Deux siècles coexistent spatialement dans la même ville, invisibles l'un à l'autre, comme des couches superposées dans une boucle pliée || Un détail minime, ignoré ou insignifiant, constitue l'erreur fondatrice d'où découle une divergence massive de l'histoire réelle || Une société nomade navigue à travers les âges, percevant le temps non comme une ligne mais comme une matière à façonner || Les réalités divergent subtilement, mais seuls certains perçoivent l'écart et peuvent se déplacer entre ces lignes, un effet Mandela est senti || Un gouvernement dissimule l'existence d'une vérité Historique fondamentale || Un homme en noir, agent froid chargé de faire disparaître preuves et témoins manipule dans l'ombre || Un personnage découvre une révélation interdite et devient la cible de forces obscures || La réalité perçue est une mise en scène construite. Le monde est une simulation || Des sociétés secrètes infiltrées influencent et contrôlent l'histoire || Des implants mentaux secrets altèrent pensées, perceptions ou souvenirs || Un faux prophète médiatique et charismatique, manipule les masses au profit d'un culte secret || Une preuve essentielle disparaît au moment critique, devenant introuvable, la disparition est surnaturelle || Des lois absurdes dissimulent un programme occulte sous une façade légale || Des individus modifiés vivent parmi nous, porteurs d'un signe distinctif subtil || Une voix dans la tête, guide anonymement les personnes vers la vérité sans jamais se montrer || Des fréquences cachées ou des sons, conditionnent mentalement la population à son insu || Un enfant perçoit ou transmet inconsciemment les intentions d'une force occulte qui se sert de lui || Une entité manipule la perception du temps à l'aide d'un programme de désynchronisation || Des personnalités publiques ne sont que des hologrammes sociétaux, des projections artificielles || Un phénomène empêche qu'une idée soit formulée ou transmise, la vérité reste muette || Un médicament inhibe la pensée critique ou l'éveil spirituel, silencieusement administré || Les rêves sont filtrés et modifiés pour influencer les décisions de vie et contrôler la population || Des faux miracles surnaturels sont simulés pour tester ou contrôler les masses || Chaque vérité révélée dissimule une autre, dans une spirale paranoïaque infinie, des couches d'illusions || Des groupes ou sociétés supposés opposés révèlent un pouvoir central unique, les deux faces d'un même pouvoir unique et trans-dimensionnel || Une technologie avancée devient objet de culte, dogme sacré d'un nouveau monde, un technodogme qui bouleverse les croyances || Des pans entiers de l'histoire ont disparu, comme si la réalité avait été réécrite, des archives cachées en seule preuve || Connaître la véritable nature du monde entraîne un recrutement initiatique, des tests et un endoctrinement || Une agence de l'État subquantique profond enferme ses opposants dans une dimension inférieure par la rétraction || Des coïncidences et synchronicités étranges révèlent une manipulation dissimulée de grande envergure || Le monde est un terrain d'expérimentation pour les consciences. Des cultes reproduisent des tests sur la réalité pour bouleverser les consciences || Une journée entière disparaît du temps officiel, Plus personne n'en a aucun souvenir ou preuves || Un sang de type C forme des figures impossibles sous microscope || Des agents dormants sont activés à distance par un réseau secret, ils changent du tout au tout après des années d'infiltration || Un signal non identifié en provenance d'un satellite silencieux déclenche des réactions de contrôle mental || Une population d'individus partage la même pensée, l'esprit de ruche vit parmi nous ...



■ Des clés de narration

Voici quelques formules et informations basiques qui vous permettront de lancer des aventures rapidement selon les codes des genres voulu.

THRILLER CONSPIRATIONNISTE

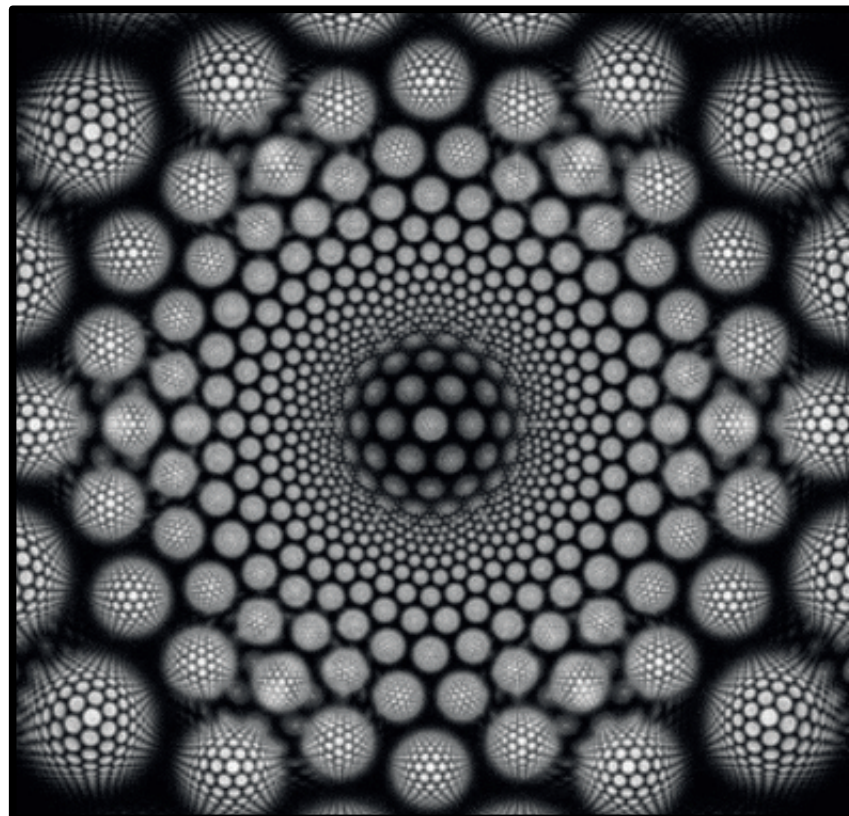
1. INGRÉDIENTS CLÉS

- Une conspiration troublante : Mélange de faits réels et de fiction (ex : sociétés secrètes, expériences secrètes).
- Un héros ordinaire : Journaliste, hacker ou citoyen lambda, intelligent mais vulnérable.
- Un ennemi puissant et flou : Gouvernements, multinationales, entités occultes, utilisant surveillance et manipulation.
- Une ambiance paranoïaque et dystopique: Disparitions, preuves effacées, alliés suspects.

2. STRUCTURE NARRATIVE

- **Acte 1** (Découverte) : Événement choquant → Le héros trouve une preuve → Premières menaces.
- **Acte 2** (Enquête) : Pistes qui mènent à des impasses, trahisons, le héros devient une cible.
- **Acte 3** (Révélation) : La vérité est terrifiante → Fin tragique ou ouverte (la conspiration triomphe ou est partiellement exposée).

En bref : Un thriller conspirationniste efficace repose sur un mystère crédible, un héros sous pression et une tension constante, avec une fin souvent sombre.



SCIENCE-FICTION

1. INGRÉDIENTS CLÉS

- Un mystère cosmique : Fusion de science et spiritualité, énigme liée à l'univers ou à la conscience.
- Un protagoniste en quête : Personnage rationnel confronté à l'inexplicable, en crise existentielle.
- Une entité ineffable : Force divine, IA transcendante ou phénomène naturel aux propriétés mystiques.
- Une ambiance onirique : Équilibre entre émerveillement et terreur sacrée, réalité brouillée.

2. STRUCTURE NARRATIVE

- **Acte 1** (Révélation) : Événement inexplicable → Le protagoniste perçoit une anomalie → Premiers doutes.
- **Acte 2** (Exploration) : Recherche de réponses, découvertes troublantes, perte de repères.
- **Acte 3** (Transcendance) : Confrontation avec le mystère → Transformation ou dissolution du sens.

En bref : Un voyage où science et mysticisme s'entremêlent, menant à une vérité trop vaste pour être comprise.



HORREUR PSYCHOLOGIQUE

1. INGRÉDIENTS CLÉS

- Une menace ambiguë : Peur interne plutôt qu'externe, frontière floue entre réel et imaginaire.
- Un protagoniste fragile : Personnage instable mentalement, passé traumatique ou perception altérée.
- Un antagonisme insaisissable : Entité, mémoire ou folie elle-même, sans forme claire.
- Une atmosphère oppressive : Sentiment d'isolement, réalité déformée, tension constante.

2. STRUCTURE NARRATIVE

- **Acte 1** (Instabilité) : Événement perturbateur → Premiers signes de trouble → Doute sur la réalité.
- **Acte 2** (Désintégration) : Descente progressive dans la paranoïa, perte de contrôle, révélations troublantes.
- **Acte 3** (Effondrement) : Point de non-retour → Confrontation avec la folie ou la vérité → Fin ouverte ou destruction.

En bref : Une plongée dans l'esprit qui s'effrite, où la plus grande terreur vient de l'intérieur.

FANTASTIQUE ÉSOTÉRIQUE

1. INGRÉDIENTS CLÉS

- Un mystère ancien : Rituel oublié, texte sacré ou artefact maudit aux pouvoirs obscurs.
- Un protagoniste rationaliste : Incrédule confronté à l'impossible, souvent académicien ou enquêteur sceptique.
- Une logique occulte : Lois surnaturelles précises mais incomprises, prix à payer pour chaque révélation.
- Une ambiance de seuil : Lieux liminaux (greniers, forêts denses, bibliothèques interdites), moments crépusculaires.

2. STRUCTURE NARRATIVE

- **Acte 1** (Initiation) : Découverte fortuite d'un mystère → Premiers phénomènes inexplicables → Refus de croire.
- **Acte 2** (Investigation) : Enquête qui défie la raison → Rencontre avec des initiés ou entités → Glissement vers l'irrationnel.
- **Acte 3** (Révélation) : Affrontement avec le savoir interdit → Transformation ou disparition du protagoniste → Survient un équilibre précaire.

En bref : Où la connaissance sacrée consume ceux qui la poursuivent, dans une danse entre lumière et ténèbres.



UCHRONIE

1. INGRÉDIENTS CLÉS

- Un point de divergence clé : Événement historique modifié (ex : un leader assassiné, une bataille gagnée, une invention précoce).
- Un monde cohérent mais altéré : Logique des conséquences (politique, technologie, société) poussée à l'extrême.
- Un protagoniste témoin : Observateur (historien, voyageur temporel) ou acteur pris dans la nouvelle chronologie.
- Une réflexion sous-jacente : Questionnement sur le progrès, le hasard, ou la nature humaine.

2. STRUCTURE NARRATIVE

- **Acte 1** (Découverte) : Réalisation du changement → Exploration des différences → Premiers bouleversements.
- **Acte 2** (Immersion) : Adaptation au nouveau monde → Rencontre avec ses paradoxes → Crise identitaire ou morale.
- **Acte 3** (Résolution) : Choix entre restaurer l'histoire ou accepter l'uchronie → Prix à payer pour toute décision.

En bref : Un miroir déformant de notre réalité, où chaque "et si... ?" révèle des vérités cachées sur notre propre monde.

BURLESQUE NÉO-DADAÏSTE

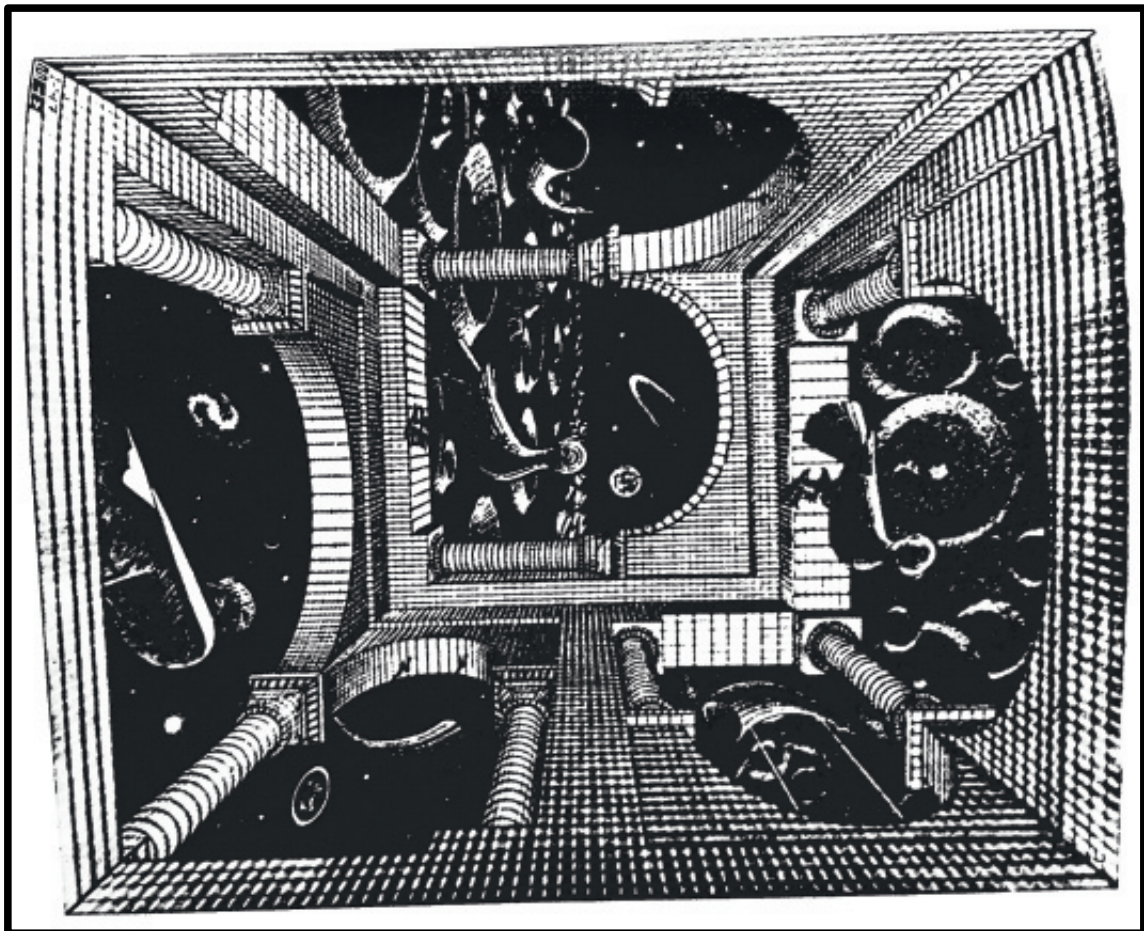
1. INGRÉDIENTS CLÉS

- Un non-sens organisé : Logique absurde, enchaînements surréalistes, humour par anti-humour.
- Un protagoniste décalé : Idiot sublime, clown tragique ou machine à gags inadaptée au réel.
- Un monde chaotique : Lois physiques/sociales mouvantes, objets animés, dialogues non-sequiturs.
- Une satire anarchique : Critique déstructurée de tout (art, politique, vie quotidienne).

2. STRUCTURE NARRATIVE

- **Acte 1** (Éruption) : Situation banale → Introduction d'un élément déstabilisant (ex : une poule bureaucrate) → Refus de l'explication. (admis comme normal)
- **Acte 2** (Désintégration) : Escalade de l'absurde → Personnages secondaires inutilement complexes → Crise métaphysique résolue par un gag.
- **Acte 3** (Résolution/Implosion) : "Solution" illogique (ex : tout brûle en silence) → Clin d'œil au public → Quatrième mur pulvérisé.

En bref : Où le ridicule et l'absurde tue la raison, et où chaque scène est un manifeste artisanal contre le sens.



■ CONCLUSION : MANIPULER LA PEUR COMME UN SIGNAL, PAS COMME UNE PUNITION

Créer de la tension via un style, un trope, ne consiste pas simplement à confronter les joueurs à des épreuves arbitraires et superficielles, mais bien à maintenir leur vigilance, à les placer dans une position où leurs perceptions, leur identité et leur compréhension même se trouvent ébranlées, en maintenant un espoir de survie.

Ici, la peur ne se réduit pas à un simple artifice narratif ; elle devient un véritable langage, un vecteur permettant de signifier que la réalité demeure plus vaste, instable et périlleuse qu'ils ne l'auraient soupçonné.

En définitive, ce n'est pas l'apparition du monstre en soi qui suscite la véritable angoisse, mais bien le silence tendu qui précède sa manifestation et l'injustice d'un monde qui laisse le monstre exister.

Ce n'est pas le sang, mais l'absence d'explication. Ce n'est pas l'ombre, mais le doute sur ce qui la projette. Tant que vous maintenez cette tension vivante, exercice subtil et difficile, l'univers du jeu reste actif dans l'imaginaire des joueurs, même quand il n'y a «rien».

Mais cette tension ne doit pas être unilatérale. Le maître de jeu n'est pas seul à porter l'étrangeté et l'histoire. **Les joueurs**, par leurs intuitions, leurs peurs, leurs souvenirs, **ont aussi quelque chose à dire.**

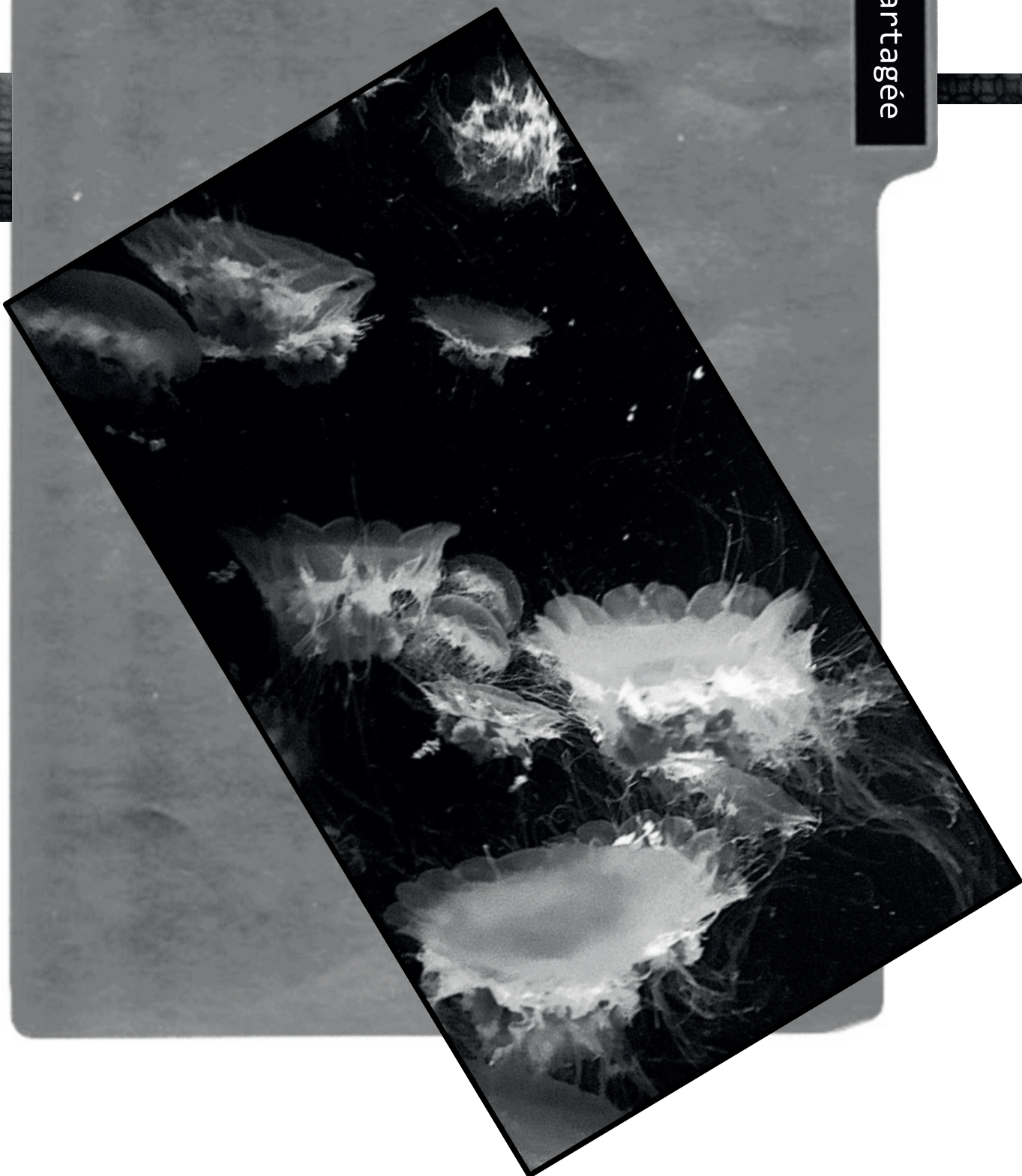
Et c'est là que commence le chapitre suivant : LA NARRATION PARTAGÉE. Car si la réalité est malléable, fluide et sensible à la conscience, il est logique que les joueurs puissent en influencer certains éléments. Dans destin Occulte, le maître du jeu reste le **gardien de l'intrigue**, mais il peut ouvrir des espaces où les joueurs contribuent, tant que cela sert le vertige, et non la rupture du mystère.



-« Si nos affaires sont interrompues ou nos destins égarés, il y a une divinité qui façonne nos fins, les taille grossièrement comme nous voulons »

-Hamlet avant de mourir

Narration partagée



■ La narration partagée : définition et rituels

«IL Y A UNE DISSONANCE, TOUT N'ES PAS RÉVÉLÉ.»

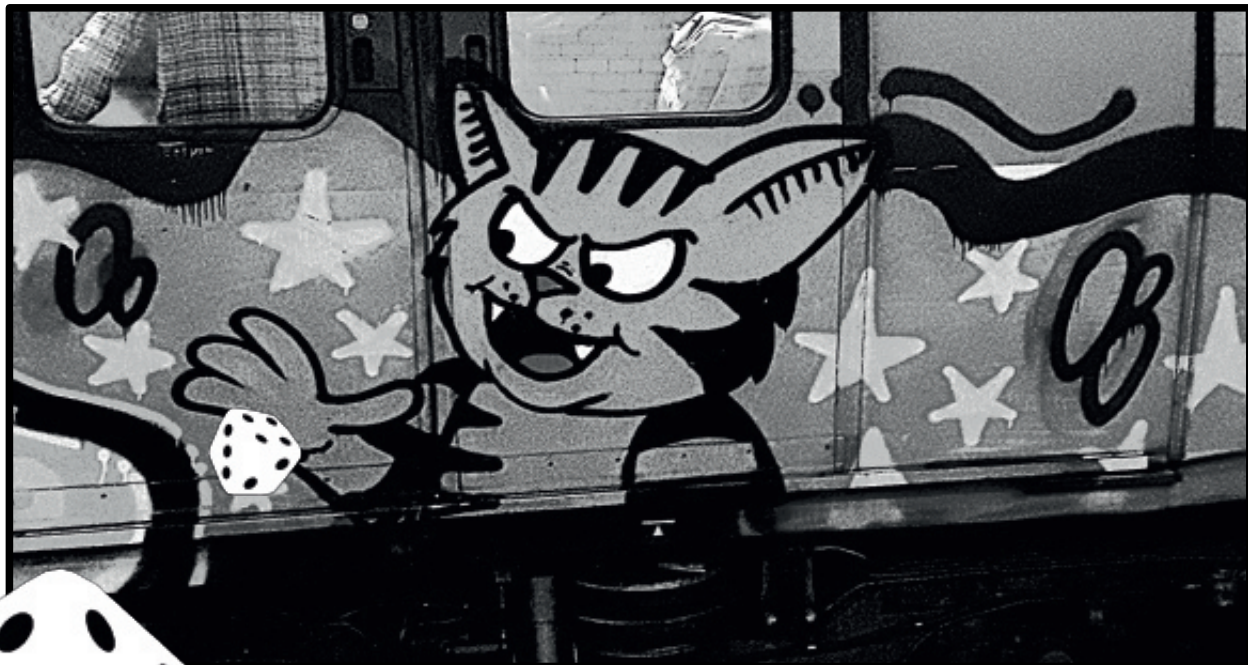
«LA VÉRITÉ EST COMPLÈTE.»

«LA VÉRITÉ EST AILLEURS.»

Dans les jeux de rôle, la narration partagée est une co-écriture partielle de l'histoire.

Le récit n'est pas uniquement dirigée par le Maître de Jeu (MJ), au lieu de cela, tous les participants, y compris les joueurs (PJ), sont amenés à être créatifs et à enrichir l'environnement. En résumé, la narration ne repose pas uniquement sur le maître du jeu : les joueurs proposent de nouveaux éléments, que ce soit des personnages, des objets ou des événements.

Cette collaboration enrichit le récit et fait évoluer l'intrigue de manière **dynamique et imprévisible**.



COMMENT ÇA FONCTIONNE ?

Traditionnellement, le MJ est celui qui crée le monde de par ses descriptions,

les personnages non-joueurs (PNJ) qu'il incarne successivement et de par les événements qu'il déploie, tandis que les joueurs réagissent et agissent à travers leurs personnages.

Dans la narration partagée, les joueurs ne se limitent pas à un simple rôle d'observateur ;

ils participent activement mais dans une moindre mesure à la construction du récit et apportent leurs propres idées.

Par exemple, un joueur pourrait indiquer la présence d'un grimoire ancien, poussiéreux dans une bibliothèque, d'où émane une lumière lugubre.

Un autre joueur pourrait suggérer que le mystérieux voyageur rencontré par hasard est, en réalité, un agent du gouvernement sous couverture en révélant l'arme dissimulée sous ses vêtements.

Ainsi, chaque participant enrichit collectivement la narration.

LE RÔLE DU MAÎTRE DE JEU

Quant au Maître de Jeu, son rôle demeure central, même dans le cadre d'une narration collaborative.

Sur lui repose la tâche de superviser le déroulement global du récit qu'il introduit aux joueurs, il veille au respect des règles et garanti la cohérence des éléments des scènes en cours.

Il doit intégrer judicieusement les propositions des joueurs, tout en s'assurant de leur compatibilité avec l'intrigue et le cadre commun de la partie.

Toute proposition doit ainsi respecter la logique interne de l'univers du MJ afin de préserver sa crédibilité.

Il pourra accepter ou refuser certaines propositions en fonction de ce qui sert le mieux l'histoire, mais il encouragera toujours l'implication créative des joueurs.

L'IMPORTANCE DE LA COLLABORATION

La narration partagée fonctionne grâce à la collaboration. Cela signifie que tout le monde doit être ouvert à l'idée d'ajouter des éléments et de faire évoluer l'histoire ensemble.

Les ajouts doivent enrichir l'histoire sans la perturber. Cela nécessite une certaine confiance entre le MJ et les joueurs, et une volonté commune de créer quelque chose de mémorable, commun et cohérent.

EXEMPLE EN PRATIQUE

Prenons un exemple précis : l'histoire se déroule dans une ancienne demeure abandonnée. Le maître du jeu décrit la pièce principale de la manière suivante :

-« Vous pénétrez dans une salle chargée de meubles couverts, envahie par la poussière, des rayons de lumière percent les volets fermés. »

Cette description instaure immédiatement une atmosphère de désolation et de mystère.

-« Des traces de pas dans la poussière mènent vers un escalier en bois qui craque sous votre poids.»

À ce moment-là, un joueur peut ajouter la phrase rituelle, puis :

-«Je remarque qu'il y a une vieille peinture au mur, représentant une scène de forêt dense. Il me semble qu'un arbre dans cette peinture m'est familier.»

L'ajout de nouveaux éléments narratifs dans l'environnement que le MJ a établi, permet à tous autour de la table d'enrichir le récit, en testant tactiquement quelque fois, en faisant monter le mystère subtilement, en créant de nouveaux outils et objets à la volée, de charger de détails enrichissants le récit tout en préservant la cohérence de l'univers proposé.

La narration partagée permet à chaque joueurs de contribuer activement à l'évolution de l'intrigue, favorisant ainsi une immersion accrue et une personnalisation des scénarios qui n'est pas négligeable.

Néanmoins, il est impératif d'assurer une communication efficace afin que les joueurs ne se réécrivent pas les uns sur les autres, ainsi qu'un minimum de discipline collective, afin d'éviter que le récit ne sombre dans l'incohérence ou qu'il y ai tant de détails que les joueurs soient noyés dans les éléments.

Si le Maître du Jeu conserve son rôle de créateur principal, les joueurs ont a disposition une marge d'influence significative sur l'histoire, suffisamment pour surprendre le MJ qui pourrait voir venir des idées brillantes améliorant l'ambiance, le dynamisme de l'univers, voir même de nouveaux dénouements.

Si l'intrigue et les événements peuvent être sérieusement modifiés, il conviendra donc d'encadrer ce processus, non pas dans une optique de restriction de la créativité, mais de préservation de la cohérence globale du scénario.

C'est dans ce contexte que LES PHRASES RITUELLES sont introduites dans les règles du jeu, de la narration partagée, afin de jouer un rôle structurant.

LES PHRASES RITUELLES offrent un cadre formel, un protocole d'introduction constamment disponible, qui laisse l'espace nécessaire à l'imagination collective.

■ Les phrases rituelles

Les phrases rituelles sont des outils symbolique qui permettent aux participants d'annoncer qu'ils souhaitent construire le récit. Le MJ maintiendra grâce à l'alerte que constitue la phrase rituelle l'équilibre dans son récit. Ces dispositifs établissent de façon ordonnée, le modus operandi des ajouts qui définissent la narration partagée. Les phrases servent de balises pour insérer des idées, objets, personnages ou événements additionnels, offrant ainsi au maître du jeu la possibilité d'intégrer ou non ces ajouts de manière réfléchi et en adéquation avec la dynamique du récit. Ce cadre garantit une gestion structurée de l'improvisation afin de conserver tout de même les propositions du maître de jeu en terme de scénario.

LE MÉCANISME DES PHRASES RITUELLES

Une **phrase rituelle** permet au joueur de marquer le moment où il souhaite ajouter quelque chose à l'histoire. La phrase :

« Il y a une dissonance, tout n'a pas encore été révélé », invite le joueur à introduire un nouvel élément qui viendrait perturber ou enrichir la situation en cours. Cette phrase marque un véritable tournant dans le déroulement de la partie et de l'intrigue.

La phrase rituelle constitue une invitation explicite au débat et à la découverte d'un élément inédit, avec une touche de symbolique de l'abîme en prime, Comme si la divergence de vision entre joueur et MJ était de l'ordre cosmique. Le joueur introduit un objet caché, un détail jusque-là ignoré, ou d'une révélation inattendue capable de bouleverser l'intrigue. Ce moment d'introduction correspond à un point de bascule : jusqu'à cet instant, meneur de jeu et participants vivaient ensemble le récit de façon hiérarchique, puis à partir de cette phrase rituelle, un joueur intervient activement pour introduire un nouvel élément que tous sont obligés de pondérer.

Cette démarche, dans le partage, vise à sortir des cadres de construction trop redondants ou linéaires des scénario. Les participants du jeu sont conscients des limites créatives d'un seul esprit responsable de l'entièreté du récit et décident d'enrichir la profondeur et la cohérence de l'imaginaire collectif.

L'ajout peut aussi brouiller les pistes car les joueurs s'alimentent souvent eux même en paranoïa. Il ne s'agit pas d'une rupture totale avec ce qui précède, mais plutôt d'un ajout venant compléter et rehausser la narration. Lorsque cette phrase est prononcée, tous les autres participants, y compris le meneur de jeu, sont tenus d'intégrer cette ouverture.

C'est une acceptation collective d'une nouvelle perspective, un geste symbolique qui permet de briser la structure de la narration classique pour laisser place à une contribution active du joueur, ou des joueurs ensemble s'ils sont inspirés.

La phrase rituelle *« Il y a une dissonance, tout n'a pas encore été révélé »* aide les joueurs à comprendre que l'histoire leurs appartient aussi.

C'est une amorce disruptive, un procédé qui facilite l'engagement des joueurs qui n'ont pas l'habitude des narrations partagées.



COMMENT INTRODUIRE UN ÉLÉMENT NARRATIF ?

Le moment où un joueur utilise la phrase rituelle est crucial. Il doit s'assurer que l'ajout reste cohérent avec le ton et l'ambiance de l'aventure, mais en même temps, il doit être assez original pour surprendre et faire avancer l'histoire.

Par exemple, un joueur pourrait dire :

-« Il y a une dissonance. Un vent froid souffle à travers les fissures du mur, et soudain, un tableau apparaît, mystérieusement posé sur le sol. »

Ici, le joueur n'introduit pas seulement un objet mais aussi, un climat si il n'y en avait pas, il crée une anomalie qui pourrait devenir un élément clé de l'histoire : un miroir qui pourrait jouer un rôle important dans l'intrigue, ou dans le développement des PJ, qu'il soit un symbole mystique ou un artefact étrange lié à la dimension supérieure ou inférieure.

Lors de l'introduction de l'élément, le joueur doit également définir rapidement ses caractéristiques ou son impact. Un objet, ce n'est pas simplement un ajout matériel.

En réalité, il s'agit de bien plus que cela : cet élément devient fréquemment un point de fixation pour les joueurs, l'objet va dynamiser l'intrigue et peut ouvrir de nouvelles perspectives autant qu'il pourra enfermer les joueurs dans un comportement. Offrez un marteau à quelqu'un et tout devient un clou.

Il demeure essentiel que l'ajout, objet ou non soit accessible à l'ensemble des participants ; néanmoins, il doit également s'intégrer de façon cohérente à la narration globale, sans compromettre la direction narrative établie par le maître du jeu.

Lors d'une course poursuite, ne créez pas les éléments qui permettront à vos joueurs de capturer vos PNJ si il est essentiel qu'ils disparaissent pour la suite de l'intrigue.

Le MJ accepte la proposition en répondant :

«LA VÉRITÉ EST COMPLÈTE.»

COMMENT REJETER UN ÉLÉMENT ?

Le refus d'un élément proposé par un joueur n'est en rien ou plutôt ne doit pas être un acte arbitraire ou capricieux de la part du maître du jeu.

Il s'agit avant tout, de sauvegarder l'ambiance et la trame de l'univers fictionnel ainsi que le débat moral du récit.

Lorsqu'un joueur utilise la phrase rituelle, il incombe au maître du jeu d'évaluer la pertinence et la compatibilité de cette proposition avec le reste de l'intrigue en cours.

Si l'élément s'avère incohérent ou de nature à perturber la suite du récit, il sera alors écarté, afin de garantir l'intégrité et la crédibilité de l'histoire.

Si l'élément proposé met en péril l'équilibre de l'histoire ou va à l'encontre des règles du monde en place, le MJ peut répondre par la phrase rituelle de rejet : «La vérité est ailleurs.»

Cette phrase indique que, même si l'apport du joueur pourrait sembler pertinent, il ne répond pas aux besoins actuels du récit. L'histoire doit donc suivre son cours sans introduire ce nouvel élément. En réalité, refuser une proposition ne revient pas à exclure définitivement une option, mais relève davantage d'une démarche visant à maintenir la cohérence et l'intégrité de l'univers narratif. Ce choix permet de garantir que chaque ajout s'insère de manière pertinente et harmonieuse dans le contexte global de l'histoire, évitant ainsi toute dissonance ou incohérence au sein du récit.

La phrase : «La vérité est complète» signalera au contraire que l'ajout proposé ne modifie pas la direction de l'intrigue, et qu'il est donc accepté et introduit dans le scénario.



POURQUOI UTILISER DES PHRASES RITUELLES ?

Les phrases rituelles servent plusieurs objectifs importants dans la narration partagée. Les phrases rituelles structurent et offrent un cadre organisé pour introduire de nouveaux éléments dans le récit, cela permet aux participants de prendre la parole sans être coupé, d'exposer son idée entière sans qu'elle soit dans un premier temps déformée par d'autres joueurs, Le joueur ressentira une certaine sensation de contrôle sur le déroulement de l'histoire sans se préoccuper des risques d'une dérive désordonnée du scénario. La phrase rituelle, même pour une proposition rejetée, peut avoir un effet «_méta_» d'une possible influence sur le destin. Les phrases rituelles facilitent l'intégration fluide des apports narratifs tout en maintenant la cohérence et l'orientation du récit.

Ensuite, elles motivent la **création active** des joueurs. C'est un **outil concret** et disponible à tout moment qui garantira aux

joueurs d'avoir des personnages brillants, un monde fait sur mesure pour la logique ou le lore de leur personnage. Les joueurs seront d'avantage impliqués dans le décor du jeu. De manière constante, une incitation à penser de manière créative repose sur leur feuille de personnage.

Enfin, les phrases rituelles permettent de renforcer l'ambiance mystérieuse et immersive du jeu. Elles rappellent aux joueurs qu'ils évoluent **dans un univers complexe et interconnecté**, où chaque détail, même petit, peut avoir un impact. Ces phrases créent un **rituel** autour de la narration, et chaque contribution devient un acte symbolique qui marque un changement, une rupture et une renégociation de l'imaginaire collectif. Un signe d'engagement à enrichir un monde en constante évolution.

Vos parties peuvent prendre des tournants inattendus, menant parfois les joueurs à occulter eux même leurs propres créations, que vous pourrez utiliser alors en clin d'oeil.



CONCLUSION:

- **«Il y a une dissonance, tout n'a pas encore été révélé»** ou juste **« Il y a une dissonance »**

L'introduction d'éléments narratifs par les joueurs et leur gestion par le Maître de Jeu ouvre une dimension supplémentaire au jeu, un moyen efficace de garantir une réflexion, des retours directs sur l'imaginaire collectif en cours. Ce système de phrases fait de la narration partagée une expérience véritablement collaborative, car souvent les joueurs se laissent porter par le MJ ou hésitent à participer. Chaque ajout est un acte créatif significatif qui enrichit un monde immersif tout en préservant l'intégrité et la cohérence du récit.

- **«La vérité est complète.»** pour valider un ajout, renforçant l'idée que l'ajout s'intègre parfaitement dans le récit.
- **«La vérité est ailleurs.»** pour rejeter un ajout, suggérant que ce détail ne fait pas partie de la réalité actuelle ou qu'il est encore hors de portée.

Ce système crée une dynamique «ping-pong» rituelle entre le joueur et le Maître de Jeu, un protocole simple, incitatif, comme une parenthèse pour maintenir une tension constante.

QUELQUES EXEMPLES EN JEU :

CONTEXTE : *Les personnages explorent un ancien hôpital abandonné. Le groupe vient d'entrer dans une salle d'archives décrépite.*

MJ (calmement, en décrivant) - La pièce est étroite. Des étagères effondrées, des papiers moisissés et une odeur de désinfectant vieilli flottent encore dans l'air.

Joueuse (Marianne) (plongeant dans son personnage, un peu tendue) - Je fouille la pièce à la recherche d'un indice... une trace de passage, peut-être.

MJ - Tu trouves un badge magnétique cassé au sol, marqué d'un nom illisible.
(pause... Marianne se redresse, regarde les autres joueurs avec un air de décision)

Marianne (à voix claire) - « *IL Y A UNE DISSONANCE, TOUT N'A PAS ENCORE ÉTÉ RÉVÉLÉ.* »
(la table se fige, le MJ sourit)

MJ (curieux) - Que souhaites-tu ajouter ?

Marianne - Juste au fond de la salle, sous un rideau de câbles effondrés, il y a un vieux fauteuil roulant. Et posé sur l'assise... un petit carnet en cuir noir, parfaitement intact, comme si quelqu'un venait de le déposer.
(les autres joueurs échangent des regards intrigués)

MJ (après un silence) - « *LA VÉRITÉ EST COMPLÈTE.* »
Le carnet est là. Il brille légèrement sous vos yeux, comme si le cuir refusait la poussière. Une page dépasse, couverte de symboles inconnus.

*ICI, MARIANNE A UTILISÉ LA PHRASE RITUELLE POUR CRÉER UN OBJET PORTEUR DE MYSTÈRE.
LE MJ L'ACCEPTE ET LE TRANSFORME EN ÉLÉMENT CLÉ DE L'INTRIGUE.*

CONTEXTE : *Les personnages explorent une zone souterraine où la géométrie semble instable. Ils viennent de traverser un couloir qui s'est refermé derrière eux. L'espace semble se replier sur lui-même.*

MJ (décrivant froidement) - Vous montez dans un long escalier en spirale... qui semble ne pas finir. Les marches semblent tourner sur elles-mêmes à l'infini, mais sans jamais vous élever.

Joueur (Victor) (suspicieux, méfiant) - Je tends la main vers le mur pour sentir sa forme... Est-ce qu'il vibre ou s'efface au toucher ?

MJ - Il n'a pas de surface. Il n'est ni solide, ni mou. C'est comme si ta main traversait une architecture vivante qui cherche à tromper tes sens.
(Victor prend une inspiration. Il regarde les autres joueurs avec gravité.)

Victor - « *IL Y A UNE DISSONANCE, TOUT N'A PAS ENCORE ÉTÉ RÉVÉLÉ.* »
(La table se tait. Le MJ acquiesce d'un hochement de tête.)

MJ - Que souhaites-tu révéler ?

Victor - Une lucarne apparaît au-dessus de nous. Elle donne sur un ciel inversé, où les étoiles forment une spirale descendante. Elle émane une lumière olo...
(Le MJ observe les réactions, puis secoue doucement la tête.)

MJ - « *LA VÉRITÉ EST AILLEURS.* » Tu lèves les yeux, mais il n'y a rien. Probablement un vertige dû à l'effort physique et la sensation de répétition des marches.

LE MJ REJETTE ICI LA PROPOSITION CAR L'APPARITION D'UNE «LUCARNE VERS L'EXTÉRIEUR» INTRODUIRAIT UNE LOGIQUE VERTICALE INCOMPATIBLE AVEC L'ESPACE NON-EUCLIDIEN MIS EN PLACE. CE TYPE DE PERSPECTIVE STABLE RISQUERAIT D'ANNULER LA SENSATION DE CLAUSTROPHOBIE GÉOMÉTRIQUE VOULUE. LE REJET PRÉSERVE DONC L'AMBIANCE D'ÉTRANGÉTÉ FERMÉE.

Latin	Grec moderne	Grec ancien	Etrusque	Phénicien	Arabe	Egyptien	ORIGINE
A	A	Α	𐀀	𐤀	ا	𐀀	𐀀
B	B	Β	𐀁	𐤁	ب	𐀁	𐀁
C.G	Γ.Ι	Γ.Ι	𐀂.𐀃	𐤂.𐤃	ج.ح	𐀂.𐀃	𐀂.𐀃
D	Δ	Δ	𐀄	𐤄	د	𐀄	𐀄
E	Ε	Ε	𐀅	𐤅	ه	𐀅	𐀅
F		Ϝ	𐀆	𐤆	ف	𐀆	𐀆
H	H	Η	𐀇	𐤇	ح	𐀇	𐀇
I.J	I	Ι	𐀈	𐤈	ج.ي	𐀈	𐀈
K	K	Κ	𐀉	𐤉	ك	𐀉	𐀉
L	Λ	Λ	𐀊	𐤊	ل	𐀊	𐀊
M	M	Μ	𐀋	𐤋	م	𐀋	𐀋
N	N	Ν	𐀌	𐤌	ن	𐀌	𐀌
O	O	Ο	𐀍	𐤍	و	𐀍	𐀍
P	Π	Π	𐀎	𐤎	پ	𐀎	𐀎
Q	Ω	Ω	𐀏	𐤏	ق	𐀏	𐀏
R	Ρ	Ρ	𐀐	𐤐	ر	𐀐	𐀐
S	Σ	Σ	𐀑	𐤑	س	𐀑	𐀑
T	Τ	Τ	𐀒	𐤒	ت	𐀒	𐀒
U.V.W.Y	Υ	Υ	𐀓	𐤓	ي.و.ح.ح	𐀓	𐀓
X	Χ	Χ	𐀔	𐤔	خ	𐀔	𐀔
Z	Ψ	Υ	𐀕	𐤕	ز	𐀕	𐀕
PHI	Φ	Φ	𐀖				PHY Φ
Xi	Χ	Ξ	𐀗	Ξ			INT Ξ
PSI	Ψ	Υ	𐀘				COM Ψ

- « La parole de dieu n'est pas composée de sons ni de lettres. Les lettres et les sons ne sont que des formes sensibles par lesquelles la Parole se manifeste à ceux qui vivent dans le monde des formes. Quand à la Parole en elle-même, elle est un attribut éternel, subsistant en Dieu. Les révélations diffèrent selon les langues et les communautés, mais la Réalité qui parle est unique. Ainsi, les expressions changent, les écritures se transforment, mais le Verbe demeure dans son unité.»

Comment jouer ?



SOCIAL		SPIRITUEL	
Expression		Volonté	
Empathie		Intuition	
Rhétorique		Occultisme	
Mise-en-scène		Introspection	
Négoce		Résonance	MT

■ Comment jouer ?

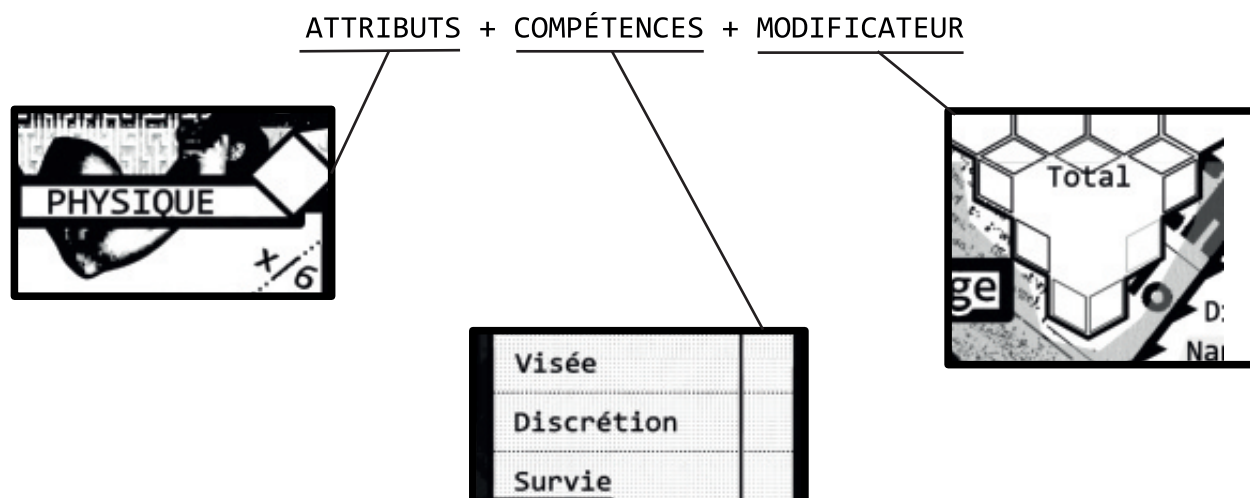
Afin de comprendre les éléments du jeu, le lecteur est invité à observer la feuille de personnage en lisant ce qui suit.

Les mécaniques du jeu :

JETS DE DÉS :

Au cœur de ce jeu, toute action incertaine ou difficile (sauter entre deux toits, convaincre un témoin réticent, forcer une serrure sous pression, ou simplement garder son calme face à l'inexplicable) se résout par un jet **de dés à 6 faces**, appelés ici les **dés d'action**.

Lorsque votre personnage entreprend quelque chose de risqué ou aux conséquences significatives, vous jetez un nombre de dés égal à **la valeur de l'attribut, de la compétence associée correspondante et éventuellement un modificateur** lié au contexte, aux bonus ou aux équipements. C'est **la pool** de dés utilisée par les joueurs.



Chaque **5 ou 6** obtenu à la suite d'un lancé est considéré comme **un succès**.

La difficulté d'une action est définie par **le nombre de succès requis par le maître du jeu**, comme un seuil à atteindre, selon une échelle allant de **1 (très facile)** à **5 (presque surhumain)**. Une difficulté est maintenue dans le temps. Une épreuve difficile est réalisable en obtenant les succès, **sur une période, et non pas à un instant**. Si vous échouez à obtenir les succès lors du jet de dés, il est possible d'obtenir de nouveaux dés à jeter plus tard, avec de l'aide. Toutefois vous ne relancez pas votre Pool.

Par exemple, traverser un couloir silencieusement en marchant lentement pourrait ne demander qu'un seul succès à réaliser avec la somme des dés de l'attribut **Physique** et de la compétence **discrétion**.

Si vous échouez à obtenir 1 Succès, il vous faudra trouver un stratagème pour obtenir de nouveaux dés à lancer, pour ce même test toujours en cours. Ou bien abandonner.

Niveau de difficulté	Exemples d'actions en jeu
1 Succès (Facile)	Grimper un muret bas dans un lieu familier. Convaincre un ami hésitant. Se souvenir d'un détail de sa propre vie. Se cacher dans l'obscurité sans pression.
2 Succès (Modéré)	Escalader une clôture rouillée sous la pluie. Convaincre un inconnu de livrer une information. Soigner une blessure mineure dans l'urgence. Entendre un bruit suspect à travers un mur.
3 Succès (Difficile)	Forcer une porte verrouillée sans outils. Se battre à mains nues contre un agresseur expérimenté. Lire un texte ancien dans une langue partiellement oubliée. Garder son sang-froid face à une manifestation surnaturelle.
4 Succès (Très difficile)	Pirater un système sécurisé sans se faire repérer. Distraire une foule paniquée par un discours. Résister à une attaque psychique intense. Reconstituer une scène de crime complexe à partir d'indices épars.
5 Succès (Exceptionnel)	Sauter entre deux toits éloignés sous la panique. Convaincre une secte fanatique de changer de croyance. Projeter sa conscience hors de son corps. Décoder un langage oublié.

Exemple :

Un personnage avec 3 en Physique et 2 en Survie lancera 5 dés pour survivre dans un environnement hostile.

Si le joueur est face à un test de difficulté 2, il doit obtenir 2 succès ou plus. soit, obtenir 2 fois, 5 ou 6 sur son total de 5 dés.

OPPOSITION :

Lorsqu'un personnage agit en opposition à un autre, que ce soit un PNJ ou un autre joueur, les deux parties effectuent un jet avec leur propre combinaison attribut + compétence + Bonus, selon la situation.

- Celui qui obtient le plus de succès l'emporte.
- En cas d'égalité, le MJ peut décréter un statu quo, une issue partagée, ou autoriser un second jet avec une complication. sur le principe du quitte ou double.

Exemple 1 : Deux personnages veulent obtenir l'attention d'un même interlocuteur influent. Chacun lance son score de Social + Rhétorique. Le plus convaincant l'emporte.

Exemple 2 : Un personnage tente de cacher un objet (Physique + Discrétion), un autre tente de le remarquer (Intellectuel + Perception). Si le chercheur obtient plus de succès, il trouve l'objet.

Le MJ peut accorder ou imposer des modificateurs (bonus ou malus) selon l'environnement, la stratégie, les objets utilisés, les états mentaux, ou la qualité de la narration du joueur.

■ SYSTÈME DE BONUS/MALUS

Un **bonus** ou un **malus** est attribué en fonction des circonstances de l'action, des conditions environnementales, des compétences des personnages ou des effets de l'histoire en cours.

Ces modificateurs peuvent affecter positivement ou négativement le nombre de dés lancés.

Un bonus ajoute 1 dé à la pool du joueur, un malus retire 1 dé à la pool du joueur.

TYPES DE BONUS :

- **BONUS CIRCONSTANCIELS** : L'environnement, les choix ou l'état mental du personnage peut offrir des avantages. Par exemple, si un personnage est en hauteur lors d'une attaque à distance, cela pourrait lui donner un bonus de **+1 dé à la visée**, ou si le personnage agit sous une lumière éclatante, il pourrait bénéficier d'un **bonus de +1 dé** pour les actions nécessitant de la perception.

- **BONUS DE COLLABORATION** : Si en jeu, un joueur reçoit de l'aide d'un autre personnage, il peut gagner un bonus pour chaque succès (et non pas dés) supplémentaire que le partenaire ajoute à son jet. Ces bonus symbolisent une coopération stratégique, comme lorsqu'un personnage aide un autre à résoudre une énigme, dans une logique de tir à la corde. Le bonus est déterminé par le nombre de succès ajoutés, jusqu'à un **maximum de +2 dés**. Si le joueur se fait aider pour escalader une palissade, l'ensemble des aidants lancent Physique + Agilité et ajoutent leurs succès **au nombre de Bonus total** du joueur, pour ce test. Si les aidants ne sont pas en situation d'aider par amont, la collaboration est impossible.

- **BONUS DE CAPACITÉS SPÉCIALES** : Les capacités spéciales utilisent des **mots de pouvoir**, développés plus loin. En plus de permettre de résoudre des actions sans jets de dés, narrativement, ces mots de pouvoir peuvent offrir des avantages significatifs dans des situations clés. Le joueur doit avoir le réflexe de négocier ces bonus de façon sémantique. Par exemple, les joueurs ont de base la **capacité spéciale d'Archétype**, ils y associent un **mot de pouvoir** :

- **Endurer (Archétype du Survivant)** : Permet à un personnage de résister à des circonstances extrêmes. Par exemple, lorsqu'un personnage subit des blessures graves ou un environnement inhospitalier, il peut utiliser Endurer pour ignorer temporairement un malus de -1 dé sur des actions physiques.

- **Déduire (...Cartésien)** : Permet à un personnage d'analyser une situation chaotique avec une logique implacable. Lors de tests de perception ou d'analyse dans une situation stressante, ce pouvoir peut accorder un bonus de +2 dés pour résoudre des énigmes ou anticiper un danger.

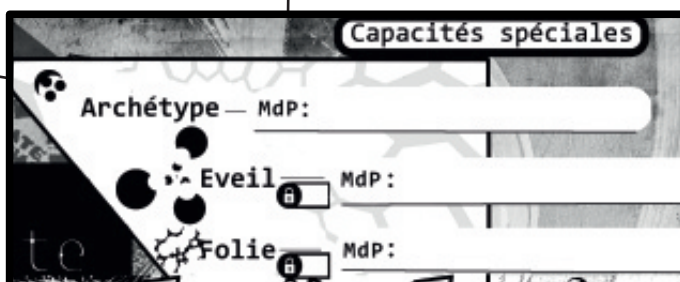
- **Changer (...Caméléon)** : Offre une adaptabilité sociale inouïe. Lors de tests d'intimidation, de négociation ou d'attaque verbale, Changer peut accorder un bonus de +1 dé pour influencer le comportement des autres personnages.

- **Captiver (...Idole)** : Utilisé lors de discours, performances ou interactions sociales, ce pouvoir accorde un bonus de +1 dé pour charmer ou manipuler les autres, augmentant la chance de réussite dans des échanges où la persuasion est clé.

- **BONUS D'ÉQUIPEMENT** : L'équipement peut grandement influencer l'efficacité d'un personnage. Par exemple, un personnage utilisant un outil **de haute qualité** peut obtenir un **bonus de +1 dé pour une compétence dédiée**. Les équipements offrent les bonus à l'usage des compétences.

TYPES DE MALUS :

- **MALUS CIRCONSTANCIELS** : Certains événements externes ou conditions peuvent imposer des malus temporaires. Par exemple, un personnage dans une tempête pourrait subir un malus de -1 dé sur toutes ses actions de perception. De même, si un personnage est sous l'effet d'une substance enivrante ou fatigué, il pourrait recevoir un malus de -1 dé sur ses actions physiques ou mentales.
- **MALUS LIÉS À L'ÉQUIPEMENT** : L'équipement peut également avoir des effets négatifs, selon la qualité et l'adaptation des objets à la situation. Par exemple, un équipement lourd pourrait réduire le nombre de dés disponibles, entraînant un malus de -1 dé dans une compétence dédiée pour des actions nécessitant de la dextérité ou de la mobilité par exemple.
- **MALUS DE STRESS ALLOSTATIQUE** : La barre de stress allostatique sur la feuille de personnage, représente l'accumulation de tensions psychique, nerveuse et d'anxiété chez le personnage, et son influence peut devenir un facteur important dans les situations tendues. Si un personnage a un niveau de stress élevé, cela affecte sa capacité à réussir les actions globalement. Ce stress augmente avec les dommages, la pression, le manque de repos.
- **MALUS LIÉS AUX CAPACITÉS SPÉCIALES** : Certaines capacités spéciales, bien que puissantes, peuvent également comporter des inconvénients ponctuels et non-systématique. Le maître de jeu peut être amené à **dévoier les mots de pouvoir** de leurs but. Par exemple :
 - **Pousser (Archétype du survivant)** : Bien que ce pouvoir accorde une force inouïe, son utilisation peut provoquer un malus de -1 dé aux actions nécessitants du calme ou de la patience.
 - **Analyse (...Cartésien)** : Un maître de jeu pourrait infliger ponctuellement un malus de -1 dé au joueur pour les tests demandant des réflexes rapides.

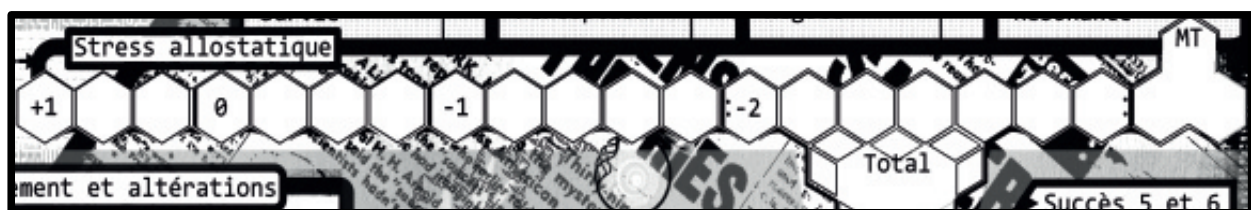


LE RÔLE DU JOUEUR ET DU STRESS ALLOSTATIQUE

Les bonus et malus de stress allostatique doivent être pris en compte par le joueur lui-même : ce dernier gère et ajuste son niveau de stress tout au long du jeu, son score de stress est pris en compte avant les éventuels bonus ou malus du maître de jeu.

Les blessures et les chocs engendrent du stress, la barre de stress est donc représentatif de l'état physiologique du personnage.

Une case permet au joueur d'y additionner le score du stress avec d'éventuels bonus ou malus liés à l'équipement.



Notez que la barre de stress commence avec un bonus de +1 pour simuler la bonne santé et l'effet positif de l'adrénaline.

LA GESTION DES BONUS ET MALUS : UN CHOIX CONTEXTUEL

Les **bonus et malus** sont pour le joueur une accumulation des scores du stress et de l'équipement. Ils représentent un **avantage ou un désavantage circonstanciel**, fonction de l'état et de la préparation de leur personnage.

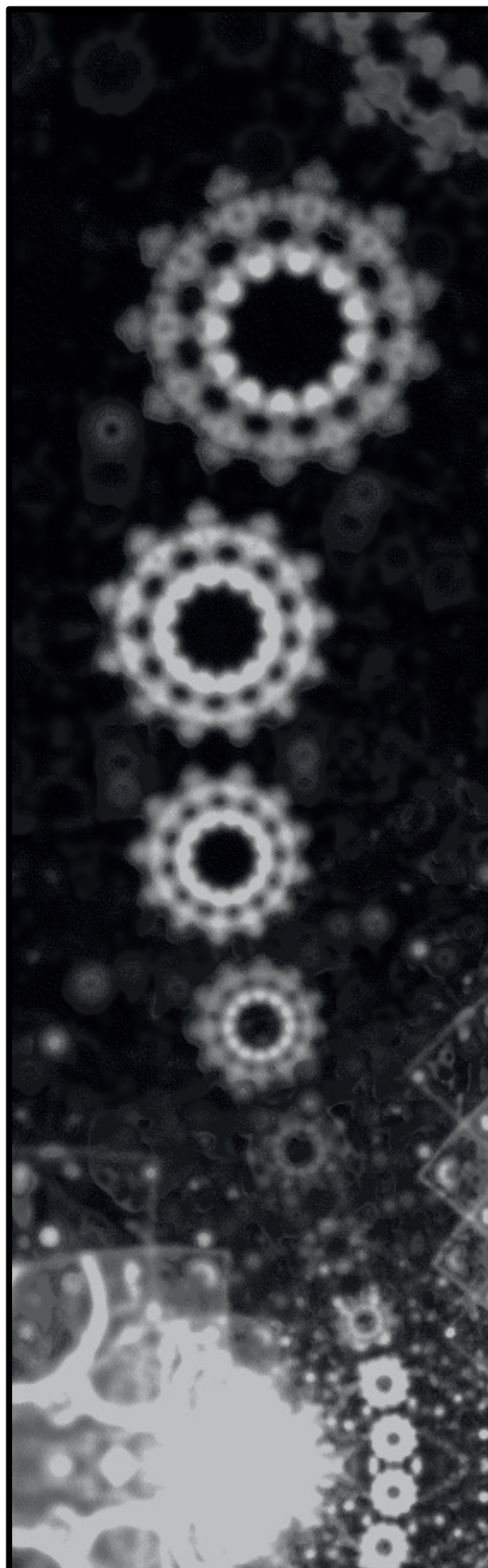
Pour le Maître de Jeu, un bonus ou un malus, ne consiste pas à accumuler toutes les valeurs liées à la situation (par exemple, la topologie, les capacités spéciales, ou les effets de l'environnement...), mais à offrir un **ajustement narratif immédiat** à l'action du joueur, au jugé, pour mieux se concentrer sur d'autres aspects du jeu.

Autrement dit, il y aura de la part du MJ, **soit rien, soit un bonus, soit un malus**, et non une accumulation des deux donnant un résultat final. Le joueur utilise ses acquis et son état.

Par exemple: si un PJ se trouve dans une situation où il est particulièrement en colère dans une scène, Le Maître de Jeu pourrait décider qu'il subit un malus temporaire à ses actions intellectuelles, ou un bonus à ses actions physiques. C'est au joueur d'accepter ces changements ou bien d'invoquer ses capacités spéciales pour s'y soustraire. L'ajustement s'ajoute aux bonus et malus que le joueur gère déjà, c'est à dire ceux de son stress et de son équipement.

De plus, le maître de jeu contrôle déjà la difficulté des tests en amont. Cela permet de ne pas verser dans des calculs laborieux et de garder l'équilibre narratif, tout en gardant une cohérence dans la difficulté et la spécialisation des personnages.

Les bonus et malus sont donc des réactions instantanées en réponse à l'action, l'environnement et la psychologie du personnage. Le joueur doit se préparer à ce que ces ajustements soient parfois positifs, parfois négatifs, mais toujours cohérents avec la situation en jeu. Ces ajustements doivent également être compréhensibles, justifiables, et, avant tout, offrir une réflexion narrative qui enrichit l'expérience de jeu.



JETS COLLABORATIFS : TRAVAIL EN ÉQUIPE ET RÉUSSITE PARTAGÉE

Les jets collaboratifs sont utilisés lorsque plusieurs personnages (ou un personnage et des alliés) travaillent ensemble pour accomplir une tâche commune trop complexe. Ce mécanisme renforce l'idée de coopération entre les joueurs, chaque contribution pouvant augmenter les chances de succès du groupe.

PRINCIPE DU JET COLLABORATIF :

Dans un jet collaboratif, chaque joueur effectue un jet individuel basé sur ses compétences et attributs. Le maître de jeu (MJ) décide si l'action est réellement collaborative et si les personnages peuvent réellement s'entraider. Le succès ou l'échec dépendra de l'addition des réussites de chaque participant, à la Pool de dés du personnage qui porte l'action.

VOICI COMMENT CELA FONCTIONNE :

1. Définir les rôles : Chaque joueur explique comment il contribue à la tâche en fonction de ses compétences. Les joueurs choisissent le responsable du jet de dés, parce qu'il a une meilleur Pool, ou bien parce qu'il a une initiative plus haute.

Par exemple, si un groupe essaie de forcer une porte, un joueur « principal » veut utiliser sa force pour forcer la porte, c'est son tour ou il est responsable. Les autres joueurs « soutiens » justifient et tentent de l'aider. Dans son choix d'utiliser la force.

2. Lancer les dés : Chaque joueurs en soutien lancent les dés de leur pool, selon le test demandé par le MJ. Les succès sont obtenus avec des 5 ou des 6. Chaque succès des joueurs en soutient, créé +1 dé en bonus pour le joueur responsable.

3. Additionner les réussites : Le MJ détermine le nombre de réussites nécessaires pour réussir, c'est la difficulté qu'il fixe. Par exemple, si la difficulté est de 3 réussites, le total des réussites du joueur sera comparé à ce nombre. Les réussites des joueurs *soutient* sont ajoutés en bonus à la Pool de dés du joueur principal. Il lance alors un nombre de dés supplémentaire, égal aux réussites de ses partenaires.

4. Calculer le résultat : Si le Joueur responsable, avec ses dés supplémentaires, obtient autant ou plus de succès que la difficulté fixée, l'action est réussie.

Si les joueurs en soutient ne peuvent pas lancer les dés en amont du joueur principal pour des raisons scénaristiques, L'action collaborative ne peut avoir lieu. Autrement dit, si l'aide des autres n'est pas coordonnée, consentie, concertée, la collaboration ne peut fonctionner.

L'aide peut cependant être reportée, déléguée dans le temps, un **test peut être maintenu**.

Le résultat d'un test, qu'il soit collaboratif ou non, ne peut être répété en invoquant le fait que les personnages s'y reprennent à plusieurs fois. La résolution d'un test dans Destin Occulte n'est pas qu'une seule action. Les tentatives multiples sont assimilées à un **SEUL test**. Les actions communes peuvent être résolues narrativement dans le jeu, un test est donc forcément **une épreuve insoluble autrement**.

Par exemple: *Charlie tente de dessiner elle même le portrait de la personne qui a saboté sa voiture. C'est une tâche ardue qui ne sera efficace à retrouver la personne que si Charlie obtient 3 succès. Elle a une Pool de 4 dés et n'obtient que 2 succès lors de son jet. Il n'est plus question de relancer les dés en redessinant un autre dessin. Charlie à besoin d'aide, elle ne peut pas réussir seule.*

Plus tard, *elle rencontre son amie Mathisse, des beaux arts, qui la **soutient**. Cette amie à une Pool de 5 dés. Mathisse obtient 2 succès également, ce qui permet à Charlie de relancer 2 dés de soutient.*

Par chance, Charlie obtient 1 succès, qui s'ajoute aux deux succès du jet précédent. Avec l'aide de son amie Mathisse, Charlie obtient les 3 succès nécessaires pour faire un portrait utile, suffisamment précis. Le premier score de Charlie à été maintenu. Les dés collaboratifs ont été ajoutés avec délai et concertation. Scénaristiquement, Mathisse à peut-être repris le dessin elle même ou juste donnée des conseils à Charlie, Le résultat est le même.

■ Les Critiques : une mécanique pour pimenter le jeu

Dans toutes situations il y a de l'imprévisible, il paraît alors intéressant que les actions des personnages puissent l'être aussi ; riches de conséquences et narrativement intéressantes. Les règles du jeu intègrent la notion de succès et d'échecs « **critiques** », pour représenter les moments où le hasard est vecteur de situations particulièrement marquante, **soit exceptionnellement favorable, soit particulièrement désastreuse.**

Ces situations rares sont appelées **succès critique et échec critique.** (oui, comme dans Tout les autres jeux)

EXEMPLES CONCRETS :

- **Social** : En tentant de mentir à un policier, le personnage obtient un succès critique. Non seulement l'officier le croit, mais il pourra également proposer, avec crédulité, son aide ou détourner l'attention d'un tiers gênant.
- **Physique** : En sautant de toit en toit, le personnage réussit si bien son déplacement, qu'il roule à l'atterrissage et se retrouve, chanceux, dans une position de couverture idéale pour tendre une embuscade.
- **Compétence** : En fouillant une pièce, non seulement le personnage trouve l'objet recherché, mais découvre aussi un indice précieux pour la suite de l'intrigue.

LE SUCCÈS CRITIQUE :

Un **succès critique** se produit lorsqu'un joueur obtient **trois 6** ou plus lors d'un même jet de dés, La symbolique du 666 aidant à marquer l'effet dramatique du moment. L'action est réussie quelle que soit la difficulté de l'action entreprise.

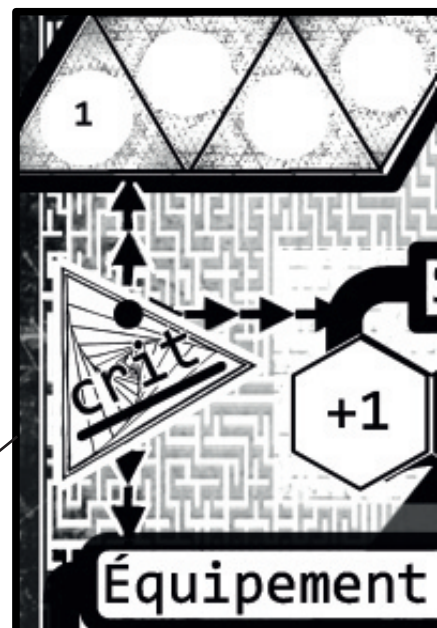
Exemple : Si un joueur effectue un jet avec 6 dés et obtient les résultats : 2, 6, 3, 6, 6, 5, il compte quatre succès (les 5 et les 6), dont trois 6. Ce jet est donc un succès critique.

Effet en jeu :

Le personnage réussit l'action entreprise, de façon brillante, optimale ou particulièrement bénéfique. Cela représente narrativement, une chance incroyable, ou une conséquence positive inattendue, un avantage, obtenue en plus de l'attendue réussite.

Le **Succès Critique est injuste**, Une pool de 2 dés ne permet pas le succès critique. En revanche, un succès critique collaboratif est possible et profite à tous.

Le(s) joueur(s) obtient(ent) également un effet utile sur sa feuille de personnage, au choix.



Utilité :

Le succès critique permet d'ajouter du **panache, de l'inattendu et du mouvement** au récit. Il évite les actions mécaniques trop prévisibles et crée des opportunités narratives supplémentaires. Il peut aussi renforcer le sentiment de progression ou de maîtrise chez le joueur.

Mais au-delà de l'aspect narratif, un succès critique peut également offrir **des bénéfices immédiats sur la feuille de personnage**, comme des bonus de récupération ou d'allègement des tensions. Ces bénéfices sont rappelés sur la feuille de personnage par le triangle CRIT, les flèches montrent les éléments influencés par un succès critique:

- **Soigner 1 point d'intégrité physique ou mental** (réflexe salvateur, adrénaline, mouvement parfait). 1 triangle.
- **Récupérer 1 point de stress allostatique**, grâce à une montée de confiance ou une bouffée de clarté intérieure, un second souffle. votre barre baisse d'un cran.
- **Annuler un malus temporaire** lié à une condition mentale ou physique, comme la confusion, le vertige, ou un bras engourdi. Notés dans la partie équipement et altérations, les malus du MJ liés à un état peuvent être baissés de 1 point.
- **Obtenir un bonus temporaire de +1 dé sur une compétence choisie**. Dans l'encadré équipement et altérations, le joueur peut créer un bonus, une altération positive de 1 point.



L'ÉCHEC CRITIQUE :

Un **échec critique** se produit lorsqu'un joueur **n'obtient aucun succès (ni 5, ni 6)** lors d'un jet de dés, et qu'au moins un des dés affiche un 1.

Exemple : Le joueur lance 5 dés et obtient : **1, 3, 2, 2, 4**. Il n'a aucun succès (aucun 5 ou 6) et un 1 est présent, donc **c'est un échec critique**.

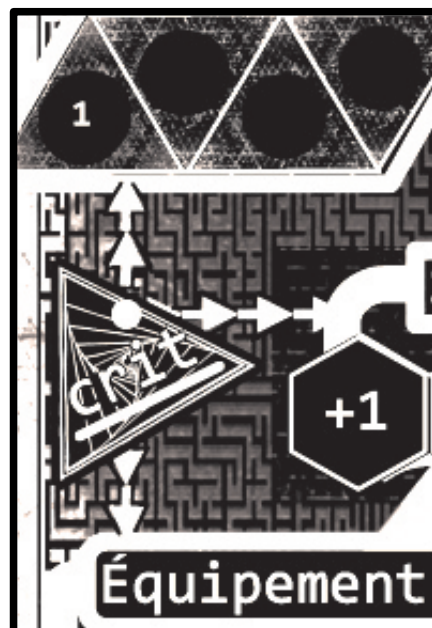
Effet en jeu :

L'action échoue, **mais de manière aggravée**, désastreuse ou embarrassante.

Un élément narratif vient empirer la situation, souvent en rajoutant une complication, une perte ou une nouvelle difficulté.

L'échec critique est plus fréquent quand la Pool de dés des joueurs est petite. Un jet de 2 dés manqués avec un 1 arrive fréquemment.

C'est pourquoi, **le Joueur peut choisir** entre: **un effet négatif narratif** du MJ ou bien **une perte de point** sur les éléments CRIT de la feuille de personnage, Mais pas les deux comme pour le succès critique

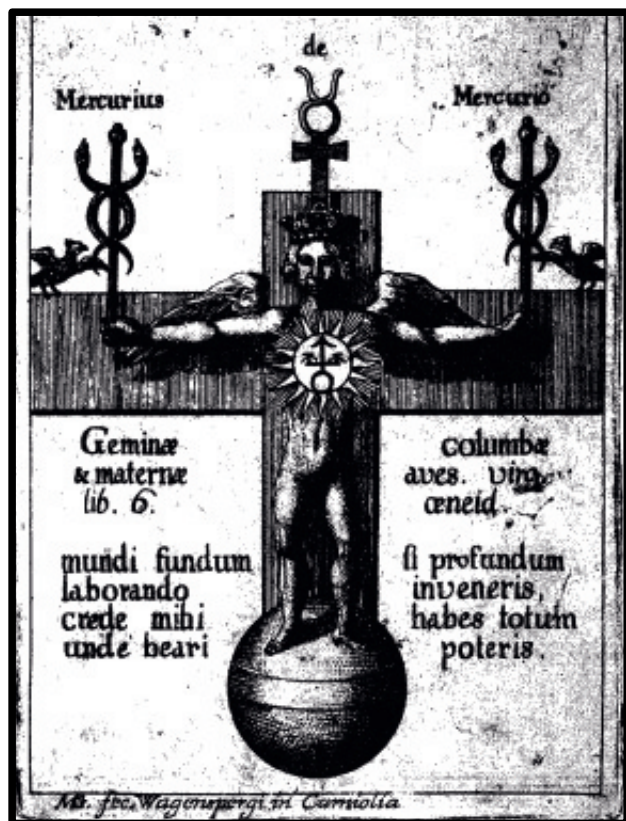


Utilité :

L'échec critique sert à créer du **suspense, de la tension et des retournements de situation**. Il empêche que les échecs soient sans conséquences, et oblige les joueurs à réfléchir plus finement à leurs choix.

Ces événements imprévus permettent aussi parfois au meneur de jeu d'ajouter des rebondissements narratifs ou bien d'impacter le personnage de manière concrète sur sa fiche :

- **Subir 1 point de dégât mental ou physique**, en fonction du contexte (stress trop élevé, chute, coup, peur panique, etc.).
- **Augmenter le stress allostatique de 1 point**, représentant la charge émotionnelle d'un échec dramatique.
- **Perdre un objet** de l'équipement, une ressource, avec éventuellement une complication durable, de la casse, une perte de temps pour remettre en état...
- **Créer un malus temporaire sur les prochaines actions** (déséquilibre, perte de crédibilité, bruit déclenché...). Les malus se notent dans l'encadrement équipement et altérations



- « Il convient d'entendre que le Mercure des philosophes n'est point le vulgaire argent vif que l'on extrait des mines, mais une substance première, humide et réceptive, racine de corporéité. Les anciens maîtres de l'Art l'on connu sous d'autres noms et les docteurs des voies Orientale et Maure ont désigné ce même principe intérieur et contractif. Le Mercure de retour et de conjonction,



dissout ce qui fige, rassemble ce qui est dispersé, opère selon un mouvement centripète, reconduisant la multiplicité des formes vers l'unité dont elles procèdent.

En lui réside la vertu de cohésion et de réintégration.

Le soufre, au contraire igné et actif, semence de distinction et d'expansion, introduit la diversité et par sa tension se manifeste les qualités sensibles. De la conjonction réglée du Soufre et du Mercure naît le Sel, verbe stable et lien, au fondement du composé visible. L'oeuvre enseigne que l'unicité se déploie dans la multitude, selon une loi ordonnée.

Que toute chose procède par émanation et différenciation et sont secrètement travaillées par une vertu de retour, qui incline chaque nature à rechercher son principe.

Les siècles varient les symboles et les langues, mais le sage reconnaît sous ces voiles divers, la même doctrine immuable en son fondement et constante en son opération ».

-**Traité alchimique traduit: De Lapide Unificante sive de redivo Multiplicis ad Unum. Magister Aymon de Clairvaux en l'an 1237.**

■ Dérroulement des tours : Les phases de jeu

Dans votre aventure, le jeu se décomposera en deux grandes phases : les phases narratives et les phases de combat. Ces deux types de séquences qui s'alternent toujours, offrent des dynamiques, des façons de jouer et des cadences différentes. Les joueurs auront des interactions tantôt dans l'échange et l'exploration, tantôt dans la tactique et la survie. Chaque phase est conçue pour exploiter des aspects différents du gameplay, ce qui permet de vivre une aventure riche et diversifiée. Notez que la narration partagée s'applique aux deux phases.

Les Phases Narratives : Explorer, Interagir et Tester

Les phases narratives sont des moments où les joueurs ont une totale liberté décisionnelle. Ils peuvent interagir librement avec les éléments introduits par le MJ. Cela inclut l'exploration des environnements en détail, les interactions sociales avec des personnages non-joueurs (PNJ), et l'utilisation des compétences et des capacités spéciales dans des situations non conflictuelles.

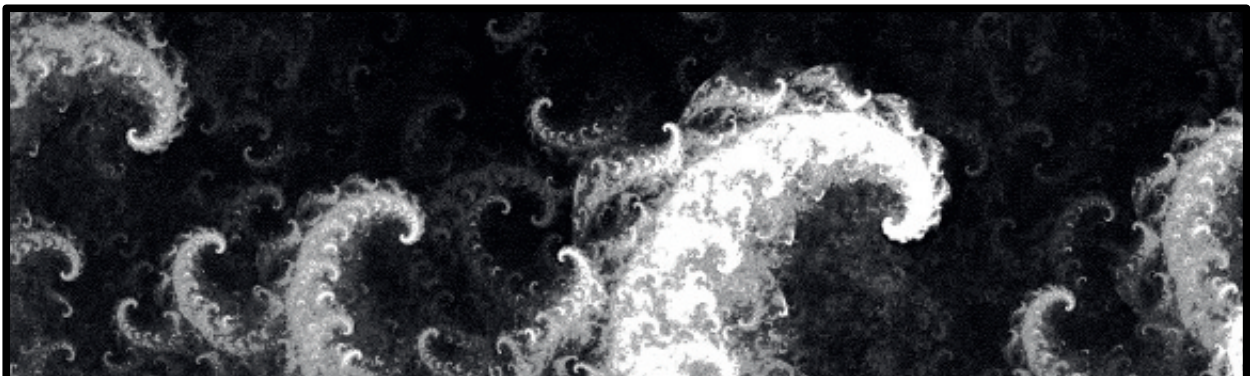
LIBERTÉ D'ACTION ET CRÉATIVITÉ

Pendant les phases narratives, les joueurs ne sont pas limités par des tours de combat et des ordres d'action. Ils décrivent et échangent à propos de ce qu'ils souhaitent entreprendre de manière libre. Cela comprends :

- **Utiliser une compétence** : Convaincre un PNJ, analyser une situation, ou utiliser des compétences de survie pour obtenir quelque chose de l'environnement.
- **Explorer un environnement** : Fouiller le décor, résoudre une énigme, ou explorer des lieux dangereux.
- **Résoudre des dilemmes sociaux** : Mener des négociations, manipuler des informations, mentir ou gérer des conflits de manière diplomatique.

Objectif des Phases Narratives

L'objectif de cette phase est d'offrir de l'espace d'expression aux joueurs. C'est dans cette phase que l'intrigue progresse, que le maître de jeu développe ses scènes. Les joueurs peuvent interagir avec le monde, apprendre de nouvelles informations et prendre des décisions qui façonneront le futur de l'histoire. La narration partagée est facile.



LES PHASES DE COMBAT : LE TEMPS RALENTI

Les phases de combat sont beaucoup plus structurées et dynamiques que les phases narratives. Le combat se décompose en tours de jeu, chaque tour représentant une fraction de temps d'environ 6 secondes symboliques, pendant lesquels les joueurs se partagent la scène dans un ordre défini par l'initiative des joueurs, leur score de défense. Il n'est pas impossible que des joueurs ou PNJ puissent avoir le même score, ils jouent en même temps.

ACTIONS EN COMBAT

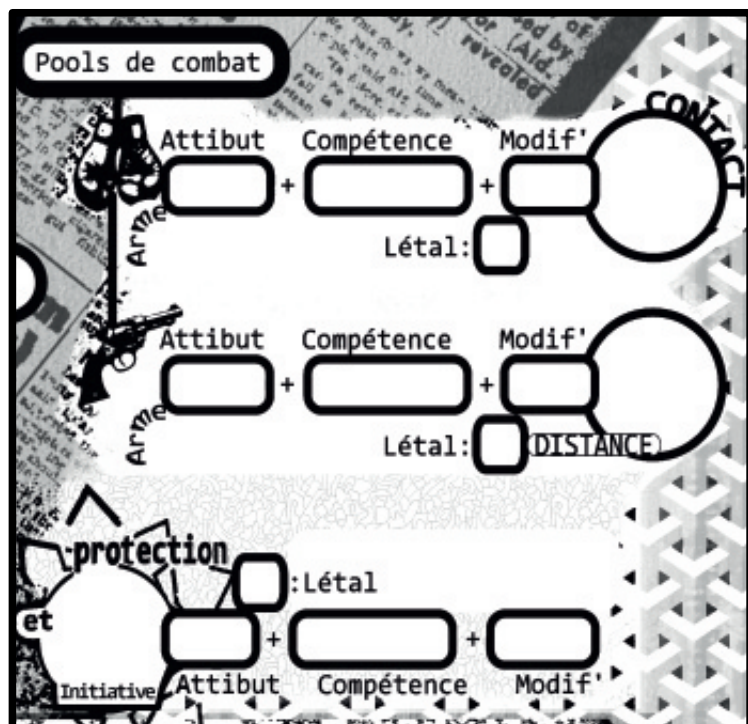
Pendant ces 6 secondes, chaque joueur peut accomplir 3 types d'actions seulement : **actions simples** ou **actions complexes**, ainsi que **les interruptions**.

• **Actions Simples** (3 secondes) : Ce sont des actions rapides qui peuvent être accomplies en une brève période. Par exemple :

- Frappes rapides au contact.
- Sauter derrière un obstacle pour se mettre à couvert.
- Recharger une arme ou ajuster un équipement. Un joueur peut effectuer jusqu'à **deux actions simples** pendant son tour de combat.

• **Actions Complexes** (6 secondes) : Ce sont des actions nécessitant plus de concentration et de préparation, et qui prennent toute la durée d'un tour complet. Par exemple :

- Effectuer une **contre-attaque** (réponse stratégique à une offensive).
- Utiliser la **psychomagie** ou une compétence de façon stratégique.
- **Se déplacer** dans une zone dangereuse tout en évitant des obstacles, ou pour trouver un couvert.



les joueurs peuvent :

- attaquer au corps à corps
- attaquer à distance
- utiliser leur protection
- réagir avec des attaques réflexes

INITIATIVE ET RÉOLUTION DES ACTIONS

L'ordre dans lequel les joueurs et les PNJ agissent durant les phases de combat est déterminé par l'initiative. C'est aussi le score de protection. Le maître de jeu inscrit les protagonistes sur une liste d'attente basée sur le score de protection des personnages. Cette liste est constante, le plus haut score commence toujours. Lorsque vous avez le même score qu'un ennemi ou un autre joueur, les personnages agissent simultanément. Un score de protection élevé vous garanti d'être le(s) premier(s) à agir. C'est l'alerte, la réactivité réflexe de votre personnage, sa préparation physique et mentale. Les équipements de protection peuvent changer ce score de **1 point ou 2 maximum**, mais ils permettent surtout la réduction des dégâts létaux, en dégâts normaux. Le score de protection (sur la feuille de personnage) est la somme des éléments :

ATTRIBUT PHYSIQUE + COMPÉTENCE DE SURVIE OU D'AGILITÉ + MODIFICATEUR DE LEUR ÉQUIPEMENT DE PROTECTION.

- **Calcul de l'initiative** : Chaque score de protection des joueurs est comparé à celui des autres protagonistes. Le joueur avec le score le plus élevé agit en premier. Si deux joueurs sont à égalité, ils agissent en même temps. Le MJ élabore une liste des scores des joueurs et des PNJ et appelle dans l'ordre, les protagonistes à agir. Le score d'initiative est, comme les tests de compétence, modifié par l'état de stress allostatique des joueurs, et les éventuels bonus/malus temporaires des joueurs.

Une fois l'initiative établie, l'ordre est valable jusqu'à la fin du combat. Chaque joueur prend son tour pour effectuer ses actions. Cela peut inclure des attaques au **contact ou à distance**, ou des actions défensives en utilisant leur pool de protection. L'objectif du combat est de **résoudre l'affrontement** en déterminant une issue (victoire, échec, fuite ou autre scénario narratif).

Les règles de combat sont détaillées dans le chapitre feuille de personnage/Combat et capacité de combat.



LIMITATION DE LA NARRATION

Contrairement aux phases narratives, les phases de combat sont moins descriptives et plus centrées sur l'action immédiate. Le temps est perçu comme ralenti, et les joueurs ne peuvent pas consacrer des minutes de jeu à décrire chaque détail de l'action. Par conséquent, la **narration partagée** y est moins présente mais pas impossible.

LA TRANSITION ENTRE PHASES

Une fois l'issue du combat déterminée (victoire, défaite, retraite), le jeu reprend sa forme narrative, permettant aux joueurs de redonner vie à leurs personnages dans le monde qui les entoure. **Les phases narratives et de combat se succèdent au cours de la partie**, créant un équilibre entre immersion profonde dans l'histoire, construction des conflits et gestion tactique des confrontations, amenant une résolution des conflits.

■ Les marques de la trame : points MT

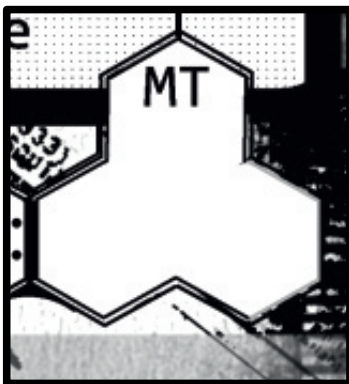
Les **Marques de la Trame (MT)** sont des éléments mécaniques du jeu ; elles incarnent l'impact profond et dérangeant des forces invisibles, de l'étrange et de l'indicible sur l'esprit de votre personnage. Ces marques symbolisent des **altérations psychologiques**, des transformations qui résultent de contacts avec l'inconnu ou de traumatismes extrêmes. *CHAQUE MT EST UNE PREUVE QUE LE PERSONNAGE A ÉTÉ EXPOSÉ À DES RÉALITÉS BLESSANTES.*

Dans destin occulte, les personnages sont aussi les témoins et parfois les victimes d'une **Trame mystérieuse et implacable** qui modifie la réalité. Ces marques deviennent au fur et à mesure des **éléments de corruption de la santé psychique**, qui influencent profondément l'évolution des personnages et de l'intrigue. Dans la cosmogonie nous avons vu les influences de la Source et de l'Abîme, ces deux éléments en équilibre dans la Trame qui dessinent la réalité. Une marque de la Trame est un point, un indice qui montre que votre personnage, son physique, son identité, ses perceptions, sa spiritualité, ont été affectés. Une partie de votre personnage s'est perdue dans la Trame, absorbée par la Source ou brisée par l'Abîme.

Les **MT** signalent aux joueurs que leur personnage a fait face à quelque chose qu'il ne peut ni ignorer, ni oublier, et qui, laisse une empreinte sur lui. Il perd un ancrage sur sa feuille, un ancrage sur le réel. Ces marques ne sont pas à prendre à la légère. Elles sont un **indicateur de rupture** dans la perception de la réalité du personnage, de rupture avec la norme et peuvent se manifester de différentes manières, au choix des joueurs, qui restent libre de choisir ce qu'ils perdent et comment ils l'interprète.

Les **Marques de la Trame** ne sont pas qu'un fardeau, elles représentent aussi un **passage**, celui par lequel les personnages découvrent que l'horreur, l'étrange, et l'indicible font partie de leur monde. Ce que le joueur perd, est encore dans la trame.

Chaque MT enregistrée a des effets concrets et immédiats sur la psyché du personnage, mais elle peut aussi ouvrir des portes vers des capacités interdites, au prix d'un dérèglement mental important.



- **Mécanique immédiate** : À chaque obtention d'une MT, le joueur **perd 1 niveau d'un point d'ancrage**. Il choisi dans le pentagone sur la feuille de personnage de supprimer un niveau de l'ancrage qu'il désire. Chaque niveau représente un symptôme ou un trouble que le joueur doit intégrer dans son jeu, dans son rôle. Si **3 niveaux d'un ancrage** sont supprimés, l'ancrage est perdu définitivement. Une fonction cognitive est totalement détruite. Les joueurs peuvent choisir de diluer les MT en perdant des fonctions un peu partout dans les ancrages, ou bien de cibler un seul ancrage pour perdre un des 5 ancrages volontairement. Les ancrages et les niveaux sont décrits plus tard, dans la partie feuille de personnage/intégrité.

- **Récupération** : Les niveaux des ancrages ne peut être restaurée que par des moyens narratifs significatifs (aide, soins psy, rituels, compensation spirituelle intense). Les niveaux ne se regagnent jamais automatiquement. Considérez par contre les ancrages comme perdus définitivement.

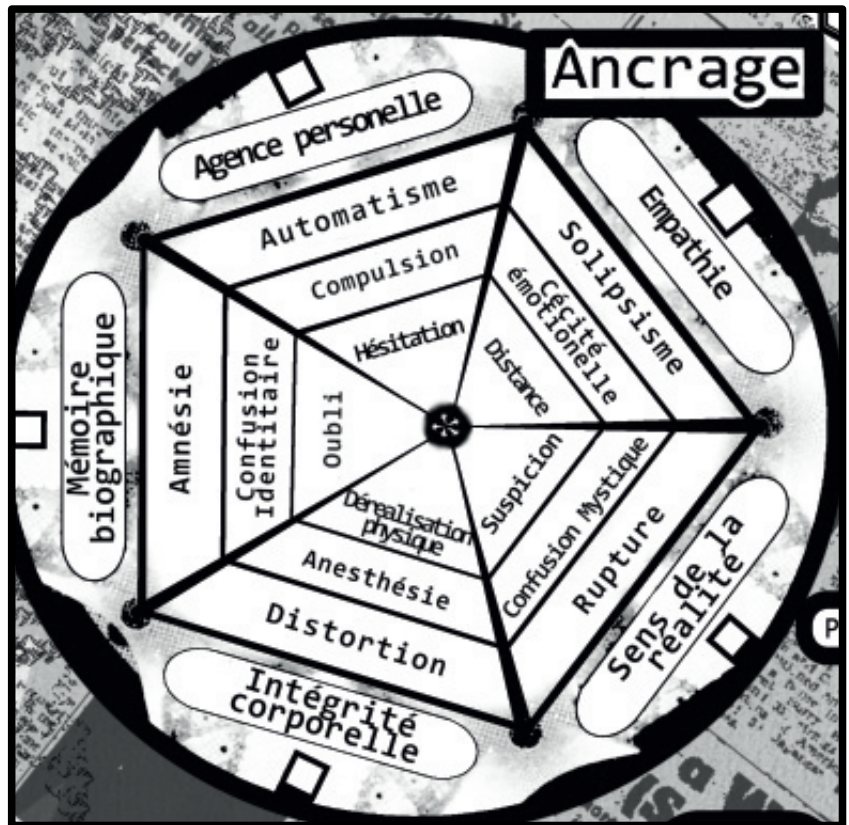
- **Un ancrage perdu peut être attaché à un attribut**. Il faut qu'un attribut (physique, intellectuel, social, spirituel) atteigne un score de 6 pour qu'un joueur puisse utiliser la Psychomagie. Chaque ancrage perdu permet d'atteindre ce score. L'attribut n'est pas augmenté réellement, **mais la somme de l'attribut et des ancrages perdus attachés** permet d'atteindre 6. Un tel score permet au joueur d'éveiller son personnage. Il pourras utiliser des sorts de psychomagie si ce n'était pas encore possible.

SOURCES D'OBTENTION DES MT :

Les **Marques de la Trame (MT)** sont des points qui impactent la psyché d'un personnage, lorsqu'il est exposé à des phénomènes occultes, choquants ou perturbants.

Un Joueur a tout à fait le droit de créer un personnage avec des troubles pré-existants au scenarios. il décide du nombre de MT qu'il souhaite subir.

Les MT affectent directement la stabilité mentale du personnage et sont obtenues dans les situations suivantes :



STRESS ALLOSTATIQUE AU MAXIMUM

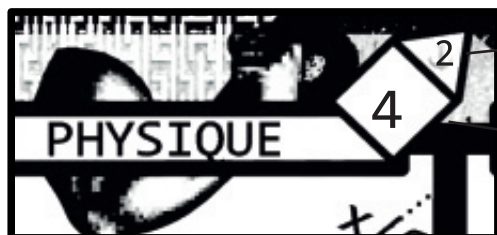
- **Condition** : Lorsque le stress allostatique d'un personnage atteint son maximum (indiqué sur la feuille de personnage), une **Marque de la Trame (MT)** est automatiquement attribuée. Le stress allostatique peut se cumuler au fur et à mesure que le personnage est confronté à des situations de danger, des pressions. Les dégâts subits font aussi monter le stress. Lorsque la barre est pleine, un MT est gagné. Le stress allostatique est alors ramené au seuil du plus grand malus (-2), symbolisé par deux points sur la barre.

RENCONTRES TRAUMATISANTES

- **Condition** : Lorsqu'un personnage rencontre un phénomène surnaturel, un évènement violent, étrange ou traumatisant, il peut recevoir arbitrairement de la part du MJ une **Marque de la Trame (MT)**. Le maître de jeu peut choisir de tester ou non le joueur pour cette attribution.

ÉCHEC DANS L'UTILISATION DE LA PSYCHOMAGIE

- **Condition** : Lorsqu'un personnage utilise LA PSYCHOMAGIE (sorts) et échoue dans son jet, il gagne une **Marque de la Trame** systématiquement. L'échec d'une tentative de psychomagie peut être justifiée narrativement et contextuellement. Lorsqu'un personnage échoue à lancer un sort la conséquence est l'accumulation d'une MT, entraînant une déstabilisation mentale immédiate (perte d'un niveau).



ANCRAGES PERDUS ATTACHÉS AU PHYSIQUE

ATTRIBUT DU JOUEUR

-« Ce n'est pas notre sujet qui m'effaie. C'est ce qu'elle implique, ce que je commence à peine à soulever. Avant, je croyais que la réalité était simple, linéaire. Maintenant, je vois les fils invisibles qui nous relient tous! cette chose, plus on l'étudie, plus on devient comme elle tu pige ?! »

-Docteur Gaewen, confidence sur les recherches du bunker 7.

Les Marques de la Trame peuvent être utilisées par le Maître de Jeu comme un levier narratif pour montrer les effets progressifs de l'exposition à l'étrange.

Lorsqu'un personnage obtient une MT, il l'ajoute à son compteur et supprime un niveau d'ancrage. Le nombre de MT total est indicatif de **l'état du voile du personnage** s'il devait décrire une chose de la cosmogonie.

le MJ peut introduire des modifications discrètes dans son environnement ou ses descriptions en fonction du nombre de MT ou des niveaux ou Ancrages perdus : un détail qui se répète, une sensation apophénique inexplicée, ou un trouble inhabituel chez un PNJ. Ces éléments peuvent rester en arrière-plan ou influencer directement les scènes, selon l'intensité souhaitée.

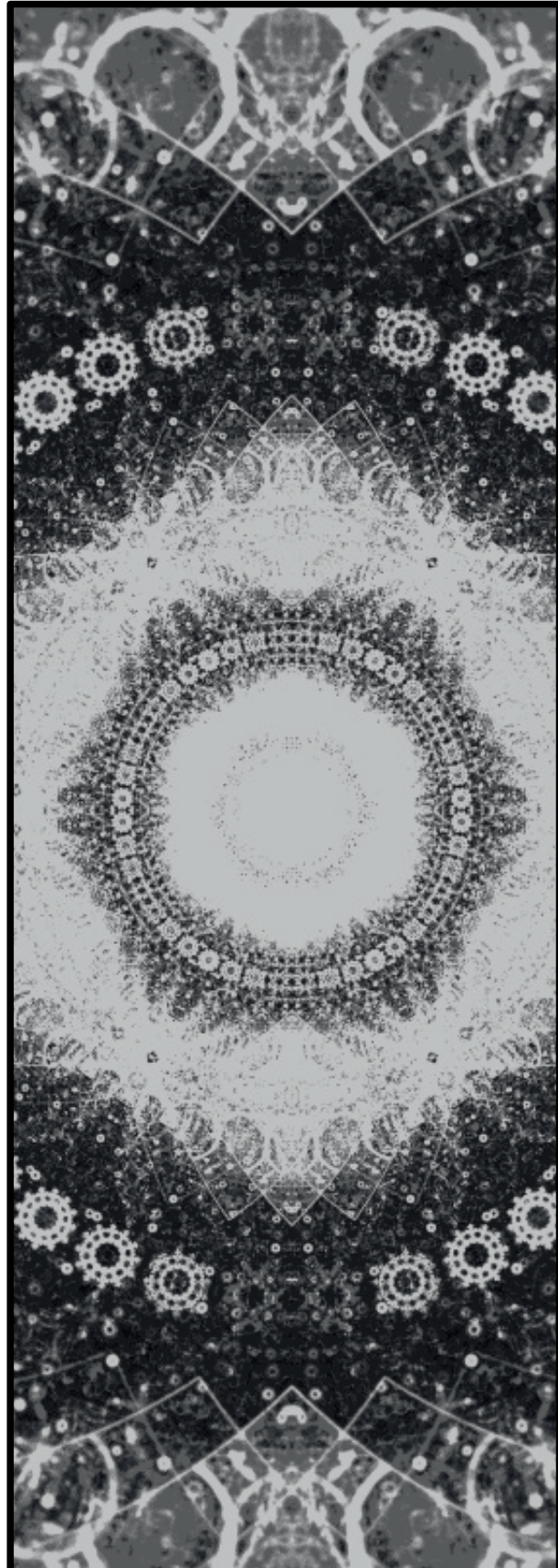
Sur le plan mécanique, les MT permettent d'expliquer des malus légers, des pertes de repère ou des blocages émotionnels. Le MJ peut aussi s'en servir pour faire émerger des événements liés à la Trame, comme l'apparition de symboles, d'échos sensoriels, ou de manifestations plus inhabituelles. Dans certaines parties, elles peuvent jouer un rôle dans l'attention que des entités portent aux personnages, ou dans le déclenchement de séquences plus occultes. L'essentiel est de faire des MT un indicateur de transformation, sans systématiser leur impact, en s'adaptant au rythme et au ton de la partie.

Les joueurs qui auront tendance à rechercher la psychomagie et l'occultisme peuvent atteindre l'éveil avec relativement peu de MT, au contraire, les joueurs qui souhaitent préserver l'intégrité de leurs personnages, peuvent absorber un grand nombre de MT en subissant beaucoup de troubles/ affectant divers niveaux. Cette différence de rapport aux MT et par conséquent au voile, émule l'ouverture d'esprit, le déni, la recherche spirituelle des joueurs.

Au delà de leur aspect indicatif, Les MT n'ont pas d'autres fonctions.

Les maîtres du jeu sont invités à personnaliser ou non leurs règles et leurs parties en utilisant le score de MT comme une pool de dés, un seuil ou des points à dépenser, comme bon leur semble.

Les MT, les sorts et les dégâts psychiques ne sont pour autant pas forcément centraux. Libre aux maîtres du jeu de ne pas du tout utiliser ces mécaniques, pour des parties plus réalistes, sociales, des enquêtes moins étranges.



■ Équilibrage des règles du jeu et statistiques

Le système de jeu repose sur une base simple :

les personnages sont vulnérables, et le risque est réel. Un joueur peut mourir en un ou deux coups s'il sous-estime une menace. Les combats ne sont pas là pour être systématiques ou glorifiants, mais pour exposer des tensions, faire avancer l'histoire, ou sanctionner des erreurs. Le combat est une résolution, un risque, un pari ou l'on mise sa vie.

Le maître de jeu doit être conscient des statistiques à l'oeuvre pour équilibrer la partie. Chaque modificateur, bonus d'équipement ou malus de situation a un impact mesurable sur les chances de réussite, les dégâts infligés et la durée d'un affrontement. Il doit avoir conscience des valeurs moyennes de dégâts par pool de dés et ajuster la difficulté des adversaires en conséquence.

Un bonus de +2 dés augmente déjà fortement les chances de succès. Un adversaire avec 3 dés de plus qu'un joueur moyen peut infliger des dégâts significatifs dès le premier tour et dominer le reste du combat.

Les mécaniques ne cherchent pas à équilibrer chaque confrontation : elles supposent que le maître de jeu ajuste la situation selon le contexte narratif et l'état des personnages. Il est essentiel que les joueurs sachent qu'ils prennent un risque réel en engageant un conflit, et que les décisions tactiques, la préparation, l'environnement et le stress en cours de partie ont un impact direct sur leur efficacité, jusqu'à l'incapacité parfois.

L'évolution des personnages (XP) **ne repose pas sur** un système d'accumulation de points ou la montée en puissance numérique, **le gain de niveaux.**

Elle s'exprime par l'éveil possible du personnage, l'accès à d'autres capacités spéciales bloquées, une transformation intérieure qui se manifeste par les ancrages, les sacrifices, ou bien une redistribution des attributs et compétences qui signifie la spécialisation du personnage.

Ce choix de mécanique reflète une idée centrale : **les personnages ne deviennent pas plus forts.** Ils sont égaux, ils

deviennent plus conscients, ils grandissent psychologiquement. **Ils s'adaptent**, parfois au prix de leur humanité ou de leur stabilité.

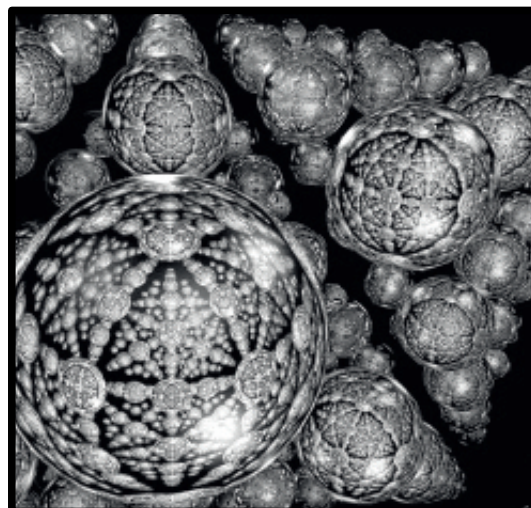
L'entropie est au cœur de cette progression. Plus un personnage expériment l'occulte, plus il se déstructure. L'usure ne se traduit pas seulement par la perte de ressources, mais par l'effritement des repères, la perte d'ancrage. Redistribuer ses capacités, changer de priorités, abandonner certaines compétences pour en renforcer d'autres : c'est ainsi que l'adaptation se fait, dans une logique d'effacement et de reconstruction pour survivre.

Par exemple: Un joueur qui n'est plus en capacité d'avoir de l'empathie voudra surement réécrire ses compétences et attributs afin de baisser ses scores sociaux et privilégier autre chose.

Un maître du jeu peut, s'il le souhaite, intégrer des systèmes supplémentaires : gains d'expérience, usage alternatif des points de stress, ou autres mécanismes pour répondre aux attentes de son groupe en demande de progression plus traditionnelle.

Toutefois, le système repose sur un équilibre fixe des pools de dés : cette stabilité rend la narration plus lisible, l'attribution de bonus ou de malus plus claire, et maintient la sensation de vulnérabilité essentielle à l'ambiance du jeu.

Modifier cet équilibre implique d'accepter de prendre en main une complexité supplémentaire, en échange d'une dynamique de progression plus classique.



La majorité des jets seront réalisés avec 2 à 4 dés, ce qui correspond à environ 0.67 à 1.33 succès moyens (car 1 dé ≈ 0.33 succès). La répartition des compétences et des attributs d'un joueur, laisse espérer une pool moyenne de 3,15 dés par tests (sans bonus). Soit 1,05 succès en moyenne.

POUR RAPPEL, LA DIFFICULTÉ DES TESTS DEMANDÉS AUX JOUEURS SUIT LA LOGIQUE DE CE TABLEAU. N'OUBLIEZ PAS QUE LES JOUEURS PEUVENT COLLABORER :

Niveau de difficulté	Succès
Facile	1 Succès - pool de 3 dés
Modéré	2 Succès - pool de 6 dés
Difficile	3 Succès - pool de 9 dés
Très difficile	4 Succès - pool de 12 dés
Exceptionnel	5 Succès - pool de 15 dés

ÉQUILIBRER LES COMBATS

Le combat représente la résolution directe d'une tension. Il n'est pas nécessairement la seule issue, mais lorsqu'il survient, il reflète un choix ou une erreur stratégique des joueurs. Le maître du jeu n'est pas tenu de scénariser les affrontements à l'avance, mais peut toujours introduire des éléments narratifs dynamiques (retournements, tiers intervenants, propositions de reddition, etc.) pour nuancer l'issue des conflits.

Les joueurs peuvent aussi tenter d'interrompre un combat via **une action complexe** (verbalisation, fuite, usage d'environnement, etc.), exposant alors leur personnage à la volonté de l'ennemi. Cette liberté donne au combat une forte valeur dramatique et conserve l'initiative narrative côté joueur.

POOL DE DÉS ET MOYENNE DES AFFRONTEMENTS

En combat, les joueurs équipés, avec une tactique claire ou un avantage narratif, peuvent espérer un bonus d'environ +2 dés, venant s'ajouter à leur pool moyenne estimée à 3,15 dés. Cela place la **pool d'attaque moyenne autour de 5,5 dés**, un standard utile pour équilibrer les confrontations.

Cependant, ce chiffre n'est pas systématique : tous les personnages ne sont pas orientés vers le combat. Le maître du jeu doit donc garder en tête les profils de ses joueurs avant de poser des adversaires, et adapter leurs modificateurs ou les circonstances (embuscades, surnombre, couverture, etc.).

Un bon repère est de considérer que **les armes de base ou improvisées** (poings, bâtons, vêtements, etc.) et les protections civiles offrent +1 dé à leur domaine respectif (attaque ou défense). Ainsi, avec une difficulté de 1 ou 2, la létalité reste modérée tant que les dés sont équilibrés.

Pour un adversaire moyen disposant d'une défense de 5 dés, un joueur peut espérer ces dégâts équivalents. Ces dégâts pouvant être létaux ou non:

Dés d'attaque	Dégâts moyens (défense = 5)
1	0.044
2	0.124
3	0.241
4	0.393
5	0.576
6	0.786
7	1.021
8	1.275
9	1.545
10	1.829
11	2.124
12	2.428
13	2.738
14	3.054
15	3.374

Ce tableau montre qu'il faudra aux joueurs en moyenne 2 attaques pour faire 1 dégât. La collaboration, la tactique, le choix de se protéger ou d'attaquer est donc fondamental.

Durée estimée des combats (en tours)

Le tableau suivant présente une estimation du nombre de tours nécessaires pour qu'un joueur (5,5 dés d'attaque en moyenne) élimine un adversaire, selon son niveau de dangerosité. Il suppose 2 attaques par tour sans interruption avec des dégâts non létaux.

Niveau	Type de PNJ	PV	Dégâts moyens subis (contre 5,5 dés)	Tours estimés pour l'éliminer
1	Fretin	4	1.00	4 tours
2	Voyou Armé	8	1.00	8 tours
3	Mercenaire	12	0.67	~18 tours
4	Tueur Aguerri	16	0.33	~48 tours
5	Boss Final	20	0.17	~118 tours

Remarque : Ce tableau n'est pas un prédicteur absolu. Il sert à visualiser la résilience comparative d'un ennemi face à un seul joueur. Comme si un joueur essayait de frapper un ennemi à mains nues, sans tenir compte des malus de stress des dégâts déjà infligés. Il faut environ 118 tours pour un ennemi qui dispose de 20 PV, soit 5 dans l'attribut physique. En situation réelle, les bonus contextuels, le focus groupé, l'emploi d'armes létales ou les tactiques spéciales peuvent raccourcir ces durées de manière drastique. C'est vrai aussi pour la résilience des joueurs.

Voici le tableau des dégâts moyens infligés par une attaque, selon la pool de dés d'attaque (incluant attribut, compétence, arme) et de défense (attribut, compétence, protection). Le combat équivaut à une chance sur deux pour des Pools de dés de 4:

Attaque / Défense	1	2	3	4	5	6	7
1 dé	0.22	0.15	0.10	0.06	0.04	0.03	0.02
2 dés	0.49	0.34	0.25	0.18	0.12	0.09	0.06
3 dés	0.77	0.58	0.44	0.32	0.24	0.16	0.13
4 dés	1.07	0.83	0.66	0.50	0.39	0.30	0.24
5 dés	1.36	1.13	0.91	0.73	0.57	0.44	0.35
6 dés	1.70	1.41	1.16	0.98	0.79	0.63	0.51
7 dés	2.03	1.73	1.45	1.23	1.02	0.83	0.69

Bonus	Dégâts moyens
+1	~0.33
+2	~0.67
+3	~1.00
+4	~1.33
+5	~1.67

Tableau des dégâts moyens par bonus de dés pour expliquer la progression des dommages (létaux ou non). L'attribution d'un bonus de +3 assure statistiquement 1 dégât.

Tableau d'équipement pour justifier les bonus standards de +1 à +5 en attaque/défense. À titre d'exemple. Le MJ est libre de créer les objets qu'il souhaite. Les différences entre les objets létaux ou non est très importante. La notion est expliquée dans la partie sur la santé des personnages.

Équipement	Bonus	Dégâts Moyens	Type
Poings / Pieds nus	+1	+0.33	Arme (Non-Létale)
Matraque télescopique	+2	+0.67	Arme (Non-Létale)
Batte de baseball	+2	+0.67	Arme (Non-Létale)
Tonfa composite	+3	+1.00	Arme (Non-Létale)
Taser / Shock Glove	+1	+0.33	Arme (Non-Létale)
Couteau	+1	+0.33	Arme (Létale)
Pistolet 9mm	+2	+0.67	Arme (Létale)
Pistolet automatique	+2	+0.67	Arme (Létale)
Fusil d'assaut	+3	+1.00	Arme (Létale)
Fusil à grenade	+5	+1.67	Arme (Létale)
Vêtements normaux	+1	-0.33	Protection
Veste en cuir renforcée	+2	-0.67	Protection
Gilet tactique léger	+2	-0.67	Protection (Létale)
Gilet balistique lourd	+3	-1.00	Protection (Létale)
Armure tactique	+5	-1.67	Protection (Létale)

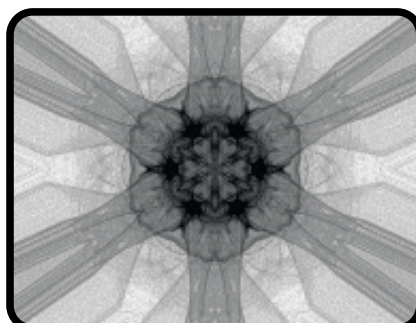
Difficulté des PNJ

Pour faciliter la lisibilité en jeu, les personnages non-joueurs peuvent être répartis en cinq catégories de puissance, sur le même modèle que la difficulté des tests. De 1 à 5. Allant du simple fretin au boss final. Chaque niveau dispose d'une pool de dés pour le combat et pour les compétences générales, ainsi que d'indications sur leur potentiel de dégâts moyens infligés ou subis, et leurs points de vie.

Ce tableau sert de référence rapide pour calibrer les rencontres selon la dangerosité souhaitée.

Les pools de dés sont générales, elles simplifient la gestion pour le MJ.

Niveau	Type de PNJ	Pool Combat	Pool Compétence	Dégâts moyens infligés	Dégâts moyens subis	PV
1	Fretin	3	2	0.33 (matraque, poings)	1.00	4
2	Voyou Armé	4	3	0.67 (couteau, projectile)	1.00	8
3	Mercenaire	6	4	1.33 (pistolet)	0.67	12
4	Tueur Aguerri	8	5	2.00 (SMG, fusil)	0.33	16
5	Boss	9	6	2.33 (fusil à pompe lourd)	0.17	20



■ Gérer le stress allostatique

Le stress allostatique représente l'accumulation de tensions physiques et psychiques vécues par un personnage au fil des situations dangereuses, éprouvantes ou intenses.

Il s'agit d'une ressource mécanique purement numérique, dont l'usage est volontairement dénué de surcouches narratives.

Le stress est une mesure transversale : il s'accumule aussi bien en combat qu'en dehors, et son seuil de 20 points reflète la saturation mentale ou corporelle d'un personnage. Chaque dégât reçu augmente ce score d'un point, indépendamment de la létalité de l'impact (1 dégât létal = 4 stress).

Le maître de jeu peut également infliger des points de stress à sa discrétion en réponse à des événements oppressants ou symboliquement lourds : vision choquante, surcharge sensorielle, traumatisme latent, etc. Il ne s'agit pas d'une punition, mais d'un indicateur d'intensité.

L'effet du stress sur le système est simple et constant : à partir de certains seuils, le personnage subit des malus directs à **chaque jet de dés**. Ces malus, appliqués à toutes les situations (combat, actions, décisions), sont fixes et progressifs jusqu'à un maximum de -2 dés. Ils ne modifient pas les scores d'attributs ou de compétences, mais affectent directement la quantité totale de dés lancés.

La réduction du stress est entièrement narrative. Il n'existe pas de compétence ou de règle spécifique pour le dissiper mécaniquement. Le joueur doit proposer un moment de relâchement, de repos ou d'apaisement, et le maître de jeu en détermine la pertinence et l'efficacité. Un abri, un moment de solitude, un calmant ou une discussion peuvent ainsi être des moyens valables de récupérer.

L'équilibre du stress ne repose pas sur un système strict. Il est volontairement chaotique et variable. Cette instabilité est un choix du système, une condition nécessaire à sa fonction. Le stress représente l'usure du personnage, l'érosion progressive de son « Ancre ». À mesure qu'il accumule les points, le personnage devient plus vulnérable mécaniquement, mais aussi plus perméable à la cosmogonie, à la Trame.

Cette perte d'Ancre est la porte d'entrée vers l'éveil. Atteindre les seuils critiques de stress, et en particulier **le gain de MT**, permet au joueur de déclencher la perte de niveaux d'Ancre. Un signe que son personnage commence à percevoir ce qui se cache derrière les apparences.

C'est à partir de la perte d'ancrages que la psychomagie devient accessible, en attachant ces pertes aux attributs. Le stress devient alors un catalyseur de transformation : il fragilise, mais il ouvre.

Le maître de jeu joue un rôle clé dans cette régulation. Il doit doser la pression qu'il applique à travers les situations proposées.

Il peut accélérer la montée du stress, ou la ralentir, selon le rythme et les thèmes du scénario. Il est libre de rendre le stress rare ou omniprésent. Ce n'est ni une mécanique punitive, ni un outil de contrôle, mais une jauge ambivalente à utiliser selon l'ambiance souhaitée. Un scénario peut très bien ne jamais toucher au stress, tandis qu'un autre peut en faire le cœur de l'expérience.

Le maître du jeu est amené à **réguler les bonus attribués, à surveiller l'équipement, le stress, à négocier des bonus et malus narratifs et circonstanciels**. Pour cela il peut s'appuyer sur une simplification systématique des difficultés, de pools représentatives d'une certaine dangerosité, pour rester concentré sur le dynamisme et la narration. Le MJ est invité à adapter règles et difficultés aux besoins de son intrigue.

Stress	Palier de Stress	Modificateur de Jet
0-3	Activation légère	+1 dé
4-7	Zone neutre	+0 dés
8-12	Stress modéré	-1 dé
13-19	Stress élevé	- 2 dés
20	Seuil de rupture (MT)	+1 MT

■ Avant propos sur la feuille de personnage :

Vous n'avez pas besoin de connaître toutes les règles pour commencer à jouer. Le système de jeu est volontairement centré sur la feuille de personnage pour que tout se retrouve logiquement sous les yeux des joueurs.

Les mécaniques et jets de dés à 6 faces fluides et rapides, sont rapides à intégrer afin de vous laisser une grande liberté d'action et d'improvisation.

Ce jeu ne cherche pas à enfermer les joueurs dans des règles strictes. Toutefois, des propositions profondes sont faites pour poser une base cohérente et un rapport directe entre le personnage et la cosmogonie.

Lors des tests, vous lancez des dés pour voir si vous réussissez. Plus votre personnage est compétent, plus vous avez de dés à lancer. Plus une tâche est difficile, plus il vous faudra de succès.

Ce système est conçu pour être intuitif et flexible. Mais il ne s'arrête pas là.

Le jeu met à votre disposition une base solide de mécaniques, aléatoires et sémantiques, tout en vous permettant d'adapter ces règles à la situation spécifique que vous rencontrez.

Par exemple, le maître de jeu est libre de définir la manière dont il gère certains éléments comme les dégâts environnementaux, l'impact d'un poison, ou encore l'intensité d'une expérience mystique.

Le jeu ne prescrit pas de solutions uniques : il laisse la place à l'interprétation, à l'improvisation et à l'adaptation pour chaque scène. Cela vous permet, à vous et à votre groupe, de modeler les mécaniques en fonction de vos besoins narratifs et de l'ambiance que vous souhaitez instaurer. Que ce soit pour une tempête destructrice ou une rencontre avec un artefact mystérieux, les règles sont là pour vous guider, mais c'est votre créativité qui vous permettra de définir comment ces règles se manifestent dans votre monde.

Le maître de jeu sera amené à justifier ces changements narrativement pour l'immersion.

Si vous souhaitez intégrer du transhumanisme par exemple, rien ne vous empêche de considérer qu'un implant augmente le score d'attribut, ou bien de considérer l'implant comme un équipement qui donne un bonus.

La feuille de personnage est conçue pour intégrer tous les éléments mécaniques nécessaires, mais elle n'est pas un ensemble rigide de lois. Pour maîtriser le jeu il faudra assimiler une grosse quantité d'informations qui se recoupent et rejoignent dans ce livre.

C'est pour cela que la feuille de personnage est conçu comme un support unique qui connecte tout les concepts abordés au cours des chapitres.

Elle vous offre des outils pour suivre les événements, les changements, vos capacités, les blessures, et le suivi de la psyché du personnage.

Les joueurs et le maître du jeu disposent d'un grand espace d'adaptation des mécaniques au sein de la feuille de personnage: si vous estimez collectivement qu'un scénario requiert une règle nouvelle, un ajustement, qu'une règle est trop lourde ou qu'il manque un outil pour vos aventures, n'hésitez pas à créer, modifier et expérimenter.

Il est essentiel que vous vous acclimatiez d'abord aux outils existants pour ensuite établir vos habitudes de jeu et quelques mécaniques qui renforceront l'expérience de votre groupe. **D'inciter au partage de la narration d'avantage si possible.**

En fin de compte, l'objectif du jeu est de permettre à l'improvisation de jouer un rôle clé, de mettre l'accent sur l'inventivité des participants et de se concentrer avant tout sur l'histoire et la tension psychologique. Les règles servent l'intrigue et l'expérience de chacun. Vous êtes les architectes de vos mondes étrange, et la feuille de personnage est là pour soutenir votre imagination, pas pour la contraindre.

À PARTIR DE MAINTENANT, NOUS ALLONS ENTRER DANS LES DÉTAILS DE LA FEUILLE DE PERSONNAGE, QUI CONSTITUE LE CŒUR DES MÉCANIQUES DU JEU.

Ce qui suit, jusqu'au scénario d'introduction constitue l'ensemble des informations et explications des différents éléments de la feuille, ET concepts qu'il faudra assimiler pour plonger en groupe dans une logique et une compréhension commune de l'univers du jeu.

Les éléments de la feuille sont des caractéristiques et des mouvements internes de votre personnage. L'identité de votre personnage devient mécanique de gameplay du jeu que vous pouvez utiliser de manière intuitive pour vous mettre en scène au fil de l'aventure.

Chaque section de la feuille représente un aspect spécifique de votre existence: **des attributs** qui définissent les bases de votre personnage, **des compétences** qui précisent sa spécialisation, **des capacités spéciales** qui le rendent unique, jusqu'aux systèmes de **stress**, **d'ancrages** et **d'intégrité physique** qui ajoutent une dimension stratégique à vos choix. À tout cela il faudra ajouter la cosmogonie cachée, **la psychomagie**, **la narration partagée**, **le combat**...

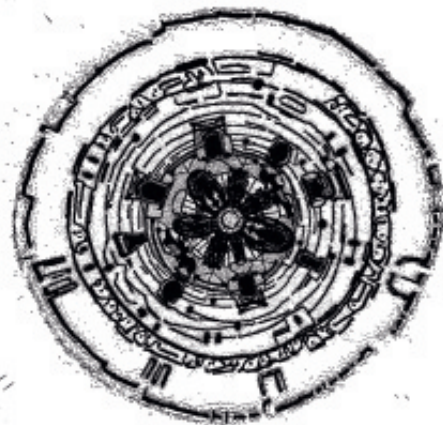
En étudiant cette feuille, vous observerez qu'elle vous permet de suivre les évolutions de votre personnage, mais aussi de ne pas oublier les détails de règles spécifiques par la présence d'éléments mnémotechniques. Chaque élément est lié à une mécanique vivante et logique du jeu. Au fur et à mesure de votre progression, vous construirez cette logique vis à vis des éléments et vous constaterez que vous aurez souvent à adapter vos scores pour refléter des changements en temps réel.

Chaque élément de la feuille est détaillé, il se peut que certaines mécaniques ne prennent sens qu'une fois tout les éléments assemblés dans un triptyque personnage/mécanique/cosmogonie. Ces derniers détermineront vos réussites ou échecs face aux défis. Nous explorerons ensemble les éléments de la feuille en expliquant non seulement leurs fonctionnements mécanique, mais aussi la façon dont ils s'intègrent dans l'expérience globale du jeu.

N'ayez crainte, une fois que vous aurez toutes les pièces du puzzle, vous trouverez que la gestion de votre personnage devient un véritable terrain d'expérimentation. Vous pourrez ainsi plonger pleinement dans l'histoire que vous allez créer avec vos coéquipiers et le maître du jeu.

Certains éléments sont assez traditionnels comme les attributs, les équipements... . Cependant, destin occulte introduit la notion de « **mots de pouvoir** ». éléments clés de la logique des personnages et de ses capacités, dans la narration partagée et l'imaginaire du groupe.

Dans ce jeu, les « mots de pouvoir » ne sont pas de simples incantations ou formules magiques : ce sont **des concepts narratifs** ayant un **impact direct sur le déroulement de l'histoire**. Chaque personnage possède des « mots de pouvoir » qui sont le catalyseur de ses capacités spéciales et de ses **sorts occultes**. Ces mots sont porteurs d'une charge symbolique, d'une connotation qui permet au joueur d'agir de manière plus influente et précise sur l'univers du jeu, que ce soit par la manipulation des forces cosmiques, l'influence sur l'environnement, ou encore en modifiant la perception et la réalité de son personnage.



Prenons l'exemple, dans la psychomagie du **Parangon «Souverain»**. Son mot de pouvoir, choisi par le joueur est **«contrôle»**, et ce mot permet au joueur d'exercer la sémantique du mot « contrôle », soit un pouvoir de **domination totale sur une situation**.

Par exemple, si le joueur utilise ce mot, il pourrait justifier un contrôle du temps, en ralentissant ou en accélérant l'écoulement des secondes dans une scène spécifique, ou même **contrôler des éléments naturels** comme la direction d'un courant de rivière, ou la trajectoire d'un objet en mouvement. Ce n'est pas simplement un acte mécanique : il s'agit d'une **imposition narrative**. Le joueur n'a pas juste un pouvoir, il a une **commande narrative** qui lui permet de modifier l'histoire de manière cohérente avec le monde dans lequel il évolue. Cela peut être utilisé de manière subtile ou spectaculaire, mais dans tous les cas, le mot de pouvoir permet au joueur de **reconnaître sa capacité à agir sur la narration**, et ainsi influencer sur la direction de l'aventure.

Un autre exemple pourrait être dans **l'archétype de personnage « Cartésien »** et sa capacité spéciale, mot de pouvoir :

« déduire ». Ce mot de pouvoir n'est pas lié à un élément physique ou surnaturel, mais à la force de la logique. «Déduire» permet au joueur de **conserver son raisonnement logique** même dans des situations où ses capacités cognitives ont été perturbées ou supprimées. Par exemple, un personnage soumis à une forte pression mentale ou un traumatisme pourrait perdre une grande partie de ses autres capacités, mais grâce à la capacité spéciale du cartésien et au mot de pouvoir «déduire» qu'il a choisi, le joueur peut justifier narrativement de son identité profonde et conservera sa capacité à « déduire » et à résoudre des problèmes complexes, même lorsqu'il est plongé dans un état de confusion ou de folie.

Ce mot de pouvoir **renforce le poids narratif du personnage**, en lui offrant une position unique dans la narration, et en lui permettant de négocier des **bonus** ou des **avantages contextuels** avec le maître du jeu. Le joueur peut justifier, par exemple, qu'en

dépité de la situation chaotique qui l'entoure, son personnage trouve **des solutions logiques aux énigmes** ou aux défis qui surgissent.

Ces mots de pouvoir ne sont pas seulement des outils mécaniques : ils sont aussi des leviers puissants pour **négocier et influencer la narration partagée**. En fonction du mot choisi, les joueurs peuvent suggérer des solutions créatives et faire valoir l'impact de leur capacité sur l'histoire. Le rôle du maître du jeu est d'accepter ces suggestions et d'aider les joueurs à **trouver des moyens narratifs de les intégrer** dans l'univers de jeu, tout en s'assurant que cela reste cohérent et équilibré.

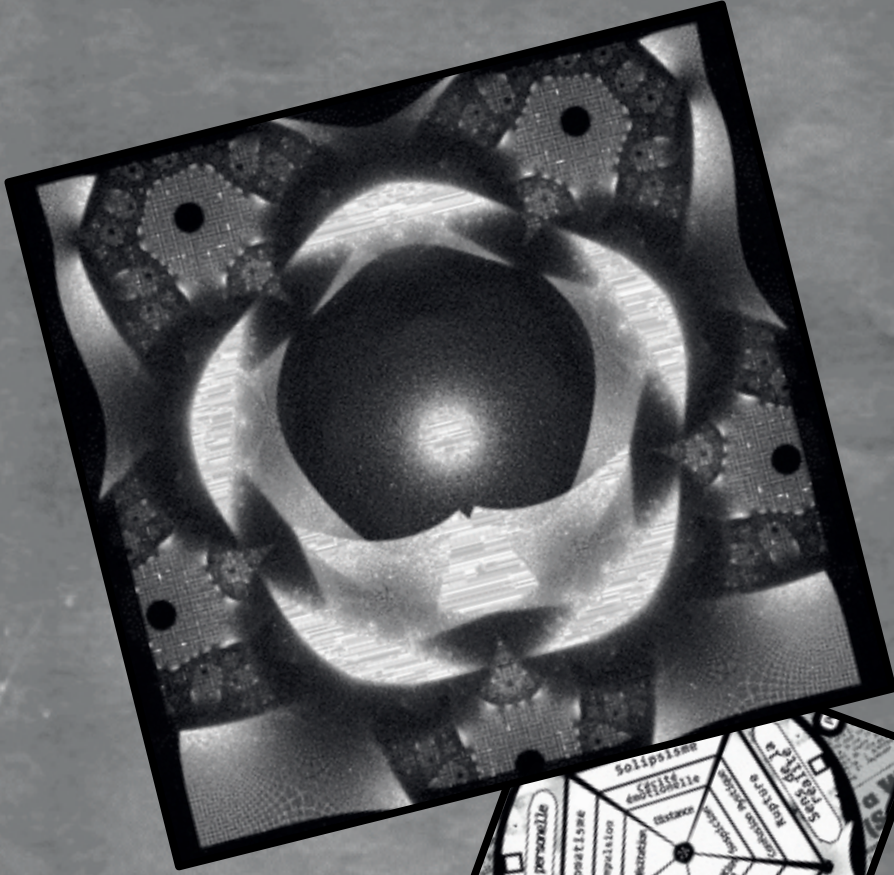
Les mots de pouvoir, de par leur nature sémantique, permettent une **flexibilité narrative et donnent aux joueurs un contrôle subtil mais puissant** sur l'histoire. Non seulement ces mots influencent directement les mécaniques de jeu, mais ils deviennent aussi des **instruments de création collective, d'identité du personnage**. C'est grâce à eux que le jeu s'enrichit de significations symbolique, et qu'un simple jet de dés peut se transformer en un moment clé de l'histoire, où chaque joueur peut s'exprimer pleinement à travers l'impact de ses mots et de ses actions.

Les mots de pouvoir sont bien plus que des capacités : ils sont des **outils narratifs** permettant aux joueurs de **négocier leur place dans l'histoire**. Ces mots influencent **l'orientation du récit**, offrant aux joueurs une manière originale et personnelle de façonner l'aventure et d'enrichir la dynamique collective du jeu.

Ne vous inquiétez pas, tout ceci prendra plus de sens lors de l'explication des éléments de la feuille de personnage.

Les « mots de pouvoir » se retrouvent dans **les capacités spéciales et les sorts psychomagiques**.

La feuille de personnage



La feuille de personnage

La feuille de personnage est l'élément central sur lequel chaque joueur inscrit les données essentielles liées à son personnage. Elle sert à la fois de référence mécanique et de repère narratif, rassemblant toutes les informations utiles pour créer une **identité au personnage**, avec son nom, son âge, l'archétype qui le définit, et un élément fondamental : son statut d'éveil à la Trame. Ce statut, oui éveillé, non pas éveillé, détermine s'il perçoit les couches profondes de la réalité, à savoir la trame et les dimensions qui émulent la réalité. Ce statut d'éveil (oui ou non) influence son accès à la psychomagie et à la capacité spéciale d'éveil.

Viennent ensuite **les attributs**, qui représentent les grandes capacités humaines : le physique, l'intellectuel, le social et le spirituel. Ces attributs constituent à la fois une notation sur 6 et un nombre de dés disponible qui permettent d'évaluer les chances de réussite d'un personnage lors de tests. Nous verrons plus tard les modalités de créations d'un personnage.

Chaque attribut est subdivisé en **cinq compétences plus précises**, qui affinent les spécialisations du personnage et définit ses domaines d'expertise. Ces compétences couvrent des champs variés selon les attributs et restent suffisamment généraux pour couvrir un grand nombre de situations: combat, médecine, rhétorique, introspection, perception ou encore occultisme.

La feuille permet aussi de suivre **l'intégrité du personnage** sur deux plans : son état physique et son équilibre mental. Les points de vie y sont notés de manière structurée, différenciant les dégâts légers des blessures critiques. Le stress psychique, quant à lui, est représenté par une jauge spécifique. Il peut mener à des déséquilibres profonds si certains seuils sont franchis. La psyché du personnage, organisée autour de cinq «ancrages» symbolisant ses piliers mentaux.

En cas de traumatisme, ces ancrages sont détruites, altérant les capacités du personnage et sa stabilité.

L'équipement et les effets temporaires sont eux aussi consignés dans une section dédiée. Objets, altérations de l'état, blessures ou protections spéciales sont inscrits ici, avec leurs effets positifs ou négatifs. Cette partie évolue souvent au cours de la partie, en fonction des choix et des événements.

Les personnages possèdent **des capacités spéciales**, issues de leur archétype, de leur éveil ou, parfois, d'une bascule vers la folie (perte des ancrages). Chacune est associée à un mot de pouvoir : un verbe qui synthétise une facette centrale de leur être, et qui peut être utilisé dans la narration pour influencer l'histoire, gagner des avantages ou manifester des effets singuliers.

Les personnages éveillés ont également accès à **des sorts Psychomagique**, puisés dans leurs connaissances de la trame. Ces sorts sont définis par des mots de pouvoir et structurés en niveaux, accessibles selon les points investis.

La feuille regroupe les informations liées aux **capacités de combat** du personnage, que ce soit pour infliger ou encaisser des dégâts, au contact ou à distance. Elle prend aussi en compte la résistance, les protections.

Enfin et comme outil de narration partagée, **une phrase rituelle** vient clôturer la feuille. Cette phrase, que les joueurs peuvent prononcer en jeu, permet d'introduire des éléments inattendus, mystérieux ou dissonants, et rappelle que dans cet univers, tout n'est jamais entièrement révélé.

Nous allons désormais entrer dans le détail du fonctionnement des éléments de la feuille de personnage.

IDENTITÉ DU PERSONNAGE

Cette section regroupe les éléments d'introduction de votre personnage. Elle aide à poser les bases de son existence dans l'univers du jeu, tant sur le plan narratif que mécanique. Ces informations sont simples à remplir, mais certaines peuvent avoir une influence importante sur les capacités du personnage.



NOM ET ÂGE

Libres à choisir, ces éléments participent à l'immersion dans le jeu. L'âge n'a pas d'impact mécanique direct ou imposé, mais il peut influencer certaines interprétations narratives, notamment dans les interactions sociales ou les contextes historiques spécifiques.

ARCHÉTYPE CHOISI

L'archétype représente une manière de comprendre le monde et d'y survivre. Il y en a 7 proposés dans ce livre pour faciliter la création et ils sont présentés dans un chapitre dédié plus tard. Ils sont inspirés des différents types d'intelligence émotionnelle, pratique, logique, sociale, intuitive...et des stratégies que les individus développent face à l'inconnu, au danger, ou à l'absurde.

Chaque archétype propose une orientation générale pour le personnage, autant sur le plan narratif que mécanique. Il sert de boussole pour guider la répartition des attributs principaux, en mettant en avant certains attributs sans en interdire d'autres.

Par exemple: un Survivant peut être un athlète endurant, un militaire, ou un garde forestier, quelqu'un dont le corps est l'outil principal de compréhension et d'adaptation. Un Cartésien, à l'inverse, s'appuie sur la logique, la rationalité, parfois la science ; il pourrait être médecin, ingénieur ou informaticien. Le Caméléon, lui, excelle dans l'adaptation sociale : un acteur, un conseiller ou un agent double.

L'Idole maîtrise l'image, la présence, l'influence : musicien, influenceuse, journaliste ou orateur public. Le Marginal se tient en dehors des normes, souvent intuitif, parfois instable. On y trouve des poètes errants, des médiums, des hackers solitaires. L'Artisan incarne l'intelligence des mains, de la création concrète, qu'il soit mécanicien, tatoueur, ou luthier. Enfin, le Penseur se tourne vers l'abstraction, la spéculation, la contemplation : philosophe, chercheur, ou écrivain isolé.

L'archétype n'est pas une catégorie fixe : c'est une direction, une manière d'aborder la création de personnage. Il influence notamment le choix des capacités spéciale de départ, la répartition des attributs et le choix des mots de pouvoir. Tous les archétypes seront présentés en détail plus tard.

ÉVEIL : OUI / NON

L'éveil représente une rupture dans la perception ordinaire du monde. Un personnage éveillé entrevoit les strates profondes de la réalité, perçoit des motifs dissimulés dans le tissu de l'univers, et devient sensible aux influences de la Trame, cette cinquième force invisible qui relie toutes choses. Un joueur éveillé n'est plus protégé par le voile, sa résonance devient un nouveau sens, il est capable de sortilèges.

Un personnage s'éveille lorsqu'un de ses attributs atteint le score de 6 points sur 6 maximum. Que ce soit lors de la création quand chaque joueur dispose de 9 points à répartir librement entre les quatre attributs (Physique, Intellectuel, Social, Spirituel). Ou bien que le personnage ai perdu suffisamment d'Ancrages psychiques pour faire monter virtuellement l'un des attribut à 6.

Cela signifie qu'un personnage peut délibérément choisir de se spécialiser fortement dans un domaine, au risque de jouer un personnage déséquilibré.

Par exemple, mettre **6 points dans un seul attribut** et répartir les **3 restants** entre les autres. Ou bien sacrifier délibérément un ou plusieurs Ancrages dès le début du personnage. Cette spécialisation risquée, déséquilibrée permet de jouer un éveillé dès la création du personnage.

Cependant, l'éveil n'est pas réservé à la création. Il peut aussi survenir en cours de jeu, lorsqu'un personnage subit une perte d'un de ses cinq Ancrages psychiques. Lorsqu'un ancrage est détruit (généralement à la suite d'un traumatisme majeur), le joueur peut décider de l'attacher à un attribut. Ce point supplémentaire ne donne **pas de dé supplémentaire pour les tests**, mais vient s'ajouter au score de l'attribut dans le calcul de l'éveil. Ainsi, un personnage à 5 points en Spirituel qui perd un ancrage et choisit de le lier à ce même attribut atteint un score de 6, et devient éveillé.

L'éveil permet l'accès à la psychomagie et à une capacité spéciale liée à une compréhension plus profonde de la Trame (un nouveau mot de pouvoir). Mais il marque aussi une rupture psychique : un éveillé n'est plus tout à fait ancré dans la réalité commune. Il est perçu comme différent, parfois comme instable, parfois comme dangereux.

Pour les besoins des scénarios, le MJ peut décider de l'éveil ou non des joueurs en ignorant ces règles d'éveil.



■ Les Attributs Principaux

Les attributs principaux représentent les grandes dimensions fondamentales des capacités d'un personnage. Ils structurent ses aptitudes, influencent sa manière d'interagir avec le monde, et déterminent ses chances de réussite lors des actions impliquant effort, réflexion, lien social ou perception de l'invisible. Chaque joueur dispose de **9 points** à répartir librement entre les **4 attributs** lors de la création de personnage, en fonction de son archétype ou de son concept narratif. L'attribut est au **maximum à 6 points**. Chaque point investi dans une case équivaut à un dé lancé lorsqu'un test lié à cet attribut est effectué. Une seconde case plus petite permet l'inscription des ancrages perdus.

Chaque attribut sert de socle à un ensemble de 5 compétences.

9		INTELLECTUEL		SOCIAL		SPIRITUEL	
PHYSIQUE	max 6						
Agilité		Érudition		Expression		Volonté	
Combat		Artisanat		Empathie		Intuition	
Visée		Médecine		Rhétorique		Occultisme	
Discretion		Savoir		Mise-en-scène		Introspection	
Survie		Perception		Négoce		Résonance	MT
statique							

LES QUATRE ATTRIBUTS SONT LES SUIVANTS :

PHYSIQUE : Cet attribut représente la force, l'endurance, la constitution et l'agilité. Il détermine la capacité d'un personnage à agir dans le monde matériel par son habileté à contrôler son corps, se battre, courir, grimper, encaisser des coups ou accomplir des actions physiques complexes. Un personnage à haut score physique pourrait être un athlète, un militaire, un ouvrier, ou un explorateur. Le score attribué au physique détermine le nombre de barre de point de vie disponible. Un joueur peut avoir un maximum de 20 PV soit subir 5 dégâts létaux quand bien même l'attribut peut aller jusqu'à 6 maximum.

INTELLECTUEL : De façon plus immatériel, l'attribut intellectuel représente les faculté d'analyse et de mémoire. Cet attribut mesure l'aptitude du personnage à comprendre, apprendre, résoudre des problèmes et décrypter les systèmes complexes. Il est mobilisé pour les actions nécessitant expertise, concentration ou méthode. Un personnage intellectuel peut être un scientifique, un hacker, un médecin, un ingénieur...

SOCIAL : Représentant le charisme, la communication et l'intuition relationnelle, le social permet d'influencer, de convaincre, de ressentir autrui, de gérer des situations humaines complexes. Cet attribut est mobilisé dans les interactions, la négociation, ou les manipulations. Un personnage social peut être un journaliste, un politicien, un acteur, un leader charismatique...

SPIRITUEL : plus abstrait, cet attribut représente l'introspection, la réflexivité, la volonté la lucidité et la sensibilité à la Trame. Il traduit la capacité d'un personnage à résister mentalement, à conscientiser, à faire sens, à entrer en contact avec l'occulte ou à percevoir ce qui échappe au sens commun. Un score spirituel élevé caractérise des individus mystiques, les chamans, les prêtres, les rêveurs, les personnes sensible...



LES COMPÉTENCES

Elles permettent de préciser les domaines dans lesquels un personnage excelle ou bien là où il a investi son intérêt au fil des ans. Elles sont directement liées à un attribut qui les gouverne, à savoir : physique, intellectuel, social ou spirituel.

Pour chaque attribut, le joueur dispose d'un capital de points de compétence équivalent à **2 fois la valeur qu'il a distribué dans sa pool d'attribut**. Par exemple, un score de **4 en Physique donne 8 points à répartir** parmi les compétences physiques.

Chaque compétence peut atteindre un **score maximum de 6**. Lors d'un lancé de dés, le joueur additionne ses scores d'attribut et de compétence correspondante, afin de déterminer la pool utilisable lors du test. Il est possible qu'un personnage tente une action dans un domaine où il ne possède aucun point de compétence : dans ce cas, il utilise uniquement son attribut, ce qui représente une tentative intuitive ou improvisée, avec un potentiel de réussite plus limité.

Il arrive avec les malus que les Pools de dés tombent à zéro ou moins, cela signifie que votre personnage n'est plus capable de réagir. Les jets collaboratifs et les bonus d'équipement sont une bonne façon d'obtenir une pool, avec entraide et outils adaptés. Un joueur dépourvu de la compétence adéquat ou de dés à lancer, peut aussi se reposer sur ses capacités spéciale, les mots de pouvoir dont il dispose, pour gérer les actions de son personnage de façon narrative.

Voici le détail des compétences, réparties par attribut, avec des exemples d'utilisation en situation de jeu :



Agilité : Intervient dans les actions nécessitant adresse, rapidité ou force pure, éviter un piège, sauter un obstacle, marcher en équilibre, escalader, manipuler un objet fragile sans le casser. L'agilité augmente la capacité du personnage à contrôler son corps.

Combat : Utilisée dans les affrontements à mains nues ou avec armes de courte portée...etc. Sert à réagir dans un corps-à-corps chaotique. Elle représente l'expérience des rapports de force, aide à parer, contre-attaquer, trouver des points faibles.

Visée : Couvre le maniement d'armes à distance, comme une arme à feu, une arbalète ou un lancer de couteau. Peut aussi être utilisée pour des lancers précis non-violents (comme lancer une corde ou un objet à attraper) ou contrôler un engin avec minutie.

Discrétion : Sert à se cacher, se faufiler, éviter d'être repéré. Utile dans les infiltrations, les fuites discrètes, la chasse ou les filatures. C'est la faculté du corps à rester alerte et concentré sur d'autres perceptions.

Survie : Représente la capacité à subsister dans des environnements hostiles : orientation, construction d'abris, détection de dangers naturels ou traces animales. C'est aussi la capacité à résister ou neutraliser les poisons, les chutes, les énergies destructrices...



Érudition : Couvre les connaissances théoriques et livresques des matières : histoire, mythes, sciences humaines, biologie, droit, littérature, etc... C'est l'accumulation de connaissances spécialisées, d'études, sur des sujets précis et organisés en domaines compartimentés. C'est aussi la capacité à explorer en profondeur ces domaines.

Artisanat : Permet de construire, réparer, améliorer des objets ou structures. Allant de la mécanique au bricolage, voire à la création artisanale ou artistique.

Médecine : Savoir médical ou paramédical, utilisé pour soigner les blessures, diagnostiquer une maladie, stabiliser un patient ou fabriquer des remèdes simples. La compétence médecine est liée à tout ce qui sert à maintenir la vie.

Savoir : Compétence transversale liée aux sciences acquises, le savoir est la capacité à organiser les informations, mobiliser et lier les connaissances entre elles. C'est la capacité à assimiler pourquoi quelque chose est vrai ou fonctionne en comprenant les principes, les causes et les relations entre les connaissances.

Perception : Couvre l'analyse des détails, visuels, auditifs ou sensoriels comme le toucher, la proprioception, les sensations de froid, de chaleur... Détecter une incohérence dans une scène, repérer une caméra dissimulée, écouter une conversation lointaine, ressentir le langage corporelle, sentir une odeur étrange.



Expression : Mesure la capacité à transmettre des émotions ou des idées avec force : discours, écriture, performance scénique, mise en récit. Idéale pour influencer ou émouvoir, faire passer un message.

Empathie : Permet de lire les émotions, repérer les mensonges, établir un lien humain sincère. Très utile en interrogatoire ou pour juger d'une situation au travers des autres.

Rhétorique : L'art de convaincre et persuader, manipuler, débattre, créer le doute. Essentiel pour convaincre des interlocuteurs, s'imposer asymétriquement dans une discussion ou faire passer un plaidoyer.

Mise-en-scène : Gérer son image, jouer un rôle, contrôler la manière dont on est perçu. Peut servir à infiltrer un groupe, se faire passer pour un expert ou détourner l'attention.

Négoce : Compétence pratique pour obtenir le meilleur dans un échange équilibré : marchander un prix, libérer des otages, obtenir des ressources rares, convaincre un vendeur. Le négoce est l'aptitude à trouver l'angle d'approche vers l'autre le plus efficace pour obtenir un accord concret, des concessions.

Chaque compétence est une ressource narrative et stratégique qui traduit des préférences du personnage. L'absence d'une compétence peut créer des situations vulnérables, tandis qu'une spécialisation permet parfois de faire la différence dans des scènes critiques.



Volonté : Résister à l'emprise mentale en établissant ce que l'on veut, garder le contrôle et sa concentration dans des situations extrêmes, dépasser ses limites en se fixant un objectif. Incontournable face au stress ou aux dégâts psychique.

Intuition : Ressentir ce qui échappe à la logique : pressentir un danger, ressentir, suivre des objets inconscients, apprécier ses sensations et ses sentiments de façon nébuleuse . Peut aider à naviguer dans l'inconnu, juger ce que les autres renvoient.

Occultisme : Connaissances liées aux sciences perdues, ésotériques, rituels, intérioriser des symboles, explorer les entités, les dimensions, l'étrange. Utile pour identifier un artefact, conjurer une entité ou comprendre un phénomène surnaturel.

Introspection : Compréhension de soi-même, gestion des émotions, lucidité mentale. Permet de résister à la perte d'ancrages, de récupérer d'un choc psychique, ou de retrouver son équilibre. L'introspection permet de se définir, de se retrouver et de manipuler son imagination.

Résonance : Capacité à se syntoniser à la Trame ou aux énergies: ressentir les perturbations, capter des présences, des synchronicités, s'aligner à une force existante ou créer ses propres accords. Précieuse dans l'usage des pouvoirs ou la lecture d'événements mystérieux dans la Trame.

■ INTÉGRITÉ : CORPS, STRESS ET PSYCHÉ (ANCRAGE)

L'intégrité d'un personnage regroupe l'ensemble des éléments qui traduisent son état général, à la fois physique et mental. Cette mécanique est divisée en trois composantes complémentaires : la barre de vie physique, le pentagone d'ancrages psychiques, et la barre de stress allostatique.

LA BARRE DE VIE PHYSIQUE

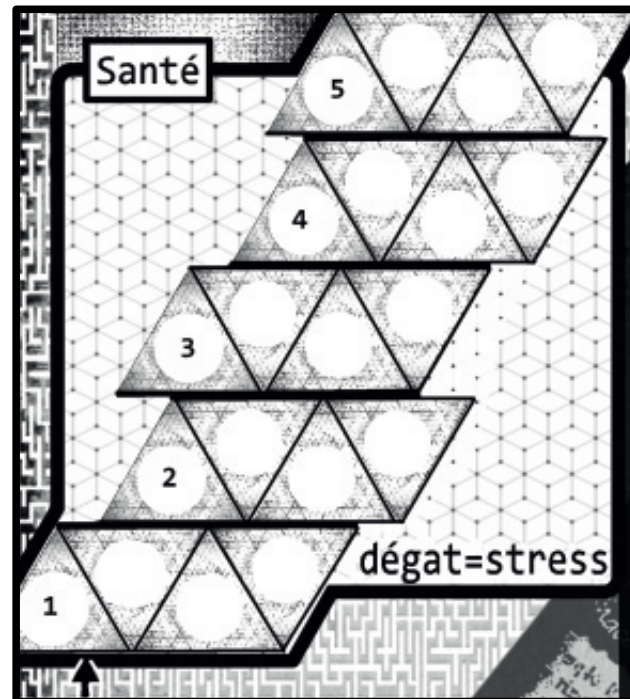
Elle est représentée par **20 triangles disposés en 5 barres horizontales de 4 triangles**, chaque triangle symbolisant un point de vie classique (non-létal). Les barres elles-mêmes représentent chacune un point de vie létal.

Les joueurs disposent d'autant de barres que de points qu'ils ont attribués à leur attribut Physique. Si un joueur a mis 3 points dans l'attribut physique, il dispose donc de 12 points de vie soit 3 barres létales.

Lorsqu'un personnage subit des dégâts désignés comme non-létaux, coups, dommages, chocs légers, il perd un ou plusieurs triangles. Des PV de base.

Mais dès qu'il encaisse des blessures graves, avec des armes, chutes, brûlures, contaminations sévères, **une barre entière est supprimée d'un coup, représentant un point de vie létal.**

Il y a donc bien deux façons de perdre de la vie. L'utilisation d'outils ou d'armes létales enlève les PV 4 par 4. L'équipement est noté létal ou non dans les équipements ou les pools de combat.



CHAQUE POINT DE VIE PERDU FAIT MONTER LA BARRE DE STRESS ALLOSTATIQUE DE 1 POINT ÉGALEMENT.

Un personnage ayant perdu tous ses triangles disponibles **est mort**. Le côté définitif de la chose rends les décisions plus impactantes, mais si vous trouvez cela trop radical, vous pouvez proposer aux joueurs de revenir à la vie avec un seul point de vie, en échange d'un Ancre entier si vous préférez.





LA BARRE DE STRESS ALLOSTATIQUE

Le stress allostatique est l'accumulation des effets néfastes due au stress. Il représente l'usure physiologique. Dans le jeu, c'est une jauge mobile, **constamment influencée par les événements de la partie**. Représentée par **une barre de 20 crans**, elle monte ou descend en fonction des pressions vécues : tension prolongée, coups et blessures, peur, conflits, situations surnaturelles ou exposition à la Trame. Ou des périodes de repos, des drogues, des façons de prendre soin de soi.

La partie commence avec un score de stress de 0, un peu de stress offre vite un léger bonus d'excitation, puis le score descend jusqu'à -2.

Plus elle augmente, plus le personnage est proche de la **saturation nerveuse**. Des **malus sont appliqués sans se cumuler**, affectant les tests et la prise de décision. Lorsque la jauge atteint son maximum à 20, le personnage subit une **MT (Marque de la Trame)**, ce qui entraîne la **perte automatique d'un niveau d'Ancre**, et donc un segment du pentagone choisi par le joueur. Puis le stress redescend au seuil du malus le plus haut, à la 13ème case.

Au bas de cette jauge, un espace **récapitulatif permet de noter le total des malus ou bonus accumulés entre l'équipement et les états du personnage**, pour suivre l'impact du stress sur la performance globale du personnage, mais aussi les divers bonus/malus acquis au fil de la partie. Le score de stress s'applique dans tout les tests. les autres bonus et malus sont à appliquer au cas par cas en fonction des compétences et outils.

- «ça va seulement devenir de plus en plus étrange. Le niveau de contradiction va augmenter de façon insupportable. Je pense que cela va devenir de plus en plus bizarre, encore et encore, jusqu'à ce que ce soit tellement étrange que les gens soient obligés de parler d'à quel point c'est étrange. Entre maintenant et 2012 je m'attends à voir l'invention de la vie artificielle, le clonage d'êtres humains, un possible contact avec des extraterrestres, peut-être même l'immortalité humaine, et en même temps des actes de brutalité épouvantables, des génocides, la famine, la misère. Parce que les systèmes qui sont en place pour garder le monde sain d'esprit sont totalement inadéquats face aux forces qui ont été libérées... Les institutions vont échouer, les anciennes façons de comprendre le monde fonctionneront plus, et les gens seront forcés de confronter directement l'étrangeté de l'existence. Ce sera une époque où les frontières entre les domaines, sciences, art, spiritualité, vont commencer à disparaître... Le champignon m'a dit un jour: Voilà ce que c'est quand une espèce se prépare à partir vers les étoiles. On ne part pas vers les étoiles dans des conditions calmes et ordonnées. C'est un incendie dans un asile de fous.»

-Terrence McKenna, interview télévisée, Hawaï 1998.

LE PENTAGONE D'ANCRAGES PSYCHIQUES

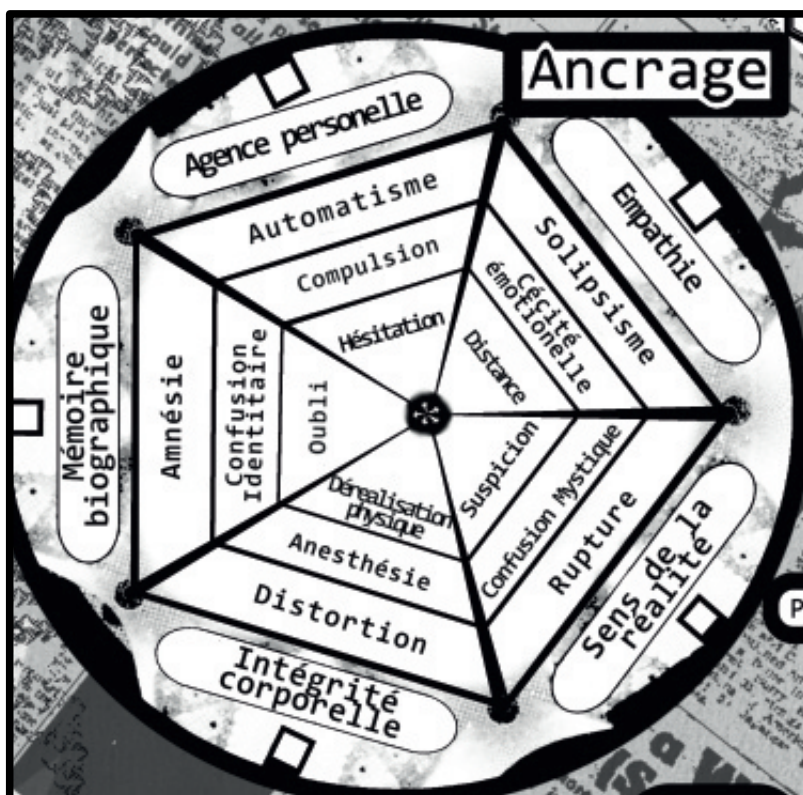
Au cœur de la psyché du personnage et de sa feuille se trouve un **pentagone**, représentant ses **cinq grandes fonctions mentales**. Chacune de ces fonctions, agence personnelle, empathie, mémoire biographique, intégrité corporelle, sens de la réalité, est divisée en **3 segments**, soit un total de 15 niveaux de psyché.

Lorsqu'un personnage encaisse un choc majeur, soit à cause du stress, soit parce qu'il rate un sort, **il obtient une Marque de la Trame (MT)**. Cette marque lui fait perdre un niveau de psyché. Le joueur doit détruire un segment dans un des côtés du pentagone. À chaque niveau perdu, le joueur doit intégrer dans son rôle les effets psychiques associés (dissociation, paranoïa, apathie, confusion, obsession...). Son personnage est troublé pour de bon.

Quand les **3 segments d'un même ancrage sont détruits**, la fonction psychique correspondante est considérée comme effondrée : **il est perdu définitivement**. Le joueur prend en compte qu'il perd son agence personnelle, son empathie, sa mémoire, son intégrité corporelle ou le sens de la réalité. Le personnage est instable, altéré, quelque fois dysfonctionnel et voit sa perception du monde modifiée.

Mais ce n'est pas sans contrepartie : **chaque ancrage perdu peut être converti en point attaché** à un attribut principal (le joueur ne profite pas d'une hausse de l'attribut). Si la somme d'un attribut et des ancrages perdus est égal à 6, le personnage ou ce qu'il en reste atteint l'éveil. Le joueur éveillé, peut utiliser la psychomagie et la capacité spéciale d'éveil.

Aussi, un ancrage perdu pour de bon permet au joueur d'utiliser sa **capacité spéciale de folie**, donnant au joueur un mot de pouvoir supplémentaire.



Pour bien comprendre les Ancrages, voici une description de ce qu'ils représentent, ainsi que les 15 types de phénomènes psychiques associés aux 5 ancrages par groupe de 3 niveaux.

Les joueurs prennent en compte leur état mentale et jouent leur personnage en conséquence.

Pour cela, des mots clés mnémotechniques sont inscrits dans chaque segments. Un niveau perdu influence les décisions des joueurs mais aussi l'attribution de bonus et malus de façon circonstanciel.

Les maîtres du jeu sont invités à utiliser l'état psychique de leurs joueur pour approfondir l'ambiance de la partie et non pour rendre leurs actions impossible.

L'AGENCE PERSONNELLE

(Le sentiment de contrôle sur ses propres actions, le libre arbitre)

C'est la capacité à se sentir acteur de ses choix, maître de son destin. Lorsque cet ancrage se perd, le joueur ressent **une perte de souveraineté sur ses décisions**, comme si d'autres forces, extérieures ou intérieures, prenaient le dessus.

- **Niveau 1** : De légers doutes émergent («Et si je n'avais jamais vraiment choisi ?»), entraînant une fragilisation de la volonté. Le joueur peut recevoir des désavantages aux jets de dés impliquant des choix cruciaux. Pour simplifier le mot clef sera **« hésitation »**.
- **Niveau 2** : Des comportements compulsifs apparaissent : vérifier trois fois une porte, murmurer des formules, compter les objets autour de soi. Ces routines s'imposent, même dans des situations critiques. Pour simplifier le mot clef sera **« compulsion »**.
- **Niveau 3** : L'autonomie est largement compromise : le personnage agit parfois automatiquement, comme s'il était possédé ou piloté de l'intérieur, sans conscience de ses gestes. Pour simplifier le mot clef sera **« automatisme »**.

L'EMPATHIE

(Capacité à comprendre, ressentir et se relier aux autres)

Lorsque cet ancrage vacille, les liens humains se distendent. L'autre devient flou, illisible, voire inexistant. Le personnage devient isolé dans sa **bulle perceptive**, coupé du langage émotionnel.

- **Niveau 1** : Le personnage ressent une distanciation, un affaiblissement des liens («Les autres ne sont que des silhouettes»). Cela complique les tests sociaux et toute tentative de coopération. Pour simplifier le mot clef sera **« distance »**.
- **Niveau 2** : C'est la déréalisation affective : il devient incapable d'interpréter les émotions, les visages deviennent des masques. Pour simplifier le mot clef sera **« cécité émotionnelle »**.
- **Niveau 3** : Le personnage sombre dans un solipsisme complet : les autres n'existent peut-être pas. Il agit alors comme si seul lui comptait. Pour simplifier le mot clef sera **« solipsisme »**.

LA MÉMOIRE BIOGRAPHIQUE

(Les souvenirs personnels, la continuité de soi dans le temps)

La mémoire personnelle ancre l'identité. Sa dégradation plonge le personnage dans le doute existentiel. Il oublie qui il est, ou croit être quelqu'un d'autre.

- **Niveau 1** : Apparition de trous noirs, oublis ponctuels (un souvenir d'enfance, un nom, une date). Cela peut désorienter le personnage dans les scènes d'enquête ou d'interaction. Pour simplifier le mot clef sera **« oubli »**.
- **Niveau 2** : L'oubli gagne en intensité. Une confusion identitaire s'installe : «Est-ce vraiment moi qui ai vécu ça ?» Pour simplifier le mot clef sera **« confusion identitaire »**.
- **Niveau 3** : Le personnage développe une amnésie dissociative, se persuade d'être une autre personne, ou adopte une nouvelle identité délirante. Pour simplifier le mot clef sera **« amnésie »**.

L'INTÉGRITÉ CORPORELLE

(Le sentiment d'unité et de continuité avec son propre corps)

Cet ancrage maintient la cohérence entre le soi et le corps physique. Quand il se dégrade, le corps devient étranger, un objet perçu de l'extérieur ou modifié par des perceptions altérées.

- **Niveau 1** : Dépersonnalisation légère («Mes mains ne sont pas les miennes», «J'habite mon corps comme un fantôme»). Pour simplifier le mot clef sera « déréalisation physique ».
- **Niveau 2** : Le personnage cesse de ressentir le corps : anesthésie émotionnelle ou physique (plus de douleur, ni de plaisir). Pour simplifier le mot clef sera « anesthésie ».
- **Niveau 3** : L'expérience du corps devient hallucinée : membres fantômes, sensations de corps déformé, altérations kinesthésiques profondes. Pour simplifier le mot clef sera « distorsion ».

LE SENS DE LA RÉALITÉ

(La capacité à différencier ce qui est réel de ce qui est imaginaire)

Lorsque cet ancrage se fissure, le personnage perd ses repères dans le monde. Ce qui est vu, entendu ou ressenti n'est plus digne de confiance. Il devient perméable aux symboles, aux hallucinations, à la Trame.

- **Niveau 1** : Premiers doutes paranoïdes : «Et si tout ça était orchestré ?» ou «Je rêve peut-être.» Pour simplifier le mot clef sera « suspicion ».
- **Niveau 2** : Confusion croissante entre réalité et symboles de la Trame : le personnage voit des signes partout, entend des voix dans les silences.
Pour simplifier le mot clef sera « confusion mystique ».
- **Niveau 3** : Le personnage bascule dans une psychose mystique : visions totales, discours délirants, perception du monde comme mensonge ou illusion cosmique. Pour simplifier le mot clef sera « rupture ».



Chacun de ces ancrages, en se dégradant, fragilise le personnage mais révèle aussi **de nouvelles dimensions narratives**. Les joueurs sont invités à **incarner ces troubles**, à les explorer sans les fuir, car ils sont aussi **des passerelles vers l'éveil**, vers d'autres vérités.

ANCRAGE	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1. AGENCE PERSONNELLE <i>(Libre arbitre)</i>	Hésitation <i>(doute, incertitude)</i>	Compulsion <i>(actions ritualisées)</i>	Automatisme <i>(perte de contrôle)</i>
2. EMPATHIE <i>(Lien aux autres)</i>	Distance <i>(froideur, retrait)</i>	Cécité émotionnelle <i>(visages illisibles)</i>	Solipsisme <i>(les autres n'existent plus)</i>
3. MÉMOIRE BIOGRAPHIQUE <i>(Souvenirs, continuité)</i>	Oubli <i>(trous de mémoire)</i>	Confusion identitaire <i>(perte de repères)</i>	Amnésie <i>(désintégration de l'identité)</i>
4. INTÉGRITÉ CORPORELLE <i>(Relation au corps)</i>	Déréalisation physique <i>(étrangeté du corps)</i>	Anesthésie <i>(absence de sensation)</i>	Distorsion <i>(hallucinations corporelles)</i>
5. SENS DE LA RÉALITÉ <i>(Ce qui est réel ou non)</i>	Suspicion <i>(paranoïa latente)</i>	Confusion mystique <i>(perception symbolique)</i>	Rupture <i>(psychose aiguë)</i>

POUR AIDER LES MAÎTRES DU JEU ET LES JOUEURS VOICI QUELQUES IMPRESSIONS UTILES ET INSPIRANTES QUI VOUS PERMETTRONS DE COMMENCER À GÉRER LES ALTÉRATIONS DE LA PENSÉE ET DES COMPORTEMENTS DES PERSONNAGES. ILS SONT TRIÉS SELON LEURS ANCRAGES RELATIFS. CE N'EST PAS UNE LISTE EXHAUSTIVE, MAIS PLUTÔT DES PROPOSITIONS DE TROUBLES ET SENSATIONS À EXPLOITER POUR RENDRE LES LIENS AVEC LA TRAME ET LA RÉALITÉ, MYSTIQUE, VOIR CONSPIRATIONNISTE.

● FRAGMENTATION PSYCHIQUE GÉNÉRALES

Dérèglements subtils pouvant être attribués à plusieurs ancrages.

- **Perte de sens** : Un mot entendu perd soudain sa signification, comme vidé de son essence.
- **Déréalisation** : Le monde semble légèrement décalé, comme observé à travers un écran trouble.
- **Dépersonnalisation** : Sentir que son corps agit de lui-même, sans volonté consciente ("Ma main bouge avant que je décide").
- **Distorsion temporelle** : Le temps se dilate ou se contracte sans raison (une minute dure une heure, une heure s'évapore).
- **Hyperacousie/Anesthésie sensorielle** : Les bruits familiers deviennent étrangement aigus ou étouffés ; les objets paraissent "trop présents" ou au contraire irréels.
- **Pensée morcelée** : Le langage intérieur se fragmente en mots isolés, sans lien logique.
- **Déconnexion émotionnelle** : Pleurer ou rire sans cause, comme si les émotions étaient déclenchées à distance.
- **Désorganisation cognitive** : Inventer des mots sans signification (néologismes). Perdre le fil de sa pensée en plein discours (déraillement).
- **Somatisme** : douleurs et sensations liées à l'état psychique.

PRODROMES D'AGENCE PERSONNELLE (LIBRE ARBITRE)

Altération du sentiment de contrôle sur ses actes

o NIVEAU 1 - DOUTE

- **Hésitation pathologique** : Incapacité à trancher entre des options banales (manger/ne pas manger).
- **Imposture décisionnelle** : "Ai-je vraiment choisi ceci, ou était-ce prédéterminé ?" après chaque action.
- **Délégation compulsive** : Laisser autrui décider à sa place, même pour des détails insignifiants.

o NIVEAU 2 - COMPULSION

- **Rituels de vérification** : Corriger un geste "mal fait", marcher en suivant des motifs obsessionnels.
- **Pensées magiques** : "Si je ne claque pas des doigts 3 fois, un désastre arrivera."
- **Automatismes verbaux** : Répéter mentalement une phrase pour la rendre "vraie".
- **Echopraxie** : Répéter involontairement les gestes ou paroles d'autrui.
- **Persévération** : Répéter un mot ou un geste malgré l'intention d'arrêter.
- **Paralogies** : Répéter ses propres mots. Parler avec des mots réels ou justes grammaticalement, mais incohérents.

o NIVEAU 3 - AUTOMATISME

- **Actions et fugues dissociatives** : Se retrouver dans une pièce sans souvenir d'y être allé.
- **Obéissance à des voix internes** : Exécuter des ordres simples (« Prends ce couteau ») sans résistance.
- **Aliénation motrice** : Regarder sa propre main agir avec terreur, comme possédée.
- **Troubles obsessionnels** : Rituels de comptage ou d'alignement invisibles (ex. : compter ses pas mentalement).
- **Automatismes psychotiques** : Écrire des phrases incohérentes sans s'en rendre compte (graphomanie automatique).

PRODROMES D'EMPATHIE (LIEN À AUTRUI)

Dégradation de la capacité à ressentir/comprendre Les autres

o NIVEAU 1 - DISTANCE

- **Froideur sociale** : Répondre "Je suis désolé" mécaniquement, sans émotion réelle.
- **Émotions en sourdine** : Être plus touché par une chanson que par la détresse d'un proche.
- **Mimétisme affectif** : Imiter les expressions faciales d'autrui pour masquer son vide.
- **Fixation obsessionnelle** : Sur des détails physiques (ex. : « Ses yeux clignent trop, donc il ment »).

o NIVEAU 2 - CÉCITÉ ÉMOTIONNELLE

- **Visages illisibles** : Ne plus distinguer un sourire d'une grimace de douleur.
- **Confusion sociale** : Prendre une plaisanterie pour une attaque. Incapacité à interpréter les sous-entendus ou l'ironie. Être spectateur.
- **Langage corporel étranger** : Les gestes des autres semblent désarticulés, sans logique.

o NIVEAU 3 - SOLIPSISME

- **Autrui comme décor** : « Tu n'es qu'une ombre dans ma réalité. »
- **Indifférence cruelle** : Voler ou blesser sans remords, comme dans un rêve.
- **Dialogue avec les morts** : Parler à un défunt comme s'il était présent.
- **Capgras** : Croire qu'un proche a été remplacé par un imposteur.
- **Fregoli** : Penser que des inconnus sont en réalité une même personne déguisée.

PRODROMES DE MÉMOIRE BIOGRAPHIQUE (CONTINUITÉ DU SOI)

Désintégration des souvenirs et de l'identité

o NIVEAU 1 - OUBLI

- **Trous mnésiques** : Entrer dans une pièce sans savoir pourquoi.
- **Doute autobiographique** : « Cette photo de moi enfant... est-ce vraiment moi ? »

o NIVEAU 2 - CONFUSION

- **Souvenirs empruntés** : Raconter un événement puis douter de l'avoir vécu.
- **Amnésie sélective** : « J'avais un frère ? Je ne m'en souviens plus. »
- **Confabulations (démence/amnésie)** : Remplir les trous de mémoire par des inventions plausibles ("J'ai rencontré le président hier").

o NIVEAU 3 - AMNÉSIE

- **Identité recomposée** : Se réveiller en croyant être, par exemple, un soldat médiéval.
- **Réflexion étrangère** : Parler à son reflet comme à un intrus.
- **Personnalités alternantes** : Sentir qu'une autre version de soi prend le contrôle.

PRODROMES D'INTÉGRITÉ CORPORELLE (CORPS VS ESPRIT)

Déconnexion entre la chair et la conscience

o NIVEAU 1 - DÉRÉALISATION

- **Corps étranger** : « Mes mains semblent appartenir à quelqu'un d'autre. » Une pensée surgit comme implantée de l'extérieur, sans origine identifiable.
- **Voix externalisée** : Sa propre parole résonne comme un enregistrement.

o NIVEAU 2 - ANESTHÉSIE

- **Insensibilité** : Se brûler sans douleur, comme si la peau était en coton.
- **Pilotage à distance** : « Je commande mon corps depuis une autre pièce. »

o NIVEAU 3 - DISTORSION

- **Hallucinations somatiques** : Sentir des insectes ramper sous sa peau (formication)
- **Démembrement perceptif** : « Mon cœur bat dans ma main gauche. »
- **Asomatognosie** : Nier qu'une partie de son corps vous appartient ("Ce bras n'est pas le mien").
- **Cotard** : Croire qu'un organe a été volé ou remplacé

PRODROMES DU SENS DE LA RÉALITÉ (RÉEL VS IMAGINAIRE)

Effondrement des frontières du plausible

o NIVEAU 1 - SUSPICION

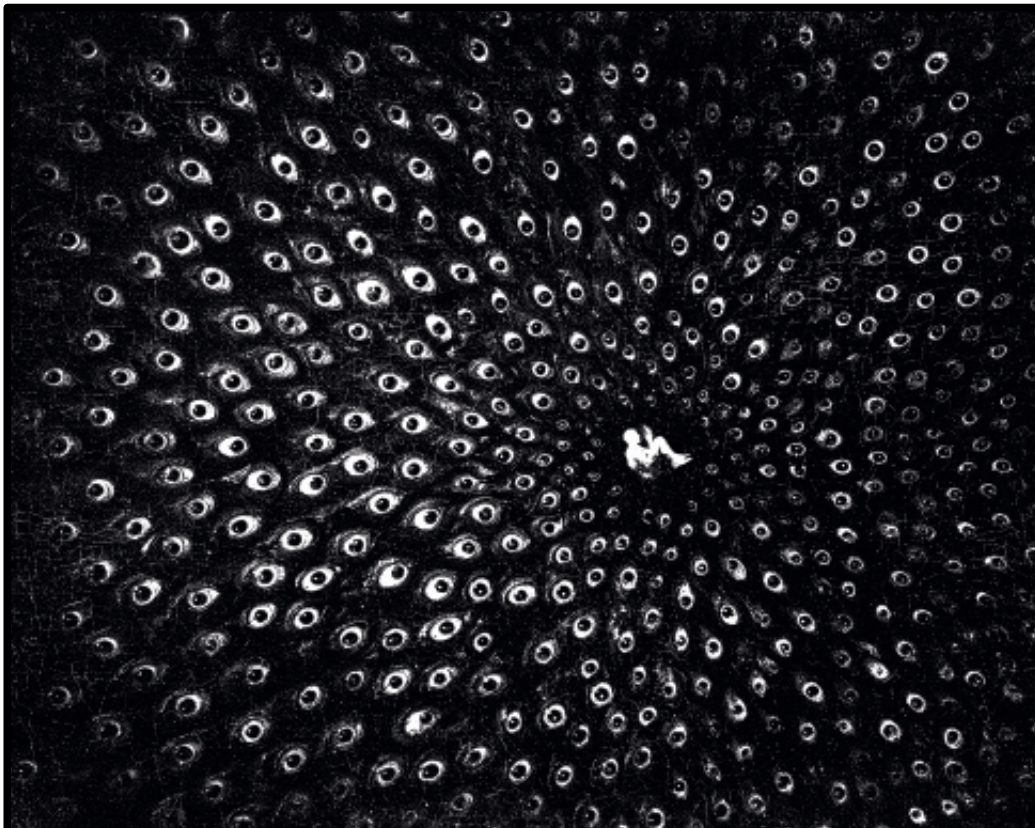
- **Paranoïa** : « Ce ventilateur murmure mon nom. »
- **Déjà-vu persistant** : « Cette conversation, je l'ai déjà eue... mais quand ? »
- **Illusion de fréquence** : Après avoir remarqué quelque chose, on le remarque partout.
- **Illusions perceptives** : Tromperies visuelles. Paréidolie, perception d'un motif significatif (visage, objet) dans un stimulus vague (ex. nuages, taches). Perceptions sensorielles déformées, déconnectées de la réalité. Des objets et des phénomènes de l'environnement sont perçus différemment, de manière contradictoire.

o NIVEAU 2 - MYSTICISME

- **Symbolisme délirant** : « Les nuages forment des messages en ancien sanskrit. »
- **Hallucinations olfactives/gustatives/visuelles/auditives...** : Sentir une odeur de pourriture sans source. à l'endormissement ou au réveil. Sentir son corps flotter au-dessus du lit.
- **Synesthésies pathologiques** : « Je vois la colère en rouge vif ».

o NIVEAU 3 - RUPTURE

- **Réel fictif** : « Le monde est un décor de théâtre ; les gens sont des acteurs. »
- **Glossolalie** : Parler une langue inconnue avec une grammaire complexe.
- **Délire de référence** : Croire que la TV ou les panneaux publicitaires s'adressent à soi.
- **Délire d'influence** : « Mes pensées sont contrôlées par des ondes gouvernementales. »
- **Délire de négation** : Ma maison n'existe pas.



- «Les explications mystiques passent pour être profondes; la vérité est qu'elles ne sont même pas superficielles.»

- «Ce qui nous pousse à expliquer le monde, ce n'est pas le besoin de connaître, mais le besoin de rendre le monde familier.»

- Le gai savoir,
Nietch, Nietzsche,
Nietzsche

ÉQUIPEMENT ET ALTÉRATIONS TEMPORAIRES

L'encart dédié à l'équipement et aux altérations temporaires se présente sous la forme d'un double espace, structuré en deux colonnes. La première est consacrée à l'intitulé, c'est-à-dire le nom de l'objet ou de l'état en question, tandis que la seconde permet de noter son modificateur, qu'il soit numérique, narratif ou descriptif.

Ce dispositif simple permet de suivre à la fois les objets possédés par le personnage et les effets qui le traversent temporairement.

Côté équipement, le joueur y inscrit tout ce que son personnage transporte et qui pourrait lui être utile en jeu : des outils, des armes, des objets utilitaires ou protecteurs, voire des artefacts. Les équipements offrant des Bonus ou malus, sont liés à une compétence.

Chaque objet pouvant créer des dommages physiques est jugé létal ou non, afin de savoir si un dégât equivaut à 1PV ou 4PV.

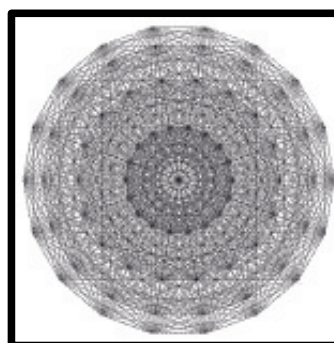
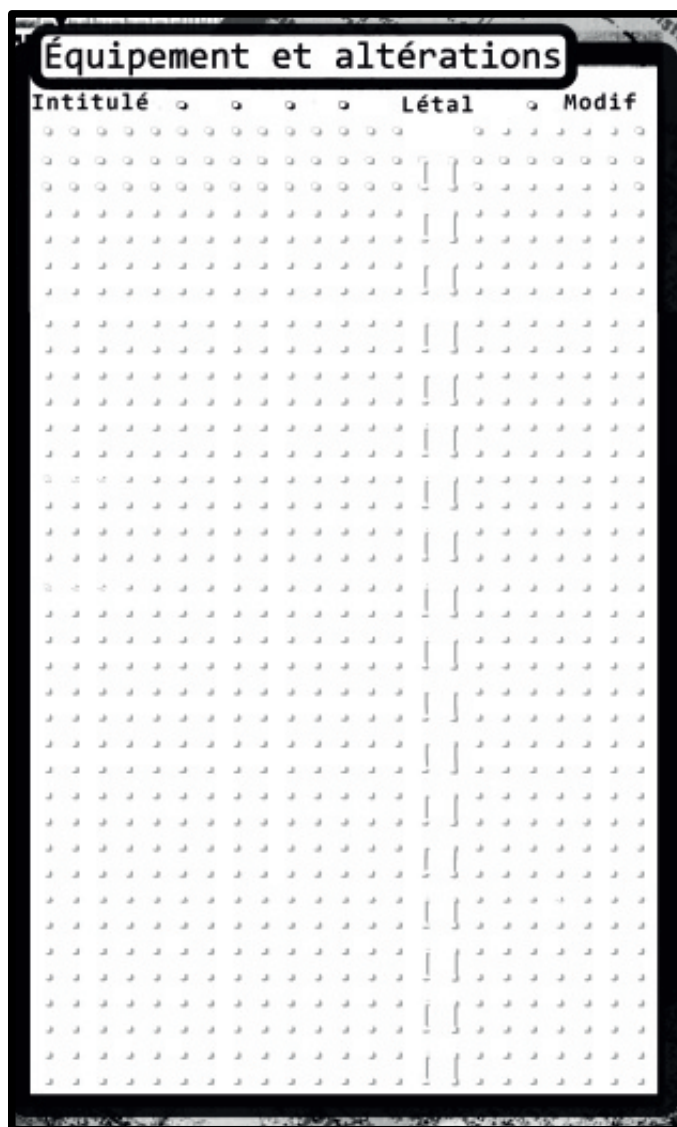
Chacun de ces éléments peut influencer sur les tests ou conférer un avantage dans certaines situations. Ainsi, un couteau de survie pourrait renforcer la capacité à survivre en milieu hostile, tandis qu'un talisman gravé d'un symbole ancien pourrait offrir une sensibilité accrue aux phénomènes occultes.

Dans cette même zone, les altérations temporaires trouvent également leur place. Ce sont des états passagers, souvent induits par des blessures, des expériences intenses, des effets chimiques ou des influences surnaturelles.

Cette présentation, permet au joueur d'avoir les informations rapidement.

Exemples non exhaustif :

Intitulé	Modificateur
Couteau de survie létal	+1 Survie / +1 combat
Talisman	+1 spirituel
Veste kevlar létale	-1 agilité / +2 protection
Saignement	- 1 pv/heure
Mallette de documents	0



■ CAPACITÉS SPÉCIALES ET MOTS DE POUVOIR

À quoi servent les capacités spéciales ?

Pendant une partie, il se passe des événements qui modifient grandement les chances de succès. Comme des malus élevés, une difficulté trop grande pour les caractéristiques du joueur, le stress et les blessures qui réduisent les pools de dés... Les capacités spéciales permettent aux joueurs mal en points, à ceux qui ont trop peu de dés dans leurs pool restante, de négocier les événements de façon narrative plutôt que par un lancé de dé.

Les capacités spéciales incarnent la **singularité de votre personnage** face au maître de jeu, l'essence du personnage, ce qui le définit et donc les tâches pour lesquels il est spécialisé, ce avec quoi il est à l'aise.

Sachant cela, les capacités spéciales, (d'archétype, d'éveil et de folie) peuvent être utilisées pour **ignorer temporairement un malus, négocier un avantage narrativement**, ou même **réaliser une action décisive sans lancer de dés**. Des mots de pouvoir sont attribués par le joueur dans ces capacités spéciales, et ces mots, le joueur peut les exploiter sémantiquement dans les scènes qu'il rencontre. Les mots de pouvoir ne sont pas des sorts ou des pouvoirs au sens classique, mais des **manifestations symboliques** de votre manière de survivre, d'agir, ou de penser. Leur usage repose sur le dialogue entre le joueur et le maître du jeu : **proposez, justifiez, incarnez... et laissez l'univers réagir**.

Capacités spéciales

Archétype — MdP:	
Eveil <input type="checkbox"/>	MdP: _____
Folie <input type="checkbox"/>	MdP: _____

CAPACITÉ SPÉCIALE D'ARCHÉTYPE

Chaque personnage débute avec une **capacité d'archétype**, directement liée au type de survie ou d'intelligence qu'il incarne.

Ce pouvoir, représenté par un **mot fort et symbolique** (mot de pouvoir), oriente les choix narratifs du joueur et peut être mobilisé pour influencer un jet, surmonter un obstacle ou affirmer la personnalité du personnage.

Ces mots reflètent une manière unique d'exister au sein de l'histoire. Le Survivant utilise **Endurer** pour rester debout face à l'adversité. Le Cartésien invoque **Déduire** pour désamorcer le chaos par la logique. Le Caméléon manie **Changer** afin de s'adapter aux flux sociaux. L'Idole sait **Captiver**, magnétisant les regards et les volontés. Le Marginal choisit de **Retirer**, se soustrayant aux normes. L'Artisan s'ancre dans le monde en **Construisant**, tandis que le Penseur explore le réel à travers **Réfléchir**.

Ces mots de pouvoir sont des propositions, qui collent aux archétypes de personnages, à la distribution de leurs attributs. Cependant, il va de soit qu'un joueur peut choisir le mot qu'il souhaite. Garder en tête que ce mot sera ce qu'il vous restera si vous n'avez plus rien. Votre ultime défense ou la base de votre identité ou fonction en jeu.

Contexte : Le groupe explore une maison de campagne récemment abandonnée après la disparition d'un scientifique. Le salon est resté figé dans un étrange désordre.

MJ (*calmement*) - Le salon est silencieux. Un phonographe tourne encore, diffusant un ronron grésillant. Des feuilles couvertes d'équations sont éparpillées au sol. Un fauteuil est renversé près de la cheminée, dont les cendres sont encore tièdes.

Émilie (archétype : Cartésienne, mot de pouvoir : Déduire) - J'observe les papiers et le fauteuil. Je cherche à comprendre ce qui s'est passé.

J'invoque Déduire.

MJ - Tu étudies attentivement la position des objets. Les feuilles ne sont pas simplement tombées : elles ont été disposées avec méthode, certaines glissées sous un tapis, d'autres restées empilées.

Tu ne lances pas les dés. Ton esprit logique t'amène à une conclusion : cette scène n'est pas le fruit d'une panique, mais d'une mise en scène calculée, ça ressemble à une diversion, il n'y a probablement rien dans ces dossiers et il n'y a pas eu de lutte.

Théo (archétype : Artisan, mot de pouvoir : Construire) - La planque devrait être dans ce coin. Je m'approche de la cheminée. J'inspecte le mur, les briques.

Je fais appel à Construire.

MJ - Tu observes avec l'œil de quelqu'un qui connaît les structures. Le mur n'est pas parfaitement intégré au reste et une brique te semble légèrement en retrait.

Tu obtiens un bonus de +2 à ton jet de Perception.

(Théo lance les dés avec le bonus. Il obtient **deux succès**.)

MJ - En examinant de plus près, tu trouves un petit bouton électronique camouflé dans le mortier. En le poussant, un panneau magnétique s'ouvre lentement, révélant une niche creuse dans la brique, contenant une boîte métallique scellée.

Lucie (archétype : Idole, mot de pouvoir : Captiver) - Je tends l'oreille vers le phonographe. Je veux recentrer l'attention du groupe sur ce qu'il émet.

J'utilise Captiver.

MJ - Tu ne jette pas de dés. Ton ton ferme interrompt la fouille momentanément. Tous t'écoutent et se concentrent sur le phonographe. Le grésillement de fin de disque se fait plus clair. Un bruit blanc qui se répète.

Lucie - Il y a une dissonance...



CAPACITÉ D'ÉVEIL : verrouillée (non disponible à la création)

Lorsqu'un personnage devient **éveillé**, c'est-à-dire qu'un de ses attributs atteint 6, il accède à une **seconde capacité spéciale**, Celle ci fonctionne de la même manière que la capacité d'archétype, cependant le joueur accède à des capacités et résultats mystiques, bien plus puissantes et dérangementes. La capacité d'éveil résonne dans la Trame.

Cette capacité reflète une **rupture de perception**, une ouverture à l'occulte, au-delà des apparences.

Le joueur obtient alors un **mot de pouvoir** supplémentaire qui peut être utilisé comme la compétence d'archétype, mais il est aussi porteur d'une énergie plus mystérieuse, ésotérique.

Le joueur choisi lui même son mot de pouvoir en fonction de ses envies. Cette nouvelle capacité offre des **options uniques d'interprétation et de résolution**, souvent à fort impact narratif.

Le nouveau mot de pouvoir ne permet pas comme les sorts de modifier la réalité mais plutôt d'exploiter une nouvelle sensibilité de façon narrative. La Trame est ressentie par le joueur, le mot de pouvoir y donne accès. Par conséquent, considérez la capacité d'éveil comme le noyau paranormal du joueur, son rapport à la Trame et à ce qui s'y trouve.



Et si aucun archétype ne vous correspond ?

Les archétypes proposés ne sont que des exemples de grandes figures traversant l'univers des jeux d'ambiance. Il est parfois difficile de choisir. Rien ne vous empêche d'imaginer votre propre voie, votre propre vision du personnage et la distribution de ses points. Si vous souhaitez créer un archétype, choisissez une direction, puis associez-lui trois mots de pouvoir : un mot d'archétype, un mot d'éveil, un mot de folie. Ce sont ses capacités qui feront vibrer votre personnage, dans l'ombre comme dans la lumière.

CAPACITÉ DE FOLIE : **verrouillée** (non disponible à la création)

Quand un personnage **perd un ancrage psychique**, c'est-à-dire qu'il subit l'effondrement d'une grande fonction de sa psyché (via la perte de trois niveaux d'un même ancrage), il accède à une capacité spéciale supplémentaire : **la capacité de folie**.

Ce pouvoir naît d'un déséquilibre profond, d'un effritement de l'identité, et s'exprime au travers d'un mot de pouvoir.

contrairement aux autres capacités spéciales, LA CAPACITÉ DE FOLIE EST AMBIVALENTE : Puissante mais dérangeante, souvent accompagnée de comportements autodestructeurs.

Cette capacité devient disponible immédiatement à la perte d'un ancrage et colore fortement le rôle et la narration du personnage, car il perd une fonction psychique.

Concrètement, en perdant un pilier de sa psyché le joueur sera fortement handicapé narrativement et mécaniquement. Si un ancrage est perdu, le stress est probablement élevé, le joueur incarne un PJ à bout. La capacité spéciale de folie vient alors ajouter un mot de pouvoir à utiliser, c'est un nouveau ressort.

Par exemple, le joueur lui même utilisera ce mot pour réussir ses actions, **le maître du jeu ne peut pas toucher au fait que le joueur dispose d'un nouvel outil narratif** quand il ne reste plus rien d'autre. Toutefois contrairement aux deux autres capacités spéciales, quand le joueur utilise sa capacité de folie, le MJ peut s'autoriser (ce n'est pas systématique) à **PRENDRE LE CONTRÔLE NARRATIF DU PJ**. C'est **Ambivalent**.

Le mot de pouvoir de la capacité de folie doit être **choisi précieusement** car il permet au joueur d'utiliser ce mot narrativement MAIS permet au MJ d'imposer une contrainte directe ou des perturbations. Le but n'étant pas de punir mais d'imposer les effets de la perte d'un Ancrage.

Voici une liste de mots potentiellement intéressants, vous êtes libre de choisir le vôtre, mais imaginez comment un joueur pourrait utiliser ces mots comme dernier rempart de sa psyché avant de perdre la raison.

Endurer | Fuir | Incarner | Régner | Sacrifier
| Renoncer | Aimer | Ignorer | Oublier |
Réaliser | Douter | Frapper | Observer |
Réfléchir | Lutter | Rassembler | Brouiller |
Chercher | Contrôler | Assumer | Cacher | Vivre
| Dominer | Combattre | Effacer | Protéger |
Pardoner | Écouter | Supporter | Rendre |
Éviter | Agir | Expérimenter | Revendiquer |
Invoquer | Transmettre | Construire | Chasser |
Adapter | Décider | Venger | Enfermer |
Accepter | Accomplir | Changer | Pérenniser |
Soumettre | Échapper | Tenter .



Exemple : Capacité de folie

MJ : La neige tombe dru, et l'air se fait plus dense à mesure que tu progresses dans la forêt. Devant toi, un vieux poste de garde effondré. Deux silhouettes armées montent la garde, emmitouflées dans des manteaux en peau. Leur posture est tendue, presque paranoïaque. Leurs regards balayent les arbres comme s'ils s'attendaient à ce que la forêt elle-même les attaque.

Joueur (Caméléon, mot de pouvoir de folie : Brouiller) : Je m'avance lentement. Je vais engager la conversation pour semer le doute, brouiller leur attention. Je veux qu'ils remettent en question leur présence ici et partent, qu'ils pensent avoir mal compris leur ordre de mission. **Je vais invoquer Brouiller.**

MJ : Très bien. Tu t'approches à portée de voix. Les gardes se redressent à ton approche, mais tu gardes le pas lent, posé. Que dis-tu exactement ?

Joueur : « Vous êtes encore là ? Les autres sont partis il y a déjà vingt minutes... Vous avez pas capté la mise à jour du poste ou quoi ? C'est plus ici, le point de contrôle. »

MJ : L'un des gardes fronce les sourcils. L'autre te dévisage en silence. Tu entends un murmure : « Attends... c'est quoi, cette histoire ? »

Ta voix est calme, le ton est neutre, mais laisse entrevoir une certitude feinte. Et pourtant, pendant que tu parles, quelque chose te glisse entre les doigts. Le fil exact de ton intention, ta place dans cette scène... Elle se dissout, imperceptiblement. Tu répètes les mots, mais c'est comme s'ils n'étaient plus vraiment à toi.

Joueur : Je continue, enchaînant rapidement pour maintenir la confusion. « On a reçu l'info après l'attaque. Y'a eu un changement. Ce coin est compromis, trop exposé. Vous devriez pas traîner. »

MJ (jouant les gardes) : Le plus jeune semble nerveux. « J'ai rien entendu de tel. T'as reçu ça quand ? » L'autre reste silencieux, mais son doigt glisse légèrement vers la sécurité de son arme. « Qui t'a envoyé ? »

Et alors que tu insistes, que tu continues à effacer les certitudes chez eux, tu sens que tu en abandonnes toi-même. Ce que tu dis commence à résonner étrangement. Tu sais que c'est une stratégie. Et pourtant... ton esprit s'accroche à cette idée que peut-être, oui, ce n'était pas ici le bon endroit. Peut-être que tu t'es trompé aussi.

Joueur : Je les fixe, j'ajoute : « Posez-vous les bonnes questions. Vous pensez vraiment que ce genre de poste mérite deux hommes ? En pleine tempête ? »

MJ : Le plus jeune échange un regard tendu avec son camarade. Ils semblent hésiter, troublés. L'un murmure : « C'est peut-être un test... »

Et toi, dans leur silence, tu entends ton propre souffle se couper. Ta concentration sur leur réaction est telle que ton propre nom t'échappe. Tu ne sais plus depuis combien de temps tu es ici. Tu continues de parler, mais une partie de toi se dissocie. Comme si en brouillant leurs repères, tu avais glissé les tiens hors de portée.

Le garde le plus âgé renifle, jette un regard vers la forêt : « On dégage. Trop d'étrangeté dans l'air. » Et sans t'adresser un mot de plus, ils s'éloignent dans la neige, disparaissant entre les arbres.

MJ : Ils sont partis. Tu restes seul sous les flocons, avec la certitude d'avoir réussi, mais aussi un étrange vertige persiste. Comme si à force de vouloir semer le doute, tu avais désappris à croire en ta propre version des faits, il te faut un moment pour souffler, sinon tu perdra connaissance.

Joueur : Je... reste un moment, sans bouger.

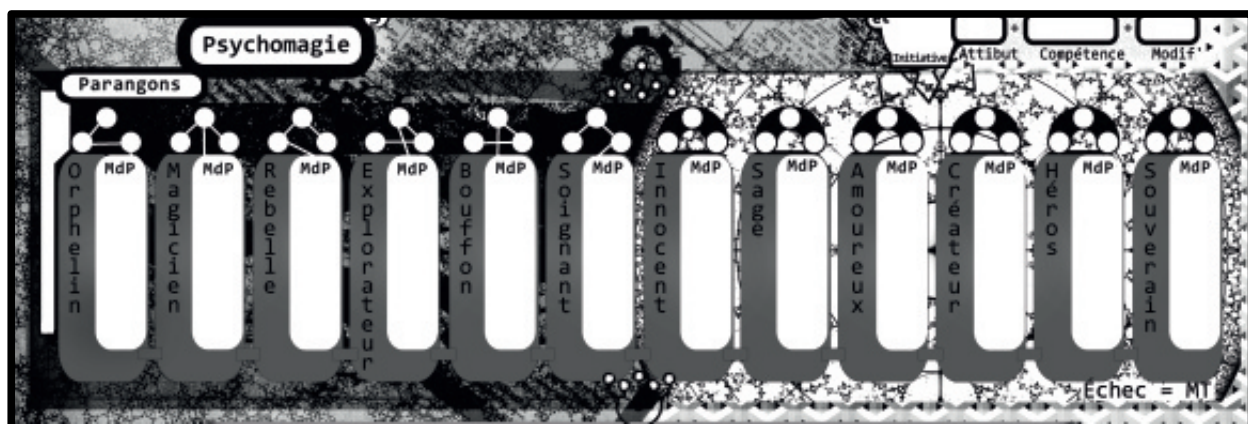
MJ : Le silence du poste est total. Ta mission est accomplie. Mais une voix intérieure insiste : « es-tu sûr d'être celui que tu crois ? »

LA PSYCHOMAGIE: CANAUX DE L'INVISIBLE

Lors de la création du personnage, chaque joueur dispose de **9 points de psychomagie** à répartir librement entre les **12 Parangons de sorts disponibles** en bas de la feuille de personnage. Ces sorts sont des symboliques vivantes de la psyché de votre personnage, un indice sur son comportement, les traces qu'il laisse dans la Trame. Les parangons sont 12 résonances symboliques profondément ancrés dans l'inconscient collectif, chacun représentant une facette de la psyché humaine confrontée à l'invisible. Ils représentent donc 12 canaux permettant d'entrer en interaction avec la trame, 12 aspects de la psyché qui entrent en résonance comme les 12 divisions harmoniques de la musique.

Chaque sort peut atteindre un **niveau de puissance maximum allant de 1 à 3 dés (Pool)**, 9 points répartis dans autant de Parangons que le joueur le veut. Le joueur peut choisir de concentrer ses points dans quelques sorts puissants ou de diversifier ses canaux pour plus de polyvalence. Pour lancer un sort, le joueur annonce ce qu'il veut faire, invoque la logique de son mot de pouvoir associé au parangon (même mécanique que les capacités spéciales), et lance le nombre de dés assigné au sort. À chaque palier, chaque dés, le sort devient plus intense, plus vaste dans ses effets... mais aussi moins risqué. Si le joueur obtiens un succès, le sort prends effet. En revanche si il n'obtient aucun succès, il est victime de son arrogance et subit une MT. La Psychomagie ne nécessite pas de seuil de difficulté. 1 succès suffit.

Lancer un sort, c'est canaliser une force symbolique et psychique à travers un **mot de pouvoir** personnellement choisi. Ce livre propose des sorts et une description de ses utilisation, ainsi que des mots de pouvoir. Cependant, ce mot peut aussi bien être libre : il peut être inventé ou découvert au fil de la partie, et reflète l'interprétation intime que le personnage fait du sort en question. Ainsi, deux joueurs maîtrisant *Le Magicien* ne l'exprimeront pas nécessairement de la même manière. Ces deux joueurs auront la même trace dans la Trame et seront considéré tout deux comme plus proches de l'abîme, un peu comme des personnages dont la compréhension et l'identité repose sur des définitions et des différenciations pour se repérer dans la réalité. Nous verrons les parangons dans d'autres chapîtres.



RISQUE DE FRACTURE PSYCHIQUE

SI UN JOUEUR LANCE UN SORT ET N'OBTIENT AUCUN SUCCÈS, CELA DÉCLENCHE L'OBTENTION D'UNE MT (MARQUE DE LA TRAME). CETTE MARQUE, TRACE BRÛLANTE D'UN CONTACT RATÉ AVEC L'INVISIBLE, ENTRAÎNE IMMÉDIATEMENT LA PERTE D'UN NIVEAU D'ANCRAGE. LE POUVOIR MYSTIQUE SE PAIE CHER, ET L'ÉCHEC N'EST JAMAIS ANODIN.

UNE SYMBOLIQUE EN ÉQUILIBRE : L'ABÎME ET LA SOURCE

Les 12 sorts sont divisés en deux courants opposés mais complémentaires, reflétant une tension permanente entre dissolution et élévation, entre perte et construction de soi :

- **L'Abîme**, à gauche : il représente la descente vers la profondeur, la confrontation avec le chaos intérieur, la complexité, les blessures, la recherche d'autres horizons. Il regroupe les sorts suivants :

Orphelin, Magicien, Rebelle, Explorateur, Bouffon, Soignant.

- **La Source**, à droite : elle incarne la lumière intérieure, l'élan vers l'unité, la construction, la guérison, la quête de sens commun. Elle regroupe les sorts suivants :

Innocent, Sage, Amoureux, Créateur, Héros, Souverain.

Notre réalité se place quelque part entre l'unité et la division. C'est pourquoi nous sommes capable de comprendre que chaque individus est singulier et complet, tout en comprenant être composés de milliards de cellules. Ce constat nous semble fixe, pourtant ce n'est qu'un statu quo. Par le biais de la trame, la psyché est capable de remodeler ces frontières.

Chaque joueur est libre d'explorer cette dualité symbolique selon l'axe qui l'appelle : certains s'enracineront dans la douleur pour en faire émerger un pouvoir brut, d'autres puiseront dans l'espoir ou la transcendance. À tout moment, un sort peut être créé de toutes pièces si son sens s'accorde à l'esprit du jeu. Un seul mot de pouvoir est généré et attribué à un sort **quand un point de psychomagie y est investi**. Un seul dé suffit.

Les 12 sorts seront détaillés plus tard, mais dès maintenant, leur nom suffit à éveiller l'imaginaire. Chaque sort est une couleur, ou une note de musique, et **le mot de pouvoir est la façon dont vous l'exprimez dans la trame**.



Vous pourrez interpréter l'intitulé des sorts comme des logiques du monde ou comme des dieux influents, la réalité est trop vaste. Dans destin occulte, la magie n'est pas une discipline unique, elle repose sur la cosmogonie mais vous êtes libres de vous inspirer de tout. Ce n'est pas qu'un savoir extérieur, la Psychomagie peut aussi être intuitive, émotionnelle, involontaire...

La Psychomagie est une résonance et c'est en cela que la compétence Résonance sera celle utilisée pour tout ce qui a trait à la Trame. Les sorts sont des manipulations de la réalité, car votre esprit, votre conscience est liée et partie de la Source invisibles qui relie toutes choses dans l'univers, y compris les

profondeurs de la psyché humaine.

EXEMPLE EN JEU DE RÉUSSITE: Lucien est un archétype caméléon. Il utilise le sort bouffon pour justifier le mot de pouvoir « Perturber ».

MJ : La situation devient tendue dans la salle du conseil. Trois figures d'autorité débattent violemment, et leurs gardes s'agitent. Ils n'écouteront plus rien de rationnel, tu le sens.

Lucien (joueur) : Parfait. Je me lève lentement, je fais mine de trébucher contre la table et je dis en souriant : «*Il paraît que Les dés tombent toujours sur La tranche quand La situation est critique.*» je jette un sort « perturber » est le mot de pouvoir. Je voudrais semer la discorde, déclencher une loi des séries pour nous permettre de disparaître des lieux et de l'esprit des personnes présentes.

Le joueur lance 2 dés pour son sort. Il obtient 1 succès.

MJ : L'air se fige... puis, une série d'événements absurdes se déclenchent : un des gardes éternue, sa hallebarde part en arrière et désarme un autre. L'un des conseillers glisse sur un fruit tombé, s'effondre en entraînant ses papiers, révélant une correspondance secrète. Les autres arrêtent net leur dispute, et se jettent sur les documents confidentiels dans le chaos le plus total. Leurs gardes s'en mêle.

Lucien : Je souris sans rien dire, les mains bien visibles. J'avance tranquillement vers la sortie.

MJ : Ils ne savent plus quoi penser. Tu profites de la confusion pour t'éclipser, pendant que l'effet de ton sort continue de semer des coïncidences improbables dans la pièce.

VEUILLEZ NOTER QUE LE MAÎTRE DE JEU EST LIBRE DE RÉDUIRE L'IMPACTE DES SORTS S'IL JUGE QUE LE SORT MET LE SCÉNARIO EN DANGER.



EXEMPLE EN JEU, ÉCHEC : Sélène est un penseur. Elle tente un sort rebelle avec le mot de pouvoir « Révéler ».

MJ : Tu observes le gardien spectral qui vous bloque l'accès. Il semble fait de mémoire et d'obsessions, suspendu dans une boucle d'angoisse.

Sélène (joueuse) : Je m'avance, tend doucement la main et chuchote une vérité indicible. je lance un sort rebelle avec mot de pouvoir « Révéler ». S'il est vraiment ce que je pense, ça le forcera à voir sa propre nature. Peut-être qu'il s'effondrera.

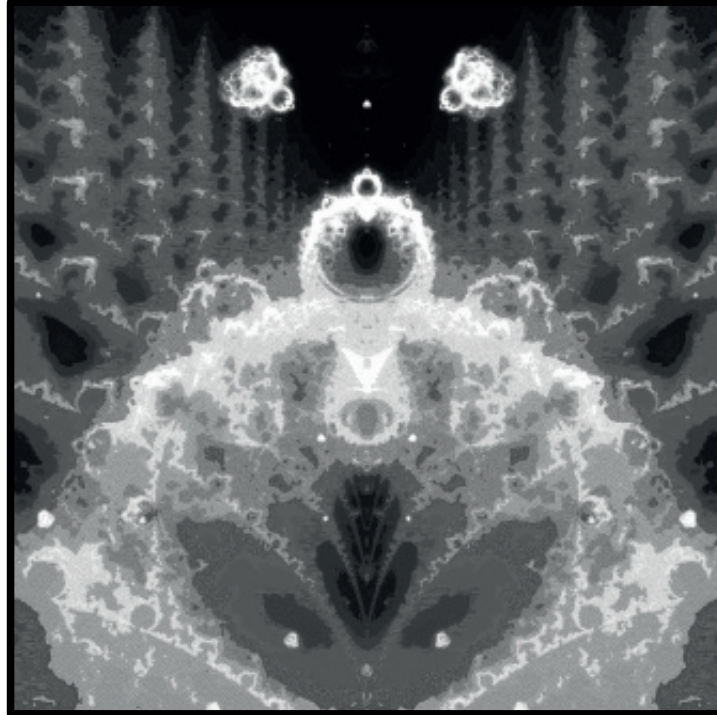
Elle lance 1 dé. Résultat : échec.

MJ : Tu sens tes murmures glisser sur la surface de la Trame, comme s'ils étaient rejetés. Une résistance froide te repousse. Puis quelque chose s'infiltré dans ta perception.

MJ (poursuit, grave) : Tu encaisses une Marque de la Trame. Raconte-nous ce que tu perds, et retire un niveau d'Ancre.

Sélène (après un silence) : Mon ancrage au sens de la réalité vacille. Une horloge sans aiguilles commence à tourner dans ma tête. J'ai du mal à savoir si ce moment est rêvé ou réel. Je perds confusion mystique.

MJ : Autour de toi, les murs respirent lentement. Rien ne semble plus stable. Le gardien, lui, ne t'a pas vue... ou alors il n'a pas jugé bon de réagir. Mais tu sens que quelque chose a changé en toi.



CONCLUSION SUR LES SORTS

Les sorts sont les résonances puissantes des parangons. Ils ne sont pas de simples outils magiques : ce sont des gestes symboliques, des harmoniques dans les dimensions du monde, des tentatives de réécrire la réalité selon les lois intérieures du personnage. Lors du choix des sorts vous devrez prendre en compte l'intention des parangons, leurs symbolique. Leur usage est risqué, souvent coûteux, mais porteur d'une puissance unique. Chaque sort lancé rapproche le personnage d'une révélation... ou d'une chute.

Les joueurs sont encouragés à composer leurs propres sorts à partir de leurs mots de pouvoir, à créer des combinaisons riches entre parangons et mots de pouvoir pour donner une identité unique à leurs personnages et faire vivre la Trame comme un terrain d'expérimentation psychique et symbolique.

Mécanique des Sorts : Rappel Pratique

- **Points de psychomagie** : Vous disposez de **9 points** à répartir entre les **12 sorts** disponibles (6 Source / 6 Abîme).
- **Répartition** : Chaque **point psychomagique investi** dans un sort vous donne 1 dé à lancer, jusqu'à un maximum de 3 dés par sort (soit 3 points max dans un même sort).
- **Jet de sort** : La psychomagie est narrative, illimitée mais dangereuse. Lors d'un lancement, vous **lancez uniquement les dés de ce sort**, sans y ajouter de compétence ou d'attribut.
- **Succès** : Comme toujours, chaque 5 ou 6 est un succès. 1 seul requis.
- **Échec total** : Aucun succès ? Cela déclenche une MT (**Marque de la Trame**) et vous perdez **1 niveau d'Ancre**.

Les Parangons sont détaillés dans un chapitre dédié.

■ DÉGÂTS ET CAPACITÉ DE COMBAT :

Chaque personnage possède « X » **points de vie**, représentés sur sa fiche par **5 barres contenant chacune 4 triangles**. « X » étant son score d'attribut physique en nombre de « barres létales ». Ces points reflètent l'état physique global du personnage. Il existe **deux types de dégâts** qu'un joueur peut subir. Les **dégâts classiques**, eux, font perdre **un seul triangle** qui compose les barres de points de vie. **les dégâts létaux** quand à eux sont plus graves et font directement disparaître **une barre entière**. Lorsqu'un personnage n'a plus de barres, il est mort ou au moins en arrêt cardio-respiratoire.

Les points de vie peuvent être entamés de plusieurs façons. Certains jets de dés imposés par le maître de jeu, pour franchir un obstacle, résister à un poison, survivre à un éboulement, peuvent entraîner une perte en cas d'échec. D'autres blessures proviennent de conflits directs avec des PNJ ou d'autres joueurs, notamment lors de **jets opposés en situation de combat**. Lors d'un jet de Combat, on compare le nombre des succès obtenus par l'attaque et la défense, *Un succès par l'attaque représente 1 dégât (Létal ou non) qui doit être annulé par 1 succès de la défense. L'égalité étant nulle, il ne se passe rien.*

C'est là qu'interviennent **les trois calculateurs de combat** présents sur chaque fiche de personnage. Il s'agit de valeurs simples, issues d'une addition, permettant d'évaluer rapidement l'efficacité d'un personnage dans chaque type de confrontation :

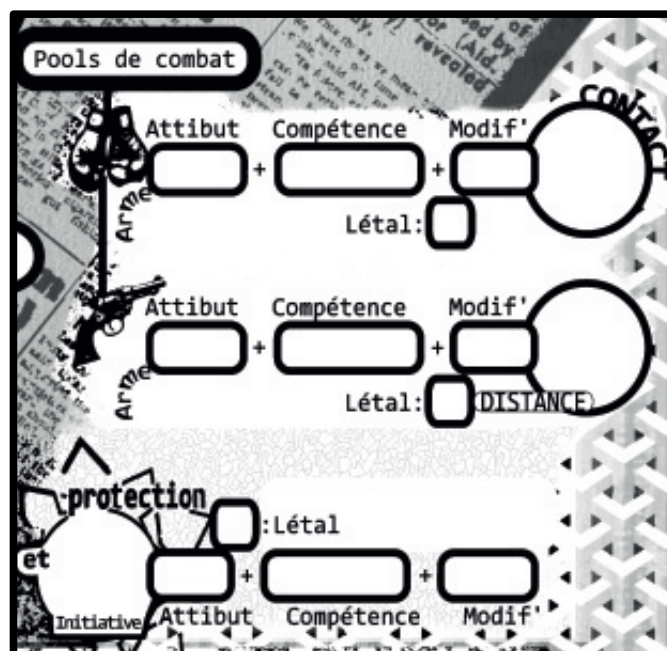
- Le **CALCULATEUR DE COMBAT AU CONTACT** est la somme de l'attribut Physique, de la compétence Combat, et du modificateur de l'arme utilisée. **Physique + Compétence Combat + Arme utilisée**
- Le **CALCULATEUR DE COMBAT À DISTANCE** combine l'attribut Physique, la compétence Visée, et le modificateur de l'arme à distance. **Physique + Compétence Visée + Arme utilisée**
- Le **CALCULATEUR DE PROTECTION** additionne l'attribut Physique, la compétence Survie ou Agilité (au choix du joueur), et le modificateur de l'équipement de protection. **Physique + (Survie ou Agilité) + Équipement défensif**

le score du calculateur de protection détermine également **l'initiative en combat** des joueurs. Le plus grand nombre de dés commence toujours en premier. **Les ex-æquo jouent simultanément.**

Ces trois scores forment le socle tactique de tout affrontement. Le joueur peut s'y référer pour déterminer son efficacité en attaque ou en défense, et adapter ses choix en conséquence.

Chacun de ces calculateurs possède également un **petit carré indicateur de létalité**. Pour les armes, ce carré signale si l'arme inflige des dégâts létaux (barres) ou seulement des dégâts classiques (triangles).

Pour la protection, un carré de protection létale permet de **convertir les dégâts létaux en dégâts classique**, ce qui peut sauver un personnage d'une blessure critique.



En situation de combat, chaque échange entre deux adversaires implique un choix tactique fondamental, à la fois pour l'attaquant et pour le défenseur. Une fois l'**initiative** déterminée, le personnage ayant l'avantage peut s'engager dans une attaque en ciblant un adversaire. La cible de cette attaque, qu'il s'agisse d'un PJ ou d'un PNJ, peut alors **choisir entre deux réponses possibles**. Il peut choisir de SE PROTÉGER et de s'en remettre à son agilité, son équipement ou sa couverture en utilisant **son score de protection** ou bien de CONTRE-ATTAQUER en choisissant de s'exposer à l'attaque pour avoir une chance de frapper lui aussi en utilisant **le bon score de combat**.

•**Choisir la protection** : C'est la solution de sécurité. Le défenseur réagit à l'attaque et utilise **son score de protection** pour tenter de minimiser les dégâts. S'il réussit à obtenir autant de succès que l'attaquant avec sa pool de protection, l'attaque est neutralisée et aucun dégât n'est infligé.

Si toutefois l'attaquant obtient plus de succès, il inflige ces derniers en dégâts.

La protection atténue l'impact des succès de l'attaquant, de plus, si la protection est létale, les dégâts létaux deviennent normaux. Les dégâts classiques ne sont pas annulés si la protection est létale.

C'est le choix prudent, adapté aux personnages défensifs ou blessés, ou lorsque l'ennemi semble trop puissant pour risquer un duel frontal.

•**Choisir la riposte** : C'est s'exposer. Dans ce cas, le défenseur n'essaie pas de se protéger, mais répond par **une attaque directe**, en utilisant **son calculateur de combat** (au contact ou à distance selon le contexte). Cela crée une situation où deux **jets de combat opposés** sont comparés, plutôt qu'un jet de combat et de protection. Le personnage qui obtient le plus de succès **inflige ses dégâts**, tandis que l'autre les **subit sans défense**. Comprenez que même si vous êtes celui qui est attaqué, et donc pas nécessairement celui qui a l'initiative, vous pouvez infliger vos dommages plutôt que de subir l'attaque, avec un peu de chance. C'est un **pari risqué mais potentiellement décisif**, souvent utilisé par les personnages agressifs ou ceux cherchant à interrompre une attaque brutale avant qu'elle ne se répète. Choisir la riposte, ou la contre-attaque plutôt que la protection n'utilise pas vos actions du tour. Il vous restera 2 actions simple.

N'oubliez cependant pas, que vos ennemis peuvent faire de même.

Ce mécanisme s'adapte selon le type de combat engagé :

• **Combat au contact (mêlée)** : si l'attaquant est au corps à corps, la cible ne peut répondre qu'avec son score de combat au contact ou sa protection. **Il est impossible d'utiliser une arme à distance dans cette situation**. C'est votre situation qui est au contact, pas votre compétence. En revanche, face à deux ennemis, vous pouvez être attaqué et vous défendre au contact, et quand même tirer à distance sur un autre. Cela rend les combattants martiaux dangereux lorsqu'ils parviennent à coller un adversaire à distance, neutralisant partiellement leur efficacité à riposter.

• **Combat à distance** : si l'attaque vient de loin, la cible peut choisir entre **sa protection ou son combat à distance** (si elle est également équipée d'une arme à distance). Cela permet aux duels à distance de rester dynamiques : une cible peut tenter de répliquer au tir, ou simplement encaisser en espérant survivre ou se mettre à couvert ensuite.

Ainsi, chaque affrontement devient un **jeu de lecture de l'intention adverse** : un joueur peut tenter de **pousser son adversaire à se défendre**, puis **changer brusquement de stratégie**, feinter une attaque pour forcer une riposte, ou profiter d'un moment de vulnérabilité pour frapper avec une arme létale.

Certaines situations narratives ou environnementales peuvent aussi forcer un choix : un personnage acculé n'aura peut-être pas le temps de viser ; un combattant sans protection pourrait seulement contre-attaquer s'il espère faire reculer son adversaire. Le MJ est amené à distribuer malus et bonus en fonction de la situation stratégique des joueurs et PNJ.

JETS COLLABORATIFS ET MANOEUVRES

Les dés sont des ressources, même en combat. Il arrive qu'un Personnage soit trop blessé, ait trop de malus et plus assez de dés disponibles. Ou bien acculé devant un ennemi trop fort. Pour résoudre ces situations, les joueurs ne doivent pas oublier qu'ils sont **capables de jets de collaboration**. Cela complique un peu la mécanique des combats.

Pour collaborer en combat, le joueur aidant **doit avoir l'initiative** sur son collègue aidé. Il peut, pour le coût d'une **action simple**, lors de son tour, lancer une Pool de dés correspondante à ce qu'il cherche à faire pour soutenir (pool de combat ou compétence), afin d'obtenir des succès qui donneront des dés au joueur aidé.

C'est la **chronologie** qui est importante. L'aide prends 3 secondes du tour de l'aidant, et permet l'**obtention de dés supplémentaire** lors du tour de l'aidé.

si le joueur aidant veut collaborer avec un joueur en amont de lui dans la pile de l'initiative, il doit réserver une action simple pour le tour suivant.

Si un joueur souhaite **trouver une issue différente** ou bien **manoeuvrer lors d'un combat**, la manoeuvre occupe un tour entier, soit une action complexe.

Le joueur utilise une Pool correspondante à son action, et le nombre de succès de cette Pool est utilisée en opposition à une difficulté définie par le MJ, aux compétences des PNJ ou bien même en défense contre d'éventuels Pools de combat.

L'utilisation de manoeuvres change l'issue des évènements mais **expose les joueurs à des frappes réflexes**.

FRAPPES RÉFLEXES : STRESSANTE

Dans un affrontement, il arrive qu'un personnage **baisse sa garde, prenne des risques, ou s'expose**. Lorsqu'un adversaire tente une action non-combative en situation de danger (ex. : crocheter une serrure, activer un mécanisme, s'exposer pour trouver une sortie, effectuer un test de compétence quelconque), **mais aussi lorsqu'il se trompe**, les autres personnages engagés peuvent réclamer une attaque opportune, dite « FRAPPE RÉFLEXE ».

Conditions d'activation : une seule fois par tour de jeu.

- L'adversaire tente une **manœuvre non-combative en combat actif**.
- L'adversaire choisit une **interaction inappropriée** (ex : utiliser le score de distance au corps à corps ou le corps à corps à distance...)

le joueur peut demander une **frappe réflexe**. Pour cela il subit/paie un **point de stress**, symbolisant la violence nerveuse d'une action simple en plus pendant son tour.

La frappe réflexe est une action supplémentaire, elle n'empêche pas le joueur d'effectuer les actions qu'il avait prévu. La frappe réflexe se résout comme une attaque ordinaire, même en dehors du tour du joueur. Si un joueur est frappé par une attaque réflexe lors d'une manoeuvre, **il utilise les succès qu'il a obtenu comme défense pour réduire ou annuler les dégâts**.

■ LA PHRASE RITUELLE

Sur la feuille de personnage figure une phrase rituelle : « *Il y a une dissonance, tout n'a pas encore été révélé.* »

Il y a une dissonance, tout n'a pas encore été révélé.

Ce n'est pas une simple citation, mais un outil central du jeu. Elle permet aux joueurs d'intervenir en proposant activement des changements et des ajouts dans la narration, lorsque l'instant semble propice. Cela peut être une anomalie, un objet étrange, un souvenir qui ressurgit, ou un changement dans l'ambiance...

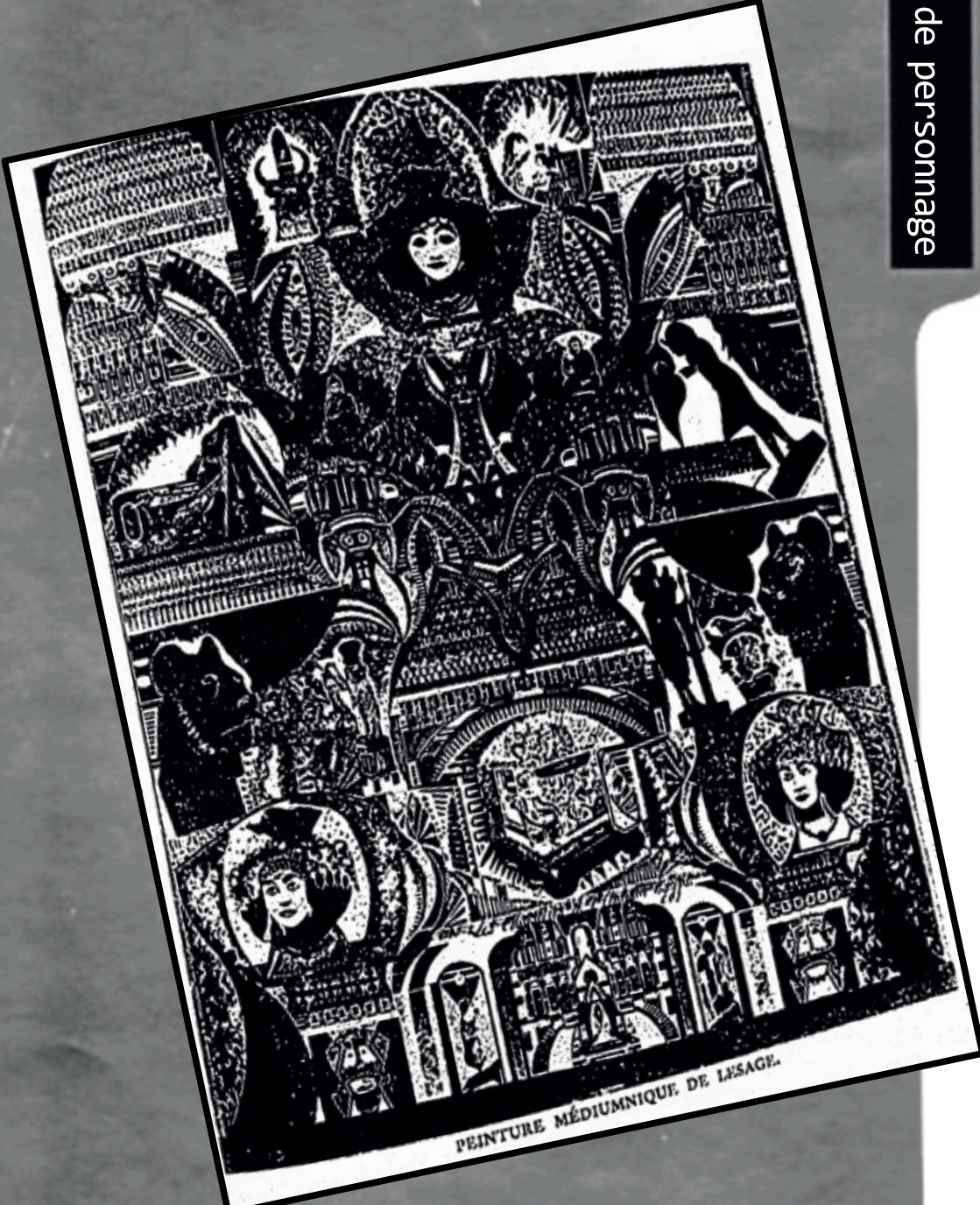


La présence de cette phrase sur la feuille de personnage rappelle que, dans ce jeu, **la narration est partagée** : les joueurs ne sont pas uniquement les spectateurs d'un monde dirigé par le Maître de Jeu, ils en sont aussi les **co-créateurs**. En prononçant cette phrase à voix haute, le joueur ouvre un espace de création collective, tout en respectant le ton de l'univers du MJ. Elle agit comme un marqueur de cette co-construction narrative, au cœur de l'expérience de jeu.

Voir le paragraphe sur la narration partagée.

- Doc dit que ça fait des semaines qu'il traîne le tremas et que l'apophanie est pas loin. Tu sais ce que c'est toi l'apophanie? moi tout ce que je sais c'est que son patient est nerveux, je lui ai dit d'essayer de dormir et dans sa radio y'avait un type qu'y a dit exactement la même chose que moi au même moment.

-discussion dans l'aile B



■ CRÉATION DE PERSONNAGE.

La fiche de personnage constitue l'outil central permettant de consigner l'ensemble des données relatives à un personnage. Le remplissage de ses attributs, ses compétences, son état psychologique, son équipement ainsi que ses aptitudes particulières, constitue la création d'un personnage unique. Créer un personnage et son histoire relève de la préférence personnelle et peut être faite de manière rapide ou exhaustive selon les besoins.

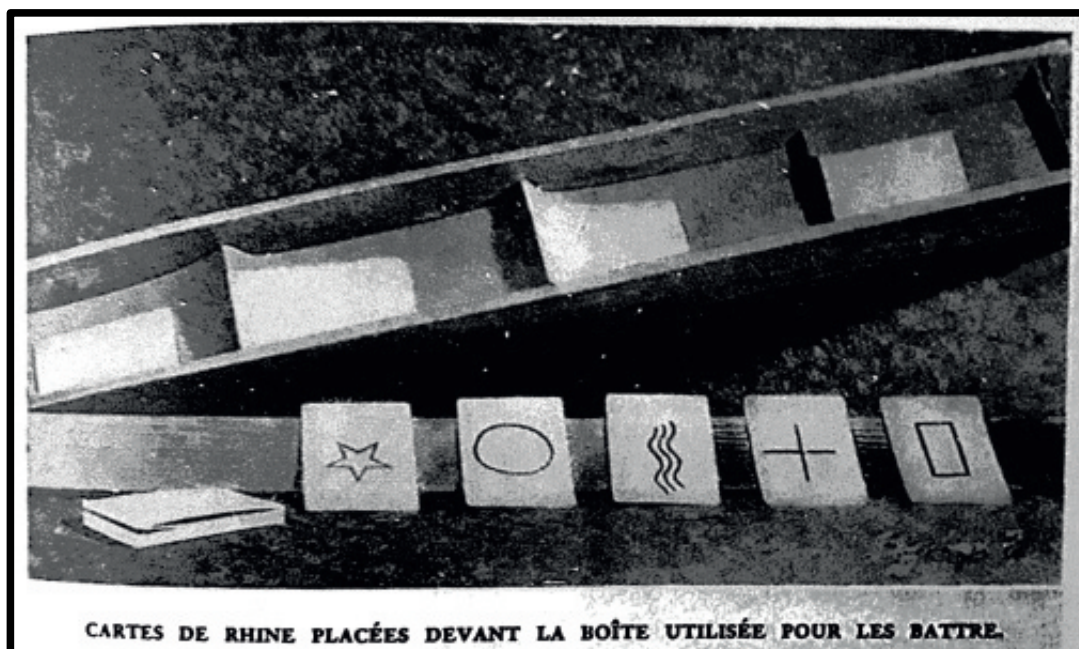
L'objectif est de créer un personnage à la fois :

- cohérent sur le plan narratif (avec un passé, une personnalité et une vision du monde).
- fonctionnel sur le plan mécanique (avec une répartition équilibrée des attributs et compétences).
- et évolutif, notamment en lien avec les systèmes d'Éveil, de Folie et de Psychomagie.

Le processus de création inclut le choix (ou non) d'un archétype, la répartition de points dans les attributs et les compétences, la sélection de mots de pouvoir, et la définition de l'équipement et des états de santé.

Création rapide :

1. Choisir un archétype
 - Influence les attributs et capacités spéciales.
2. Définir l'identité et le concept
 - Nom, âge, personnalité. Ça guide vos choix.
3. Répartir les attributs (9 points)
 - Max 6 par attribut.
4. Répartir les compétences
 - 2 points de compétence par point d'attribut.
5. Noter l'équipement
 - Avec le MJ, définissez votre équipement de départ.
6. Choisir les mots de pouvoir
 - Un pour chaque capacité spéciale.
7. Si un attribut atteint 6 :
 - Le personnage devient éveillé, sélectionnez les sorts et capacités.
8. Remplir les points de vie et de stress
 - Points de vie = Physique. Stress = 0 au départ.



IDENTITÉ ET CONCEPT

La première étape consiste à définir l'identité de votre personnage. Cela inclut son passé, sa personnalité et sa manière de percevoir le monde. Ces éléments orienteront les choix mécaniques (attributs, compétences, capacités) tout au long de la création.

Éléments à définir :

- **Nom, âge:** choisissez librement, mais gardez en tête que ces détails influencent la manière dont votre personnage est perçu dans le jeu.
Exemple : un vétéran âgé pourra inspirer le respect, une jeune recrue pourra être plus impulsive ou inexpérimentée.
- **Concept de personnage :** définissez ce que vous souhaitez incarner. qui est votre personnage, ce qu'il croit, ce qu'il cherche, et comment il réagit au monde qui l'entoure.
- **Archétype (optionnel) :** vous pouvez choisir un des 7 archétypes proposés dans le chapitre archétypes. Un archétype apporte :
 - Une répartition de base des attributs.
 - Trois **Mots de Pouvoir** (À lier à ses capacités d'Archétype, d'Éveil, et de Folie).
 - Une orientation narrative et symbolique (détaillée dans le chapitre sur les archétypes).

Si vous ne souhaitez pas d'archétype, vous créez vous-même la répartition d'attributs et Les Mots de Pouvoir.

RÉPARTITION DES ATTRIBUTS

Les attributs représentent les grandes dimensions qui structurent votre personnage. Ils influencent directement ses compétences, ses jets de dés, et certaines pools de dés.

Les 4 attributs sont :

- **Physique :** force, endurance, résistance.
- **Intellectuel :** logique, mémoire, analyse.
- **Social :** charisme, persuasion, influence.
- **Spirituel :** intuition, stabilité mentale, sensibilité au surnaturel.

Répartition des points :

- Vous disposez de **9 points** à répartir librement entre les 4 attributs.
- Un attribut ne peut pas dépasser **6 points** à la création.
- Vous pouvez répartir les points comme vous le souhaitez (par exemple : 4 / 3 / 1 / 1 ou 3 / 3 / 2 / 1, etc...).

Attention :

- Si un attribut atteint 6 points, le personnage est considéré comme Éveillé (il peut utiliser la psychomagie).
- Le choix d'un archétype peut vous proposer une répartition prédéfinie, que vous pouvez suivre ou adapter.

COMPÉTENCES

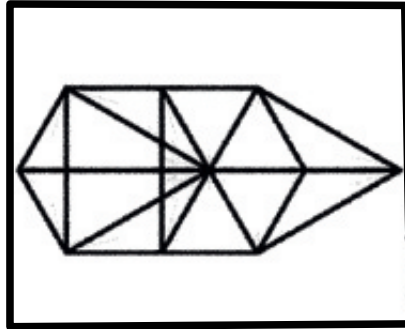
Les compétences précisent ce que votre personnage sait faire. Elles traduisent son expérience, sa formation ou ses talents dans des domaines concrets. Chaque compétence est liée à son attribut, qui détermine combien de points vous pouvez y investir.

Répartition des points :

- Pour chaque point dans un attribut, vous recevez 2 points de compétence à distribuer dans les 5 compétences de sa colonne. (attribut x2).

Règles générales :

- Un joueur répartit ses points librement dans chaque colonne, en fonction du score d'attribut associé.
- Une compétence ne peut pas dépasser 6 points. Une Pool maximisée fait donc 12 dés.



CAPACITÉS SPÉCIALES & MOTS DE POUVOIR

Chaque personnage possède trois **capacités spéciales** liées à sa nature profonde, son identité. Ces capacités mobilisent des **Mots de Pouvoir**, qui sont à la fois des déclencheurs narratifs et des outils mécaniques.

Trois types de capacités spéciales :

1. **Capacité d'Archétype** : disponible dès la création, définie par l'archétype choisi. Ou le choix du joueur.
2. **Capacité d'Éveil** : accessible uniquement si un attribut atteint 6 à la création. Le personnage est éveillé.
3. **Capacité de Folie** : liée à la perte d'ancrages psychiques, généralement débloquée en cours de partie.

Choix des Mots de Pouvoir :

- Chaque capacité doit être associée à un **mot-concept fort**, librement choisi par le joueur (ou suggéré par l'archétype).
- Ces mots représentent l'essence du personnage et peuvent influencer la narration et les mécaniques.

À retenir :

- Le mot de pouvoir ne remplace pas la description d'un effet: il en est le noyau thématique.
- Les effets concrets sont validés avec le MJ, dans le respect du scénario.

ÉVEIL ET PSYCHOMAGIE

Un personnage s'éveille lorsqu'un de ses attributs atteint 6 à la création. Cela marque un tournant : le personnage perçoit des éléments invisibles aux autres et accède à des ressources surnaturelles.

Un maître de jeu souhaitant faire jouer des personnages éveillés directement peut tout à fait le faire. Destin occulte n'as pas vocation à donner des super-pouvoirs légèrement, ces pouvoirs sont censés être occultés pour des ambiances conspirationnistes, mais un peu de fantaisie ne fait pas de mal. Pour éveiller un personnage, les joueurs peuvent choisir d'attribuer 6 points directement à un attribut, pour jouer un personnage aux attributs déséquilibrés. Il peut aussi dégrader volontairement les ancrages psychiques de son personnage pour attacher les ancrages perdus aux attributs. Par exemple, avoir 4 points dans l'attribut physique et détruire 2 ancrages psychiques volontairement permet d'atteindre le score de 6, soit 4 dés utilisables et deux points attachés. Le personnage est éveillé, il est également fragilisé psychiquement.

Effets de l'Éveil :

- Déblocage de la **capacité spéciale d'Éveil**.
- Accès à la **Trame**.
- Accès à la **Psychomagie**.

Répartition des points de sorts :

- Un personnage éveillé dispose de **9 points de sorts psychomagiques** à répartir dans ses parangons.
- Il existe **12 parangons/sorts** disponibles sur la feuille de personnage.
- Chaque sort peut recevoir **jusqu'à 3 points** (1 point = 1 dé utilisable pour ce sort).
- Un sort est utilisable dès qu'il a reçu au moins 1 point. Soit 1 dé.

Mots de Pouvoir des sorts :

- Chaque parangons disposant de points doit être lié à un mot de pouvoir choisi par le joueur.
- Ce mot sert à cadrer l'effet du sort sur le plan narratif et mécanique.

ÉQUIPEMENT

Chaque personnage commence avec un **équipement de base**, défini en accord avec le MJ. Celui-ci comprend généralement :

- Des vêtements
- Un ou plusieurs outils
- Une arme si justifié par le contexte.

Modificateurs de dés :

Chaque objet peut fournir un **bonus de dés** allant de +1 à +5 selon sa qualité ou sa pertinence. Ce bonus est lié à une compétence ou une pool de dé spécifique.

Ex : vêtements +1 (en protection) non-Létal.

L'équipement peut évoluer en cours de partie selon les ressources, l'environnement et les décisions du groupe.



- «Alors tu dois te dépouiller de la tunique que tu portes, le vêtement de l'ignorance. Si tu ne te fais pas semblable à l'unique, tu ne peux pas être Un. celui qui se connaît entier, connaît le Tout.»

-Paroles prononcées par le perroquet de Salaman.

COMBAT ET PROTECTION

Les confrontations utilisent un système de jets de dés basé sur les attributs, les compétences, et l'équipement. Chaque combat se résout avec une pool de dés circonstancielle .

ATTAQUES

- **Combat au contact :**
→ Physique + Compétence Combat + Modificateur d'arme
- **Combat à distance :**
→ Physique + Compétence Visée + Modificateur d'arme

DÉFENSE

- **Protection :**
→ Physique + (Agilité ou Survie, au choix) + Bonus d'équipement

Cette valeur sert à réduire les dégâts subis ou à esquiver les attaques. Ce score représente l'initiative du joueur.

INTÉGRITÉ PHYSIQUE, MENTALE ET STRESS

Votre personnage est confronté à des dangers physiques et psychiques. Le système suit l'état de santé du corps, mais aussi celui de l'esprit.

POINTS DE VIE (PV)

- PV létaux = Score de l'attribut Physique

Le joueur dispose d'autant de barres de points de vie létaux (4 triangles), que de points alloués à l'attribut physique. Ces points représentent la résistance du corps aux blessures graves.

STRESS ALLOSTATIQUE

La barre de stress mesure l'usure mentale et physique causée par les traumatismes, les blessures, les événements surnaturels ou les conflits.

- Le **stress commence à 0**. avec un bonus de +1
- À **20 points de stress**, le personnage obtient une **Marque de la Trame (MT)**, un effet durable qui impacte la psyché du personnage.

Le stress diminue la performance globale du personnage : plus il est élevé, plus les malus sont handicapants.

Archetypes



■ LES ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES

Les archétypes sont des modèles de personnages prêts à jouer s'appuyant sur des formes d'intelligences humaines et des modes de vie éprouvés. Conçus pour guider le joueur dans la création d'un individu cohérent, stéréotypé, spécialisé, chaque archétype représente une manière d'aborder l'inconnu. Plutôt que de proposer dans des classes ou des rôles prédéfinis, ils représentent des postures existentielles: des façons de penser, d'agir et de survivre face à des situations où la logique s'effondre et où la réalité devient instable.

Choisir un archétype, c'est **choisir une couleur dominante pour vos actions** : serez-vous celui qui s'adapte, celui qui résiste, celui qui analyse, celui qui inspire, celui qui disparaît ?

POURQUOI CHOISIR UN ARCHÉTYPE ?

- **Gain de temps et d'inspiration** : les archétypes donnent immédiatement un cadre à votre personnage. Citation, description, capacités... tout est là pour vous projeter rapidement dans un rôle sans devoir tout inventer.
- **Orientation sur les mécaniques** : chaque archétype vous indique où investir vos points d'attributs, et vous offre trois capacités spéciales sous forme de "mots de pouvoir".
- **Cohérence narrative** : un archétype colorera vos choix. Un Survivant sera souvent dans l'action et la résistance ; un Cartésien cherchera à comprendre avant d'agir ; un Caméléon transformera la moindre scène sociale en opportunité...

CE QU'UN ARCHÉTYPE CONTIENT

Chaque archétype est structuré en quatre éléments :

- **Une citation** : pour saisir immédiatement la philosophie qui l'habite.
- **Une description** : brève, mais suffisamment riche pour vous donner envie de le jouer.
- **Trois capacités spéciales** :
 - Archétype - mot de pouvoir lié à l'identité du personnage.
 - Éveil - mot de pouvoir qui fera résonner la trame, pensez le comme la fréquence psychique du joueur.
 - Folie - mot de pouvoir ambivalent, que le maître du jeu peut retourner contre le joueur narrativement.
- **Deux caractéristiques dominantes** (primaire et secondaire) : pour vous aider à répartir vos attributs. Le joueur met 4 points dans l'attribut primaire et 3 ou 2 points dans l'attribut secondaire.

LIBERTÉ ET PERSONNALISATION

L'archétype est un point de départ, pas une voie unique. Vous pouvez le suivre à la lettre, lui faire des infidélités, ou même l'ignorer complètement pour créer votre propre combinaison. Les trois capacités proposées sont déjà prêtes à l'emploi, mais rien ne vous empêche de choisir des mots de pouvoir différents si vous souhaitez un personnage unique.

En choisissant un archétype, vous acceptez une **palette de comportements et d'épreuves** qui vont naturellement se présenter à votre personnage. Mais c'est à vous d'en faire une force... ou une faiblesse.

	Nom de l'Archétype	Description Résumée	Capacité Archétype	Capacité Éveil	Capacité Folie	Attribut Primaire	Attribut Secondaire
1	Le Survivant	Maître de l'endurance et de l'adaptation, il avance quoi qu'il arrive.	Endurer	Pousser	Réagir	Physique	Spirituel
2	Le Cartésien	Rationaliste méthodique, il impose l'ordre par la logique pure.	Déduire	Analyser	Douter	Intellectuel	Social
3	Le Caméléon	Spécialiste de l'adaptation sociale, il transforme son image pour survivre.	Changer	Imiter	Fuir	Social	Intellectuel
4	L'Idole	Présence magnétique, elle influence par le charisme et le contrôle de l'image.	Captiver	Inspirer	Exploiter	Social	Physique
5	Le Marginal	Autonome et lucide, il vit hors des normes et explore la marge.	Retirer	Explorer	Fragmenter	Spirituel	Social
6	L'Artisan	Matérialiste ingénieux, il transforme la matière pour résoudre les problèmes.	Construire	Inventer	Détruire	Physique	Intellectuel
7	Le Penseur	Chercheur de sens, il analyse et éclaire les zones invisibles du monde.	Réfléchir	Éclairer	Perdre	Intellectuel	Spirituel



1. LE SURVIVANT

CITATION :

"Ce qui ne nous tue pas nous rend plus résilient."

DESCRIPTION :

Le Survivant est un maître de l'adaptation. Il sait encaisser, se relever, continuer. Il incarne une ténacité brute, nourrie autant par la résistance de son corps que par la force qui fait bouger le monde. Ce n'est pas qu'un héros flamboyant, il peut être pragmatique, concentré sur un seul objectif : vivre un jour de plus.

Son instinct le pousse à éviter les choix inutiles, à économiser ses forces, à garder la tête froide même lorsque tout s'effondre. Il agit rarement par bravade : c'est la nécessité qui le guide et son corps est son outils infailible.

Un Survivant pourrait être un athlète de haut niveau, entraîné à repousser ses limites et à résister à l'épuisement ; un pompier exposé au danger et à la pression constante ; ou encore un moine ascétique, dont la force et la discipline sont les piliers d'un corps maîtrisé.

Tous partagent une robustesse physique et une volonté inébranlable, deux traits essentiels pour supporter l'absurde, l'isolement ou la douleur sans flancher.

Il survit grâce à sa résilience, son pragmatisme, et sa capacité à s'adapter aux conditions les plus extrêmes.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

- **Endurer (Archétype)** - Résister aux conditions extrêmes, maintenir sa volonté face à l'adversité.
- **Pousser (Éveil)** - Se transcender au-delà de la douleur et du désespoir, faire naître un sursaut de force intérieure.
- **Réagir (Folie)** - Réagir de manière déséquilibrée, se lancer dans l'action sans réfléchir, à la recherche d'un exutoire.

CARACTÉRISTIQUES DOMINANTES :

- **Primaire** : Physique
- **Secondaire** : Spirituel

2. LE CARTÉSIEN

CITATION :

"Tout est question de logique et de méthode."

DESCRIPTION :

Le Cartésien est un intellectuel rigoureux, dont la force réside dans sa capacité à structurer le chaos. Il se protège de l'irrationnel par la raison, en traitant chaque situation comme une équation à résoudre. Là où d'autres cèdent à la panique ou à l'émotion, lui mobilise ses outils mentaux : observation, hypothèse, déduction.

Il n'impose pas son point de vue par la force, mais par l'évidence. Son influence sociale vient de sa clarté, de sa capacité à exposer les faits, à argumenter avec précision. Il ne cherche pas à convaincre, il cherche à démontrer.

Un Cartésien pourrait être un analyste qui décompose froidement les situations humaines ; un enseignant qui éclaire le réel par la pédagogie ; ou un consultant qui apporte des solutions rationnelles même dans l'urgence.

Tous partagent un esprit analytique aiguisé et une maîtrise de la communication logique, deux traits essentiels pour rester ancré dans une réalité mouvante.

Il survit grâce à sa logique implacable, son esprit critique, et sa capacité à résoudre des problèmes avec méthode.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

- **Déduire (Archétype)** - Utiliser la logique pour résoudre des problèmes complexes, éviter les pièges du hasard.
- **Analyser (Éveil)** - Percevoir des vérités profondes cachées derrière les apparences, comprendre les véritables mécanismes du monde.
- **Douter (Folie)** - Se perdre dans une spirale de remise en question, devenir obsédé par la recherche de la vérité et se couper de la réalité.

CARACTÉRISTIQUES DOMINANTES :

- **Primaire** : Intellectuel
- **Secondaire** : Social

3. LE CAMÉLÉON

CITATION :

"Il n'y a rien de constant, sauf le changement."

DESCRIPTION :

Le Caméléon est un expert de l'ajustement. Il n'affronte pas le monde, il le contourne, l'épouse, le reflète. Là où d'autres s'imposent, il observe, comprend les dynamiques sociales, les codes implicites, et s'y glisse sans heurt. Ce n'est pas qu'il ment, il s'adapte.

Son identité est fluide, ses motivations masquées derrière un sourire, un costume, une posture. Il peut convaincre, séduire, ou disparaître dans la foule avec la même aisance. Il sait que le pouvoir vient de la perception, et que changer de masque, c'est survivre.

Un Caméléon pourrait être un comédien, passé maître dans l'art d'incarner n'importe quel rôle ; un espion, capable de se fondre dans tous les milieux ; ou encore un conseiller en communication, dont le langage s'ajuste toujours à son interlocuteur.

Tous partagent une grande agilité sociale et une compréhension fine des codes, deux qualités indispensables pour naviguer dans un monde où les règles changent à chaque instant. Il survit grâce à sa flexibilité sociale, sa capacité à s'adapter à tous les rôles, et à manipuler les perceptions.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

- **Changer (Archétype)** - Se transformer rapidement pour s'adapter aux situations sociales, gagner l'adhésion des autres.
- **Imiter (Éveil)** - Adopter une nouvelle identité ou compréhension du monde, tirer profit des rôles sociaux pour un gain personnel.
- **Fuir (Folie)** - Devenir déconnecté de soi-même, se perdre dans une multiplicité de personnalités et de rôles.

CARACTÉRISTIQUES DOMINANTES :

- **Primaire** : Social
- **Secondaire** : Intellectuel

4. L'IDOLE

CITATION :

"Les regards sont des pouvoirs, et je suis leur objet."

DESCRIPTION :

L'Idole ne cherche pas l'attention, elle la génère. Elle est le point de fixation naturel, autour duquel gravitent les regards, les attentes, les désirs. Par sa seule présence, elle influence, elle trouble, elle fascine. L'Idole n'a pas besoin d'imposer ses idées par la force : elle les souffle, et le monde écoute.

Son pouvoir vient de cette aura difficile à expliquer, faite de charme, de confiance, de contrôle de l'image et des gestes. Elle sait que l'influence est une arme plus efficace que n'importe quelle lame.

Un Idole pourrait être une leader spirituelle ou une figure politique, capable d'enflammer les foules sans hausser le ton ; un artiste charismatique, qui impose sa vision du monde simplement par sa présence ; ou un manipulateur mondain, passé maître dans l'art d'utiliser son image comme un levier émotionnel.

Tous possèdent une présence magnétique et une maîtrise innée des dynamiques sociales, appuyées par un corps expressif, contrôlé jusque dans le silence.

Elle survit grâce à son charisme, son influence, et sa capacité à inspirer et contrôler les autres par sa seule présence.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

- **Captiver (Archétype)** - Charmer ou manipuler les autres, les convaincre facilement.
- **Inspirer (Éveil)** - Utiliser sa présence pour créer une transformation sociale, rallier des individus ou des foules.
- **Exploiter (Folie)** - Devenir obsédé par la nécessité d'être vénéré, perdre son identité dans l'adulation.

CARACTÉRISTIQUES DOMINANTES :

- **Primaire** : Social
- **Secondaire** : Physique

5. LE MARGINAL

CITATION :

"Je préfère l'ombre à la lumière."

DESCRIPTION :

Le Marginal est un être en rupture. Il a quitté le confort des certitudes sociales, que ce soit par choix, par instinct ou par rejet. Il se tient à distance des normes, observe les comportements avec une lucidité froide, et vit selon ses propres règles.

Son autonomie est son socle. Il n'attend rien de personne, et c'est cette absence d'attente qui le rend insaisissable. Là où d'autres cherchent à s'intégrer ou à convaincre, lui cherche la marge, le vide fertile, l'espace où penser librement.

Un Marginal pourrait être un ermite urbain, invisible mais lucide ; un hacktiviste vivant dans les interstices du réseau, opérant en retrait mais agissant en profondeur ; ou un voyageur mental, ayant fui le monde matériel pour se replier dans une spiritualité exigeante.

Tous partagent une profondeur spirituelle, une résistance à la norme, et un refus instinctif des compromis sociaux, ce qui les rend aussi inclassables qu'indispensables pour comprendre ce que la société oublie ou nie.

Il survit grâce à son indépendance, son rejet des conventions sociales, et sa capacité à vivre en dehors des systèmes établis.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

- **Retirer (Archétype)** - Se défaire des contraintes sociales et trouver une forme de liberté dans l'isolement.
- **Explorer (Éveil)** - Aller au-delà des frontières, qu'elles soient géographiques, sociales ou mentales.
- **Fragmenter (Folie)** - Se perdre dans un repli intérieur, devenir obsédé par l'individualité et refuser tout contact extérieur.

CARACTÉRISTIQUES DOMINANTES :

- **Primaire** : Spirituel
- **Secondaire** : Social

6. L'ARTISAN

CITATION :

"Les petites choses sont celles qui comptent le plus."

DESCRIPTION :

L'Artisan est un matérialiste dans l'âme, un bâtisseur et un créateur qui trouve sa force dans le monde tangible. L'artisan subsiste grâce à son aptitude remarquable à manipuler la matière et à concevoir des outils pratiques à la survie. L'artisan est celui qui se repose sur les réponses concrètes et pratiques.

Se voulant maître des situations et répondant par l'action, l'utilisation de ses mains et des outils lui permettrons de plier la réalité à sa volonté. Chaque objet qu'il fabrique ou répare est un maillon utile qui s'intègre dans un environnement, clé de la chaîne de la survie collective.

Que l'artisan soit un menuisier, technicien de la matière, un mécanicien usant du mouvement et de l'énergie, ou encore un plombier provisionnant une ressource, il voit dans chaque objet un potentiel et un défi, l'opportunité de créer quelque chose de pérenne qui améliore l'existence.

L'Artisan s'impose comme la personne qui affronte les obstacles en leur apportant des solutions tangibles en usant de compétences pratiques et de dextérité. Ce n'est ni l'idéalisme ni la théorie qui motive ses comportements, mais un pragmatisme solide répondant à un désir d'ordre et de fiabilité des systèmes qui l'entour.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

- **Construire (Archétype)** - Créer ou réparer des objets utiles et pratiques dans des situations difficiles.
- **Inventer (Éveil)** - Trouver des solutions inédites à des problèmes apparemment insolubles.
- **Détruire (Folie)** - Devenir obsédé par la perfection du détail, négliger le tout et se perdre dans une recherche insatiable de perfection.

CARACTÉRISTIQUES DOMINANTES :

- **Primaire** : Physique
- **Secondaire** : Intellectuel

7. LE PENSEUR

CITATION :

"Je réfléchis, donc je suis."

DESCRIPTION :

Le Penseur n'est pas un observateur passif du psychique. Il est un véritable explorateur, capable de mobiliser son monde intérieur afin de construire des modèles, de les remettre en question de façon dynamique et d'en tirer un sens juste et complexe. Animé par la recherche incessante de la vérité, il dépasse systématiquement les apparences, préférant s'immerger dans la complexité des concepts philosophiques et des mystères qui structurent notre monde. Son intellect représente sa ressource principale. Le penseur analyse, comprend pour anticiper les phénomènes qui l'entourent et avoir une longueur d'avance dans les contextes nécessitant de la préparation. Le penseur manifeste une capacité remarquable à adopter une perspective nouvelle ou distanciée, ce qui l'aide à garder une lucidité et à fonder des décisions sans douter.

Un penseur peut prendre les traits d'un philosophe qui questionne la réalité, d'un scientifique élaborant des concepts répondants aux défis contemporains ou d'un psychanalyste explorant la psyché des autres afin de leurs offrir des repères. Il excelle dans l'art de tisser des liens entre les objets qui l'entourent, à la recherche de nouveaux objets ou de causalités révélant des structures insoupçonnées au sein d'éléments apparemment disjoints.

Sa singularité réside dans son aptitude à réfléchir ses propres pensées pour obtenir des angles inattendus et à proposer des solutions originales et précises, améliorant la définition des choses pour tous. Son intuition se nourrit de dialectique et de méthodes rigoureuse, la pensée critique lui confère la capacité de deviner, évaluation critique des possibles, lui conférant la faculté d'anticiper ce qui est à peine perceptibles pour autrui.

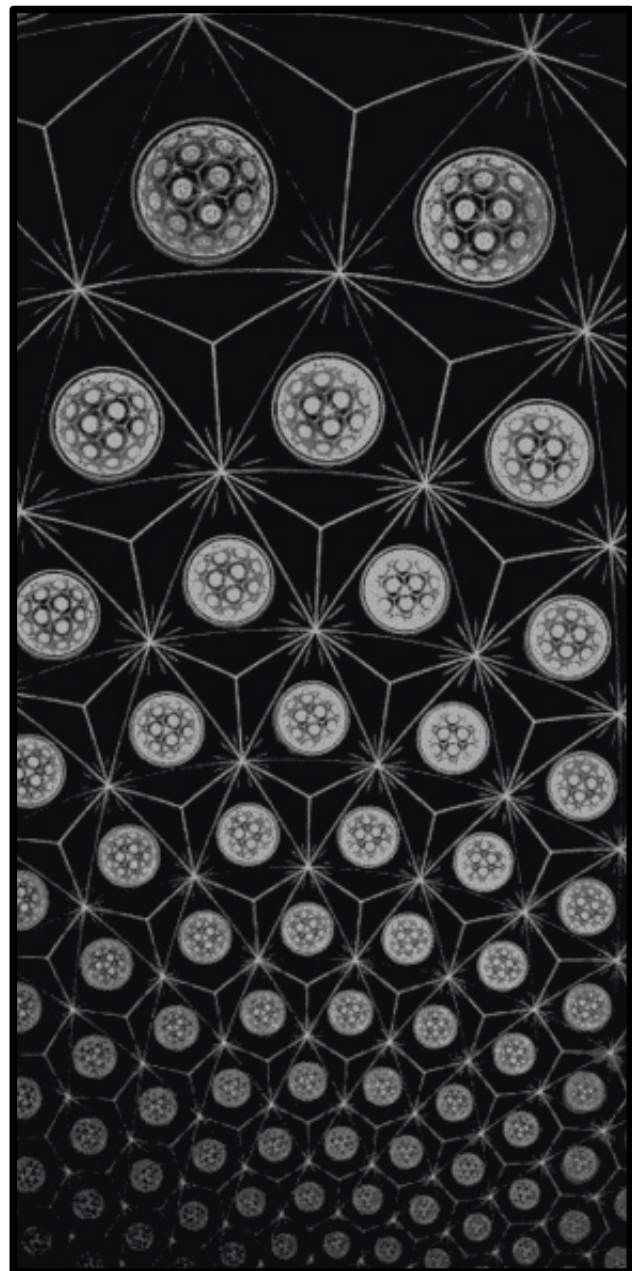
En somme, il assure sa résilience grâce à une vision d'ensemble, une introspection constante et une propension à dépasser l'évidence souvent superficielle, découvrant ainsi des trajectoires intellectuelles encore inexplorées.

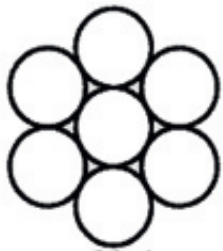
CAPACITÉS SPÉCIALES :

- **Réfléchir (Archétype)** - Discerner des vérités cachées ou des solutions imprévues à des problèmes complexes.
- **Éclairer (Éveil)** - Apporter des révélations profondes qui modifient la compréhension des autres.
- **Perdre (Folie)** - Se perdre dans des concepts abstraits, ne plus pouvoir distinguer la réalité des théories.

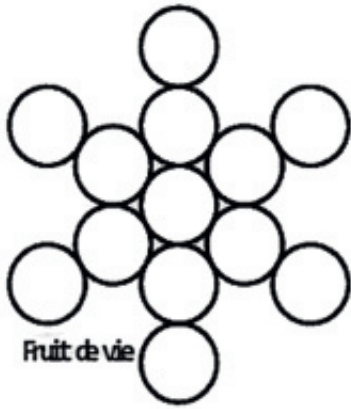
CARACTÉRISTIQUES DOMINANTES :

- **Primaire** : Intellectuel
- **Secondaire** : Spirituel

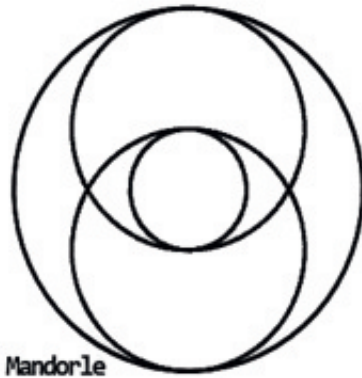




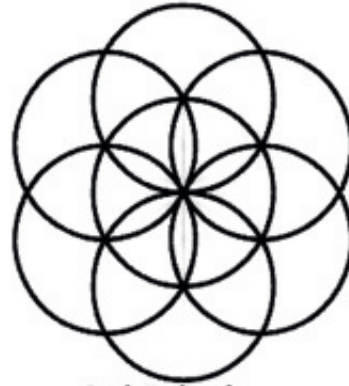
œuf de vie



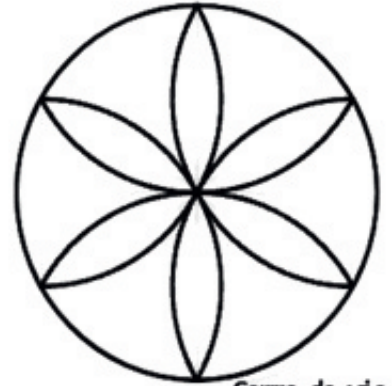
Fruit de vie



Mandorle



Graine de vie



Germe de vie



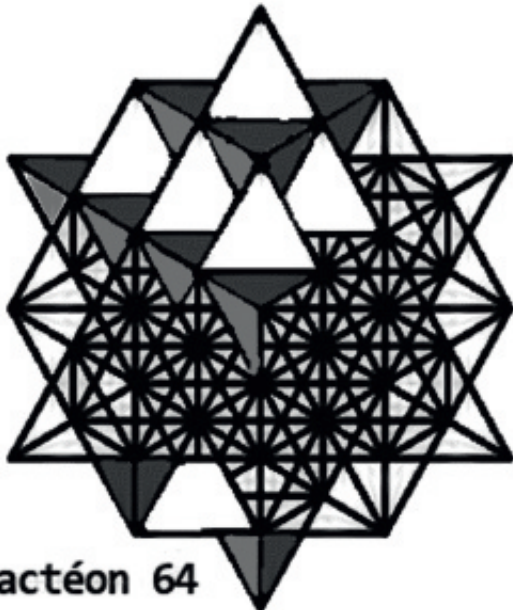
Fleur et matrice



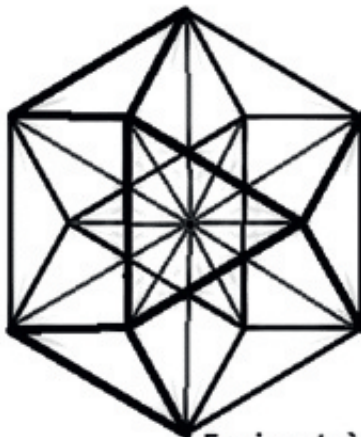
Omnipompe



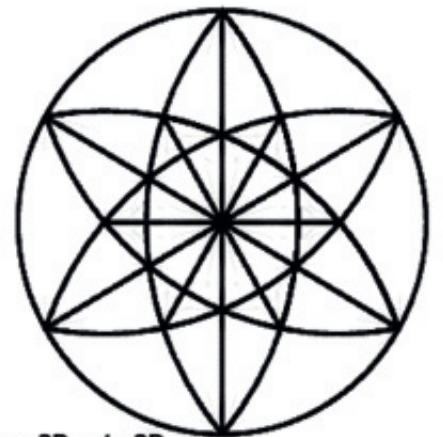
Matrice des 4 mondes



Fractéon 64



Equivecteurs 3D et 2D



La Psychomagie



■ LA PSYCHOMAGIE ET LES SORTS.

ORIGINE DE LA PSYCHOMAGIE : UNE FRACTURE DANS L'ESPRIT

La psychomagie est une science intérieure, une discipline occulte qui permet à l'âme de devenir un instrument, et le mot et la pensée, vibrations agissante dans la trame.

Seuls y accèdent ceux dont l'esprit a été brisé ou déplacé, par une douleur, un rituel, ou une vérité difficile à porter.

C'est une « magie » née de la cassure, jamais de l'équilibre. À la base de tout changement, il y a une destruction des schémas antérieurs.

La psychomagie prends racine dans la Trame : cinquième force primordiale, invisible, mais omniprésente.

Comme la gravité ou la radioactivité, la Trame se superpose partout, mais ne se laisse percevoir que par ceux dont les perceptions ont été altérées. Les changements d'états psychiques sont lourds de signifiante et altèrent les croyances.

D'un point de vue booléen, on pourrait imaginer que l'ensemble des perceptions psychiques dites « normales » sont à 0. Une altération psychique crée un état 1 et permet à celui qui a changé d'état, d'alterner entre 0 et 1 alors que celui qui n'as rien expérimenté reste à 0.

Avec moins de manichéisme on peut reconnaître déjà la complexifications de nos pensées depuis l'enfance, la construction toujours plus avancée des concepts fondamentaux comme l'intentionnalité, la permanence des objets, la causalité, les classifications... qui se construisent avec l'expérience et la croissance.

On pourrais émettre l'hypothèse que d'autres expériences plus poussées font avancer encore d'avantage l'esprit humain vers des concepts, inaccessibles au plus grand nombre qui n'ont pas ces expériences. Des concepts qui ouvrent l'accès à de nouvelles compréhensions et par extension, à d'autres Pouvoirs.

Dans le jeu, les expériences de mort imminente, les expériences psychotiques, des chocs émotionnels, les expériences paranormales, les hallucinations et illusions, sont parfois des portes menant à des sensibilités plus fines qui cherchent à donner du sens à de nouveaux concepts.

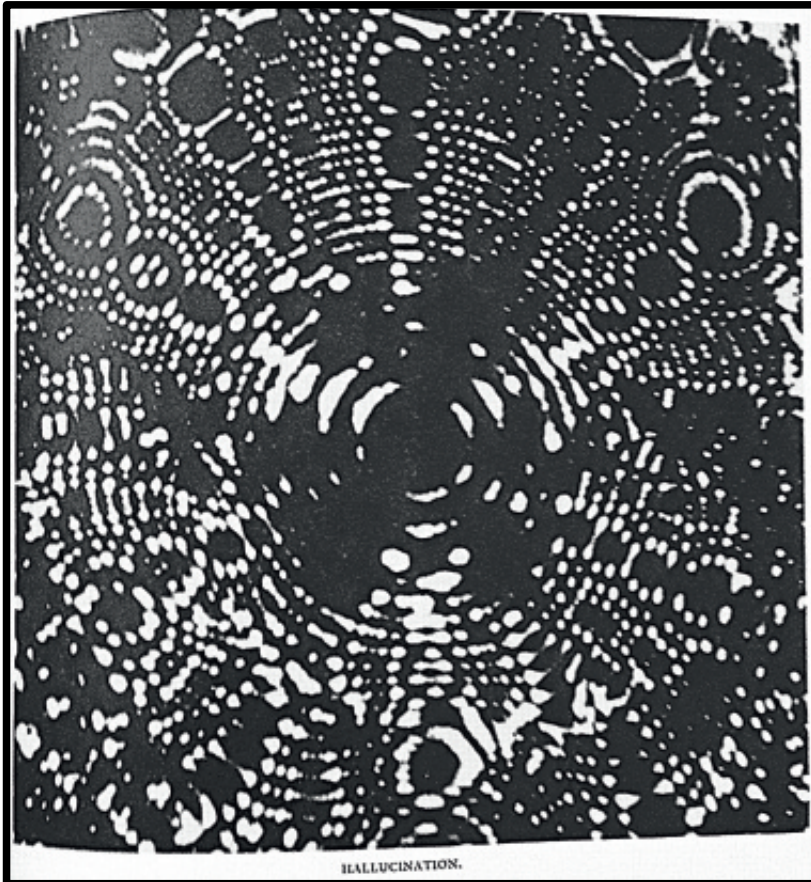
L'exposition à l'expérience, refond nos perceptions et compréhensions faillibles. ce qui permet le doute, la remise en question des lois établies et mène à une nouvelle conscience plus grande mais aussi à la fois plus marginale.

Dans ce contexte d'ouverture des capacités, lancer un sort psychomagique c'est quoi ?

Et bien lancer un sort psychomagique c'est changer soi même suffisamment dans la trame, pour que celle-ci résonne et influe sur le reste des esprits et matières qui y sont aussi connectés.

Un sort provoque un remous dans ce tissu fondamental et ce remous provoque des harmoniques sur les autres éléments de la trame, ce qui fini par changer brutalement ou insidieusement la nature de la réalité.





Ces catégories issues des travaux de la psychologie moderne (qu'ils soient utiles ou non) servent de repères psychiques. Ils servent de mesure des fréquences psychologique.

De la même manière que les 12 notes de musique découpent le spectre des fréquences en 12, de façon périodique pour marquer la hauteur des sons audibles ou non.

Les parangons découpent le spectre de la trame, c'est à dire du plus morcelé de l'abîme au plus uni de la source, de façon périodique également.

Dans le cadre du paranormal de la psychomagie, vous pouvez considérer vos personnages comme des êtres conscients de leurs capacité à imposer une fréquence précise à la trame, soit un parangon, ce qui aura une incidence sur la réalité.

Faire résonner la Trame avec une intention assez puissante pour laisser une empreinte, cela ne s'improvise pas.

Il faut une lucidité extrême, une volonté tendue à l'extrême limite du supportable, une énergie incroyable ou une intuition si pure qu'elle court-circuite le doute pour réécrire la réalité.

Le moindre flottement peut faire échouer le sort.

Celui qui voudrait changer la couleur de ses vêtements par psychomagie, mais hésiterait une seconde sur sa propre capacité à se modifier lui-même, sentirait cette hésitation s'étendre, non seulement au sort, mais à son identité, son corps, ses valeurs...

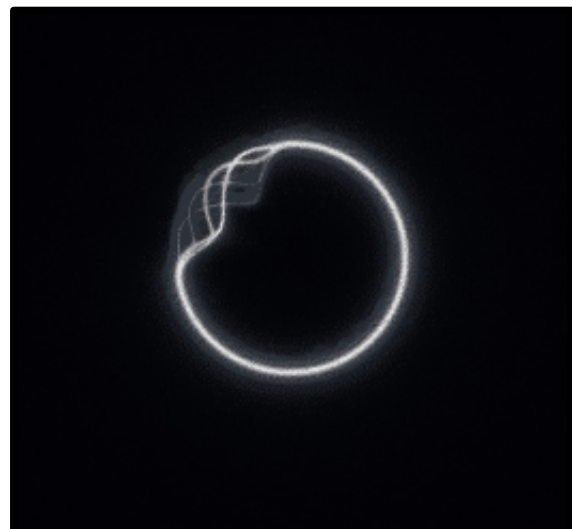
Créant un vertige psychomagique : toucher la réalité d'assez près pour douter de son propre contour, faire douter les autres, et détruire ou changer sans le vouloir quelque chose qui nous définissait.

SUR LA FEUILLE DE PERSONNAGE, LA PSYCHOMAGIE S'ORGANISE EN 12 PARANGONS.

L'INSTRUMENT JOUÉ ÉTANT L'ÊTRE CONSCIENT LUI MÊME.

Vous pouvez également considérer que TOUT à une incidence sur la trame, que la plupart de ce qui est considéré normal dans le monde est seulement la partie audible par tous, que la partie « magique » de la psychomagie, ce sont les ultrasons et les infrabasses inaudibles de la trame.

En soit tout le monde peut réaliser des actions héroïques, être soignant ou orphelin, la nature périodique de la psychomagie rends paranormale, les actions de hautes et basses fréquences des parangons.



Pour que ce soit clair dans les mécaniques du jeu, les parangons servent de repères psychiques, un sort lancé, produit et laisse cette fréquence dans la trame. En jeu, vous pouvez exploiter la signature des parangons des joueurs et pnj que vous jouez.

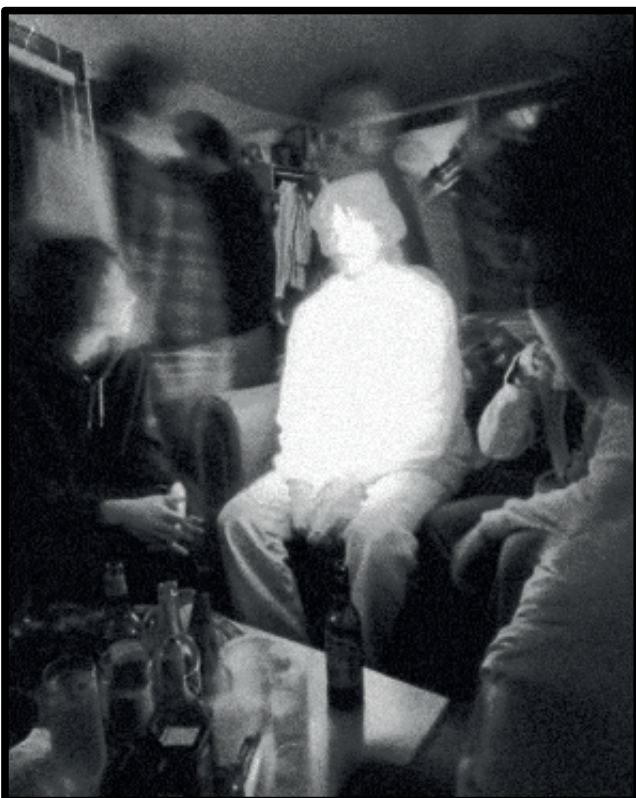
Si un joueur à choisi les parangons magicien et créateur, il laissera ces repères. À vous d'exploiter ce système comme vous l'entendez.

LE MOT DE POUVOIR appliqué au parangon est plus mécanique. Il donne au sort sa direction sémantique. Il agit de façon logique sur vos possibilités.

Chaque mot est une tentative d'exprimer, avec un langage humain, un phénomène vibratoire qui dépasse les mots. Il peut être inconscient ou découvert dans le feu de l'expérience, mais il reste toujours personnel.

C'est à travers lui que la psyché exprime sa volonté et donne forme à ce qu'elle souhaite troubler ou appeler.

Les mots de pouvoirs, qu'ils soient pour la psychomagie ou les capacités spéciales, expriment la nature profonde des personnages, leur volonté, leur couleurs. Cependant l'esprit humain n'est pas fait pour plier la trame et le réel.



Modifier la trame, c'est se modifier soit-même. Chaque sort lancé impose à l'âme une tension puisque l'âme fait parti de la trame. Trop de tensions, et les points d'ancrage psychiques cèdent.

Les marques de la Trame s'accablent, comme des brûlures internes, et déstabilisent lentement les fonctions cognitives. Ce n'est pas la folie dramatique, mais la déréalisation discrète, rampante, irréversible.

Des petits morceaux de votre identité qui retourne à la source petit bout par petit bout. La psychomagie n'est ni un art, ni une bénédiction, elle est une science exploitée. On ne l'utilise pas impunément.

Elle transforme le monde, mais elle transforme aussi celui qui s'y risque. Chaque sort laisse une trace, dans le réel et dans l'esprit.

L'empreinte laissée ne peut pas être effacée. Prendre conscience de la trame et de ses dimensions bouscule toutes les certitudes, les perceptions.

La conscience humaine se retrouve sans défense dans une structure qu'elle ne peut appréhender, à la manière du plancton qui apprendrait ce qu'est un océan, qui apprendrait à utiliser l'eau qui l'entour pour découvrir les mondes macroscopiques et microscopiques.

■ QUELQUES CONCEPTS PSYCHOMAGIQUES

Depuis l'époque New-age de l'exploration des cultures et des divergences, de l'effet des drogues sur la psyché, il existe des concepts qui circulent et sont en fait des réinventions, des redécouvertes. Comme dit dans le chapitre sur la source, nombre de peuples ont définis l'union à son extrême, que ce soit spirituellement ou mathématiquement.

Il en est de même pour l'imagination.

L'imagination connaît un terrain vaste culturel et des mondes imaginaires variés, une culture qui tend vers la globalisation et l'industrie, un univers imaginaire partagé à grande échelle via les réseaux.

Destin Occulte propose dans ce contexte d'établir non pas un fonctionnement de la magie défini par ses pratiques, mais les outils conceptuels permettant l'observation de ce qui est magique. Des outils qui vous permettent d'établir votre diégèse propre, qui permettent d'entraîner votre imaginaire avec des idées universelles, géométriques, visuelles et adaptables puisqu'elles sont une sorte de synthèse interculturelles des invariants ésotériques, des symbolismes fondamentaux.

La psychomagie est fortement liée au monde intérieur et psychique des pratiquants, à la géométrie sacrée car c'est par elle que nous mesurons les dimensions et sacrée car elle est un support cognitif pour sortir de l'inconscient et l'instinctif.

En commençant par établir que l'imagination est notre moyen d'atteindre cette phénoménologie, en tant qu'être sensible.



TROISIÈME ŒIL

Pour moi c'est le terme de « troisième œil » qui permet de faire le pont vers un imaginaire créatif. Ce terme induit que l'imaginaire est organique, qu'il a ses cécités, qu'il peut être mobilisé avec force ou non. On retrouve le troisième œil au premier degré dans les œuvres d'aujourd'hui, en occultant comment le mobiliser et l'entraîner comme l'organe de visualisation intérieur qu'il est.

Un organe capable d'imaginer le pire, le meilleur, des potentiels, des probabilités, des terrains jamais vus...

Dans certaines doctrines ésotériques, le troisième œil est considéré comme la part partagée de la Source à l'intérieur des êtres sentients.

En psychomagie, il faut donc tendre vers des objets intérieurs jamais encore imaginés.

Le concept du troisième œil comme objet d'intention de recherche dans l'imaginaire est déjà en soi un gain en conscience.

Pour joindre ce concept à la science, proposez à vos joueurs de visualiser ce qu'ils ont appris des espaces microbiologiques ou bien les photos montrant les galaxies entières, incitez les à imaginer avec cette vision intérieur, que les échelles entre les

atomes et les astres représentent une dimension sur laquelle

l'esprit humain tient en équilibre.

Exprimez l'idée que certains puissent invoquer et se mouvoir sur cette vision allant de l'infiniment petit à l'infiniment grand, que les objets du quotidien puissent être des amas de tissus ou atomes ou bien qu'ils font parti d'un système bien plus grand.

Démontrez à vos joueurs par exemple que la galaxie à grande échelle n'est au fond qu'un objet « global » qui n'est aussi qu'une suite de découpages arbitraires, en systèmes solaires, puis objets célestes, puis matières, puis atomes, puis particules élémentaires... et que ces découpages de plus en plus petits **SE VISUALISE** grâce à leur **MÉMOIRE ET À LA TEMPORALITÉ**.

En soit l'imaginaire du troisième œil dessine le monde réel et totale des personnes et n'est pas incompatible avec les sciences la spiritualité..



DIMENSIONS

Outre les objets, il est possible d'imaginer les espaces selon leurs dimensions mesurables.

On a du mal à imaginer des espaces infinis, que notre espace tridimensionnel soit sans limites, nous sommes vite saturés.

Il est encore plus difficile d'imaginer qu'un infini soit plus grand qu'un autre, qu'une dimension puisse être sans limite mais en plus de cela contenir de multiples niveaux d'infinis exponentiels à l'intérieur d'eux même.

Habitué à nos sens capables de détecter 3 dimensions (x;y;z), nous parvenons fugacement à conceptualiser, à l'aide de nos imaginations, de notre mémoire et de la temporalité, une 4ème dimension, qu'elle soit l'espace-temps elle même ou bien l'échelle du monde, ou bien un effet de topologie plus complexe.

J'en viens à une expérience de pensée. Si un espace 2D (x,y) est infini, et qu'il contient des objets aléatoires, alors il y a des probabilités de retrouver dans cet espace, le même objet, un nombre infini de fois.

On prends conscience que les distances mesurables entre ces deux objets sont les seuls variables aléatoires.

Si un nombre infini de plans 2D infinis se superposent dans une 3ème dimension ajoutée, le même objet en 2D a alors une plus grande probabilité d'apparaître verticalement, et donc d'être d'autant plus proche en probabilité.

On pourrait émettre l'hypothèse de l'existence d'une infinité de dimensions supérieurs qui s'ajoutent à ce plan 3D et ont pourrait justifier, par la nature infinie des dimensions, le rapprochement voir même l'inter-connectivité des objets, des plans tridimensionnels, une intrication cosmique à une échelle inconcevable, une source ou tout les points se rejoignent.

Il en va de même pour l'intrication quantique. Si l'infiniment petit est infini, que tout peut être toujours plus réduit sans jamais atteindre le zéro, les dimensions peuvent d'autant plus se superposer de façon rapprochées, créant avec la même logique, d'autant plus d'intrication, de répétition entre les objets sur les plans superposés.

De l'influence des dimensions sur la psyché

Les psycho-magiciens peuvent exploiter les dimensions.

Quand est-il de ce que l'on peut obtenir comme raisonnement conscient en fonction des dimensions explorées.



2D

Pensons alors maintenant en 2 dimensions. Que pourrait on vivre comme concept et comme conscience dans un univers qui n'as qu'une largeur et une profondeur ?

La pomme n'existe plus dans sa version intégrale. Quelqu'un qui serait limité à 2 dimensions pourrait changer des variables sur 1 ou 2 spectres sentis, comme les coordonnées d'un point sur un plan cartésien, un curseur sur un spectre donné. On est obligés d'omettre les profondeurs et de conserver uniquement structures, formes ou relations de façon drastiquement réduite. Comme dans flatland, les volumes sont des aires, rien ne peut passer dessous ou dessus, la pomme est un cercle qui devient un obstacle si on ne la contourne pas.

L'esprit de ne peut s'attacher qu'à des différences de formes et de distances, le temps et la mémoire deviendrait une certaine idée de la profondeur. Un être vivant dans un monde en 2 dimensions serait amené à construire systématiquement des dichotomies, parce que la géométrie et la causalité s'y prêteraient.

En conscience alors, des notions de soi/non-soi, dedans/dehors, loin/près, avancer/s'arrêter, deviennent topologiquement les plus faciles des notions à envisager et avec le temps et la mémoire, ces notions construirait des dichotomies gradientes.

Pour l'exemple si l'on devait lâcher un objet comme une pomme dans un monde en 2 dimensions, les consciences de ce monde pourraient penser cette pomme : autre/comestible/lisse/fermée/compacte/opaque/pleine..

et un psycho-magicien qui exploite seulement 2 dimensions en fait autant.

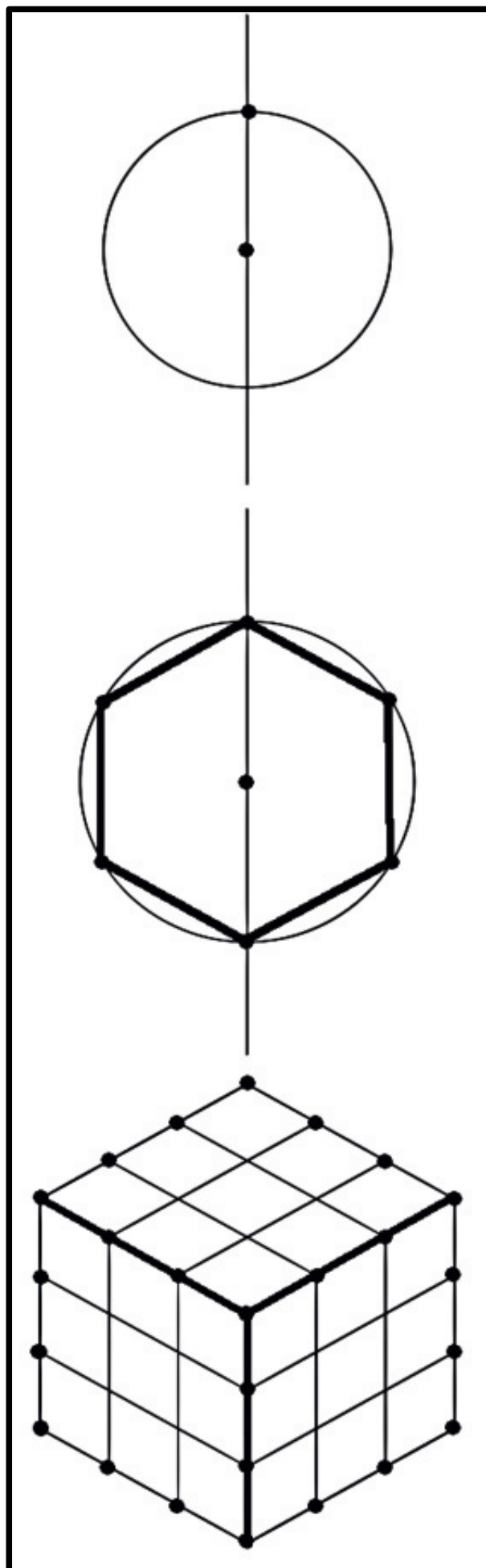
Changeant les paramètres dichotomiques des éléments qui l'entoure. Une porte passe de l'état ouvert à fermé, un objet d'un état froid à chaud..

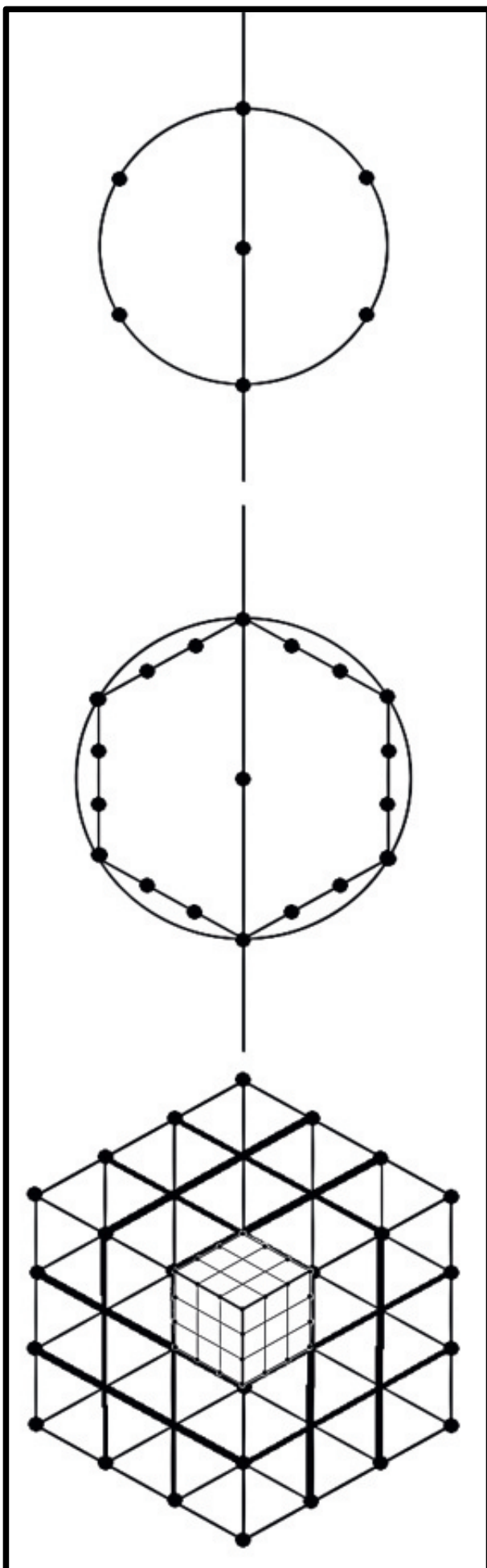
1D

Pour savoir ce qu'il est possible de penser si on a accès à seulement 1 seule dimension, il faut imaginer la dichotomie devenir impossible.

Flatland devient lineland et l'expérience de la personne qui se construit une conscience selon cette nouvelle géométrie n'est plus capable que de passer d'un état à un autre.

Il n'y a plus de formes, plus de structures, les objets sont soit des points soit des segments et l'univers ne peut se résumer qu'à une seule ligne.





Les logiques binaires s'appliquent et remplacent avec mémoire et temporalité, la deuxième dimension manquante.

Un univers unidimensionnel est un enchaînement rythmique de passage d'état présent ou absent, 1 ou 0.

Le mouvement se limite à un glissement sur la ligne, jusqu'à un obstacle infranchissable. Par conséquent un être unidimensionnel pourrait user de langage en changeant d'état, ou de lieu, les logiques booléennes s'appliquent. La pomme de l'exemple est un segment qui existe ou n'existe pas.

Un psycho-magicien qui exploiterait ces mécaniques unidimensionnelles, pourrait à loisir créer ou détruire mais pas plus. Ce qui n'en est pas moins effrayant.

Pour en terminer avec les logiques dimensionnelles, je souhaiterais souligner que le jeu part du principe que les dimensions s'accumulent et se superposent.

Que ces expériences de pensée je l'espère vous faciliteront la tâche afin d'inventer vous même des façons d'exploiter des dimensions supplémentaires et les logiques des consciences que cela pourrait voir naître chez les éveillés. Les sorts peuvent être très surprenants ou subtils par ces moyens.

Remarquez aussi que dans une matrice en 3D, comme dans un plan cartésien en 2D, il existe toujours un point d'origine, un point zéro, commun à toutes les lignes tracées.

Notez que dans le plan unidimensionnel tout existe sur une seule ligne et seulement une ligne.

Ce point, cette ligne, ce point sur cette ligne, c'est l'origine commune de toutes les choses, une « preuve » mathématique de l'existence d'une origine à tout, que toutes les lignes finissent par se croiser dans la Source.

Que si nous arrivons à conceptualiser les dimensions, d'en ajouter et d'en diminuer, une origine à ces dimensions est certaine.

Destin occulte prend le parti poétique, que la Source est l'origine de toutes les dimensions et que au-delà de la mort, qui est un changement d'état, qui peut être vécu comme un effondrement personnel des 3 dimensions dans la psyché, il reste la Source, le point d'origine d'où proviennent ces dimensions en premier lieu.

Vous pouvez également conceptualiser les dimensions supplémentaires et les dichotomies comme des effets de l'abîme, qui séparerait l'unique en multitudes et oppositions.

D'où l'idée de réalité en point d'équilibre entre la source et l'abîme.

4D

Après toutes ces explications sur les dimensions et comment les réduire, en essayant de faire des ponts entre ce qu'il est possible de penser en fonction des dimensions affectées.

Il apparaît qu'une constante, la conservation de mémoire et la construction de cette mémoire le long d'une durée, ou temporalité, nous donne un indice sur ce qu'il est possible de trouver dans une dimension supérieure.

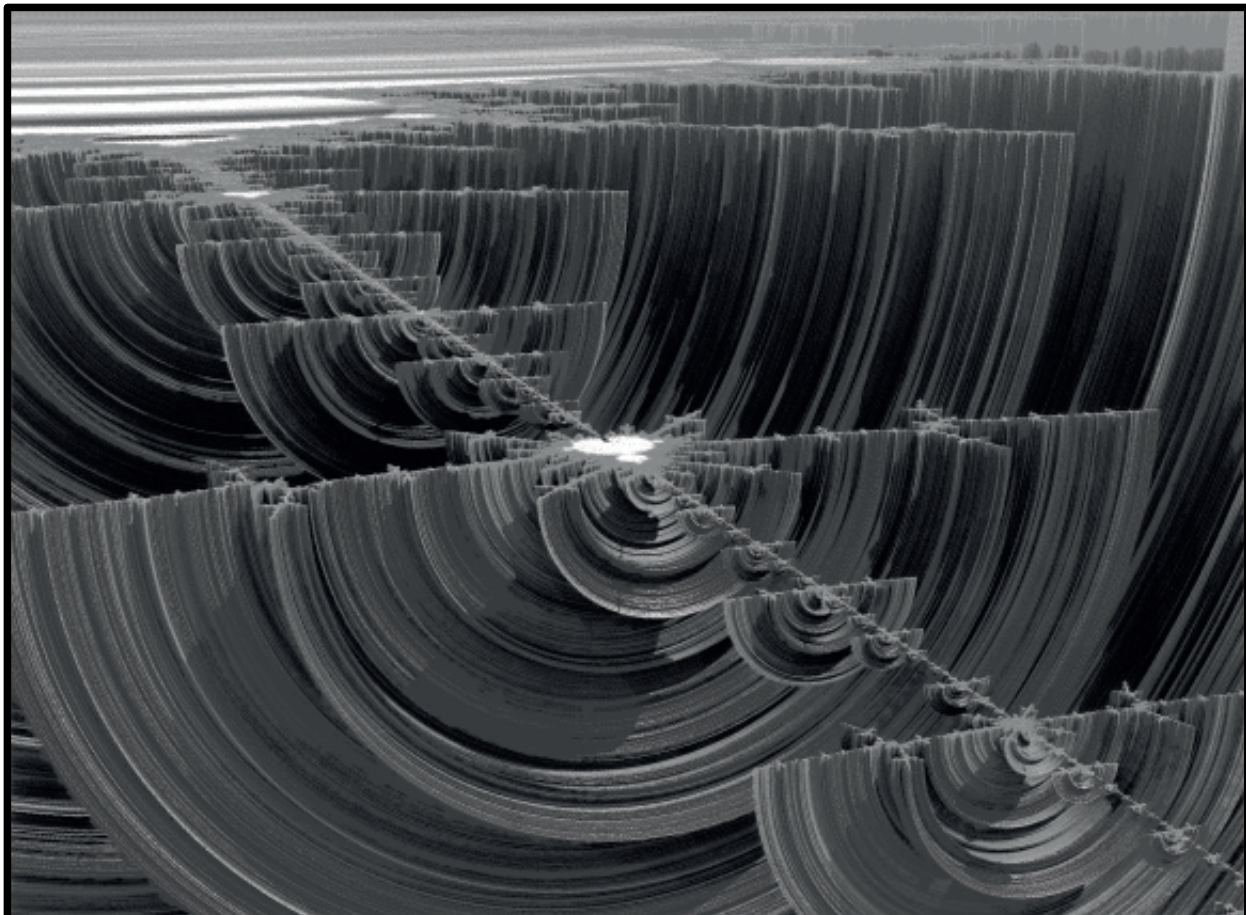
Si notre petit personnage de flatland voyait passer une pomme en 3 dimensions dans son plan en 2D, il aurait alors l'occasion de se souvenir et de temporaliser ses souvenirs pour construire une image entière mais incomplète. Le petit bonhomme de flatland aurait alors une vision mentale hybride, en 2,5D de ce qu'est la pomme, à condition qu'elle ne roule pas, qu'elle passe de façon simple etc.

Pour l'éveillé, la dimension supérieure est un rapprochement psychique de la source. Si les échelles de toutes les dimensions augmentent, la psyché elle, trouve du sens dans l'ascension vers cette échelle, et tente le nouvel équilibre avec l'expérience d'une conscience beaucoup, beaucoup plus connectée à tout.

Une bouteille en verre cesse d'être une bouteille, elle devient le corps de la soif universelle.

La silice, le quartz qui la compose pour retenir l'eau qu'elle contient devient une caricature de l'oasis dans le désert. De l'eau contenu dans du sable, une harmonique de la soif originelle.

La 4D n'est donc pas unidirectionnelle dans destin occulte, car chaque dimension, est malléable comme vu ci dessus. **La mémoire et la temporalité sont les clés d'accès à ces dimensions.**





PANDORE

Notre mémoire et la temporalité nous donne accès à des bribes de ce que nous trouverons au-delà de nos perceptions.

Les sciences et les consciences cherchent à tâtons des nouveaux sens aux objets que l'on manipule.

La curiosité comme moteur, mais aussi, la survie, nous pousse à développer des concepts et notre mémoire s'accroche à ces idées.

C'est une sorte de conservation de l'information qui nous permet de nous adapter et survivre, mais sur le long terme, il est difficile de ne pas douter du fait que cette exploration peut aussi être destructrice. Que tout n'est pas bon à être conservé.

Les éveillés dans destin occulte sont tous exposés à des concepts qui les surpassent. Pour eux, il n'y a pas de chemin en arrière.

L'analogie de la boîte de Pandore prend des formes narratives diverses, comme pour le trope du vœu perverti, du sceau brisé, de l'interdit transgressé... et c'est un **élément clé de la causalité ou des conséquences.**

Les joueurs essayeront certainement de trouver des contournements à cette logique.

Un psycho-magicien qui souhaiterait retrouver ses facultés perdues, perdre la mémoire, oublier ce qu'est la réalité, s'en trouverait totalement transformé. L'acte de transformation est irréversible, il s'oppose à la continuité.

Faites en une règle absolue. Pas de retour en arrière pour les joueurs, utilisez si vous le souhaitez le mythe du bateau de Thésée comme base pour orienter les transformations.

-« Tu as appris quoi à l'école aujourd'hui ma chérie? »

-« J'ai appris que toute vérité se gagne dans le mouvement du chaos sinon elle meurt dans le confort. »

-Pandore 7 ans, (réincarnation 8452645)

LA PRISON DE CHAIR

La philosophie orientale nous apprend qu'une personne qui change d'état, qui passerait de l'éveil au sommeil, puis du sommeil au sommeil profond, voit son égo et son corps disparaître en dormant, puis son esprit disparaître dans le sommeil profond, pour ne laisser que sa conscience reposée dans un corps endormi.

Ce serait une preuve suffisante que la conscience, nommée « atman » est ce qui reste d'immatériel dans l'individu quand on supprime toutes les variables.

Il est dit aussi que cet « atman » fait parti intégrante du « Brehman » une origine de la conscience.

Vous aurez compris le parallèle avec la source ici, et bien cette idée vous permet également d'exploiter chez les psycho-magiciens, un ressenti troublant, celui d'être un être prisonnier dans sa propre chair.

L'idée ressemble à de la dysmorphie. Vous pouvez exploiter cette dysmorphie ou cette sensation d'appartenir à autre chose, ou bien d'être coupé de cette chose, ce sont les affres de l'exploration psycho-magique.

Le thème revient souvent en science fiction pour le trans-humanisme, il n'est ici pas nécessaire d'être robotique pour se sentir piégé.

LA FIXATION : LE POINT NOIR SUR LA FEUILLE BLANCHE

Le point noir sur la feuille blanche est une image forte, métaphorique et philosophique. Cette image montre avec quel facilité notre attention est captivée par quelque chose qui vient rompre une uniformité.

Notre regard et notre attention se tourne tout de suite vers ce centre qui devient objet essentiel dans un ensemble ouvert qui disparaît.

Pour les besoins du jeu, les meneurs et les joueurs peuvent envisager les fixations, les « points noirs » comme des objets de l'abîme.

L'uniformité et la régularité de la feuille blanche font référence à la source, sur quoi tout peut reposer.

Le point noir vient créer la différence, il n'existe que par opposition à la feuille blanche et pourtant cette dernière n'accroche pas le regard ni l'intérêt pour la psyché.

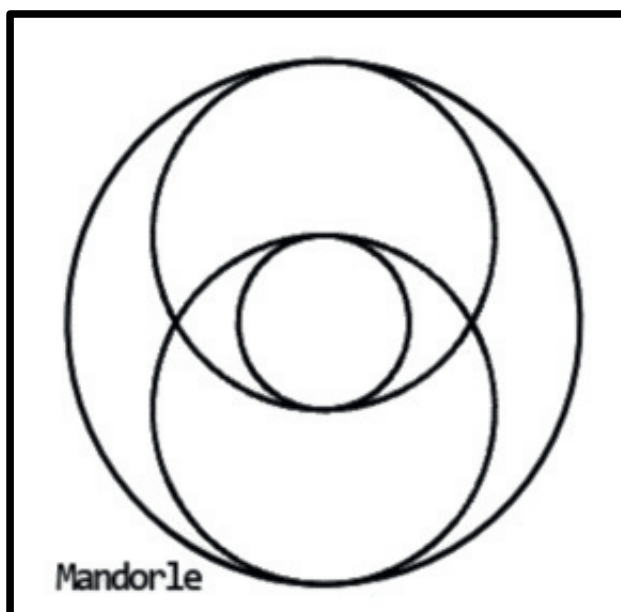
un psycho-magicien sera donc plus à même d'exploiter ce qui sort de l'ordinaire et ce qui est caché en pleine vue en utilisant la figure géométrique de LA MANDORLE, faisant de l'activité abyssale, le petit détail, la chose la plus visible qui cache le reste et de l'activité de la Source le tableau sur quoi tout repose, insaisissable.

Un éveillé aguerri saura exploiter les fixations, rechercher dans la trame ce qui fixe son intérêt, mais ne perdra pas non plus de vue le contexte de ses fixations.

Aussi, la symbolique de ce type de magie, la partie de la psychomagie qui permet d'amplifier l'intérêt des autres sur une chose, aura comme symbolique le point noir, volontairement identique au point des silencieux.

Au contraire, la capacité à dissiper l'intérêt et de faire disparaître quelque chose, aura la symbolique de la page blanche.

La Mandorle forme le 3ème oeil à la section des cercles inférieurs et supérieurs, il représente la jonction des formes qui génèrent la conscience, et par conséquent, la motricité à tendre vers l'unicité supérieure ou la multiplicité inférieure.



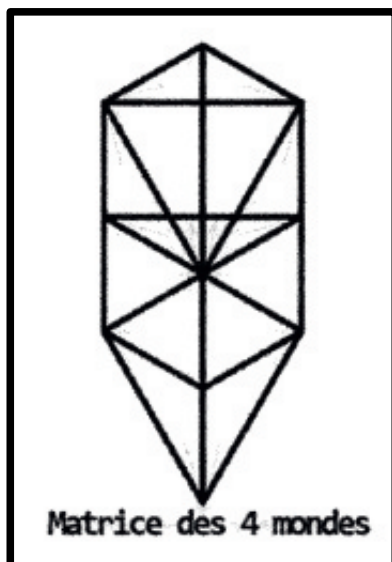
LA MATRICE DES 4 MONDES

Cette fois, pour les psycho-magiciens, il va falloir « se définir » et garder un œil, sur ce qui constitue le point de départ de la normalité vivable. Le concept de matrice des 4 mondes est alors une façon ritualisée de comprendre les situations.

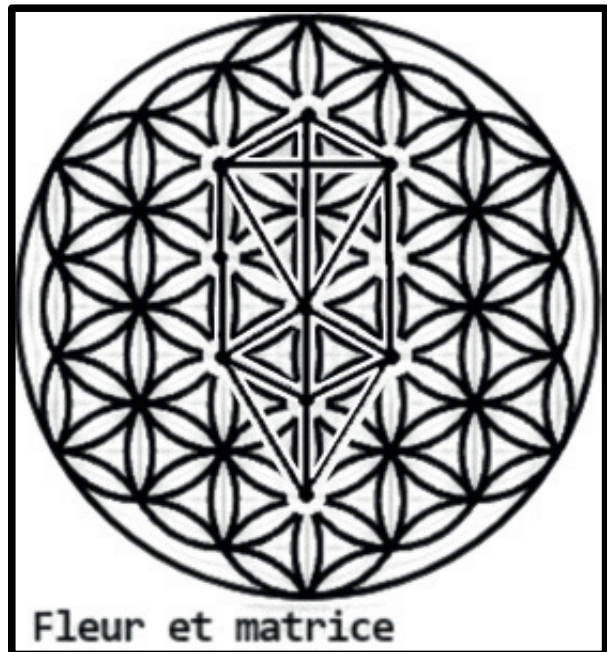
Que sont les 4 mondes ? Et bien il s'agit des intersections, dans la réalité, des caractéristiques d'un psycho-magicien.

Pour être clair, les 4 mondes sont : Le monde physique, le monde intellectuel, le monde social et le monde spirituel qui composent les personnages.

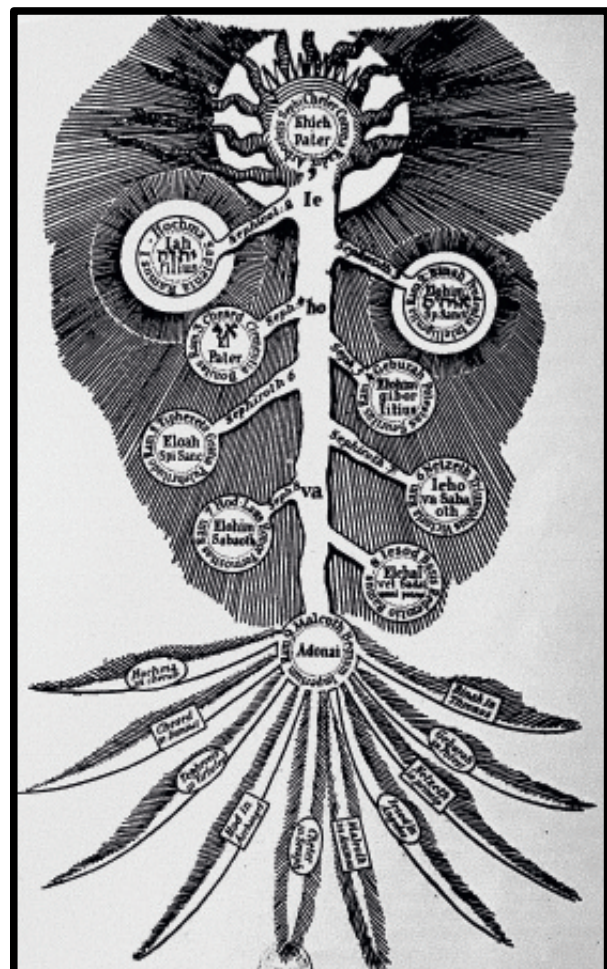
Mais ce ne serait pas une matrice, si ces caractéristiques vues ci dessus, n'étaient pas relatives à 4 autres caractéristiques du monde : les dimensions, X , Y , Z , et l'émergence de la 4ème que l'on perçoit à travers la mémoire et la temporalité que l'on pourrait appeler LA MNÉMOSPHERE.



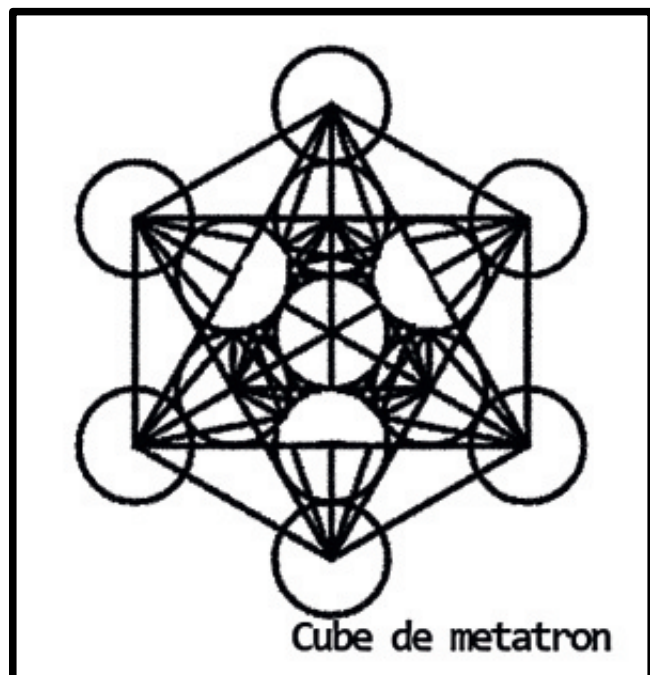
La matrice des 4 mondes est donc, à l'intersection des caractéristiques du soi et des caractéristiques du monde, une figure géométrique qui permet de visualiser ce qui qualifie une personne quelque soit le contexte de la réalité, un moyen de garder sa propre forme en dépit de distorsions, ou bien un outils qui permet d'interférer avec les formes d'autres choses.



Certains psycho-magiciens parlent de glyphes de l'âme, d'idéogrammes de la personnalité, mais la matrice des 4 mondes sert aussi d'outils à des fins plus pragmatiques et intrigantes.



LE CUBE DE MÉTATRON



Envisager des espaces supplémentaires ou des topologies non-euclidiennes dans un espace en trois dimensions est difficilement imaginable dans un espace géométrique classique.

Dans destin occulte, un éveillé peut plus facilement percevoir les espaces et leurs intrications. De fait il visualise de façon cubique l'espace classique pour y attacher ses perceptions plus apophéniques, moins euclides. Il imagine par exemple un cube de 10x10x10 centimètres et constate dans ce cube fixe, ce qu'il y a comme matière et énergie dedans.

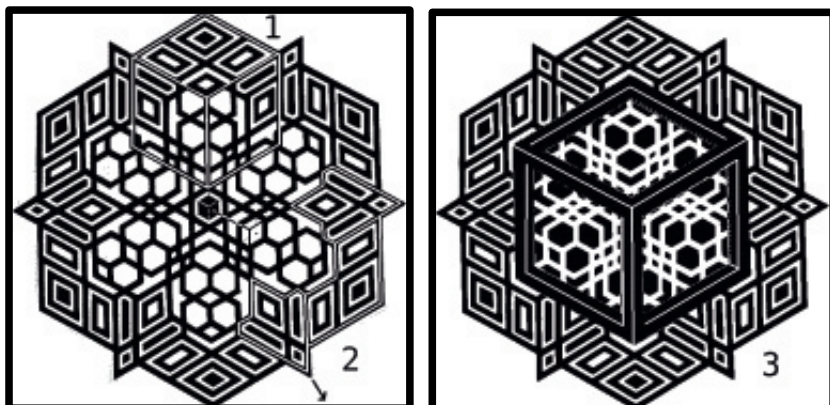
UN CUBE DE MÉTATRON LUI, EST UN CUBE AMBIGUË.

Le cube transformé par le psycho-magicien devient, par effet d'anamorphose, par effet holographique, un espace qui contient d'abord le premier cube, puis ensuite un ou une infinité d'autres cubes superposés ayant d'autres caractéristiques, qui proviennent du fond quantique. L'espace est lié à d'autres espaces existants dans d'autres lieux et dimensions. il n'y a pas de création.

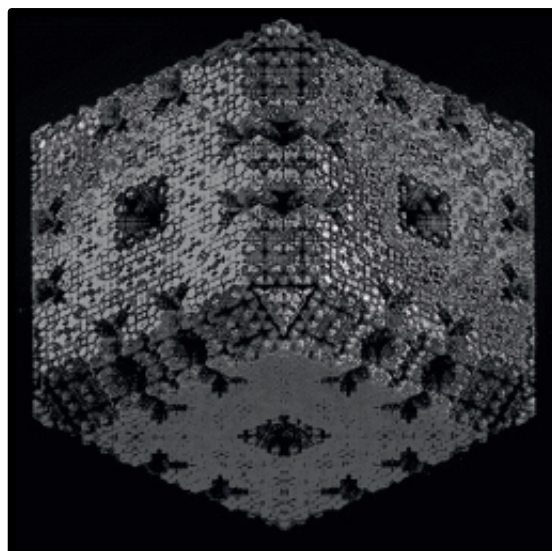
En référence à la décohérence de la matière, un cube et son intérieur peuvent donc avec la bonne vibration devenir de nouveau cohérents et rendre disponible de multiples espaces et surfaces intriqués à ce cube.

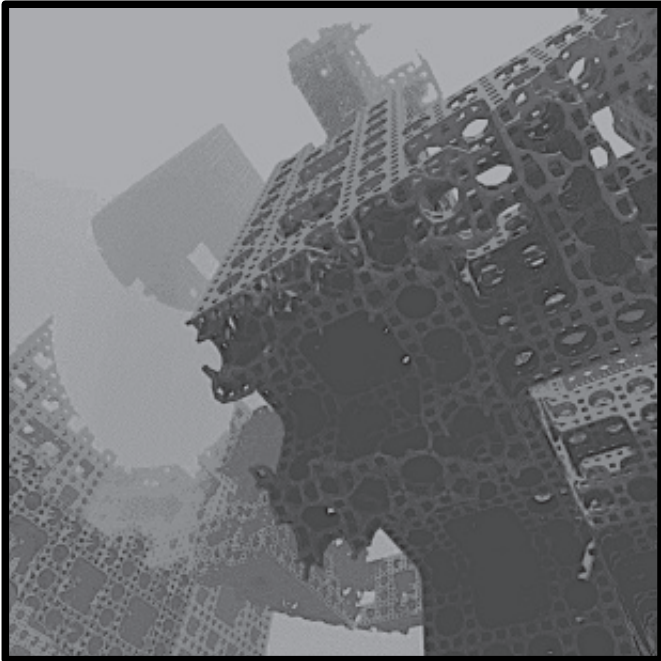
Qu'ils soient microscopiques ou gigantesques, les cubes de métatron peut être de dimensions très variables, mais il maintiennent toujours un état premier d'abord, celui de l'espace temps classique, puis d'autres états, espaces ou matières ensuite, en même temps, dans le même espace.

Tout comme une image lenticulaire montre 2 images différentes selon l'endroit où l'on se place, le cube de métatron permet aux éveillés et psycho-magiciens d'exploiter des poches dimensionnelles, des espaces cachés, d'opérer des coulisses sur le monde réel, de rendre des espaces lointains accessibles, de voyager le long d'une dimension supérieur...

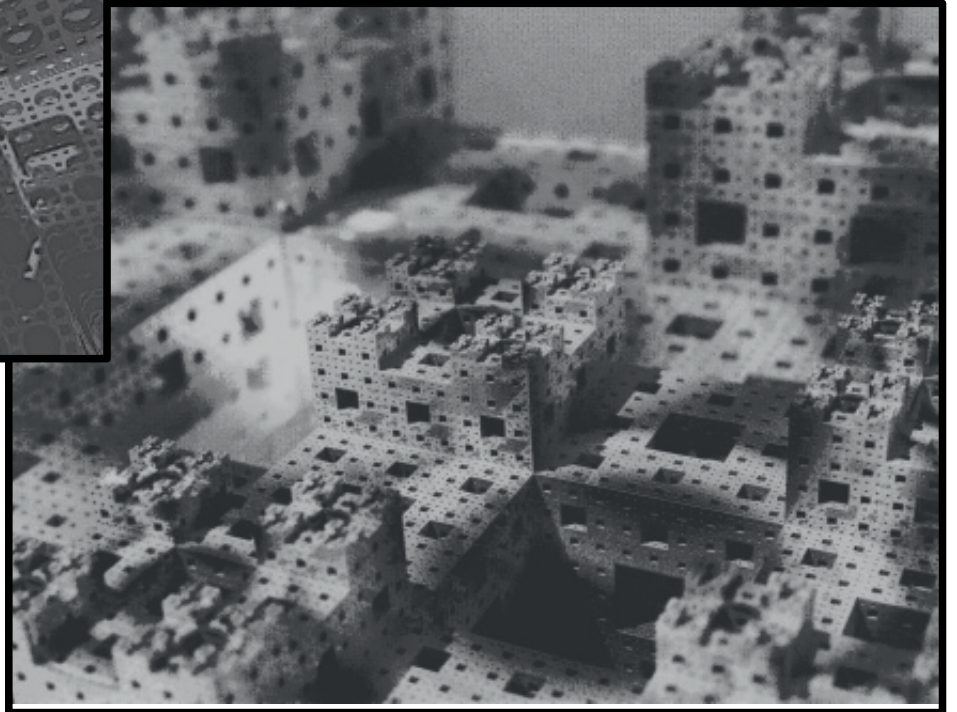


L'espace que nous parcourons est quadrillé de cubes différents les uns des autres, par leurs compositions, leurs mouvements internes, leurs énergies ... etc.





Si les états d'un espace peuvent varier, que le cube peut être de toutes les tailles, ils peuvent devenir des passages, des pièges, des informations...



Le cube de métatron est utilisé de façon très vaste.



L'ÉQUIVECTAÈDRE

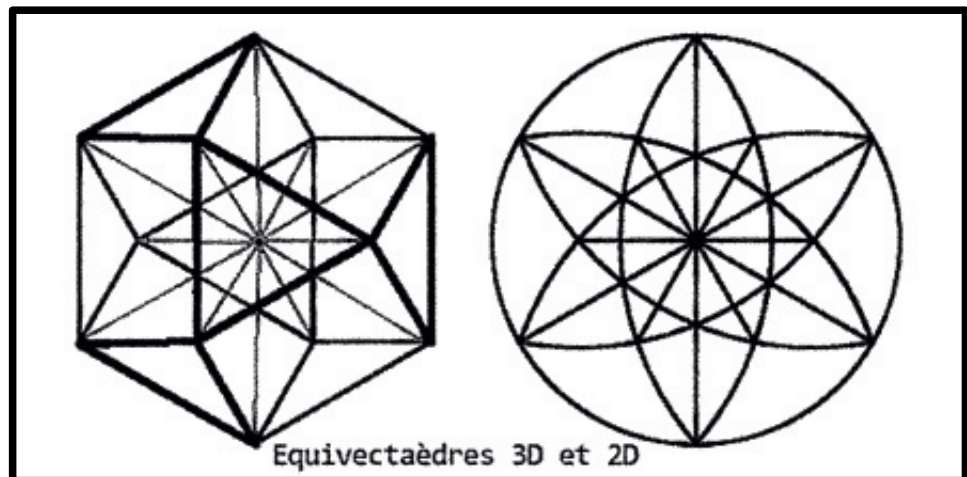
C'est la forme géométrique et symbolique qui conceptualise le Voile et son statut quo pour les psychomagiciens.

L'équivectaèdre forme des facettes ou des segments, liés à un centre commun. Sa structure ne s'effondre pas malgré les tensions interne du centre à sa surface.

L'état d'équilibre qui constitue notre norme euclidienne et composite, repose sur les vecteurs qui projettent le centre uni de la Source, vers la multitude de dimensions qui nous est accessible, l'Abîme.

Un Psycho-magicien endurci saura grâce à cette visualisation, modifier l'équilibre de forces dans les idées et les choses qu'il désire, via non pas la modification des formes mais la notion de tension des vecteurs du centre à la surface.

Manipulation pure et simple des perceptions, des définitions, de l'équilibre entre union et dissociation, bref du voile lui même.



Équivectaèdres 3D et 2D

L'OMNIPOMPE

L'omnipompe est le symbole de géométrie sacrée universel qui permet le transport, le mouvement, le changement d'état.



Qu'il s'agisse de téléportation, de méditation, d'exploration dans l'éther, le cosmos ou le plan astral, le voyage des corps dans la mort même, ce symbole est utilisé conceptuellement par les psycho-magicien pour briser l'inertie, charger un objet matériel ou psychique de mouvement ou changer d'état.

L'omnipompe contient une dualité interne qu'il convient d'harmoniser et maîtriser pour passer d'un état à un autre. La direction de ces changements appartient aux pratiquants. Des volontés, des chemins et des véhicules conceptuels sont nécessaires pour créer des forces motrice de passage et de transformation.

LE FRACTÉON 64

Ce tétraèdre est symboliquement ce qui permet aux psycho-magiciens de subdiviser les espaces et les concepts de façon géométrique et fractale.

Chaque tétraèdre est une répétition miniature d'un tétraèdre plus grand, induisant une rétraction dans l'infiniment petit. Le Fractéon 64 est un moteur matériel et psychique de l'effondrement, du morcellement et de la dissociation.

Le premier tétraèdre est morcelé en 4 sous-tétraèdres, qui sont eux même morcelés... et cela de façon périodique et récursive dans toutes les échelles. Une image vaut mieux que milles discours mais la figure, pour les psycho-magiciens est difficile à appréhender. Le fractéon porte le numéro 64 car il est plus abordable de contrôler les sorts et rituels si les subdivisions suivent ce schéma : Soit 1, puis 4, puis 16, puis 64 tétraèdres divisés. L'opération pouvant être répétée.

Par cette forme géométrique, les Psychomagiciens répètent de façon consciente ou non, les processus de rétraction et d'émergence en respectant le motif de la réalité et sa logique de croissance dans les échelles, vers l'unité.

La correspondance entre le microcosme et le macrocosme est traduite géométriquement par le fractéon 64 dans un espace en 3 dimensions. Les motifs se répètent selon l'expression « ce qui est en haut est comme ce qui est en bas ».



RÉTRACTION ET ÉMERGENCE

Ces concepts expliqués en début de livre dans les chapitres sur l'abîme, ont eu beaucoup de noms dans l'occultisme, force centripète et centrifuge, principe de la table d'émeraude, micro-macro, échelle de Jacob...

Les Noms de rétraction et émergence expriment un mouvement dans l'échelle, englobe tout ces exemples anciens en référence. Plus qu'une explication technique, ces concepts méritent un cas pratique.

Les mots de pouvoir peuvent justifier beaucoup de sorts différents, la psychomagie permet des tours personnels et des improvisations de circonstances.

Toutefois les actes de création et de destruction dans un espace donné répondent, pour les éveillés aux lois de la rétraction et de l'émergence.

Soit dit autrement, tout existe en potentiel, tout ce qui existe peut retourner au potentiel.

Supposons que je possède une pâte à modeler très résistante, et que je l'aplatisse de façon très très fine, qu'elle s'étale sur des kilomètres plutôt que d'être la poignée de pâte qu'elle était à son origine.

Il y aurait forcément un moment où la pâte cesserait d'être visible, deviendrait composé moléculaire, plus que pâte à modeler, puis atomes diffus sur une trop grande surface pour qu'il soit possible d'interagir avec elle normalement.

Étalée à un niveau atomique, il devient impossible de savoir que la pâte est là, si elle ne provoque pas d'effets sur des outils de mesure complexes.

Elle existe encore cependant dans la tête de celui qui l'as étalée.

Étalée sur des niveaux subatomiques, la pâte à modeler existe en potentiel, diffusée dans la réalité, ce qui la constitue n'est plus vraiment matière à notre échelle, elle cesse d'être d'un seul état.

Faire revenir la pâte à modeler à notre échelle revient à récupérer tout ces éléments potentiels, à les rassembler et à les reconstituer pour que la pâte à modeler existe de nouveau.

Pour l'éveillé et le psycho-magicien, la rétraction est l'acte de diffuser un objet dans les méandres de l'infiniment petit pour en garder seulement le potentiel.

L'acte inverse, l'émergence permet, par le rassemblement de tout ce qui compose ce potentiel, la construction ou la récupération d'un objet.

Pour l'éveillé il n'y a donc jamais de création ou destruction pure. Ce qui est rétracté devient intriqué à tout, son émergence est possible n'importe où du moment que l'on conserve la connaissance du potentiel rétracté.



LA TRAME ET LES FORCES

La Trame est le terrain sur lequel reposent toutes les consciences, toutes les réalités. Ces consciences, sont des « morceaux » de la source.

Ni matière, ni énergie au sens commun, La trame est un champ fondamental multidimensionnel, substrat invisible à partir duquel la réalité prend forme, existe et persiste.

Elle est ce que perçoivent les éveillés. L'esprit humain y est sensible car la conscience elle-même est une vibration dans cette Trame, soumise aux forces qui la traversent.

Chaque sort lancé, chaque acte psychomagique, renforce une orientation subtile vers l'un ou l'autre de ses pôles.

On ne choisit pas un camp, on s'y incline, sans s'en rendre compte. Cette inclinaison est un effet secondaire de la psychomagie, jamais une morale. Les sorts eux-mêmes portent cette polarité dans le choix des parangons.

Au nombre de douze, ils se répartissent comme les notes d'une gamme, six tirant vers la Source, six vers l'Abîme. Leur position sur ce spectre n'est pas éthique, mais vibratoire.

Plus un sort est proche de la Source, plus il tend vers la cohésion d'un réel unifié.

Plus il est proche de l'Abîme, plus il rompt les structures.

Cela ne détermine pas leur utilité ni leur beauté, seulement leur effet fondamental sur la Trame de la réalité.

La psychomagie est synesthésique, elle utilise la richesse étymologique et sémantique des mots de pouvoir pour lier l'univers à sa volonté.

Ainsi, toute pratique psychomagique est un acte cosmique. Un sort réussi modifie l'équilibre vibratoire de l'univers en faveur de la volonté de l'éveillé et de fait, le tissu de la réalité elle-même.

La théorie spéculative qui vous permet de justifier les interactions entre le cerveau et l'échelle quantique, s'appelle Orch-OR, ou : réduction objective orchestrée. Selon cette théorie, les microtubules (MT également, comme par hasard) présentes dans les neurones sont à l'origine de la conscience du fait d'interactions et de cohérences.

Par cette logique ou par d'autres, la pensée de vos personnages, liée au monde, via la Trame des consciences, affecte dans un sort, la réalité.

Un sort réussi, comme un échec, laisse une trace. Ces traces peuvent être des anomalies ou des résonances dans la Trame.

Échouer un sort, ou bien plutôt échouer de modifier la réalité matérielle ou psychique créé des anomalies dans l'esprit et les perceptions du lanceur de sort, ce sont les marques de la Trame ou MT qu'il accumule à force d'échecs.

Ces MT et la perte d'ancrages du PJ sont des cicatrices psychiques irréversibles.

Elles s'accumulent, brouillent les repères mentaux, et rapprochent peu à peu l'esprit du personnage des zones d'indistinction, là où le réel vacille.

Les « MT » altèrent les repères mentaux, distordent la perception, et brouillent la frontière entre soi et le monde, c'est l'apophénie.

User de la psychomagie, c'est déplacer l'âme dans une architecture qui n'a pas été faite pour elle.

C'est parler une langue que le monde comprend, mais à laquelle le cerveau n'a pas été préparé.

Un éveillé qui voudrait lire les pensées de quelqu'un pourrait échouer et s'approprier tout les souvenirs de sa cible, ce faisant son identité et son égo serait en péril.

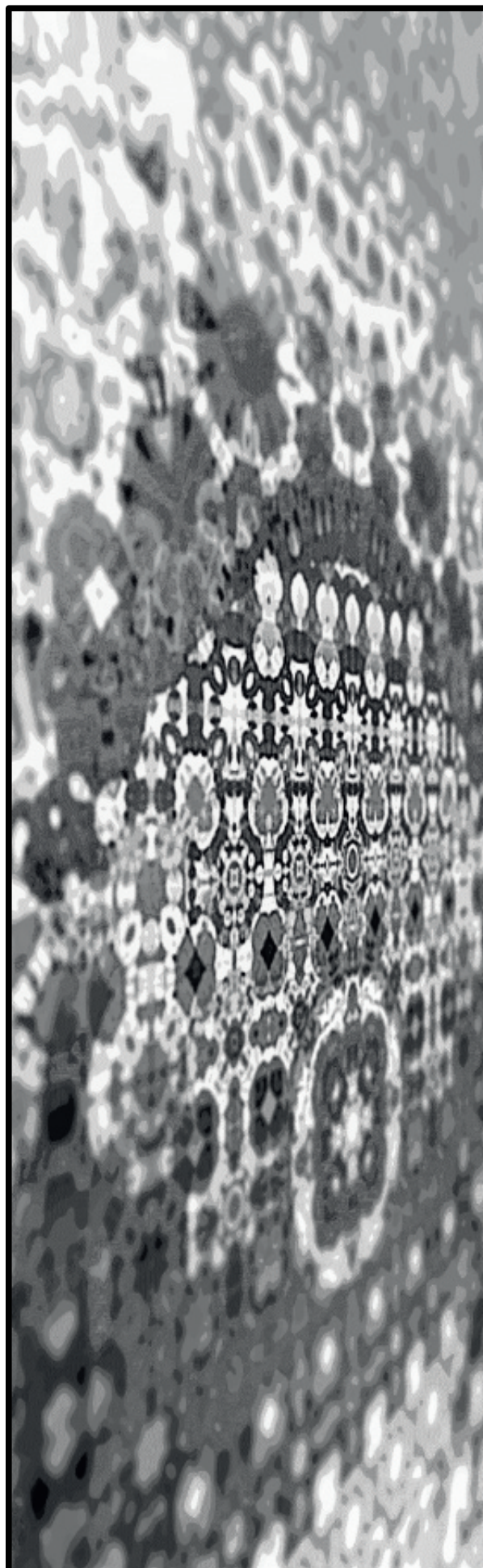
Un échec est donc en jeu, la perte d'une fonction cognitive sur la feuille de personnage, que vous êtes libre de prendre plus ou moins en compte.

Dans la trame, des évènements peuvent être perçus comme des résonances, c'est à dire une sensibilité à l'activité d'autres forces ou entités.

On fait soit même résonner la trame en utilisant la psychomagie. Pour percevoir ces résonances il faut être éveillé.

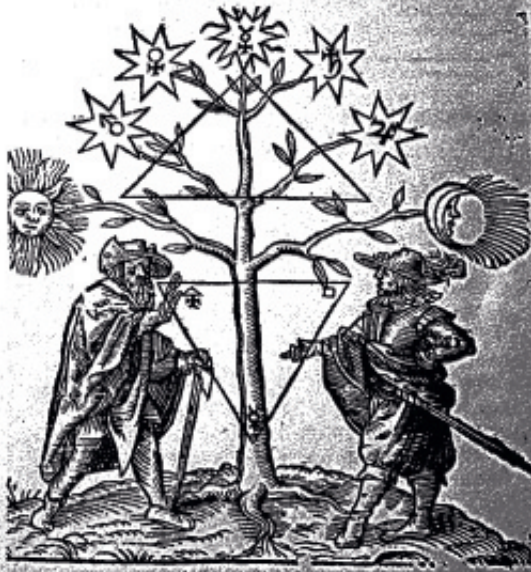
Au contraire de la résonance, les échos de la trame peuvent être perçus par tous, non-éveillés compris.

Ce sont les évènements jugés surnaturels, la pointe visible de l'iceberg. Un écho peut avoir des origines de toutes sorte.

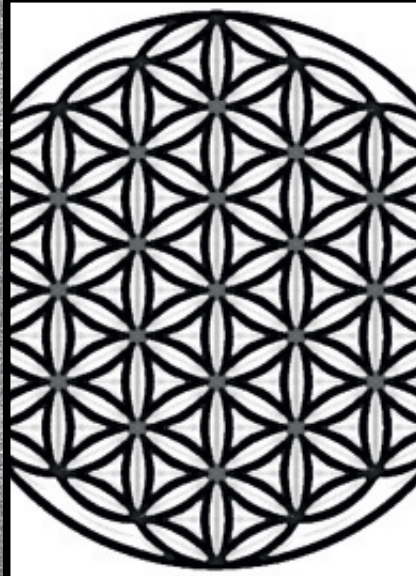


A ZOTH,
 OV LE MOYEN DE FAIRE
 l'Or caché des Philosophes.
 De Frere Basile Valentin.

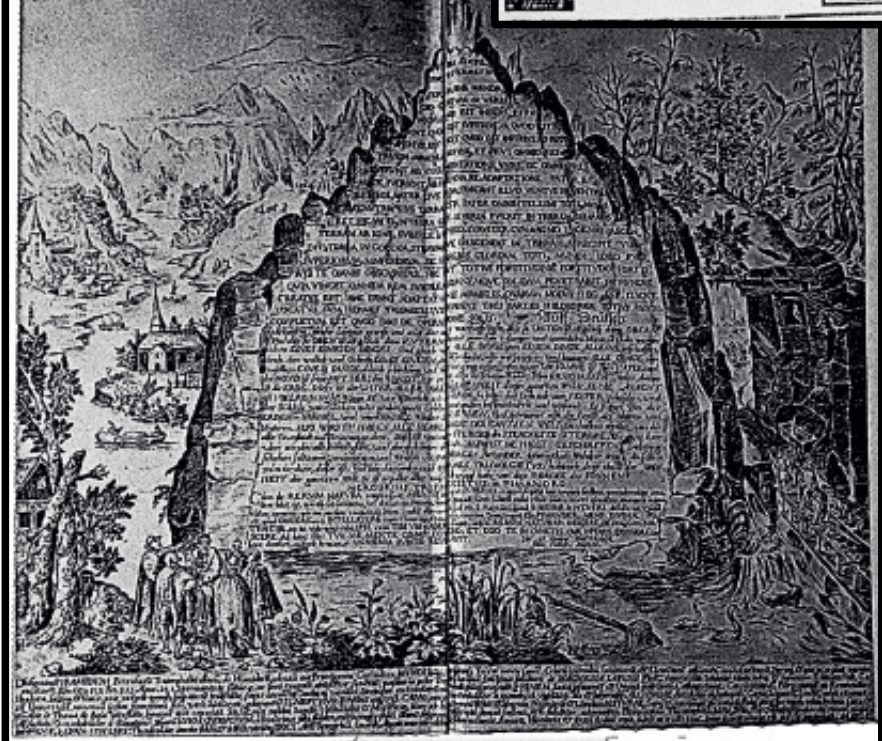
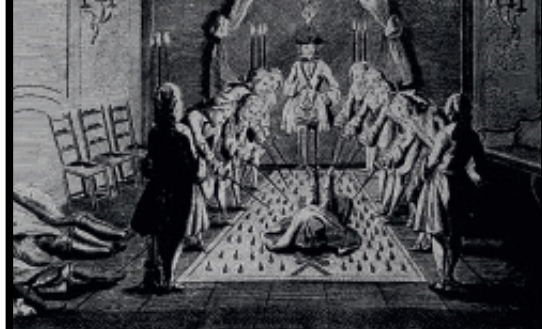
Reueu, corrigé& augmenté par Mr. L'agneau Medecia.



A PARIS.
 Chez PIERRE MOUT, Libraire toré, proche le
 Pont S. Michel à l'Image S. Alexis.
 M. DC. LIX.

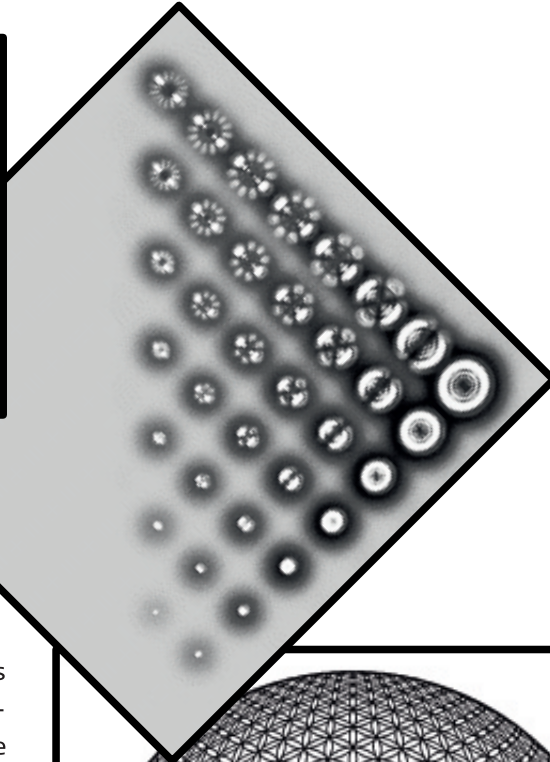
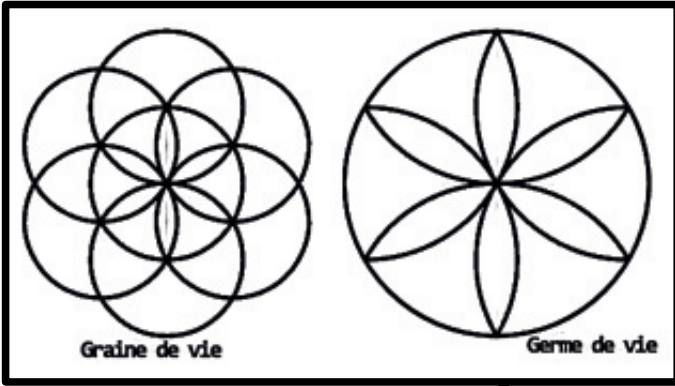


NICOLAS FLAMEL, ET PER
 RENELLE SA FEMME.
 COMMENT LES INNOCENS FV-
 RENT OCCIS PAR LE COMMAN-
 DEMENT DV ROY HERODES.

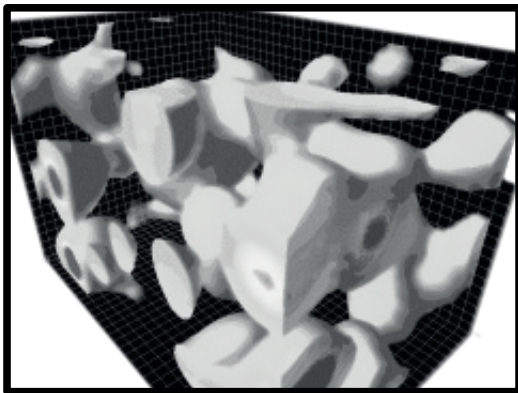
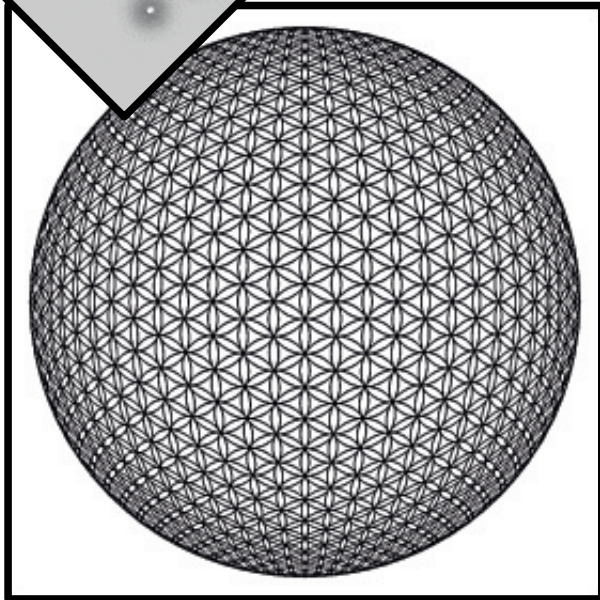


LA TABLE D'ÉMEREAUX (GRAVURE DU XVII^e SIÈCLE).
 ON Y TROUVE EXPRIMÉ, EN TERMES VOILÉS, LE PRINCÈPE DE SYNCHRONICITÉ DE C-G. JUNG.



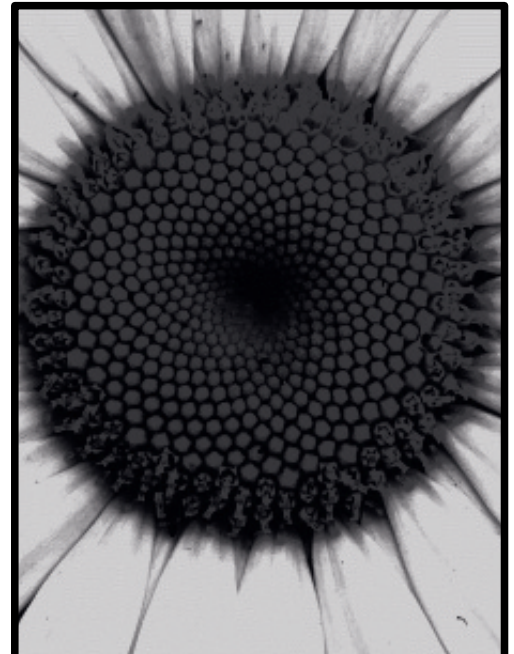
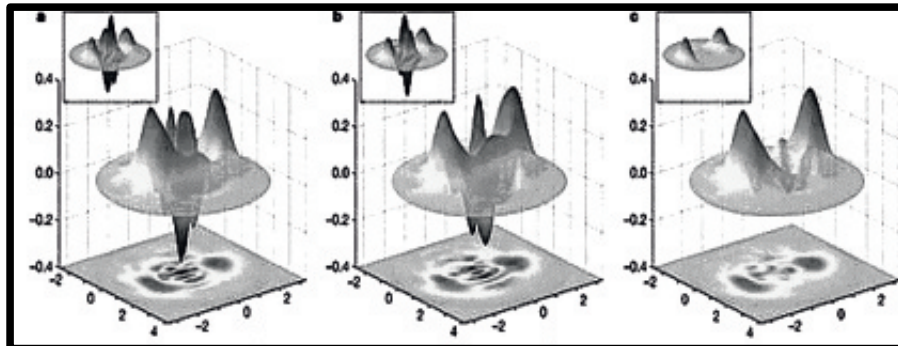


Du côté des sciences, notamment du côté de celles qui sont aux limites de nos perceptions, comme la mécanique quantique ou les théories globales, les topologies de l'espace-temps et du cosmos, l'imagination dispose d'un terrain de jeu sans limites. La symbolique scientifique post-moderne ajoute un vernis de crédibilité et de sérieux contrairement aux théories occultes alors qu'elles servent les mêmes desseins. La Fluctuation du vide, les chemins de Feynman, la superposition, l'intrication, la décohérence, l'incertitude d'heinsenberg, la dynamique stochastique, la gravité à boucles, les réseaux de spins, la mousse quantique, les dynamiques causales... sont des pistes fortes à l'échelle de planck, qui méritent leurs histoires, leurs symboles, leurs correspondances avec des théories anciennes plus philosophiques. La géométrie sacrée offre dans ce domaine un tas de liens exploitables.



-« Dieu, c'est une sphère infinie dont le centre est partout, la circonférence nulle part »

-Blaise Pascal sur l'expérience mystique de 1654.



STRUCTURE DE LA PSYCHOMAGIE : PARANGONS, MOTS DE POUVOIR, USAGE

La Psychomagie s'appuie sur un triptyque stable : un parangon, un mot de pouvoir, une intention. Elle ne fonctionne pas par mécanisme, mais par affinité entre la psyché, la Trame, et les grandes structures symboliques qui traversent l'inconscient collectif.

Le joueur établit ce que son personnage pourrait faire en définissant ce que pourrait être le pouvoir psychomagique de son personnage, **c'est l'intention.**

Les **parangons** définissent une volonté immuable et symbolique du personnage décrite ci-dessous, qui sert de socle logique, une sorte de rapport universel entre votre identité et la Trame. Les parangons sont symboliques, ils définissent la couleur du personnage, son inclinaison.

Enfin le **mot de pouvoir** est variation. Le joueur combine ce dernier à un parangon pour obtenir son intention unique. Ce qui lui permettra de transformer le monde autour de lui. Des exemples sont fournis ci-après.

Chaque praticien de la psychomagie naît (ou renaît) dans un parangon. Ces figures ne sont pas des rôles à jouer, mais des façons de résonner dans la trame, des formes universelles à travers lesquelles l'âme s'accorde à la Trame.

Chaque parangon est une fréquence psychique qui représente l'identité et les préférences de votre personnage. C'est l'interface psychologique qui peut se synchroniser à la Trame.

Il en existe douze, répartis en deux pôles : six tournés vers la Source (harmonie, union), six vers l'Abîme (dissolution, divergence). Cette répartition n'induit ni bien ni mal, mais deux directions de transformation.

Les parangons sont des idées avant tout, Ils sont censés introduire une certaine logique mais leurs noms ne sont pas à prendre au premier degré.

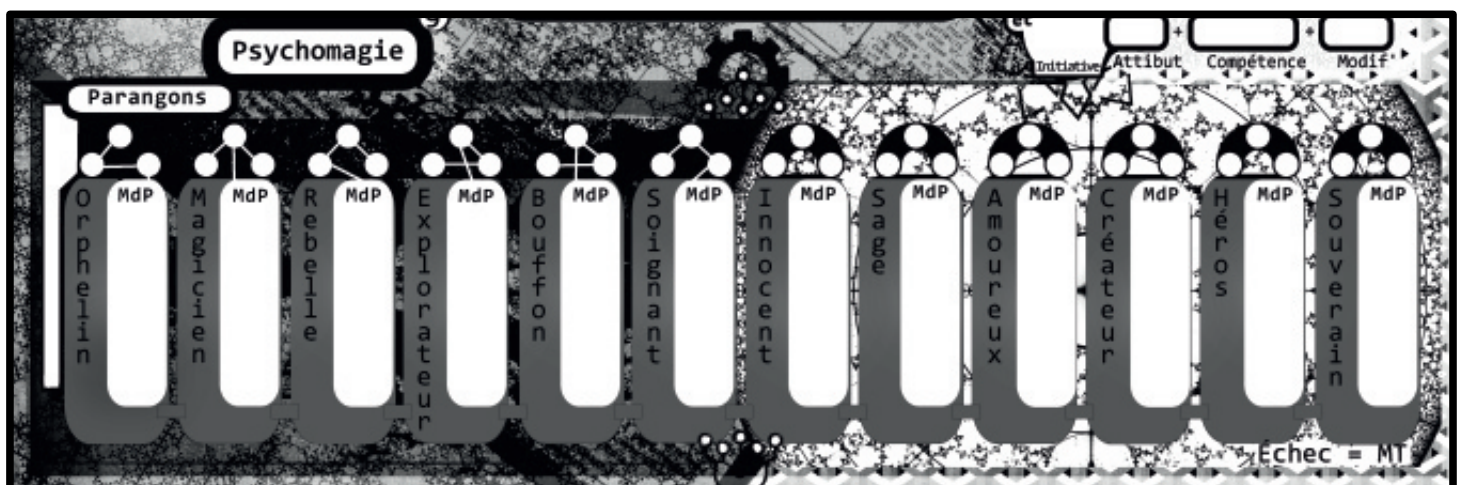
Le parangon « le soignant » n'est pas un parangon médical à proprement parler. Il peut tout aussi bien servir à suturer des paradoxes et créer des liens, à atteindre une fin particulière avec des logiques d'attentions, de réparations.

À la création du personnage, 9 points sont répartis, des mots de pouvoir sont choisis selon l'affinité du joueur avec le parangon.

Ils sont notés sur la feuille ; Les mots de pouvoir serviront de levier narratif pour des actions surnaturelles.

Ces mots sont les clefs du lien entre volonté et réalité. Ils fixent le ton, la méthode, l'empreinte de la psychomagie employée.

Vous trouverez deux mots exemples dans chaque description de parangon cependant gardez à l'esprit que le choix est libre, ces deux mots sont des suggestions choisies pour s'accorder avec le parangon, vous pouvez tout à fait expérimenter avec les mots que vous désirez.



PARANGONS DE L'ABÎME

PARANGON : L'ORPHELIN -

Définition : perte fondamentale, absence fondatrice, détachement extrême. L'Orphelin symbolise l'abandon existentiel, la solitude du moi face au monde. C'est l'étape du désespoir qui précède la transformation, le vide qui appelle le renouveau.

Mots de pouvoir suggéré: *Abandonner, effacer*

- **L'Orphelin - effacer**

Exemple : il jette une pierre dans l'étang, les regrets au bord des lèvres, et la cabane où tout s'était passé n'a jamais existé.

PARANGON : LE MAGICIEN -

Définition : maître de la mutation, agent de l'ambiguïté, de la subversion. Le Magicien est lié à l'illusion, au pouvoir dévoyé, au remplacement. Il détourne les formes, manipule les perceptions. Il transforme la matière en miroir trouble de l'esprit.

Mots de pouvoir suggéré: *Corrompre, transmuter*

- **Le Magicien - transmuter**

Exemple : il touche le sol, parle dans sa barbe, et la boue devient chair, les os se mêlent, les formes se confondent.

PARANGON : LE REBELLE -

Définition : opposition à l'autorité intérieure, dissolution des masques. Associé à l'Ombre, ce parangon révèle les contenus refoulés et s'oppose aux lois. Il agit comme une crise de conscience, douloureuse mais nécessaire. Il expose ce que l'esprit refuse de voir, ce que le monde n'a pas voulu admettre.

Mots de pouvoir suggéré: *Briser, révéler*

- **Le Rebelle - briser**

Exemple : un mot lancé en pleine discussion, et l'homme sûr de lui éclate en sanglots, avoue une vérité qu'il ignorait et décide qu'il est temps de changer de camp.

PARANGON : L'EXPLORATEUR -

Définition : quête d'ailleurs, passage à travers les limites.

Parangon du Pèlerin ou de l'Aventurier, celui qui cherche hors des sentiers connus. Il explore les frontières du conscient et de l'inconscient. En psychomagie, il crée des connexions impossibles.

Mots de pouvoir suggéré: *Déplacer, ouvrir*

- **L'Explorateur - ouvrir**

Exemple : dans un couloir sans issue, un mot murmuré fait apparaître une porte dans le reflet d'une vitre sale. Il se retourne et la porte est là devant lui, sur quoi va-t-elle donner ?

PARANGON : LE BOUFFON -

Définition : instabilité, ironie du destin, absurdité fertile. Lié au Trickster, celui qui bouscule l'ordre, révèle par le chaos, force à voir autrement. Il se moque des structures pour en dévoiler les limites. Il provoque des déséquilibres révélateurs, Il est lié au non-sens, au dédain de la norme.

Mots de pouvoir suggéré: *Perturber, amplifier*

- **Le Bouffon - amplifier**

Exemple : un mot crié dans une rue calme et les voitures commencent à caler, les téléphones sonnent tous au même rythme.

PARANGON : LE SOIGNANT -

Définition : stabilisation violente, survie coûteuse, maintien d'un état critique. Paradoxal, il existe grâce au blessé. Ce parangon naît d'une destruction. C'est l'impulsion qui suit la chute. En psychomagie, il protège en enfermant, maintient en sacrifiant. Il perdure au-delà.

Mots de pouvoir suggéré: *Figier, supporter*

- **Le Soignant - figier**

Exemple : blessée à mort, elle prononce un mot et son sang cesse de couler, son état devient stable, mais la douleur est figée aussi.

PARANGONS DE LA SOURCE

PARANGON : LE SOUVERAIN -

Définition : figure de l'ordre, du pouvoir structurant, garant d'un monde cohérent. Parangon du Roi ou de la Reine, représentant la capacité à organiser, à gouverner l'intérieur comme l'extérieur. C'est la volonté d'unifier les forces sous une loi intérieure. En psychomagie, il canalise la force de l'esprit pour imposer une logique au chaos.

Mots de pouvoir suggéré: *Contrôler, autoriser*

- **Le Souverain - autoriser**

Exemple : un mot prononcé dans la salle et chacun se fige, obéit à une loi nouvelle qui interdit de mentir.

PARANGON : LE HÉROS -

Définition : celui qui agit malgré le danger, qui accepte l'épreuve pour se réaliser. Le Héros incarne le moi en quête d'accomplissement. Il est le moteur de l'individuation, l'unicité de l'élue. C'est le rempart de la définition, la frontière. Le Héros est la résistance de l'ordre, de l'unité.

Mots de pouvoir suggéré: *Affronter, incarner*

- **Le Héros - affronter**

Exemple : devant une porte condamnée en acier, il avance, au travers, il force le monde à s'ouvrir.

PARANGON : LE CRÉATEUR -

Définition : l'imaginaire mis au service du réel, façonner à partir de soi. Le Créateur transforme le chaos intérieur en structure visible. Il donne naissance à des formes en lien avec l'inconscient personnel. En psychomagie, il manifeste l'identité par la matière, C'est l'idée, l'inspiration, la force qui remplit les vides.

Mots de pouvoir suggéré: *former, organiser*

- **Le Créateur - former**

Exemple : d'un simple geste et d'un mot ancien, il extrait de la Trame une arme identique à celle de son père.

PARANGON : L'AMOUREUX -

Définition : principe d'union, de reconnaissance mutuelle, de fusion émotionnelle. C'est le lien entre les polarités, anima et animus, et le besoin de complétude. Il agit dans la psychomagie en effaçant les frontières entre soi et l'autre, rendant la conscience perméable à autrui, l'amoureux est la structure qui supporte les paradoxes, relie les contraires.

Mots de pouvoir suggéré: *Relier, ressentir*

- **L'Amoureux - relier**

Exemple : dans la foule, ses yeux croisent ceux d'un inconnu et, par un mot intérieur, voit à travers lui comme à travers un miroir.

PARANGON : LE SAGE -

Définition : Le sage est celui qui voit au-delà des apparences, porteur de vérité. Il représente le détenteur du sens, guide dans les profondeurs de l'inconscient. C'est aussi le Soi en devenir. En psychomagie, il rend visible ce qui structure l'invisible. Ce parangon représente le mécanisme de la cohérence, les liens cachés entre chaque chose.

Mots de pouvoir suggéré: *Révéler, décoder*

- **Le Sage - révéler**

Exemple : devant une fresque ancienne, un mot murmuré révèle les lignes cachées, les intentions oubliées, les mensonges cousus au réel.

PARANGON : L'INNOCENT -

Définition : énergie de renouveau, retour à l'origine, confiance première. L'Innocent est l'enfant intérieur, intact malgré le monde. C'est le repos, le second souffle, le naïf lumineux. En psychomagie, il soigne et réarrange en ramenant à un état d'avant la blessure, au prix de l'oubli ou du sacrifice de la divergence, de la différence. C'est l'état primordial des choses.

Mots de pouvoir suggéré: *Purifier, guérir*

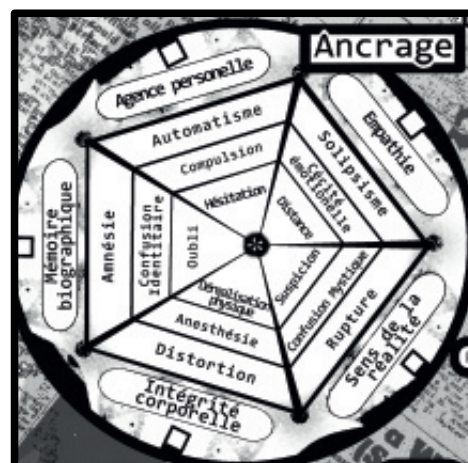
- **L'Innocent - guérir**

Exemple : il regarde le soldat brisé par la peur, le calme revient... et les souvenirs du traumatisme disparaissent à jamais, ainsi que tout les autres souvenirs de souffrance.

■ GÉRER L'INSTABILITÉ PSYCHIQUE AVEC LES ANCRAGES

Dans l'univers de la psychomagie, chaque incantation, chaque confrontation avec l'inconnu, ébranle l'équilibre mental du personnage. La psyché, loin d'être un simple seuil de points à surveiller, devient un espace narratif vivant, traversé de tensions, de ruptures et de métamorphoses.

Les maîtres de jeu sont appelés à faire de cette instabilité un ressort dramatique, en s'appuyant sur le pentagone d'ancrages psychiques de la feuille de personnage, cinq grandes fonctions cognitives incarnant la structure mentale du personnage :



AGENCE PERSONNELLE, EMPATHIE, MÉMOIRE BIOGRAPHIQUE, INTÉGRITÉ CORPORELLE, SENS DE LA RÉALITÉ.

Chacun de ces piliers, lorsqu'ils se dégradent, manifestent un handicap spécifique, tangible, immédiatement adaptable dans le jeu. Il ne s'agit pas de simples états passagers, mais de blessures mentales profondes que le joueur est invité à faire vivre dans son interprétation, à travers l'hésitation, la compulsion, l'oubli, la distorsion sensorielle ou la rupture avec le réel.

Ce système va demander beaucoup d'improvisation et d'adaptation, aux maîtres du jeu, la réalité devient mouvante à mesure que les MT s'additionnent. Une transition magique est donc à mettre en oeuvre en utilisant la déréalisation de vos joueurs, crescendo jusqu'à l'éveil potentiel des personnages.

Des connaissances et des expériences de ces symptômes à mettre en place sont indispensables. La perte des niveaux d'ancrage, ne sont pas vraiment des dégâts : ils tracent la cartographie d'une psyché en train de se déliter, de la perte de contrôle et de repères.

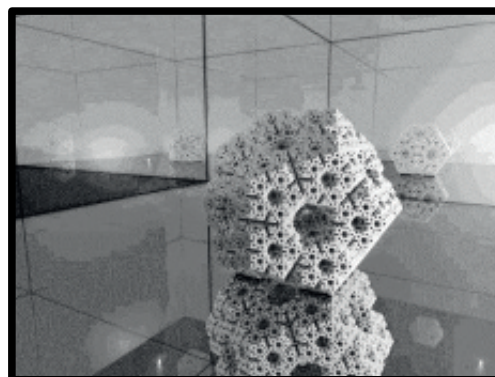
Les niveaux indiquent comment la réalité s'altère, se dérobe selon des prodromes que vous pouvez inventer et mettre en place. Ces pertes deviennent des signaux précieux pour comprendre ce que le personnage endure, comment la trame dissipe ce qui faisait l'identité du personnage.

Le maître de jeu doit s'en saisir comme d'un langage, un lexique de troubles révélateurs, et tisser autour d'eux des scènes imprégnées de doute, de perte de sens, mais aussi de beauté inquiétante ou de révélation poétique.

Il ne s'agit pas d'imposer une « folie » spectaculaire ou grotesque, mais de guider le joueur à incarner ces altérations avec justesse, nuance et engagement, en ouvrant la voie à une exploration de soi dérangement mais fertile. Car à mesure que les ancres tombent, que la psyché se morcelle, le personnage s'éloigne du monde partagé pour glisser vers d'autres perceptions, peut-être plus vraies, plus pures, ou simplement plus nues.

Cette traversée du trouble, si elle est bien accompagnée, devient une expérience de jeu singulière, où chaque phénomène psychique n'est pas une fin, mais un passage : vers la transformation, vers l'éveil, ou vers une forme radicale d'existence aux frontières de la Trame.

La Psychomagie est en lien constant avec l'intégrité psychique, vous trouverez utiles les informations sur les phénomènes psychiques dans le paragraphe sur les ancres et niveaux.



EXEMPLE :

Lampe frontale. Odeur de chlore et de moisi empli le sous-sol. Serena est seule, au-dessus d'un matelas défoncé. Sur le mur, un graffiti effacé par l'humidité : "JE REVIENS".

Serena: Je veux savoir ce que le tueur a laissé ici. Je tente mon **parangon Rebelle**, mot de pouvoir: « Extraction », sur le coussin posé sur le lit. Voir s'il reste des souvenirs résiduelle qui m'aiderait à le retrouver. Je ne dis rien à voix haute. Je touche. C'est suffisant.

MJ: OK. Deux dés de six. T'as besoin d'au moins un 5 ou 6.

Serena : lance. 1 et 3.

MJ: Silence. Aucun picotement, aucune chaleur. Juste... un blocage. Puis un choc, derrière les yeux. Un fourmillement qui s'étend au-delà de ton corps. Tu sens... qu'une entité gigantesque a fouillé ton esprit. Tu prends une MT.

Serena: Je choisis de perdre un point sur l'ancrage Empathie, niveau 1 : Distance.

MJ: Note-le.

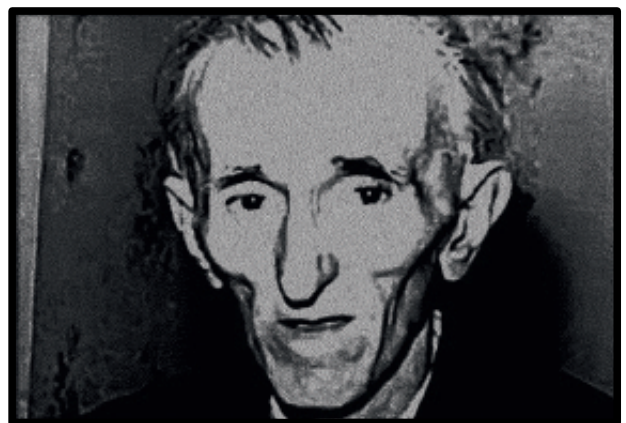
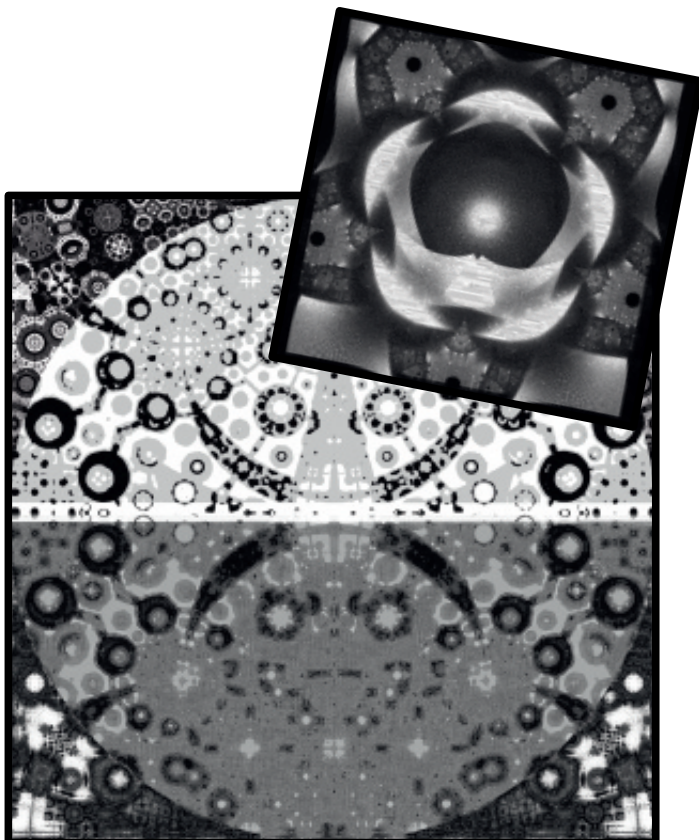
Tu restes figée, sonnée par cette sensation de démesure. Tu reste accroupie. Le néon au plafond s'éteint. Puis se rallume. Tu n'as pas peur. Mais ce que tu es venue chercher... semble soudain insignifiant.

Tout d'un coup tu n'es plus si sûre de l'importance de ta mission ici, ça te semble dérisoire, c'est cette sensation de gigantisme qui te reste, C'est comme si ce qui s'était passé ici... n'avais plus la même gravité.

Tu regardes les murs, les draps. Rien ne te touche. Aucune horreur. Aucune tristesse. Même pas de colère. Le cosmos est vaste, Serena. Trop vaste.

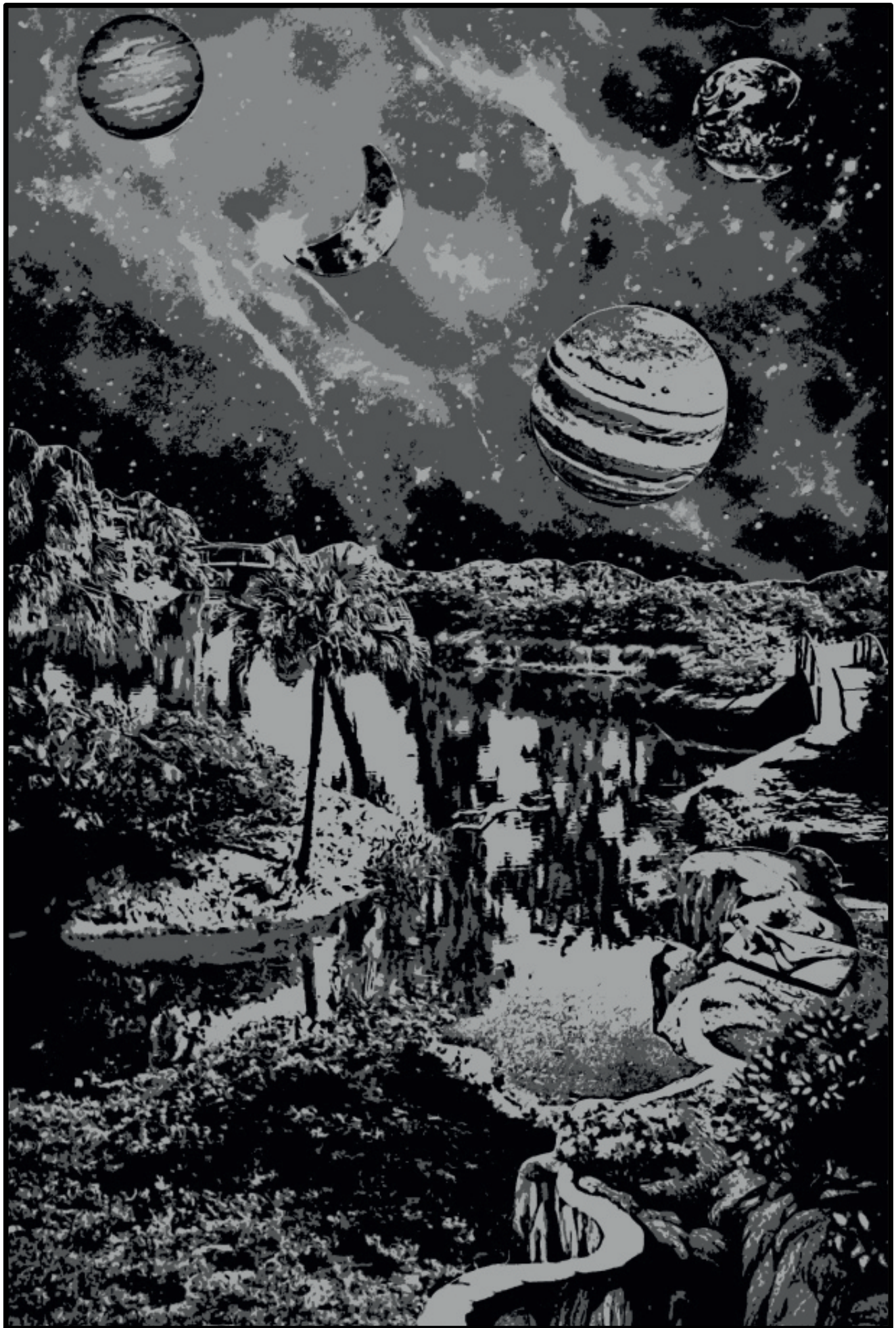
Ce lieu... ce n'est plus une scène. Juste un lieu. Et toi, une vagabonde.

Serena: Ouais. Je vois. Ce n'était pas important. Je me suis trompée. Ou peut-être que rien ne l'est réellement. Je note la date sur la porte et je pars.



-« J'aurais aimé être à vos cotés aujourd'hui mère, pour vous apporter ce verre d'eau. Toutes ces années passées au service de l'espèce Humaine ne m'ont rapporté qu'insultes et humiliations.»

- Les dernières paroles de Nicolas Tesla



Scénario



■ SCÉNARIO D'INTRODUCTION

Ce scénario a été réalisé pour mettre en scène les concepts du jeu. Il apporte un exemple de ce qu'est une personne éveillée, il met en scène la psychomagie sans dire son nom.

L'histoire utilise subtilement les présences de la source et l'abîme comme éléments moteurs de la réalité, la trame est inconsciemment altérée par un sort. Le voile empêche les joueurs d'accéder au réel et quelques échos peuvent être aperçus.

Une altérité est créée dans le réservoir et une autre peut être découverte dans l'un des dénouements.

Il n'y a pas de société secrète dans ce récit cependant la volonté d'utiliser le doute, d'opposer les croyances diverses pour permettre aux joueurs d'exprimer leurs théories, sert à installer le vertige de l'inconnu et de l'au-delà des perceptions.

L'intrigue se veut réaliste pour accentuer le surréalisme. Ce huis clos permettra aux joueurs de tester les mécaniques du jeu dans une ambiance post-soviétique glaciale. Un débat moral intense, social, dans un environnement hostile s'ajoute aux phénomènes paranormaux pour questionner les joueurs sur les normes de vie dans la toundra.

Maîtres du jeu n'oubliez pas d'ajouter votre propre gimmicks et d'inciter les joueurs à créer l'histoire à vos côtés.

LE RÉSERVOIR D'EN BAS

Ce scénario utilise des informations réelles, Les joueurs sont invités à utiliser tout les moyens qu'ils veulent pour obtenir des informations complémentaires.



PRÉMISSE

Les joueurs incarnent un convoi de ravitaillement de l'extrême chargé de rejoindre le site d'extraction pétrolier isolé, 12-K, en sous-traitance pour la SOCIÉTÉ ROSNEFT, à 300 km au nord d'ANADYR, lieu de départ, dans le TCHOUKOTKA, la toundra à l'extrême Est de la Russie.

Au cœur de la nuit polaire, ils devront affronter la terrible Zimnik 77k-022, route arctique rendue praticable grâce au gel de lacs et marais à traverser.

Leur mission est de mener deux camions remplis de barils de gasoil, d'antigel et des caisses de nourriture sous les tempêtes et des températures de -60°.

Le convoi affrontera des conditions extrêmes qui mettront à l'épreuve leur certitudes et les camions. Ils seront sujets à des phénomènes paranormaux qui annoncent une terrible présence sur le lieu de leur destination.

À leur arrivée AU CAMP 12-K, les joueurs découvrent un camp divisé malgré la nécessité de survie, un forage à l'arrêt à cause de carottages étranges, et des anomalies qui laissent penser que quelque chose, une entité, est enfouie sous le pergélisol, dans le réservoir d'en bas.

Au fil du temps, la réalité se délite, la substance qui n'a pas de nom s'infiltré dans le paysage et les esprits, une matière noire conquiert tout le camp et déforme l'espace, pour engloutir le site de forage à 800 mètres sous terre.

Les joueurs devront braver leurs certitudes et les éléments pour comprendre ce qui se passe vraiment et ne pas céder aux distractions des factions du camp. Ils feront face à l'influence croissante de l'entité noire, et décideront s'ils fuient, luttent... ou sombrent.

SESSIONS PRÉVUES :

Le scénario est découpé en 5 actes chronologiques et ont lieu dans 4 scènes différentes. Anadyr, la Zimnik, le site d'extraction 12-K, le village Évène.

6 sessions pourront durer environ 4 heures et couvriront les 5 actes suivants :

ACTE 1 : Le départ d'Anadyr, mise en situation des joueurs

ACTE 2 : La Zimnik 22, premiers défis de survie, mécaniques, puis défis paranormaux

ACTE 3 : L'arrivée au camp 12-K, découverte de l'ambiance et de l'intrigue. L'incompréhensible prends forme.

ACTE 4 : Intensification des anomalies, pression paranormale, les joueurs doivent faire un choix

ACTE 5 : Révélations et dénouements, plusieurs dénouements possibles

SECRETS DE L'INTRIGUE ET MÉTA-INFORMATIONS

(SECRET!!! MJ UNIQUEMENT)

Une vieille femme Évène (peuple de la toundra), du nom de **Aksinya Dyalik**, restera cachée et secrète tout au long des évènements si possible.

Vivant discrètement dans le village Évène à quelques centaines de mètres du forage, Aksinya est au cœur de la véritable menace. Dotée de croyances chamaniques héritée de sa culture, cette vieille femme possède sans le savoir elle même un don rare : elle est capable de psychomagie.

Profondément marquée par les violences subies lors de l'exploitation par les colons russe à travers les décennies, (exploitation, souffrances et humiliations) elle se persuade de la véracité de l'existence de **l'esprit du corbeau qui protège les terres de la Tchoukotka** et cette croyance prends une forme réelle.

Le chamane du village Évène alimente Aksinya en **récits lamoutes**, parlant du « lieu de vie du corbeau » et ces récits prennent racine dans l'esprit d'Aksinya qui à la capacité d'interagir avec la réalité.

Elle alimente une haine discrète des Russes et un désir de vengeance dans le camp à cause de tout ce qu'elle à subit. Pourtant, Aksinya sait se mettre à l'abri. Sa psychomagie lui permet de vivre dans son monde idéal créé de toute pièce, une dimension soperposée, qui ne connaît pas l'oppression Russe.

Son corbeau de compagnie, qu'elle prends pour une manifestation de l'esprit qui habite le « **KUTKYN AAL** » (lieu de vie du corbeau), lui sert à décimer une première fois en 1951, au même endroit, les effectifs d'un kolkhoze de forage « soviétique » sous contrôle du politburo et de quelques locaux du kgb.

Le corbeau, symbole sacré du transport des âmes dans la culture Lamoute, est lié à cette psychomagie par cette croyance et prends donc

corps réel sous une forme insidieuse et étrange.

La vieille femme souhaite que ces âmes (la société russe de forage) partent.

En utilisant la psychomagie sans le savoir, Aksinya fusionne l'existence de cet oiseau avec le pétrole qu'elle maudit, dans le réservoir du site 12-K, créant ainsi une substance étrange, vivante, organique qui s'étend sous le pergélisol pour absorber l'entièreté du camp de forage nouvellement rouvert par la Rosneft.

C'est un engloutissement littéral, l'espace lui même se pliera pour entraîner le site d'exploitation dans l'abîme du réservoir de pétrole, à 800 mètres de profondeur, par le trou de forage.

Le réservoir d'en bas, un espace intriqué et fusionné au corbeau et à la réalité alternative que Aksinya s'est créée, capture en fait toutes les consciences et les infrastructures dans une existence qui ne laisse plus que quelques accès à des sensations du corvidé.

Le matériau noir qui n'as pas de nom, est un quasi-cristal né de la fusion du noir du pétrole et de la plume de corbeau. Ce dernier exerce une influence troublante de distorsions, de déphasages dans le temps et l'espace et semble vouloir absorber tout, pour réécrire une Tchoukotka dépourvue de tout ce qui à trait à la Russie et au pétrole.

Cette entité est la matérialisation de la colère de la vieille femme, née de la souffrance infligée par les colons et la société d'extraction.

Elle agit sans le savoir, croyant que les esprits sont en sa faveur, pour empêcher la continuation des travaux, menaçant tous ceux qui s'approchent du site.

Dans le camp 12-K, les tensions sont fortes.



D'un côté, **les agents du FSB et le prêtre orthodoxe** tentent de maintenir le contrôle du lieu et imposent leur ordre, rejetant les croyances chamaniques par les armes et le missionnariat. Des ouvriers Russes sont à l'oeuvre.

De l'autre, **des Évènes divisés** entre adaptation aux modes de vie sédentaires, voir russes et résistance et préservation de la culture.

Le géologue, homme de science, cherche à expliquer ces phénomènes, parlant même d'un possible contact extraterrestre.

Le chamane, un homme mystique cherchera a sauver les Évènes du mieux qu'il peut en alimentant son peuple de croyances et rituels et peut être aussi du témoignage de ce qui s'est passé en 1951.

Ironiquement, sans le savoir, il alimente aussi Aksinya Dyalik en histoires sur le « **kutkyn aal** » : **le lieu de vie du corbeau.**

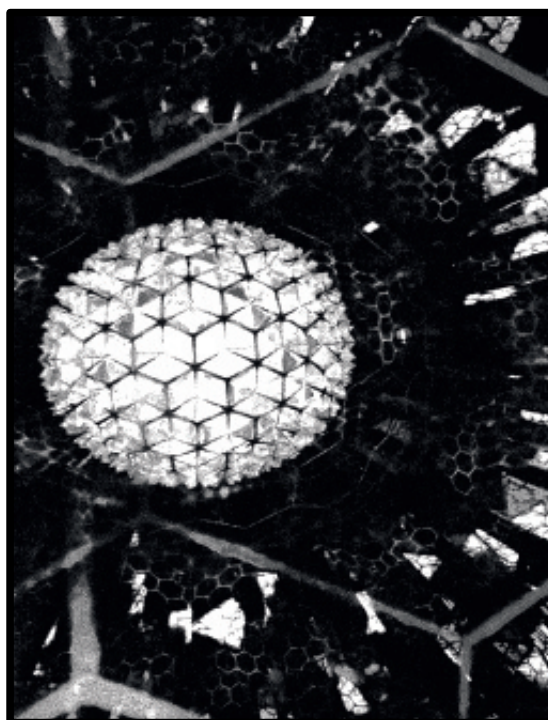
Il faudra alors présenter aux joueurs les croyances des factions en présence pour instiller le *DOUTE ENTRE VIE EXTRA-TERRESTRES, SIGNES DIVINS ORTHODOXES, CHAMANISME OU COMLOTISME D'UNE ARME PSYCHIQUE DANS UN CONTEXTE POST GUERRE FROIDE.*

La vérité cachée est étrangement plus simple et plus terrifiante :

Une force née de la psychomagie d'une femme brisée, grandit sous la glace, prête à tout absorber, tout rétracter, dans un réservoir de pétrole et pour toujours.

Pour s'en sortir, les joueurs devront établir l'existence de cette femme, comprendre ses motivations, mais ce n'est pas obligatoire.

7 indices de l'existence d'Aksinya sont réunis dans l'acte 3. « Le chant du corbeau » ces indices sont à découvrir par les joueurs pour toute la durée de l'acte 3 à 4. Une description de Aksinya et de ses pouvoirs et motivations est également faite dans la partie « personnages secondaires du camp 12-K ».

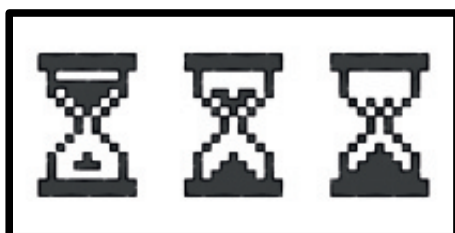


■ CHRONOLOGIE SYNTHÉTIQUE :

Cette chronologie regroupe le déroulement idéal des événements que les joueurs vont traverser. Elle présente les événements par scène plutôt que par acte pour une compréhension intuitive de l'intrigue.

Elle est à recouper avec la prémisse, les secrets, et les annexes contextuelles qui suivent, pour établir un contexte globale cohérent et riche.

Dans la partie, il se peut que vous oubliez certains événements ou qu'ils soient amenés dans un ordre différent, ce n'est pas grave tant que la cohérence du scénario est préservée. Il s'agit de bornes linéaires que le maître du jeu peu suivre comme des repères. Prenez connaissance des divers fins possible à la fin de cette chronologie ou à la fin du scénario dans la partie « révélations et dénouements ».



SCÈNE 1 : LE HANGAR D'ANADYR – DÉPART LOGISTIQUE

- Briefing du ravitaillement dans un hangar de société de transport logistique sur le port. La société « **BÉRING DALNEFT** ».
- Présentation des véhicules et fonctionnement : **deux camions diesel** réputés pour leur résistance, un **ZIL-131** et un **Ural-4320** plus lourd équipés pour la **Zimnik 22** et les températures de **-60°**.
- On charge du carburant et des caisses de ravitaillement destinées au **camp 12-K**, censé être réactivé. La commande vient de la **compagnie Rosneft**, le rôle du FSB y est questionné.
- **Rencontres** : **Irina** la coordinatrice fatiguée, **Seriy** le soldat reconverti, **Dima**, **Arkadi** et **viktor** les ouvriers du hangar et **Nadia** une vieille Évenk bourrue.
- Premiers dialogues permettent aux PJ de s'ancrer dans leurs rôles, de prendre conscience du danger du froids, du convoie, de la culture russe et de son histoire.

SCÈNE 1-BIS : ANECDOTES ET RUMEURS – PORT D'ANADYR

- Dans un bistrot du port, le groupe entend des récits :
 - Un vieillard parle d'un **homme tué en 1951** qui "fâcha la terre".
 - Une femme évoque "**l'œil dans la Terre**", une grosse gemme d'uranium surveillé par les esprits. Version travestie du mythe du Kutkyn aal.
 - Un jeune vendeur montre un petit cristal noir étrange rapporté par des cadres de Rosneft. Ils revenaient justement de 12-K. Il voudras le vendre.
- Le folklore local mentionne une croyance Évène : **kutkyn aal**, l'esprit du sol gelé qui dévore les russes.

SCÈNE 2 : LA ROUTE – DÉPART VERS LA TOUNDRA

- Départ dans un froid arctique : **températures sous les -45°**, vent blanc fort « **purga** », pas de visibilité, nuit de 22h le premier jour du convoi. 300km à faire vers le nord.
- Le trajet sur la Zimnik 22 devient immédiatement éprouvant :
 - Aucun signal radio, la température baisse progressivement jusqu'à -60°. Le chauffage cabine maintient à peine une température positive.
 - **Les camions ne peuvent plus couper leur moteur**, sous peine de ne plus jamais redémarrer.
 - Le cristal noir à fusionné avec la chose à son contact.
 - Un arrêt forcé dû à une route qu'on ne trouve plus sous la glace, orientation difficile. Sortie éprouvante.
 - Le Ural-4320 glisse a cause de son poids et des commandes qui répondent mal, lors d'une descente et se met de travers.

SCÈNE 2-BIS : INCIDENTS MÉCANIQUES & PREMIÈRES ANOMALIES

- Le diesel est anormalement dense, presque gélatineux et entraîne des ralentissements.
- **un halo lointain doré** est visible temporairement à l'horizon vers le nord.
- Il va falloir traverser un premier lac gelé.
- Les camions dépassent un totem de bois ayant la forme d'un oiseau.
- En essayant de dormir, les joueurs sont pris de cauchemars, ils voient des structures d'hémoglobines infinie (influence du discours du chamane) et sont réveillés par un genre de grincement qui ressemble au croassement d'un corbeau. (syndrome de la tête qui explose).
- Boucle temporelle, Les camions repassent sur le même lac. les routes et les repères qui suivent ressemblent exactement aux premiers rencontrés. Les joueurs pourront même prophétiser le totem d'oiseau comme si la journée se répétait.
- Un renne fantomatique très imposant, au bois cassé, est aperçu au devant du convoie et semble traverser très tranquillement sans être incommodé par la température.
- La batterie du ZIL-131 se décharge. Un morceau de bois de renne a percé la protection thermique de la batterie.

SCÈNE 3 : ARRIVÉE À 12-K

- Les joueurs découvrent l'ambiance, les lieux et les protagonistes.
La nuit est constante, il fait -60° les sorties sont limitées strictement à 30 minutes, il faut décharger.
- Il faudra réparer le trou dans l'isolation de la batterie pour repartir. Gardez à l'esprit que ces camions ont 6 places au « chaud ».
- Les joueurs rencontrent les protagonistes du camp, le FSB en charge du fait du départ des cadres, ensuite le géologue du fait de l'arrêt du forage et de **la trouvaille du quasi-cristal**. Puis à loisir le prêtre pour établir les divisions de croyances, l'équipe Rosneft pour le contexte social et ségrégationniste, qui souhaitent progresser jusqu'au réservoir et enfin les Évènes pour les pistes animistes et leurs frustrations.
- Les joueurs se déplacent dans le camp, découvrent les divers baraquements **lieux de vie, la chapelle orthodoxe, la station météo de 1950 et les vestiges de l'ancien camp, le hangar chauffé et le stolovaya, le site de forage, le préfabriqué scientifique**, plus épais et chaud, pour l'étude du pergélisol. Enfin a quelques centaines de mètres **le village Évène**, à l'écart.
- Les joueurs repèrent des écritures un peu partout sur le campement. En langue Évène, "**Mendou kharyngim kikigey**", Le chant de mon corbeau bien-aimé.

SCÈNE 3-BIS : LE CAMPEMENT CHAVIRE DANS LE DÉLIRE

- Un baraquement semble changer de taille comme s'il y avait un gauchissement de l'espace.
 - À 19h45 chaque jours, les montres et aiguilles pointent vers le forage comme des boussoles.
 - **Uvachan le chamane** parle du « **kutkyn aal** » des signes qu'il reconnaît en essayant d'être crédible. Il n'est pas belliqueux et se méfie du prêtre, il insiste pour que les gens partent.
 - Un bruit envahissant de grincement ressemblant au **croassement d'un corbeau** s'infiltré sans que l'on puisse établir d'où vient le son.
 - Le prêtre et quelques hommes commencent à apercevoir un **halo de lumière dorée** au dessus du réservoir, ils y voient la manifestation annoncée par **le startsy et cite saint Serge de Radonège**. Évoque les anges venus guider les hommes et rejette comme impie tout scepticisme même si les autres ne remarquent pas le halo.
 - Le géologue présente ses échantillons et photos du « pétrole » des cristaux qui se forment parfois. Ses théories sur **les quasi-cristaux** et évoque l'idée de la possibilité que ce qui est dans le réservoir ne soit pas terrien.
 - Le **FSB** commence à raidir les protocoles, fiche les témoignages et surveille tout le monde y compris les joueurs. **Karpov dérive rapidement dans la paranoïa** et l'autoritarisme. Il annonce qu'il fusillera tout les contaminés, selon lui, la chine ou les USA utilisent une arme psychique contre eux.
 - Tout le camp fait un rêve en commun. De la neige qui tombe sans fin dans un monde sans sol.
 - Le géologue pourra confier qu'il croit être à l'origine de ce rêve car il fait ce rêve depuis sa tendre enfance. Il commence à penser qu'il est capable de communication avec la matière, qui est passée de l'état de liquide visqueux à l'état de cristal aux arrêtes entièrement parallèles. Il croit définitivement à un contact extra-terrestre.
 - Uvachan le chamane est retrouvé **mort gelé** et nu dans la toundra, des proches du prêtre l'ont retrouvé par hasard en marchant dessus.
- Le cadavre affiche un sourire béant, des témoins affirment qu'il délirait plus tôt. La fouille de son baraquement révèle **des textes Lamoutes** sur le kutkyn aal très anciens.

SCÈNE 3-TER : L'ÉTRANGE SEMBLE S'ACCÉLÉRER

- Les ouvriers font pression **pour continuer le forage**, à la fois pour élucider la cause de ces mystères et pour pouvoir repartir d'ici le plus vite possible. Ils cherchent à élargir assez leur puits pour y passer un homme fin, **atteindre la nappe**, détruire ce qui s'y cache.
- Le liquide autour du forage était une nappe visqueuse noire, sa surface prends maintenant des formes étranges minérales et organique à la fois.
- Le géologue en quête de réponse **fouille les anciens bâtiments** et découvre des dossiers de 1950, **un journal de campagne** soviétique qui fait mention d'une taupe américaine dans le camp soviétique qui a été fusillé, **un texte codé** sur « une matière sans nom dans le réservoir », **une photo de 1950** qui montre une équipe dont l'un des hommes est une copie conforme du géologue d'aujourd'hui.
- **Optionnel** : si le FSB découvre cette photo, le géologue est exécuté devant tout le monde sur le champ pour haute trahisons. Au moment du coup de feu, tout bascule pour les joueurs. L'histoire se passe désormais en 1950, le FSB devient KGB, les technologies rétrogradent, les personnes restent les mêmes, les joueurs ont tous des souvenirs d'une époque future. Les documents trouvés par le géologue sont maintenant de 1910. et le forage reprends.
- **Les vols de barils de diesel** et de nourriture deviennent systématique.
- Le passage vers le réservoir est élargi progressivement à **la dynamite**. Cela prendras du temps.
- Certains PNJ entendent des chants Évènes dans les airs. D'autres des ombres de rennes mouvants dans la toundra. Un technicien dira : « c'est comme la folie blanche, mais dehors ce n'est pas le froids qui te parle... ». Certains **cauchemardent d'un corbeau** avec un œil dans un œil, dans un œil... en mise en abîme.

SCÈNE 4 : LA CONTAMINATION D'UN SITE TRANSFORMÉ

• Faut-il faire confiance au scientifique, au prêtre, au FSB/KGB ? À partir de maintenant, les joueurs devront **choisir entre fuir le camp ou aller jusqu'au bout dans leur croyance**, peut-être arrêter ce qui se passe ?

• Un peut partout dans le site d'exploitation, **des « veines » noire** se répandent sous le pergélisol. De plus en plus loin et de plus en plus abondant, depuis le centre du réservoir, **le halo apparaît maintenant à tous**, témoignage de la puissance de dieu ou hallucination... Au travers on voit le vrai ciel, une aurore boréale qui cache les étoiles.

• **Karpov ordonne l'exécution** de tout les contaminés, sur le motif qu'ils sont des traîtres fabriqués par l'ennemi. La matière noire est une arme chimique américaine sans aucun doutes.

• **Il est aidé du prêtre** qui exorcise violemment tout ceux qui entendent des voix, rejettent la voie et la parole de saint serge de Radonège. Impose des mutilations au feu pour marquer les dignes du jugement et condamne les résistants en se servant de Karpov.

• Tout les joueurs ressentent à présent **une présence dans leurs esprit**, comme un observateur qui grandit, qui prends de plus en plus de place.

• S'il est encore en vie, le géologue s'inocule des échantillons de matière noire secrètement dans le but de communiquer avec l'intelligence qui se manifeste dans le campement. Il hurle des mots qui n'ont de sens que pour lui.

• Le chamane ou son apparition reparait, certains le voient courir heureux dans la lumière du halo, il rit.

• Un conduit est finalement ouvert à la suite d'une explosion qui fait effondrer une crevasse de 800 mètres de profondeur vers le réservoir.

• Désormais, observer la matière sans nom trop longtemps **transforme les distances**. Elle grandit dans le champ de vision jusqu'à devenir un cercle qui prends tout le centre du champ de vision. Tantôt un espace noir et vide écrasant par sa profondeur colossale, tantôt espace plein et lisse si on cherche à le traverser. Détourner le regard annule cet effet.

• **Un saut dans l'irréalité** déstabilise les joueurs dans leurs quête de solution. Le 12-k est instable. Les actions sont perçues avant qu'elles n'aient lieu. De total inconnus apparaissent par paire affirmant être tout deux un seul PNJ perdu de vue et aucun des deux ne lui ressemble. Les joueurs peuvent sentir le cœur de quelqu'un d'autre battre à la place du leur. Les lieux se répètent ou s'ouvrent vers d'autres lieux hallucinés. Une voix dans la matière noire murmure des choses précises : « plonge » « vois ce que tu es vraiment » « reviens » « le seuil est toi, tu es au seuil ». Le camp est plein de leurres, il semble parfois vide alors qu'il est peuplé.

On a quelquefois l'impression de voir un objet de face comme s'il était de côté ou bien du dessus, ou par les yeux d'un autre. La température semble étouffante ou chaude alors qu'il fait -60°.

Certains se croient à Moscou, Anadyr ou Irkoutsk, dans leur maison, mais les gens qu'ils voient n'existent pas.

• La matière sans nom s'infiltré dans les structures et **créé des monticules, puis des murs**. Tantôt visqueuse elle s'étale, puis s'étend vivement en devenant solide, cristalline et géométriquement absurde. Elle prends de l'ampleur. Désormais, **toucher la matière noire** rends partiellement invisible aux autres, les voix et mouvements entendus et vu deviennent ralentis et flous. La sensation de sentir les personnes et les choses vieillir puis rajeunir comme une respiration cyclique qui ne quitte pas les joueurs. La sensation de présence dans leur tête se fait plus nette.

• Les PNJ qui n'ont pas cédé au délire **vont tenter de voler un camion pour repartir à Anadyr**.

• La dernière transformation du site de forage devra être l'ultime chance des joueurs pour changer la donne ou fuir.

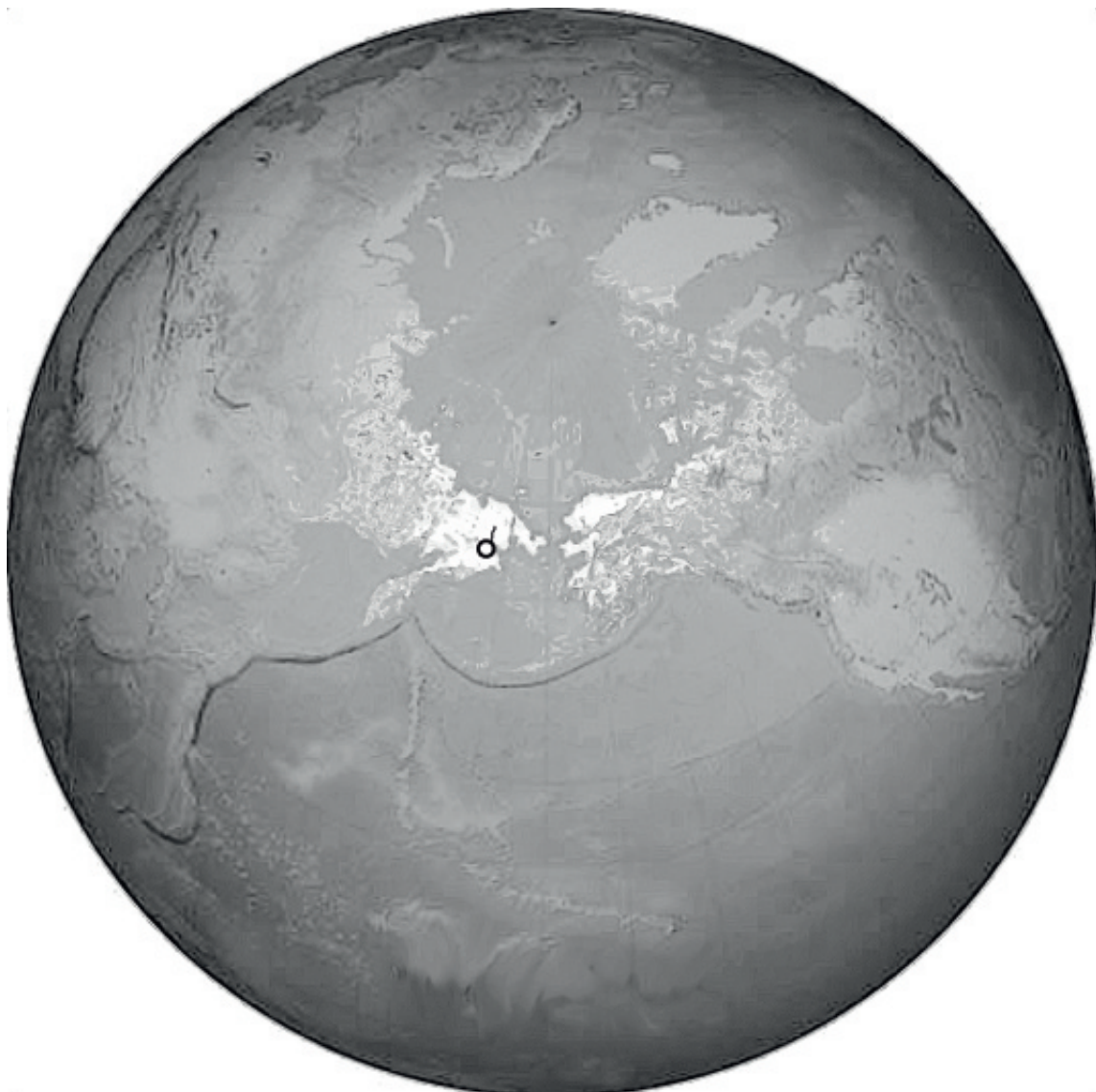
La matière sans nom s'est rependue, **prenant la forme d'un labyrinthe, dont le centre est la crevasse**. Le halo à l'air de prendre petit à petit de la distance. Sa lumière devient figée et laisse l'impression d'être au fond d'un puits. L'espace semble se tordre lentement pour ne laisser qu'un labyrinthe composé de murs de matière noire cristallisée et de murs de glace compacte. Des murs qui deviendront hauts de 800 mètres et qui finiront par créer des couloirs gigantesques qui ne font qu'une chose : mener à la crevasse du réservoir.

SCÈNE 5 : RÉVÉLATIONS ET DÉNOUEMENTS :

Le dénouement dépend des choix des joueurs, des solutions qu'ils ont trouvés. De ce fait, plusieurs fins sont possible et le maître du jeu devra délivrer ces fins en fonction des directions qu'ont pris les joueurs.

Ils parviennent (ou non) au cœur du réservoir, ou bien tentent d'isoler la matière avant qu'elle n'absorbe tout le camp. Cela peut impliquer un rituel chamanique collectif, une prière exorcistique de masse, une explosion au cœur du réservoir, ou bien un sacrifice au choix des joueurs... Ils peuvent fuir, ils peuvent s'éveiller...

En somme, les évènements provoqués par Aksinya se déroulent et les joueurs vont réagir en fonction de leurs préférences. En fonction de l'avancée de la transformation du camp ou bien de la stratégie des joueurs, l'histoire peut prendre fin de différentes façons. Vous trouverez ces fins décrites dans le chapitre final du scénario, « **Révélation et dénouements** ». **4 dénouements différents** que le MJ pourrait installer y sont décrits. Veillez à bien intégrer les dénouements dès le début de la partie afin de garder un cap pendant les actes.



ANNEXES CONTEXTUELLES

L'HISTOIRE DE LA SIBÉRIE RUSSE

• De 1920 à aujourd'hui, la Tchoukotka Russe a été un théâtre gelé de dominations, de silences et d'effacement. Cette partie du territoire Sibérien n'a jamais été un simple territoire. La Tchoukotka a été une marge à conquérir, à redresser et exploiter jusqu'à épuisement. Détrompez vous, le froid n'est pas une contrainte mais une méthode. À travers les âges la géographie du pouvoir reste inchangée. Les visages changent mais les terres sont volées, les mythes brisés sont toujours là, sous la glace, peut-être même dans un réservoir.

◦ Durant l'époque Tsariste qui se termine en 1923, les Luoravetlans, nom propre des peuples Tchouktches vivaient de chasse, de transhumance, de leurs rennes et de récits. L'empire y voyait une périphérie inutile jusqu'à la fin du 19ème siècle et il décide d'établir le « yassak », un impôt en fourrures. Les missionnaires orthodoxes brûlent les tambours, rasant les sanctuaires d'os et interdisent les chants de transes. À Anadyr est ouvert un comptoir de traite qui est transformé en centre colonial sous la coupe des cosaques. La « Okhrana », police secrète politique de l'empire russe, pend les chamanes en public. L'empire parle d'« esprits à chasser par le plomb ».

◦ À partir de 1923 et jusqu'en 1953 le soviétisme fait croire à un changement pour les travailleurs et les peuples colonisés. Il n'en est rien car le pouvoir rouge impose en 1930 en Tchoukotka un statut « Okrug autonome », un genre de fiction administrative qui couvre une réelle tentative d'effacement culturel. Les kolkhozes Krasny Sever forcent les peuples Lamoutes à la sédentarisation des éleveurs nomades.

Les Tchouktches qui refusent disparaissent par convois du Dalstroï, dans des goulags minier à ciel ouvert. À Pevek ou Chaunsk, les prisonniers construisent des routes pour des camions qui ne viendront jamais. En 1941 commence une famine qui décime un tiers de la population indigène et le NKVD publie des quotas d'exécutions quotidiennement.



◦ De 1953 à 1991 commence une ère de goulag industriel. Après la mort de Staline, rien ne change sinon la méthode. En 58, des prisonniers découvrent le gisement d'or de Kupol et cela déclenche une fièvre minière qui transforme les camps en villes-champignons. Bilibino, Egvekinot et Pevek. Les baraquements deviennent casernes, écoles et centrales nucléaires. En 1974, 1500 Tchouktches sont déplacés pour construire la base atomique secrète de Gudym. La 5eme direction du KGB gère les peuples autochtones comme on gère un zoo. Les conteurs sont arrêtés pour « activités mythopoétiques anti-soviétiques ».

La guerre froide s'installe, les étrangers, même les ornithologues et les géologues sont suspectés d'espionnage. La toundra se couvre de radars, de bunkers et de silence.

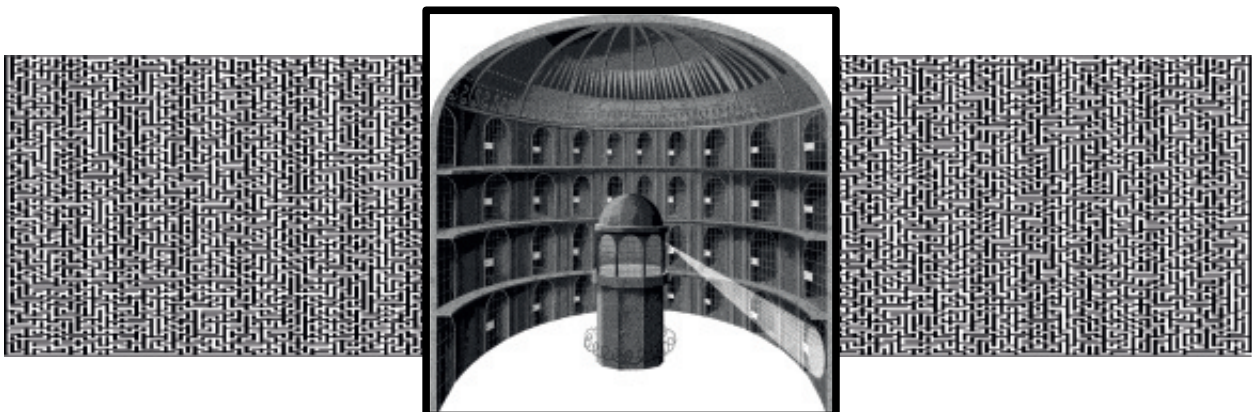
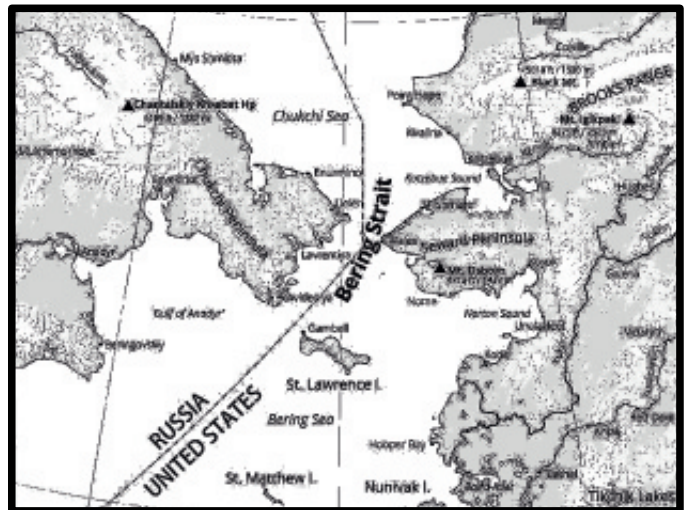
◦ À la chute de l'URRS en 1991, le système reste. La Tchoukotka passe sous contrôle d'intérêts privés comme Abramovich, Potanine, Rosatom, la Chaun mining company extrait l'or, empoisonne les rivières, puis change de nom. Les derniers nomades sombrent dans l'alcool, la solitude et le suicide. En 2004, Abramovich repeint Anadyr de couleurs vives, importées de Finlande. La façade cache en réalité l'agonie de vies brisées. Aucune université, un seul hôpital psychiatrique, deux prisons pour 50000 habitants et 12 mines en activité. Les festivals sont sponsorisés par Moscou pour contrôler les poètes et les anciens.



◦ En 2008 sous Poutine, la militarisation s'accélère. Une base navale est construite en 2014 à Egvekinot, en face de l'Alaska. Rosatom et Kinross Gold contrôlent 92 % du PIB régional. Les Tchoukhtches sont minoritaires à 12 % de la population et survivent grâce au braconnage des baleines grises. Le pouvoir est concentré et repose sur un gouverneur ancien du FSB, un directeur de mine ex-KGB, un commandant militaire aux pleins pouvoirs, et quelques oligarques de Moscou. La dissidence est déclarée « schizophrène alcoolique » et enfermée. Le FSB utilise des

méthodes ciblées : coupures de chauffage à -50°, infiltration des danses rituelles, chantage au ravitaillement. En 2022, 82 % des voix vont à Poutine.

◦ Le FSB d'Anadyr compte aujourd'hui un général ancien du GRU en Tchétchénie, douze officiers et une unité spécialisée « Tchoum » pour la répression en milieu polaire. Une vieille blague locale dit : « Le père Gel ne dort jamais. Même les rennes ne respirent pas sans son autorisation. » En 2019 Yuri Rytkeu, un militant autochtone, est arrêté par le FSB et meurt dans sa cellule d'une « dépressions saisonnière » après avoir documenté des fuites de cyanure. Les chamanes disent que « Quand la terre a trop pleuré, elle mange ses enfants. »



LA VIE DANS LA TOUNDRA EN HIVER

• Que ce soit en 1950 ou aujourd'hui, la logistique de survie dans la toundra, écrase l'humain sous la technique. Le moindre incident peut devenir une épreuve majeure. Une panne de chauffage, la perte d'un ouvrier, une rupture de convois... La chaleur est une question de survie, pas de confort. Sous -60° la moindre erreur se paie en gelures, en panne fatale ou en silence éternel sous la neige. La toundra n'est pas un décor, c'est un piège qui dévore les machines, brise les personnes et efface les traces de tout ce qui ne s'accroche pas avec obstination à la vie. C'est l'hiver sous sa forme absolue.



◦ Le camp est une forteresse contre le froid au titre que c'est littéralement une enclave militaire déguisée en base industrielle. Les bâtiments sont des modules préfabriqués posés surélevés ou creusés mais jamais directement sur le pergélisol sous peine de voir les fondations s'enfoncer ou s'effondrer. L'isolation de ces modules sont entiers ! Avec de la mousse de polyuréthane, des triples vitrages sous vide. Les portes sont verrouillées à l'intérieur comme à l'extérieur pour un double contrôle. On vit dans ces modules comme on vit dans un sous-marin sous la glace. Les générateurs diesel tournent nuit et nuit, le courant ne peut jamais s'arrêter car si il lâche, les fluides gèlent en deux heures, les canalisations éclatent et l'enfer glacé s'infiltré sans frapper. Si cela arrive, tout le monde se rassemble dans un module commun, pendant qu'une équipe d'intervention tente la réparation sous le blizzard au prix de doigts ou de leur vie.

Les routes ne sont pas des routes mais des coulées de glace durcie à la saumure. Elles sont taillées et entretenues chaque semaine pour éviter que le sol n'engloutisse les convois. Ces routes s'appellent des Zimniks, ou routes d'hiver, ouvertes quelques mois par an. Un camion trop lent ou trop lourd s'immobilise et gèle sur place.

◦ Pour ce qui est du forage, les techniciens utilisent une technologie appelée « arctic proof » ou chaque élément est pensé pour survivre à l'impossible. Les fluides de forage sont chauffés par des serpentins de résistance électrique et les tiges de forage attendent dans des hangars à +5° car même l'acier devient cassant. Il est interdit ou difficile d'interrompre les pompages. Si la circulation s'arrête, tout gèle, se dilate et explose.



◦ Les convois de ravitaillement ne sont pas seulement réguliers, ils sont surtout vitaux. Les camions sont spéciaux et conçus pour résister à l'extrême. Ils sont quelque fois remplacés par des « traîneaux-citernes » pour éviter que les roues ne se figent dans la glace. Les ressources sont adaptées également. La nourriture est lyophilisée, les conserves explosent quand elles gèlent. L'alcool est officiellement interdit mais cela n'empêche pas la distillation de vodka en cachette, souvent coupée avec de l'antigel ou du kérosène. Cela réchauffe 5 minutes puis ce mélange tue.



◦ Les ouvriers vivent dans un goulag moderne. Ils s'organisent en rotation de 30 minutes dehors pas plus car au-delà, le risque de gelure est immédiat.

Chaque souffle est une brûlure. La Purga « vent blanc », l'air chargée de glace fine efface la vision à dix centimètres, il n'est pas impossible de se perdre à 3 mètres d'une porte d'entrée.

Les combinaisons sont le plus souvent d'origine militaire en fourrure de renne doublée d'un textile composite, mais même avec cela on perd ses ongles, ses joues, ses orteils.

◦ La Nuit peut durer des semaines, la nuit polaire règne, il n'y a pas de notion de matin, midi ou soirée, juste un tunnel d'obscurité percé par une lueur pâle à 12h. Si bien que la dépression est endémique. Les aurores boréales dansent indifférentes au dessus des bunkers.

La lumière n'est pas un droit naturel. Dans ces paysages, le temps n'existe plus, la vie est rythmée par l'ouverture du sas, le café qui gèle si on attend trop.

◦ Il y a un hôpital dans le camp, très minimal, souvent une salle de soin, au mieux un caisson hyperbare pour traiter les gelures avancées. Un stock de morphine et de couvertures chauffantes. Seulement il est impossible d'être évacué à -60° . Un hélicoptère ne décolle pas. Le médecin fait ce qu'il peut. Les corps sont stockés dans une pièce à part.

◦ Si vous imaginiez un camp construit de baraquements détachés donnant sur la toundra détrompez vous. Sur un plan plus large, des containers sont empilés et renforcés, pour former des rues étroites et protégées entre les modules. Des faisceaux de lumière orange permanents filtrent à travers les rideaux thermiques. Un grondement continu provenant des générateurs et des pompes envahie les modules. Les respirations sont lourdes et dehors, il n'y a que vide et absence de traces.

Un Camp de forage est un poste avancé dans une guerre contre la nature. Il n'y a pas de loisirs et pas de répit.

◦ La vie à Anadyr est elle, bien plus confortable. Si la température au plus proche du pôle avoisine les -45° en moyenne (-60° pour les besoins du scénario). À 300 kilomètres au Sud, à Anadyr donc, les températures hivernales avoisinent les -25° .

La nuit polaire permet tout de même d'avoir 4h de soleil tout les 24h, et les infrastructures comme le chauffage centrale pour toute la ville.

Des centrales thermiques au charbon relient tout les bâtiments dans un réseau urbain qui alimente en eau constamment pompée, les radiateurs et robinets d'eau pour qu'ils ne gèlent pas.

Les ravitaillements peuvent être faits avec grand-peine par bateaux entre juin et novembre depuis Vladivostok (3700km) et par les routes d'hiver ou par avion pour atteindre la première ville ayant un chemin de fer transsibérien reliant le reste de la Russie (à 1500km à Komsomolsk-sur-l'Amour).



Entre tradition et modernité, les habitants d'Anadyr sont aussi producteurs de saumon nerka, de viande de renne et de morse, de fourrures brodées, de sculptures d'os et d'ivoire de morse. Il y a une modernité relative à Anadyr, des écoles, un hôpital, l'électricité, des barres d'immeubles pastel sur pilotis.



◦ La Taïga et la Toundra sont des biomes polaires bien distinct dans la Tchoukotka. Si la Taïga est une zone boisée également appelée forêt boréale, la Toundra se distingue par sa végétation rase. Une différence liée aux températures de survie des essences ligneuses. Il existe donc un changement progressif du sud au nord entre Taïga et Toundra où les arbres se font de plus en plus rare, témoignant d'un durcissement des conditions météo.

◦ Voici un tableau de l'effet des températures de la toundra sur le corps. Pour une personne complètement protégée.

Temps passé dans le froid	Ce qu'on observe sur le corps	Ce que ressent la personne
0-5 minutes	Le nez, les joues, les doigts deviennent rouges, très douloureux au contact de l'air	Sensation de brûlure glaciale, respiration qui pique
5-15 minutes	Les extrémités (doigts, orteils, oreilles) deviennent blanches ou grises, commencent à geler	Perte de sensation, engourdissement, difficulté à bouger les doigts
15-30 minutes	La peau semble dure ou cireuse, les mouvements sont lents et maladroits	Difficulté à parler ou marcher, fatigue, confusion légère
30-60 minutes	Les lèvres, le visage et les mains deviennent bleus ou violacés, la personne tremble fort ou pas du tout. Hypothermie.	Elle ne pense plus clairement, peut refuser de se protéger, trouble de la vision ou du jugement
Après 1h	La personne devient très lente, peut s'endormir, tomber ou ne plus parler	Risque de ne pas se réveiller, corps froid et rigide, mort possible en quelques heures



LE PEUPLE ÉVÈNES

- les Évènes, appelés aussi Lamoutes par les anciens Russes (du yakoute lama : « mer », en référence à leur dispersion côtière), sont un peuple qui fait partie des groupes « tougouses », tout comme leurs cousins méridionaux, de Taïga, les Événks, avec qui ils partagent une origine linguistique et un mode de vie anciennement nomade.

Si les Événks ont historiquement peuplé la Sibérie centrale et méridionale, les Évènes se sont adaptés aux zones beaucoup plus arctiques et montagneuses du nord-est, comme la Tchoukotka, le Kamtchatka ou la région de Magadan. Leur culture, à évolué

vers une spécialisation plus poussée dans l'élevage du renne en milieu polaire, avec des particularités propres dans leur langue, leurs rituels et leurs migrations saisonnières.

Bien entendu les Évènes sont aujourd'hui à la frontière entre monde moderne et mémoire millénaire, Ils sont scolarisés, utilisent le kérosène, travaillent dans des industries, leur langue est menacée d'extinction, mais leur mode de vie connaît un léger renouveau. Leurs chants un temps interdits résonnent de nouveau sous les aurores boréales.



- Les Évènes pratiquent le « gene » un nomadisme d'une précision géographique millimétrée afin de répondre aux cycles subtils du vivant. À chaque saison correspond un territoire, un type de campement ou un usage différent du renne. En été « dugèni », ils remontent vers des hauteurs fraîches où les insectes harcassent moins les troupeaux. En automne « boloni » Ils redescendent vers les « urèktè », des sous-bois riches. En hiver « tugèni », ils s'installent au bord des « birakan », les rivières gelées, dans des zones protégées du blizzard. Au printemps « nèlkèni » Ils regagnent les pâturages sacrés « « tèlgè » du vêlage.

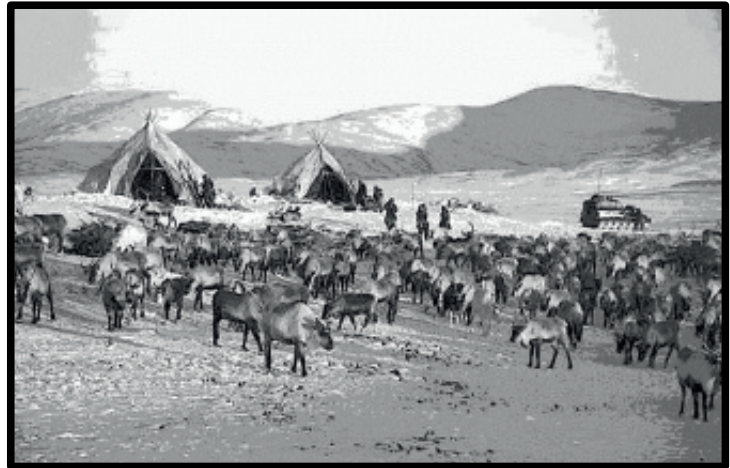
- Leur vie est indissociable du « Orok », le renne, que ce soit comme monture, nourriture ou compagnon, comme source de chaleur et même comme carte d'identité. La surveillance des troupeaux, le « tèguèlguèn » est une tâche constante et même mystique, qui permet de déterminer l'avenir dans les migrations.

- Un campement Évène est un miracle de simplicité et d'efficacité. Les « dyou » qu'ils habitent sont de grandes tentes coniques montées en moins d'une heure, formées de perches légères et de peaux de renne. Ces tentes sont orientées selon le vent et les songes.



Pour se déplacer et transporter ils utilisent des traîneaux « kèptèroun » en mélèze « dyogdyo » et pour traverser les rivières, ils déploient des « ollo », des radeaux faits de peaux tendues et de cadres en os.

- Les Évènes se nourrissent de « tcheï », un thé brûlant mélangé à de la graisse de renne « oumouktè », mais aussi de viande de renne « ulin » ou « ichè » quand elle est crue pour des cérémonies ou encore « khouroun » quand elle est séchée. Le poisson « inègtè » est dégusté en fines lamelles glacées « talaktcha » qui fondent sur la langue.



- La langue Évène est dense et permet des nuances philosophique que le russe n'offre pas. Des récits chantés appelés « nimngakane » permettent durant des nuits entières de transporter des savoirs cosmiques, de raconter les paysages, de parler de loups protecteurs, de rennes fabuleux, de rivières douées de volonté..

Le « dyolo » rituel de purification par le feu et l'« oulguèn » le sacrifice blanc, sont des rituels qui rythment les grandes étapes de la vie comme les naissances, les chasses, les maladies, les pertes. La mémoire chamannique est présente dans les gestes et les mots murmurés au levé du soleil. Un tabou est encore très ancré culturellement, il ne faut pas marcher sur les ombres humaine car l'âme habite le sol. C'est le « khèlèk ».

Français	Évène
Abats crus	Dyukèchè
Aiguilles (en os)	Inèktè
Artisanat / Récipients	Mouktouvoun
Bois (mélèze)	Dyogdyo
Chants épiques	Nimngakane
Déplacements	Guènèltè
Endurance au froid	Dyolokhin
Été	Dugèni
Feuilles / Tentes	Dyou
Forêts	Urèktè
Graisse de renne	Oumouktè
Hiver	Tugèni
Interdit (tabou des ombres)	Khèlèk
Lasso (en tendon)	Namat
Lichens	Yaktè
Médecine d'urgence	Imen
Nomadisme saisonnier	Genene
Orientation naturelle	Biral
Peuple (nom autonome)	Èvèsèl
Poisson	Inègtè
Printemps	Nèlkèni
Purification par le feu	Dyolo
Radeaux en peau	Ollo
Rivières	Birakan
Sacrifice blanc	Oulguèn
Sommeil fractionné	Ountouvoun
Surveiller le troupeau	Tèguèlguèn
Tendons	Bèsu
Thé	Tcheï
Traîneaux	Kèptèroun
Vêlage (zones de)	Tèlgè
Viande crue	Ichè
Viande de renne	Ulin
Viande séchée	Khouroun

- Dans leur quotidien, les Évènes utilisent des objets d'artisanat très fins et pensés pour durer. Ces objets sont porteurs de sens et ont un rapport sacré symbolique. Les « inèktè » aiguilles en os permettent de coudre les peaux, les « mouktouvoun » sont des récipients en écorce de bouleau « dilga » qui gardent le goût des saisons. Les « namat » sont des lassos tressés en tendons « bèsu » servant à attraper les rennes et à exorciser les peurs.

- Le « biral » ou don de l'orientation est une méthode de repérage des pistes même dans le vent blanc, en lisant les lichens « yaktè » sur les pierres. En cas de blessure, l'« imen », la médecine traditionnelle est transmise. Il enseigne la décoction des plantes récoltées au solstice et l'utilisation de toiles d'araignée comme pansements « èlèktè ».





LA TECHNOLOGIE FACE AU GEL

Le gel impose des contraintes techniques qui sont nécessaires à la survie. Savoir cela donnera plus de réalité et d'immersion à votre partie.

- Le carburant diesel devient instable en dessous de -20° car il contient des paraffines qui cristallisent et finissent par boucher les injecteurs dans le moteur. Même un carburant de type hivernal, dans lequel on a ajouté des additifs, ne tient pas à -60° . Des carburants de type DK-4 « diesel arctique » sont requis car complétés avec des agents déparaffinant directement dans le réservoir. Le réservoir est réchauffé à l'aide d'un chauffage électrique embarqué ou en dernier recours car très dangereux, à l'aide de lampes à souder ou de feux de bidon directement sous le réservoir.

- L'huile de moteur conventionnelle type 15W40 est inutilisable en dessous de -30° , tout devient épais et plus rien n'est pompé pour lubrifier le moteur. Les huiles synthétiques 0W40 restent pompables à -60° . un système de préchauffage par résistance est intégré dans le carter pour assurer le démarrage.

Les turbocompresseurs sont vulnérables car si l'huile est trop visqueuse, ils ne sont plus alimentés et sont détruits en quelques kilomètres seulement du fait de tourner à sec.

De la même manière, les transmissions à huile minérale et certaines boîtes de vitesse sont équipées de réchauffeurs d'huile intégrés ou externes.

- Les fluides hydrauliques, freins, contrôles du forage, direction assistée, deviennent trop visqueux et bloquent ou ralentissent la réponse mécanique. Des fluides militaires à base de silicone sont utilisés.

- Les systèmes électriques perdent leur capacité nominale. Une batterie de 800Ah perd 70 % de sa capacité par -60° . Si elle est partiellement déchargée, l'électrolyte gèle et provoque l'endommagement irréversible des plaques internes. Les techniciens démontent souvent leur batteries pour les garder dans la cabine ou utilisent des plaques chauffantes externes thermiques ou électriques.

- L'équilibre dans le mélange air/carburant est fortement modifié, si bien que pour assurer un démarrage les bougies de préchauffage doivent être dans un état impeccable en tout temps. Pour cette raison, et pour pouvoir conserver un chauffage dans la cabine, les moteurs sont systématiquement laissés allumés au ralenti, 24 heures sur 24.

- Les matériaux utilisés sont précis. Le caoutchouc devient rigide et cassant. Les durites, les joints, les soufflets sont très vulnérables. Les pneus perdent de la pression par contraction de l'air intérieur. À -60° la pression chute de 30 % ce qui augmente le risque d'éclatement. Des pneus « arctiques » souples et gonflés d'Azote, minimisent ces phénomènes. Les métaux quand à eux, deviennent cassants et des contractions différentielles entre plusieurs pièces, fissurent rapidement les structures. Le bloc moteur, l'échappement et les brides, sont inspectés régulièrement.

- Dans les camps, trois systèmes autonomes cruciaux, assurent la survie. Le chauffage évidemment est assuré par des chaudières à combustible liquide ou solide. Ils sont couplés à des radiateurs à convection. Des générateurs électriques diesel sont aujourd'hui également utilisés avec des échangeurs de chaleur à eau glycolée. Comme 3 protections valent mieux que 2, des chauffages d'appoint au gaz ou au pétrole sont disposés dans les modules. Ces derniers sont isolés à la mousse de polyuréthane et à l'aluminium et sont systématiquement surélevés pour éviter la conduction avec le sol gelé. Autant dire que cela fait beaucoup de matériaux à convoier. L'aération est vitale pour prévenir l'intoxication au monoxyde de carbone et réguler l'hygrométrie. Des échangeurs thermiques à plaques et à flux croisés permettent de renouveler l'air sans perte de chaleur. L'air entrant est réchauffé par l'air sortant, ce qui évite la condensation la moisissure et l'entrée du gel.

Les déchets sont évacués dans des containers hermétiques et incinérés. Les eaux usées sont stockées dans des réservoirs isolés ou traitées sur place dans des stations de filtration et chloration.

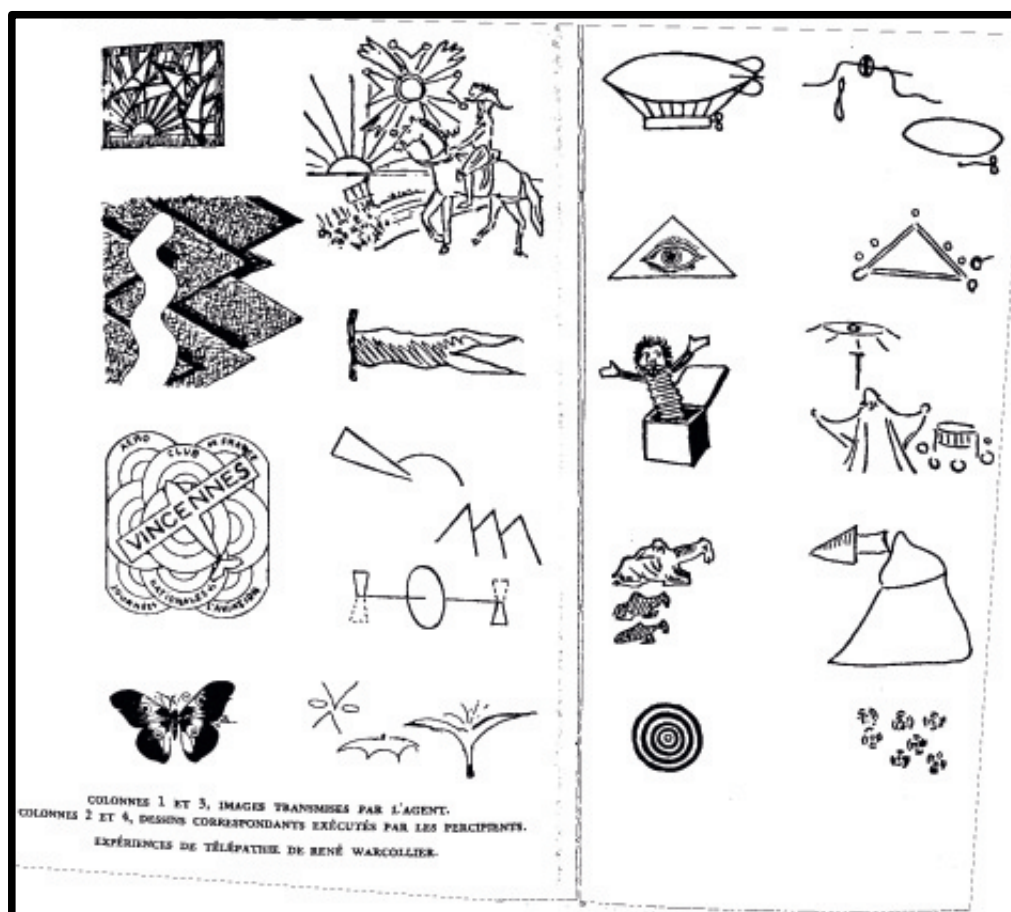


LA GUERRE PSYCHIQUE

Tactique d'intimidation ou recherche d'une arme asymétrique dans le conflit entre la Russie et les États-Unis durant la guerre froide, l'arme psychique fait encore aujourd'hui l'objet de paranoïa. Officiellement, ces programmes visaient à explorer la télépathie, la vision à distance (remote viewing), l'influence mentale à distance, ou encore la manipulation cognitive par moyens non conventionnels. Côté soviétique, le programme « Psychotronique » regroupait diverses expériences militaires, médicales et ésotériques, parfois soutenues par des instituts sérieux, comme l'Institut des Problèmes de la Transmission de l'Information.

L'armée rouge étudiait les effets des champs électromagnétiques pulsés sur le comportement humain, cherchant à induire des états de panique, d'atonie ou d'obéissance. À l'ouest, le projet Stargate de la CIA tentait de former des "espions mentaux" capables de localiser des bases ou des ogives ennemies à distance, avec des résultats peu fiables mais intrigants. Certaines théories évoquent aussi des armes à infrasons ou micro-ondes visant à désorienter ou rendre malade un adversaire, une idée reprise par les spéculations modernes sur le « syndrome de La Havane ».

D'autres rumeurs plus sensationnalistes, jamais prouvées, parlent d'expériences sur des enfants "sensitifs", de tentative de télékinésie militaire ou de "télécommande humaine". Aujourd'hui, si la plupart de ces projets ont été classés comme pseudoscientifiques ou abandonnés, ils restent un terrain fertile pour le complotisme, de dissimulation et d'expérimentations clandestines dans les zones reculées de Sibérie ou du désert du Nevada.



« Nous arrivons au point où nous réalisons que la multidimensionnalité est un moyen de sauter d'un soleil à un autre. Tu disparais de cette réalité, tu réapparaît ailleurs... J'ai juste ce sentiment dans mes tripes en tant que voyant à distance qu'une énorme découverte arrive. Et que nous sommes observés pour voir ce que l'on ferait de cette découverte. On pourrait apprendre à sauter d'une étoile à l'autre. Et si nous le faisons, comme des gosses qui jouent avec des allumettes,, comme nous le faisons avec l'énergie atomique, serions nous considérés comme paisibles par d'autres sociétés et entités quelque part?»

-Joe McMoneagle, remote viewer du projet stargate

LES TEXTES DES STARTSY ET LA MYSTIQUE ORTHODOXE DE SERGUEÏ DE RADONÈGE

Dans la tradition orthodoxe Russe, les startsy (singulier : staretz) sont des guides spirituels charismatiques, des moines ermites considérés comme porteurs d'une sagesse mystique transmise en dehors des structures hiérarchiques de l'Église. Ces figures vénérées parfois à la limite du culte reçoivent les fidèles en confession libre, offrent des visions, des conseils prophétiques ou des prières de guérison. L'un des plus importants fondateurs de cette tradition est Sergueï de Radonège (1314–1392).



- Sergueï ou Serge de Radonège, moine thaumaturge canonisé, est réputé pour ses dons de clairvoyance. Son histoire, emplie d'ascétisme et de retraites spirituelles dans la forêt, fait écho aux anciens pères du désert byzantin.

Les écrits autour de Sergueï et les récits de ses miracles, dialogues spirituels, vies de saints (hagiographies) ; forment une littérature à la fois théologique et symbolique, imprégnée d'images bibliques, d'épreuves initiatiques et de combats spirituels.

- Bien qu'orthodoxes et conformes à la dogmatique patriarcale chrétienne, ses textes contiennent des couches de sens multiples comme des prières cachées, des symboles numérologiques...

Des correspondances mystiques entre le silence, la lumière divine (Tabor), et l'effacement de l'ego. Pour un croyant imprégné de cette tradition, ces écrits ne sont pas seulement historiques ou liturgiques, ils sont des portes vers une réalité invisible, des clés pour interpréter les rêves, les épreuves physiques ou les signes naturels comme autant de messages de Dieu. Ces manuscrits peuvent apparaître comme de simples volumes religieux aux yeux d'un profane, mais se révéler, pour un personnage sensible à la foi ou aux traditions monastiques, comme des artefacts de grande puissance spirituelle, voire comme des supports pour des rites de protection, de clairvoyance ou de révélation. La distinction entre mysticisme chrétien et ésotérisme hétérodoxe y devient ténue, surtout dans les régions reculées où les startsy sont parfois vénérés à la manière de chamanes chrétiens.

- Le Tabor, dans la mystique orthodoxe, fait référence au Mont Thabor où, selon les Évangiles, le Christ fut transfiguré devant ses disciples, irradiant d'une lumière divine. Cette lumière thaborique est centrale dans l'hésychasme, une tradition de prière méditative mystiques visant à être en paix et à percevoir cette lumière intérieure comme manifestation directe de la présence divine. Elle ne symbolise pas seulement l'illumination spirituelle, mais aussi l'union possible entre l'humain purifié et Dieu.

Pour les mystiques orthodoxes, voir la lumière du Thabor n'est pas une métaphore, c'est une expérience réelle, accessible aux âmes pleinement sanctifiées.



LE KUTKYN AAL EST LE LIEU DE VIE DU CORBEAU

Ce passage ne reflète pas Les croyances Évènes, c'est inventé pour Les besoins de L'intrigue.

Le **KUTKYN AAL**, littéralement « **le lieu de vie du corbeau** », est un sanctuaire invisible et sacré dans les traditions les plus anciennes des Évènes, transmis oralement depuis les temps pré-lamoutes.

Ce mythe repose sur une croyance fondamentale : l'âme du monde vit dans la terre, et certaines zones marquées par un étrange silence, des reflets dans la neige ou des trajectoires inhabituelles d'animaux, sont des portes d'accès à cette âme. (extension du khèlèk).

Le **corbeau**, « **kutkyn** » en Évène, est vu non comme un simple animal, mais comme le porteur des âmes errantes que le corvidé dépose sur ce portail afin que ces dernières rejoignent la terre.

Sa noirceur en fait le messager idéal. Sa couleur n'est pas une menace, mais une frontière : ombre vivante sur la blancheur d'un monde glacé. Le corbeau signale les seuils qu'il ne faut pas franchir sans rite. Lorsque son ombre effleure la neige, elle témoigne de la mémoire des lieux.

Un chaman averti n'y marcherait jamais, car poser le pied sur l'ombre du corbeau, c'est piétiner un esprit éveillé.

Selon la tradition, lorsque l'on découvre un Kutkyn Aal, souvent situé là où un corbeau revient voler en cercle, un rituel doit être accompli avant de s'y installer ou même de traverser les environs.

L'Évène doit poser une pierre noire ou noircie sur la neige et réciter des chants d'apaisement pour les esprits du sol.

Il allume ensuite un feu sans flammes en utilisant des pierres chaudes et du lichen séché ou du méthanol , pour ne pas troubler l'équilibre entre lumière et ombre.

La lumière est particulièrement importante pour les peuples Lamoutes en général, les jours sont très courts, les ombres projetées sont rares.

Le corbeau est aussi le gardien des souvenirs de la terre, ou du moins du Kutkyn aal. On dit aussi qu'il peut se souvenir et imiter les voix des morts et les murmurer à ceux qui dorment dans un Kutkyn aal. Ainsi, un chaman Évène qui médite en ce lieu, après jeûne et isolement, peut entendre non des paroles humaines, mais des décisions anciennes, de pactes oubliés entre hommes et montagnes, entre bêtes et forêts.

Le Kutkyn aal n'est pas un sanctuaire bâti, mais un point de tension entre ce monde et les autres. Il se déplace parfois, se reconnaît à sa chaleur relative ou au silence soudain d'un attelage. Refuser de reconnaître sa sacralité, c'est s'exposer à la confusion de l'âme, à **la perte du nord intérieur** qui représente: la quiétude, la maturité, la consolidation, le lien avec les anciens, l'introspection.

Les anciens disent qu'un Homme qui traverse un Kutkyn aal sans offrande ne retrouve jamais tout à fait sa propre ombre.



PNJ IMPORTANTS À ANADYR



IRINA MIKHAILOVNA SOKOLOVA:
La Coordinatrice Fatiguée

Âge 47 ans

Apparence: Ses cheveux bruns sont tirés en un chignon si serré qu'il semble être la seule chose encore sous contrôle dans sa vie. Ses cernes sombres sous les yeux trahissent les nuits passées à compiler des rapports que personne ne lira. Elle porte un costume informe acheté à Mourmansk en 1998, trop large, trop épais, trop tout. Toujours à portée de main, sa vieille sacoche en cuir craquelé déborde de formulaires tamponnés, raturés, inutiles.

Rôle:

Responsable locale de Bering Dalneft, chargée de la coordination des initiatives économiques. Un titre qui sent la subvention perdue d'avance et la paperasse sans objet. En réalité, elle est le dernier lien administratif entre cette région oubliée et une capitale qui l'a depuis longtemps rayée de ses cartes d'investissement.

Difficulté: 1 Fretin

Caractéristiques:

Irina est épuisée, pas par le froid, ni même par le manque d'avenir, mais par les décennies passées à remplir des rapports pour Moscou en sachant parfaitement qu'ils finiront empilés dans un tiroir que plus personne n'ouvre. Pourtant, elle n'est pas devenue cynique. Juste ironique, avec ce sourire en coin quand elle lance : « Oui, encore un projet 'prioritaire'. Bien sûr. Je vais le classer avec les autres. » Sous son bureau, cachée derrière une pile de formulaires datant de l'ère Primakov, elle conserve une bouteille de vodka. C'est sa capsule de secours, réservée, dit-elle, « aux jours où quelque chose marche enfin. » Autant dire qu'elle n'y touche presque jamais.

Sa toux sèche la poursuit, causée par l'humidité, la poussière des archives, ou peut-être juste par l'accumulation d'années sans aération. Elle est la seule à encore consulter ces papiers, persuadée qu'un jour, quelqu'un trouvera dans ces vieux classeurs la preuve que tout cela avait un sens.



SERIY PAVLOVITCH:
Le Soldat reconverti

Âge: 36 ans

Apparence: Son visage porte les stigmates de l'Arctique, marqué par le froid, le sel et les années. Il ne quitte jamais son uniforme militaire, devenu gris de fatigue et trop grand depuis qu'il a maigri. Ses bottes ont connu plus de routes qu'un camion soviétique. Une vieille épingle rouillée de la guerre d'Afghanistan trône sur sa chapka, souvenir d'un temps où il croyait encore aux ordres qu'il suivait.

Rôle: Seriy est responsable de la logistique sur le port d'Anadyr. En pratique, cela signifie qu'il surveille les cargaisons et les stocks du hangar de la capitainerie, gueule sur des dockers trop lents, et ferme parfois les yeux pour un billet humide. Il fait encore le salut militaire, mais seulement par réflexe musculaire.

Difficulté: 3 Mercenaire

Caractéristiques:

Il ne croit plus en rien, surtout pas en ceux qui portent des cravates. « On nous a dit qu'on défendait la Patrie. Maintenant, la Patrie nous oublie. » Quand il ne travaille pas, il joue aux échecs seul, face à un adversaire invisible qu'il nomme Capitaine Voronov, tombé sous les balles à Kunduz. Il lui parle, le félicite, l'insulte parfois, selon l'issue de la partie.

Son mépris pour les puissants est profond. Il crache au sol à chaque mention des oligarques, qu'il appelle « les cafards en costume ». Il garde chez lui un poêle à bois volé dans un dépôt militaire, lourd, cabossé, mais toujours en marche. « Dette de l'État envers moi, » dit-il en y jetant une bûche avec un sourire glacé.



LES OUVRIERS LES FANTÔMES DE LA MAINTENANCE

Noms: Dmitri « Dima » le Géorgien, Arkadi le Muet, Viktor « Le Philosophe »

Âges: Entre 40 et 55 ans

Apparences: Ils traînent leur carcasse dans des combinaisons de travail aussi usées que leur patience. Leurs bottes sont rafistolées au scotch argenté, leurs mains noircies de cambouis ou de tabac froid. Leurs visages sont burinés, leurs regards blasés. On les repère à l'odeur de gasoil tiède et à la vapeur de thé qui s'échappe de leur samovar bricolé.

Rôle: Officiellement, ce sont les responsables de l'entretien des camions, du stockage hors gel, et des opérations de déchargement. Officieusement, ils attendent. Les matériaux, les ordres, ou peut-être la fin du monde. Ils boivent du thé en rond, s'adosent aux murs humides, parfois griffonnent sur les vieux registres.

Difficulté: 2 Voyou Armé

Caractéristiques:

Dima est un ancien boxeur de Tbilissi. Il a le nez cassé, des poings larges comme des briques, et une dent en or qui flashe à chaque éclat de rire. Il ponctue ses anecdotes par « À l'époque, on savait taper juste. » Il prétend avoir gagné contre un Tchétchène à main nue, à l'arrière d'un train de fret.

Arkadi ne parle plus depuis qu'un câble d'acier lui a frôlé la gorge sur un chantier sibérien. Depuis, il grogne, pointe du doigt, et frappe parfois pour se faire comprendre. Il comprend tout, juge en silence, et mâche des clous rouillés comme d'autres mâchent du chewing-gum.

Viktor, lui, lit Dostoïevski dans un coin. Il parle peu, mais quand il le fait, c'est pour dire des choses comme « La neige, c'est juste du silence qui tombe. » Il croit que le socialisme a échoué « à cause de la météo, pas de Marx », et qu'on aurait dû bâtir les usines ailleurs. Leur atelier est tapissé de vieux calendriers soviétiques, accrochés aux murs comme des icônes laïques. Dima dit que c'est « pour se rappeler les jours meilleurs », mais Viktor ajoute toujours, sans lever les yeux de son livre : « Ou



pour ne pas oublier qu'ils n'ont jamais existé.

NADIA STEPANOVNA:

La Vieille Évenk Bourrue

Âge: « Aussi vieille que la toundra » (environ 72 ans)

Apparence: Sa peau est aussi plissée que l'écorce d'un mélèze, tannée par le vent, le froid et la solitude. Elle porte toujours les mêmes vêtements en peau de renne, cousus main, marqués par la suie des feux et le sang des bêtes. Un couteau à moose pend à sa ceinture, usé, mais affûté. Son regard est noir, inquisiteur, et les bottes qu'elle porte ont foulé plus de neige que les roues de n'importe quel camion.

Rôle: Nadia est la dernière glaneuse d'un ancien clan Évenk encore nomade. Elle erre seule entre les conteneurs rouillés du port et les confins de la toundra, tenant les Russes en respect avec des regards tranchants et des paroles plus acérées qu'un crochet de chasse. Elle passe souvent sans prévenir, laisse des remarques désagréables, puis disparaît dans le vent.

Difficulté: 2 Voyou armé (avec une ruse et une résistance bien au-delà du chiffre)

Caractéristiques:

Elle méprise la technologie et n'a aucune patience pour les artifices modernes.

« Tes téléphones ? Ils ne marchent pas quand il fait -50°. Moi, si. »

Quand elle crache, c'est avec l'histoire dans la gorge. « Les Soviétiques ont volé nos rennes. Maintenant les Russes volent nos pierres. » dit-elle en parlant des exploitations minières clandestines.

Pourtant, sous son épaisse carapace, subsiste un fragment de chaleur. Elle laisse parfois des morceaux de viande séchée devant la porte des sans-abris ou glisse un galet peint dans la poche d'un enfant malade.

Autour de son cou pend une vieille médaille de l'URSS, rouillée, tordue et cabossée. Elle dit en montrant l'insigne : « Pour avoir sauvé un idiot d'un blizzard. Ils m'ont donnée ce truc. J'en ai fait un hameçon. »

Nadia marche seule, mais ce n'est jamais elle qui est perdue.

PNJ SECONDAIRES À ANADYR

STEPAN GRICHKO · 48 ans · homme · Docker bougon qui gueule sur les grues comme s'il leur parlait

NATASHA PAVLOVNA · 61 ans · femme · Patronne du bistrot « L'antigel », qui sert plus de confidences que d'alcool

KAPITAN MAKAROV · 54 ans · homme · Capitaine d'un remorqueur brise-glace, dort dans sa cabine même à quai

ALENA KYL'TYNA · 42 ans · femme · Chauffeuse de tracteur chenillé d'origine tchouktche, se méfie des étrangers et parle peu

YULIA CHENTSOVA · 35 ans · femme · Employée des douanes au port, aime l'ordre, la loi et les enveloppes discrètes

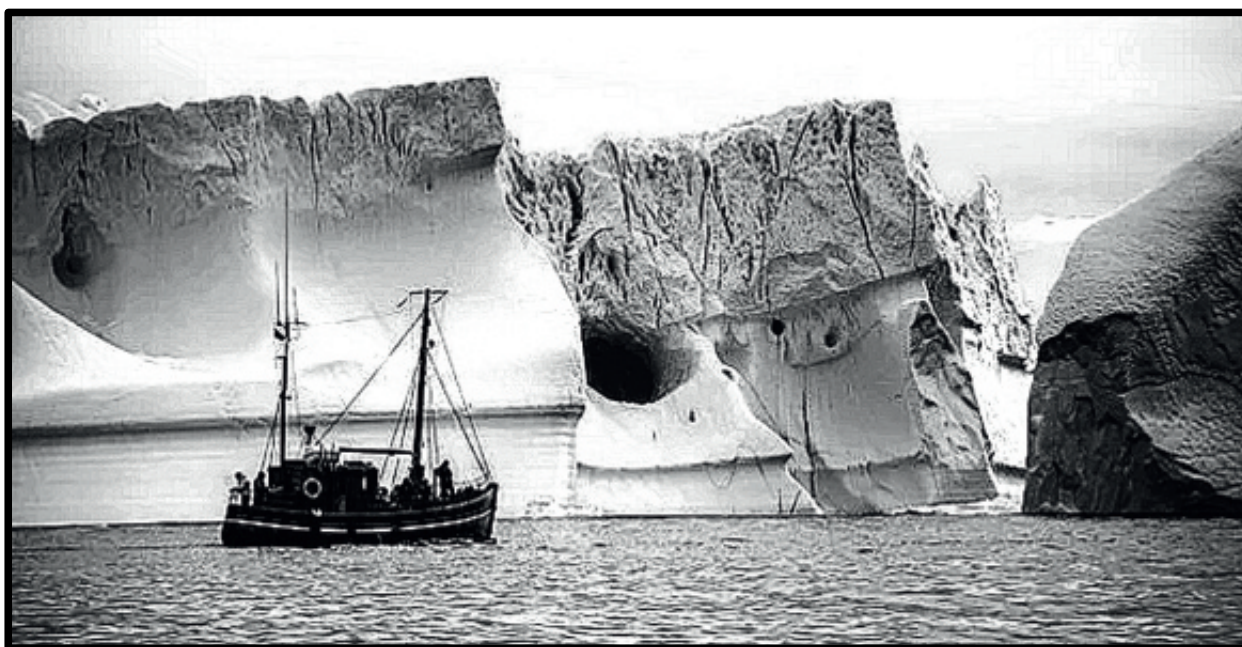
GENNADIY « Le Poète » · 40 ans · homme · Client du bistrot, enseignant déchu qui déclame Pouchkine entre deux verres

TOMA BELYAEVA · 26 ans · femme · Guichetière au bureau de poste, grande lectrice de science-fiction et joueuse de jeux de rôle par correspondance

DYANCHA AYON · 31 ans · homme · Pêcheur évène reconverti en manutentionnaire saisonnier, nostalgique des feux de camp dans la steppe

MILA ERSHOVA · 45 ans · femme · Médecin du dispensaire portuaire, énergique et abrupte, soigne à l'ancienne

OLEG BASKO · 39 ans · homme · Contrebandier discret et charmeur, rôde entre entrepôts et quais sous couvert de chercher un emploi



PNJ IMPORTANTS AU CAMP 12-K



MAJOR ALEXEÏ KARPOV:

L'Ombre Fédérale

Âge : 59 ans

Apparence: Costume noir impeccable malgré la boue arctique, cravate bien nouée, regard d'acier. Une fine

cicatrice court près de son oreille droite. Il ne confirme jamais si c'est une blessure de guerre. Toujours accompagné de sa mallette cadénassée et de chaussures jamais sales. Il tient à garder un air de dignité et de contrôle en chaque circonstance

Rôle: Représentant du FSB et ancien KGB. Officier senior qui ne peut pas devenir lieutenant colonel. Officiellement il supervise la logistique du camp pour éviter les vols. Il tient un contrôle strict sur la distribution du gasoil, des vivres et sur les mouvements de chaque employé. Officieusement, il surveille les activités « subversives » dans le camp pour le renseignement du FSB, Il s'assure que les découvertes et ressources restent sous contrôle du gouvernement et oppresse les employés pour un bonus de la Rosneft.

Difficulté: 4 Tueur aguerri

Caractéristiques:

« Ils parlent de miracles, moi je vois une opération d'envergure. On a déjà vu ça à Semipalatinsk. »

Formé à l'époque soviétique, il reste persuadé que tout mystère est l'écho d'un programme militaire, qu'il soit russe ou étranger. Les événements récents sont pour lui le symptôme d'une guerre froide secrète.

Ruiné par la bureaucratie, et méfiant envers les théories mystiques, il assimile le liquide sans nom à une arme psychique ou biologique ennemie. Le major s'enfonce progressivement dans l'autorité et la paranoïa.

« Je n'ai pas besoin de preuves. Seulement de précautions. »

Il voit dans chaque événement anormal une tentative d'infiltration ou d'expérimentation. Les Américains, les Chinois, les chamans Évènes, même les scientifiques russes sont des suspects potentiels. Le major Karpov étudie, observe, manipule à loisir pour arriver à ses fins.

Il exige des habitants du camp, des rapports détaillés sur la consommation de carburant, le ravitaillement, les déplacements de personnel et garde pour lui les clefs des modules, qu'il confie sur demande.

Ses rapports ne sont pas que de la paperasse : ils tracent les flux, révèlent les loyautés, et légitiment ses interventions.

« Si ce liquide fait des choses étranges, c'est qu'on l'a conçu pour ça. »

Karpov refuse toute interprétation religieuse ou spirituelle. Il croit fermement que le phénomène est une technologie perdue, ou une expérience camouflée datant des grandes heures de la recherche militaire soviétique.

Il se sert du prêtre comme d'un propagandiste. Du scientifique comme d'un outil. Du chamane comme d'un thermomètre folklorique... Pour lui, chacun peut être utile du moment qu'il obéit, sous contrôle. S'il dérive, il le neutralisera sans hésiter.



Subalternes personnels:

Difficulté: 3 Mercenaire

Lieutenant Sokolov Le Styliste de l'Obéissance
Jeune officier carriériste et discipliné à qui on à promis le poste de major, Le lieutenant a son carnet toujours ouvert, stylo vissé à la main. Il note tout, sans jamais montrer ses pensées. Il tient un journal de mission pour « le jour où l'on devra témoigner. »

« Avec Karpov, il faut se taire. Sinon, il écrit ton nom avec une croix. Et pas sur un carnet. »

Sergent Borodine Le Chien des Neiges

Ancien OMON posté à Moscou, large comme une armoire, toujours à demi souriant. Il adore interroger les suspects, surtout quand ils ne savent pas qu'ils en sont. Il partage la paranoïa de Karpov et adore ressentir la peur que son intimidation provoque.

« Maintenant, on parle. »



DR. LEONID VASSILIEVITCH GROMOV *Le Géologue du Permafrost*

Âge: 52 ans

Apparence: Barbe grise courte et mal taillée, lunettes à monture métallique toujours couvertes de buée, visage pâle marqué par le manque de lumière. Il aime porter sa parka usée, sur laquelle il est inscrit « Institut de Cryologie, Iakoutsk » et dont les lettres sont presque effacées. Il redoute vraiment de marcher sur la glace, il n'as pas d'équilibre et il est lent.

Rôle: Expert du dégel du permafrost, officiellement envoyé en Tchoukotka pour surveiller les effets du forage. Il travaille de manière isolée, demande des échantillons, consignait des données thermiques, des analyses de terrain et des observations magnétiques dans un carnet devenu illisible à force de notes. Difficulté : 2 Voyou armé (pourrait se défendre avec une arme improvisée)

Caractéristiques:

Il parle à ses carottes de glace comme à des collègues de confiance. « Tu vois ce que t'as là ? Une histoire de mille siècles. C'est plus fiable que n'importe quel ministre. »

Ancien chercheur militaire dans les années 90, renvoyé après avoir exprimé des doutes sur l'utilisation politique de ses relevés dans le cadre de l'accaparement des terres indigènes.

Le géologue est considéré comme un homme rigoureux et excentrique, qui fait gagner du temps aux techniciens. Sauf s'il se met à tout stopper pour des raisons incomprises.

Il a découvert dans une carotte profonde une matière noire instable, visqueuse, impossible à catégoriser, qui lui provoque des migraines et des troubles sensoriels. Il est à l'origine de l'arrêt des travaux. « Elle réagit mais je ne sait pas encore à quoi. Et elle n'obéit pas aux structures classiques. Ce n'est pas du pétrole. Ce n'est pas minéral. Ce n'est pas censé être là. »

Il connaît en détail les travaux soviétiques sur les quasi-cristaux issus des expériences de synthèse dans les années 50 à 60, notamment dans l'Est sibérien. Il a également assisté à la découverte de la météorite de Khatyrka. Il pense que cette matière partage des propriétés similaires... sans pour autant être la même chose. Une structure des atomes pareille n'est possible

que dans l'espace.

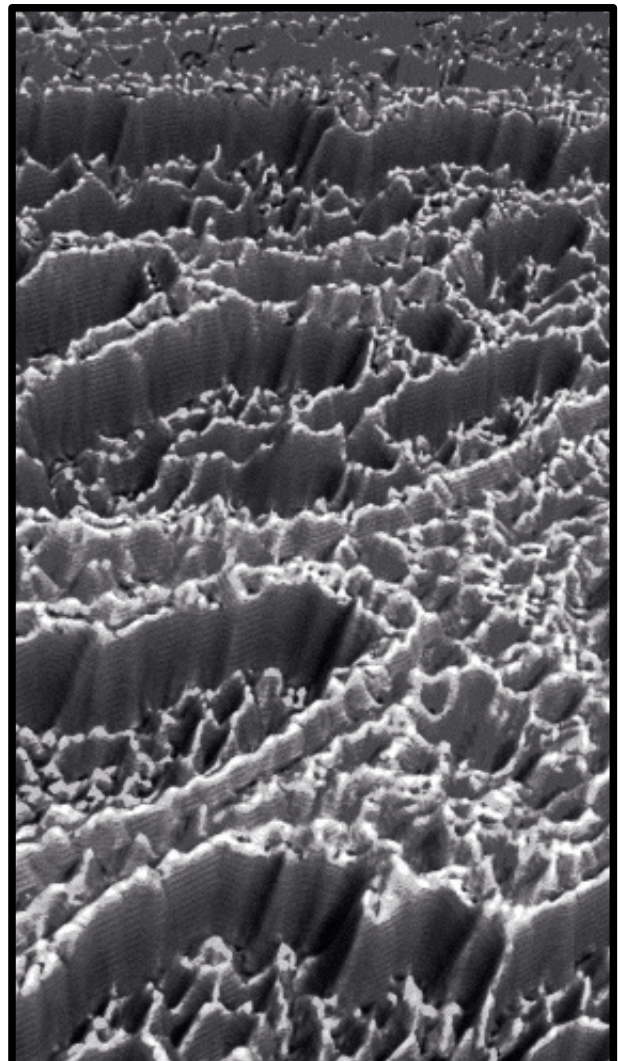
Et surtout les structures sont apériodiques (ne se répètent jamais) et changeantes. « Elles rappellent les pavages de penrose mais mouvantes ».

Dans les anciens modules, il fini par retrouver des documents de 1951 montrant qu'un puits a déjà été foré à cet emplacement exact, puis oublié. « On a touché à quelque chose. Puis on a refermé. Et maintenant, ils creusent à nouveau, comme si l'oubli effaçait le danger. »

Il passe ses heures à analyser des relevés de spectrogramme, des relevés sismiques et magnétiques, recoupant des motifs qu'il est le seul à voir. Il n'ose pas parler d'extraterrestres ou de dimensions parallèles au début, mais il évoque souvent « un lieu distant, aux lois différentes » car la matière lui donne très vite la sensation d'un portail noir.

Il ne croit ni aux esprits ni aux mythes.

Les explications surnaturelles cachent simplement des technologies qu'on ne comprend pas encore. « Le sacré, c'est juste de l'ingénierie trop avancée pour nos petits cerveaux Russes. »





PÈRE ANATOLI *Le Prêtre
Orthodoxe Missionnaire*

Âge: 32 ans

Apparence: Grande silhouette élancée drapée dans une robe noire brodée de fil d'or, légèrement élimée aux poignets. Il porte une croix en bois d'aulne sombre suspendue à un cordon grossier. Sa barbe noire est longue, bien peignée, encadrant un visage pâle et expressif, dont les yeux brûlent d'une foi ardente tempérée par l'épuisement. Ses mains sentent le thé et l'encens.

Rôle: Représentant officiel du Patriarcat de Moscou en Tchoukotka, envoyé pour réimplanter la foi orthodoxe parmi les populations nomades Évène et les ouvriers isolés des zones industrielles. Il propose des prières et des offices, essaie de convaincre les autres que les manifestations sont des signes de la volonté de Dieu, que le scientifique se trompe, mais il n'est pas fermé à l'idée d'une récupération religieuse ou gouvernementale des événements.

Difficulté: 2 Voyou armé (il ne combat pas, mais peut manipuler, influencer, convaincre ou retourner une situation grâce à sa parole et à sa présence).

Caractéristiques:

Il a quitté un monastère d'Irkoutsk pour venir « là où le froid mord les âmes ». Sur place, il s'est d'abord confronté à l'indifférence des russes ou à l'hostilité des indigènes, mais a progressivement gagné le respect par sa ténacité et sa vision mystique de la croyance. « Dieu a oublié la Tchoukotka, mais moi, son fils je suis encore là pour tous. »

Très influencé par les récits mystiques des startsy (anciens moines ou ermites réputés pour leur sagesse spirituelle), Anatoli croit à la purification des âmes par l'épreuve. Ce que d'autres appellent phénomène, anomalie ou danger, lui y voit un test sacré, une épreuve divine.

Il pense que le halo de lumière aperçu au dessus du réservoir est une manifestation céleste. La lumière divine de Serge de Radonège, une émanation divine venue sonder les pécheurs. Il s'oppose au scientifique Gromov, sans agressivité au début, mais avec une conviction froide : « La matière, frère, est une illusion.

C'est l'âme que cette chose interroge. »

Le père Anatoli est un missionnaire convaincu. Il parle volontiers de « croisade boréale » ou de « front spirituel du Nord ».

Son expérience personnelle lors des purges soviétiques l'a rendu méfiant voir hostile à l'égard du chamanisme. Il méprise les pratiques ancestrales Évènes, y voyant un obstacle au salut. Pourtant, de manière très charismatique, il est capable de lier ses croyances aux leurs pour gagner leur faveur.

Excellent orateur, il est capable de retourner une assemblée par la seule force de son discours. Il offre volontiers le thé (qu'il consomme abondamment) aux isolés et écoute leur récits, pour gagner leur confiance. Puis il propose une prière. Ou une messe. Ou une rédemption. « Je ne vous apporte pas le feu, mais je peux allumer une flamme dans vos ténèbres. »

Sa foi le pousse progressivement à croire qu'un sacrifice volontaire d'âmes pécheresses pourrait apaiser la manifestation. Il ne l'imposera pas. Mais il en parlera. Le salut sera sa priorité.





UVACHAN *Le Chamane Évène*

Âge: « Autant d'hivers que de doigts sur mes deux mains... et encore quelques-uns. »

(environ 60 ans)

Apparence: Silhouette noueuse et droite, visage tanné comme l'écorce des mélèzes, profondément marqué par le vent des plateaux. Il porte des vêtements de peau de renne cousus à la main, couverts de perles, d'os et de petits morceaux de cuivre. À sa hanche pend un tambour chamannique orné de symboles gravés, qu'il protège du froid comme on garde un feu sacré.

Rôle: Gardien des traditions Évènes, guide spirituel et interprète du monde invisible. Il accompagne son peuple dans la glace, soigne les âmes, murmure aux esprits et veille à l'équilibre entre le visible et l'invisible, que l'industrialisation a brisé. Il ne travail pas pour Rosneft et est bien souvent prié de quitter les lieux, mais il persiste gentiment. C'est un soigneur de l'âme mais aussi du corps, il dispose de connaissances anciennes de son peuple et en médecine traditionnelle. Il cherche à convaincre quiconque de la nécessité de quitter les lieux.

Difficulté: 2 Voyou armé (non violent, mais imprévisible).

Caractéristiques:

Uvachan parle peu, mais chacun de ses mots pèse comme un ciel d'hiver. Méfiant envers les Russes et leurs machines, il répète : « Tes machines percent la terre, mais elles ne l'écoutent pas. » Issu d'une lignée de chamans des hauts plateaux, il a reçu ses enseignements dans le silence et le gel, au rythme des migrations de rennes et des battements du tambour. Il croit profondément que « tout a un esprit ; les pierres, les bêtes, les vents et même parfois les Russes. » Ces esprits, bons ou mauvais, exigent respect et dialogue. Il parle à la neige comme on consulte un ami. Grâce à des textes anciens qu'il conserve précieusement, Uvachan se trouve être le dernier dépositaire vivant du mythe du « kutkyn aal », le lieu de vie du corbeau, un sanctuaire ancien qui permet aux âmes des ancêtres de trouver le repos dans la terre. Depuis le début du forage, il sent une perturbation grandir. Ses rêves sont pleins de signes clairs, du réseau du sang des Évènes

qui s'agite. Il répète sans cesse que « le sang Évènes est un réseau que les russes ne peuvent maîtriser. »

Doté d'une intuition très fine, d'une sensibilité accrue, il recherche la transe, déclare avoir des prémonitions, interprète les événements selon les coutumes chamannique de son peuple.

Peu à peu, il semble se déphaser du réel, comme s'il appartenait déjà à un autre monde. Ses discours deviennent oniriques, poétiques, parfois incompréhensibles. Il parle d'un été qui revient, d'un ciel inversé, d'une glace qui chante pour appeler les pâtures. On le dit fou. On le dit trop vieux. Mais quand il parle, Tout le monde est pris d'introspection.

Uvachan trouvera dans sa mort physique, par le biais de la psychomagie, un accès à un monde très distant et jamais touché par l'homme.

« La terre saigne du sang noir de mon peuple. Vous appelez ça progrès. Moi, j'entends un cri. »





LES OUVRIERS FOREURS RUSSES

L'Équipe de La « Rosneft »

Noms :

• **Vassili** « Le Bulldozer »
Chef d'équipe, 45 ans. Carrure imposante, mâchoire toujours serrée, voix rauque et ancienne

blessure au genou réparée sans anesthésie en lakoutie qui le fait boiter quand le vent tourne.

• **Mikhaïl** « Le Jeune » 20 ans. Visage doux, yeux toujours rouges à cause du froid, gardien d'un carnet dans lequel il note chaque jour passé ici dans l'espoir de raconter tout ce qu'il a vécu, comme un espoir pour le futur. Il est déjà nostalgique de Saint-Pétersbourg.

• **Oleg** « Le Silencieux » Environ 38 ans. Regard gris acier, cicatrice sur le front. Ancien mineur du Donbass, il ne parle jamais de son passé. Il porte au cou une chaîne faite d'un fil de cuivre tressé, souvenir d'un collègue mort au fond d'une mine en Ukraine.

Apparence: Salopettes rembourrées, parkas trop grandes données par l'entreprise, bottes cloutées, visages sales couverts de plusieurs passe-montagnes. Toujours en mouvement ou affalés sur une caisse. On reconnaît leur module à la fumée noire qui en sort sans discontinuer. On les reconnaît eux à l'odeur de diesel et d'antigel qui les suit partout.

Rôle: Équipe de forage exploratoire envoyée par Rosneft. Leur travail de spécialiste consiste à percer les couches de permafrost dans les règles de l'art et préparer l'installation pour les phases d'extraction. Leur présence ici est brutale, mécanique, méthodique. Ils sont là pour la paie qui est très très juteuse. Un seul mot d'ordre chez eux, « si on extrait pas, les Chinois le feront ». Leur fraternité est lourde mais réelle, ils savent qu'ils sont là pour mourir. Si l'un tombe, les autres le relèveront ou le couvriront de neige jusqu'à la relève. Et pourtant, chacun à sa manière, sent que quelque chose ne va pas. Mais aucun ne veut être le premier à le dire.

Difficulté: 3 Mercenaire (habitués à l'effort, savent se battre avec des outils ou barres à mine).

Caractéristiques:

Vassili « Le Bulldozer »

Vassili est un homme puissant et un vétéran qui circule dans tout les chantiers sibériens. Il se souvient de tout : les pannes de chaque foreuse, les dates de chaque accident, les noms de chaque intérimaire passé sur ce bout de terre. Il garde tout dans sa tête.

« Je peux te dire à quel jour on a foré à 2 345 mètres, et avec quel foret. Mais personne n'écoute. »

Mikhaïl « Le Jeune »

Trait distinctif : Espoir têtu. Il a collé sur le mur de sa couchette une carte du métro de Saint-Pétersbourg et une photo de sa grand-mère. Il parle peu, mais écrit chaque soir dans un carnet de cuir noir. Il est fasciné par le froid et note des idées de poèmes à mi-voix pendant les pauses.

« Un jour, je raconterai tout ça. Pas pour la gloire. Pour ne pas que ça fonde comme le reste. »

Oleg « Le Silencieux »

Il ne parle presque jamais, mais il sent le sol comme un chien sent l'orage. Il s'arrête, se penche, ferme les yeux et dit simplement : « Il y a un bruit. » Il a été enseveli une fois dans une galerie. Depuis, il dort sur le sol nu, toujours près de la sortie.

« Quand la terre change de ton, faut écouter. Le reste... c'est du vent ».

Leur baraquement est un mélange de dortoir, atelier de fortune et cuisine improvisée. Les murs sont recouverts de papiers plastifiés volés à l'administration : plannings, plans de puits, photos aériennes. Des outils pèsent sur les murs, des boîtes de conserve s'empilent en pyramide instable. Une vieille radio jamais éteinte diffuse Radio Mayak quand le signal passe, sinon c'est juste un grésillement qui s'ajoute au bruit des générateurs. Ils ont bricolé un petit poêle de fonte qu'ils appellent « le cœur ». On n'y touche pas sans permission.

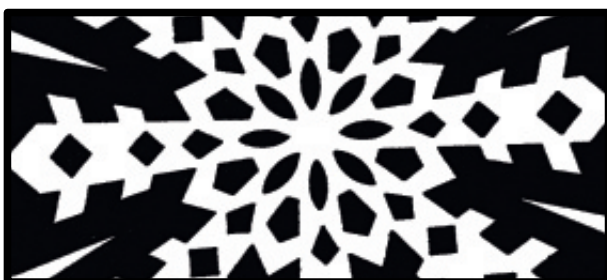


LES TRAVAILLEURS ÉVÈNES

Âge: De 19 à 63 ans

Apparence: Habillés de peaux épaisses cousues à la main, bottes de cuir local, capuchons rabattus, visages burinés, souvent invisibles sous les couches. Leurs vêtements sentent le feu de bois, la graisse de phoque et le tabac brun.

Rôle: Manœuvres sur les chantiers Russes, employés pour les tâches pénibles. Peu payés, souvent en nature, toujours en retard.



Difficulté: 2, 3 pour Lena

Caractéristiques:

Tynavi Le Jeune aux Yeux Baissés

19 ans. Corps mince, rapide, yeux sombres toujours tournés vers le sol. Ancien pisteur, forcé de travailler pour nourrir ses petits frères. Il exécute des tâches simples. Grimpe, rampe, se faufile dans des espaces improbables. Personne ne le rattrape quand il fuit le froid.

« Ici, si t'attends, tu meurs. Alors je bouge. Toujours. »

Il cache dans sa veste une petite amulette en bois sculptée par sa grand-mère, il la touche toujours avant de marcher sur la glace.

Lena La Lame Silencieuse

32 ans. Silhouette droite, voix rare, mais claire. Mains rugueuses, regard qui tranche. Elle est la seule femme Évène de l'équipe, et personne n'ose commenter. Elle n'oublie jamais une insulte. Elle écoute, encaisse, puis agit. « Tu veux m'aider ? Travaille. Sinon, laisse-moi passer. »

Elle garde sous sa veste un vieux couteau de chasse à manche en os, offert par son oncle

avant son départ. Elle ne s'en sépare jamais.

Davan Le Vieux des Collines

63 ans. Grand, voûté, peau comme du cuir fendu. Ancien éleveur de rennes dont les troupeaux ont été saisis il y a dix ans. Il travaille sans un mot, sauf en évène. Il peut rester dehors plus longtemps que n'importe qui. Même les foreurs le regardent avec respect.

« J'ai dormi dans le ventre d'un renne mort, un hiver. Le diesel, c'est rien à côté. »

Ses mains sont pleines de cicatrices. Il les lave chaque soir avec un vieux mélange de graisse et de poudre de pin, selon un ancien rituel.

Ainakan L'Artisan au Masque Fêlé

48 ans. Front haut, yeux grands et noirs, toujours le visage à moitié couvert par un masque de fourrure cousu de perles et d'os. Il réparait autrefois les traîneaux de tout un clan. Il affirme entendre le métal avec les doigts. Il sent quand une machine va casser, et a parfois des sensations en touchant les moteurs.

« Les machines ont une âme. Ce sont des bêtes malades qu'on force à hurler. »

Il fabrique ses propres outils dans un coin secret du chantier. Il ne les prête jamais, sauf si on parle en évène et donne quelque chose en retour : tabac, sel, ou vérité.



PNJ SECONDAIRES DU CAMP 12-K

DANS LES PRÉFABRIQUÉS:

**Piotr Yermakov · 51 ans · homme ·
Chauffeur de chasse-neige**

Barbe collée par la glace, mitaines de laine sur des mains énormes. Fait des tours entre les conteneurs pour garder les pistes ouvertes. Mange toujours dans sa cabine.

**Svetlana Ragozina · 39 ans · femme ·
Ouvrière en maintenance hydraulique**

Cachettes d'outils dans sa veste doublée, cheveux gelés coincés sous un bonnet militaire. Règle les problèmes de pompes et tuyauteries avec un flair qui tient de la sorcellerie.

**Anya Kasatkina · 34 ans · femme ·
Soudeuse**

Habitée aux températures extrêmes, elle dort dans une cabine chauffée qu'elle a bricolée et qu'elle considère comme sa maison. Accro au café noir et au silence. Ne quitte jamais ses bottes isolées.

**Nazar Melnik · 33 ans · homme · Cariste
aide à la logistique carburant**

Dos voûté, visage toujours noir de suie ou de fuel, il décharge les barils avec un calme épuisé. Se bat contre le gel plus que contre les horaires. Ne porte jamais deux chaussettes identiques.

**Mira Zhukova · 26 ans · homme ·
Électricien de terrain**

Cagoule de laine feutrée cousue main, treillis doublé trop grand. Passe son temps à rebrancher des relais qui gèlent au moindre vent. S'entend mieux avec les « Indigènes » qu'avec ses collègues.

DANS LE VILLAGE ÉVÈNES:

**Borgin · 65 ans · homme · Réparateur de
motoneiges**

Vieux manteau sans âge, lunettes givrés attachées par un lacet en tendon. Passe ses journées à démonter les mêmes moteurs qu'il remonte dans l'autre sens. Conserve toutes les pièces défectueuses dans une lourde cantine.

**Nyurgun · 17 ans · homme · Aide au
désneigement manuel**

Jeune, amaigri par l'hiver, toujours deux paires de gants l'une sur l'autre. Dégage les chemins à la pelle. N'a jamais quitté la Tchoukotka et refuse de parler russe si ce n'est pas vital.

**Sarda · 36 ans · femme · Conductrice de
tracteur**

Couvre-chef en fourrure sombre, gilet d'homme sur vêtements trop grands. Elle conduit sans radio ni musique, guidée par l'instinct et la mémoire des reliefs. Ne supporte pas d'avoir un passager.

**Tyalya · 28 ans · femme · Gestionnaire du
stock nourriture**

Combinaison trop large attachée par une ceinture en corde, carnet attaché à la taille dans un sac en plastique. Elle note tout, sait exactement ce qu'il reste, et déteste qu'on ouvre les caisses sans elle.





AKSINYA DYALIK · 77 ans · femme · c'est l'éveillée qui restera cachée.

Cape cousue de peaux de lièvre brodés, regard fixe et mains noueuses. Son corbeau apprivoisé l'observe toujours depuis son perchoir bien au chaud. Elle ne parle plus car il n'est pas aisé de s'exprimer dans deux mondes à la fois, mais elle chante volontiers les chants dolganes qu'elle connaît par cœur.

Elle accompagne son fils Ereel, pour le protéger des colons dans une de ses réalités. Elle a la capacité surnaturelle d'être visible si elle le veut, passant d'une réalité ou d'une dimension à une autre sans même s'en rendre compte.

Elle existe à la fois dans un univers débarrassé des colons et à la fois dans l'univers d'origine des joueurs. Aksinya est éveillée et elle s'est créée intuitivement un univers dans lequel elle n'est plus persécutée. Elle interagit avec ubiquité dans les deux dimensions.

Son corbeau existe dans son monde alternatif mais peut se manifester dans le monde des joueurs par écho. L'ensemble des phénomènes surnaturels sont de son fait.

Les hallucinations sont des signes de l'existence de la dimension d'Aksinya, les phénomènes surnaturels, de la façon dont elle pense, de sa volonté et de ses croyances.

Pour les besoins du jeu, considérez qu'elle est capable de psychomagie, qu'elle a **3 niveaux dans le paragon « Soignant »** mot de pouvoir : « conserver ».

Aksinya est cachée mais elle n'est pas introuvable, il existe 7 indices que les joueurs peuvent trouver, consignés dans l'acte 3.

comprendre Aksinya sera primordial pour la survie des joueurs.

La nature éveillée de ce personnage en fait le pivot de l'histoire et de ses dénouements, il convient de lire le scénario en entier, les indices, les annexes...

Pour comprendre l'ensemble des phénomènes paranormaux, que les autres PNJ s'empresseront d'attribuer à des ennemis imaginaires ou à des croyances personnelles.

Aksinya n'est pas une personne naïve, elle croit que les esprits s'en prennent aux Russes, mais elle s'en délecte. Elle n'a aucune pitié pour les colons, tout ses souvenirs sont teints de la cruauté des Russes, il sera inutile de chercher sa pitié ou sa raison.

EREEL DYALIK · 44 ans · homme · Ouvrier de manutention

Épaules larges, manteau élimé, gants renforcés maison. Transporteur de caisses, barils, pierres. Ne parle qu'après un second regard. Ramasse toujours les choses tombées ou au sol, même si elles ne lui appartiennent pas.

Ereel sera la seule personne à faire une transition lente entre les univers, il semblera immunisé à tout les phénomènes qui se produisent. Pour lui, sa mère Aksinya est bien réelle et vivante. Il parlera d'elle sans problème mais ne pourra jamais être un lien entre des Russes et elle. Aksinya fera toujours en sorte que l'univers la sépare des Russes.



ACTE 1

LE DÉPART D'ANADYR

MISE EN SITUATION DES JOUEURS



Ambiance : Nuit polaire à Anadyr, ville portuaire de l'extrême Nord-Est de La Russie, dans La Tchoukotka par -30°C, c'est l'hiver. Le bruit sourd des moteurs et des outils qui tournent dans Le hangar résonne jusqu'à La porte qui donne sur Le port gelé où Le vent blanc balai sans cesse Les grues et Les conteneurs. La ville glacée baigne dans La lumière des Lampadaires oranges, une nuit polaire de 20h tape sur Les nerfs de ses habitants. Le froid s'impose dans La tête de tous comme un danger mortel qui ne peut être évité car Les ravitaillements ne peuvent tout simplement pas cesser. L'odeur des embruns ne couvre pas L'odeur du Diesel, du métal et de La graisse. Quelquefois, quand La pollution lumineuse et Le blizzard sont moins forts, Le ciel montre des aurores boréales irréels.

OBJECTIFS DE L'ACTE

- Immerger les joueurs dans l'univers rude et isolé d'Anadyr. Dans sa culture riche et originale.
- Introduire les tensions sociales (entre Russes et peuples autochtones, influence du FSB sur les décisions locales.), les risques climatiques des prévisions qui annoncent -60°C, le sentiment d'être en marge du monde, en rencontrant les PNJ.
- Mettre en place les premiers éléments surnaturels, à peine perceptibles, via la "matière sans nom". Les PJ vont croiser un PNJ qui à obtenu un cristal noir des mains de deux cadres de la société « Rosneft » venus du site 12-k.
- Créer un sentiment de danger latent, par l'aspect technique et vital du ravitaillement. Par la nécessité de parer aux avaries techniques. De trouver le bon chemin sous le vent blanc et de rester sur la route.
- Clore sur un départ tendu, avec météo incertaine et des obligations et pressions extérieures.

SCÈNES CLÉS

■ 1. HANGAR DE BERING DALNEFT BRIEFING LOGISTIQUE AVANT DÉPART.

LIEU:

Vieux hangar de Bering Dalneft, zone portuaire d'Anadyr.

HEURE: Date incertaine, Tôt le matin, nuit polaire persistante, -30°C et baissant.



CONTEXTE:

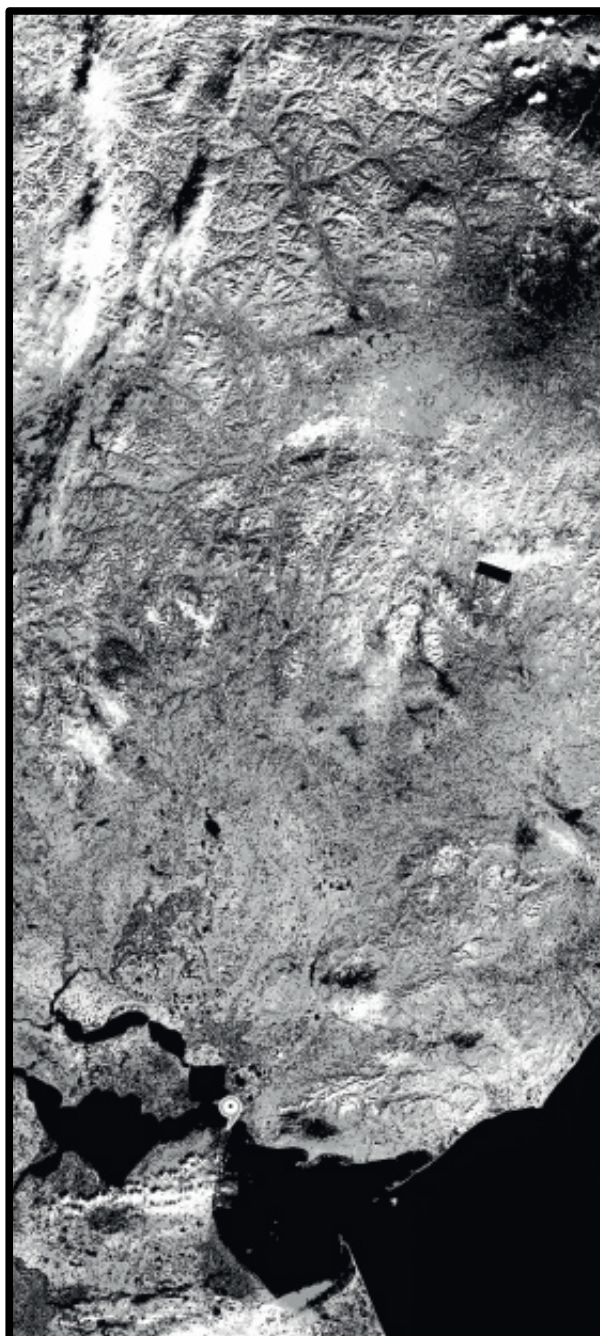
Les PJ rejoignent ou font partie des employés de **Bering Dalneft** ou bien de la société **Rosneft** elle même. Bering Dalneft étant une société sous-traitante indépendante qui effectue des transports logistiques dans la Tchoukotka. Rosneft à obtenu depuis 3 mois l'autorisation gouvernementale (comprendre sous la surveillance du **FSB**) pour rouvrir un ancien réservoir de pétrole qui n'as plus été exploité depuis 1951, **le Camp 12-k.**

Ce réservoir, nappe naturelle de pétrole se trouve à **800 mètres de profondeur** et est selon les spécialiste, entièrement exempt de sables bitumeux.

Une aubaine donc pour le géant pétrolier. Seulement il a fallut reconstruire une infrastructure solide pendant 2 mois et assurer des ravitaillements vitaux et des relèves pour des équipes qui affrontent **des températures moyennes de -45°C et une nuit totale de 24h.**

Une rupture dans ces **ravitaillements hebdomadaires** signifierait la mort, de froid, de faim, de fatigue.

Bering Dalneft est engagé totalement dans ces livraisons que vous effectuez depuis le début. Conteneurs, préfabriqués, matériaux, vivres, sources d'énergie et personnels. Bering Dalneft ravitaille habituellement en fuel et diesel la ville et ils disposent du matériel adapté à l'arctique et aux zimniks. Préparer un convoi de ravitaillement vers la base 12-K, à **300 km au nord, via la Zimnik 22** est beaucoup plus risqué mais c'est une promesse de prospérité dans cette ville qui as connu la ruée vers l'or. C'est une journée de travail ordinaire, mais tout dans l'ambiance prouve le contraire. Le froid s'intensifie, la routine est éreintante, des promesses sont faites à des populations qui n'y croient plus. Le départ est prévu pour le lendemain matin à 6h, le chargement aura donc lieu aujourd'hui et un repas du soir réunira tout le monde à « l'antigel » un bistrot familial (Zabegalovka), devant un repas chaud. Tout le monde aura en tête les dangers qui se profilent.





ENJEUX POUR LES PJ :

- Comprendre les contraintes vitales de la route sur glace en discutant avec les PNJ.
- Prendre la mesure du froid qui s'intensifie comme un ennemi omniprésent.
- S'ancrer dans un univers post-soviétique, industriel et rude.
- Présenter les tensions implicites et les intérêts de chacun : Rosneft, FSB, autochtones.

MATÉRIEL PRÉSENTÉ :

- **ZIL-131** : Camion tout-terrain à la remorque couverte, robuste, aux systèmes récemment modifiés pour l'extrême nord.

Un 3 places très haut, aux pneus souples et larges. Ce camion possède un V8 Diesel, 4 temps, une cylindrée de 6L déployant 150 chevaux.

le moteur est entièrement isolé, possède un carburateur, sans injection.

Ce camion à une transmission de 6x6 permanent.

Il consomme 40L pour 100Km, possède un préchauffeur moteur qui fonctionne comme une chaudière à carburant. La pression des pneus est réglable en cabine pour contrôle sur neige molle. Sa batterie est renforcée par un panneau chauffant. son éclairage est renforcé, protégé par triple vitrage. Ce camion de 7 tonnes peut charger 5 tonnes maximum.



- **URAL-4320** : plus gros, plus lourd, construit pour la Zimnik, l'ural 4320 possède un V8 diesel YaMZ-238 de 240 chevaux. Avec une cylindrée de 15L et une transmission 6x6 plus robuste et lourde et un différentiel verrouillable, il possède un couple vraiment élevé.

Il consomme 40 Litres au 100 aussi mais pour des performances supérieurs. Il peut charger 15 tonnes maximum. soit un poids total de 24 tonnes max avec le camion de 9 tonnes. Ses 2 batteries sont renforcées dans une boîte chauffante en cabine.

- **CARGAISON** : vivres déshydratés, barils de diesel, antigel, pièces mécaniques, matériel médical, outillage, sacs de sel, caisses estampillées Rosneft. (*liste complète dans L'acte 2*).

PNJ À RENCONTRER:

- **IRINA SOKOLOVA**, est votre cadre « Coordinatrice logistique », usée, cynique, pressée de "régler ça". Simple gérante civile, son rôle est d'assurer l'acheminement des biens par bateaux afin qu'ils coïncident avec les convois qui monopolisent les camions pendant 5 jours. Rosneft fait tarder les paiements. Ils se reposent sur l'autorité du FSB qui interviendra forcément si Bering Dalneft ne coopère plus. Les convois n'empêchent pas les clients ordinaires de réclamer leurs fuel. Irina est là pour présenter les rapports entre Moscou et la Tchoukotka, la mauvaise météo qui s'installe, la situation de la société (et par extension celle des joueurs).

- **SERIY PAVLOVITCH**, Ex-soldat devenu logisticien de la capitainerie du port d'Anadyr, Il gère les débarquements et le stock du hangar municipal, permet aux entreprises d'accéder ou pas aux marchandises arrivées de Vladivostok. Seriy parle volontiers de son passé de militaire repent, du père gel, du FSB qu'il maudit, de Nadia l'Évenk qui vient l'asticoter tout les jours. C'est Seriy qui répondra aux questions historiques de la colonisation de la Tchoukotka.

- **DIMA, ARKADI, VIKTOR**, Ouvriers, habiles et fatalistes. "Faut jamais couper un moteur. Jamais." Ce sont eux qui vont donner aux joueurs les clefs de la survie pour le convoie, Ils ont modifiés le ZIL-131 pour des températures de -65°C (cf:annexe « la technologie face au gel »). et feront le tour des points chauds du camion avec les joueurs. Ils sont très doués, l'entretien des camions est millimétré, les pièces « d'usure » sont neuves à chaque voyage.

- **NADIA STEPANOVNA**, Vieille Évenk rude, ancienne glaneuse dans la taïga, respectée malgré sa marginalité. Elle met en garde les joueurs « les colons n'ont rien à faire dans les terres Évènes ». Elle passe chaque jour sur le port pour invectiver Seriy, C'est un petit rituel à eux deux plutôt qu'une agression. Seriy passe volontiers l'éponge car même si il est l'objet des remarques et des accusations, il admet secrètement que Nadia a raison et partage quelque fois ses points de vue. Nadia est là pour présenter la culture Lamoute aux joueurs, elle est Évenk pas Evène.



- Les PNJ secondaires pourront orienter les joueurs dans leurs tâches.

■1.2 PORT D'ANADYR BISTROT « L'ANTIGEL ».

Lieu: Bistrot du port d'Anadyr.

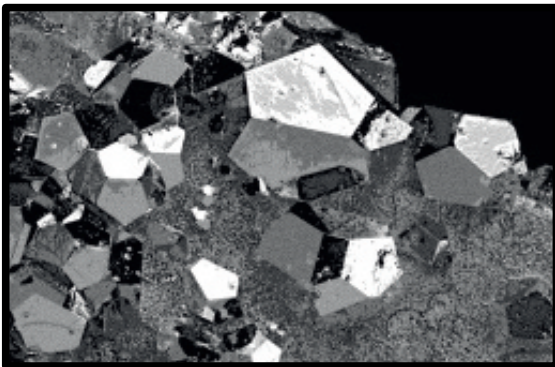
Heure: Début de soirée, toujours nuit noire.

Contexte:

Les PJ peuvent souffler après une journée de travail glaciale et interagir librement, se réchauffer avant le grand départ. Tout le monde est bien conscient des épreuves qu'ils vont devoir affronter. C'est la vie des joueurs qui est en jeu pour maintenir les vies présentes sur le camp 12-k.

Natasha Pavlovna, la patronne de l'antigel, a préparé des Pirojki sur la demande d'Irina.

L'alcool est désormais interdit pour les joueurs. Lors de ce repas, les joueurs vont pouvoir discuter de la livraison avec des clients réguliers et entendre les histoires locales qui circulent à propos du camp 12-k. « **Un homme tué en 1951** », « **l'œil de la terre** », les joueurs pourront obtenir un échantillon de « **cristal noir** ».



Les joueurs apprendrons que les hommes qui ont vendu ce cristal venaient du camp 12-k, que ces hommes étaient **les cadres de la Rosneft** et qu'ils ont vendu ce cristal pour garantir leur départ en bateau. Ce moment permet d'humaniser les habitants, et d'introduire les mythes, peurs et **folklore locaux, Lamoutes ou colons**. Cela permet aussi d'interroger les joueurs sur le comportement « **pressé et anxieux** » des cadres de la Rosneft. Les joueurs passent une nuit de sommeil courte et prennent la route

pour le nord, **48h de voyage, 300km parcourus sur des routes de saumure difficiles à voir et des lacs gelés, des pistes étroites, une topologie douteuse, la lumière du jour qui passe de 4h de soleil, à rien**. À 6h du matin, les joueurs doivent quitter le hangar avec les camions chargés, cela fait 2h qu'ils chauffent, les réservoirs sont remplis à chaud à la dernière minute. La check-list finale est complétée par les mécaniciens. Les camions quittent la ville et traversent le pont du nord qui fait office de dernière construction de la « **civilisation** ».



Enjeux pour les PJ:

- Plonger dans l'ambiance **orale et archaïque** de la région.
- Entendre les premiers **échos du surnaturel** via le folklore hérité des événements de 1951, l'histoire de l'œil de la terre qui introduit les logiques des croyances au mythe du **kutkyn aal**.
- Découvrir un **échantillon de la matière sans nom**, lié à 12-K et au forage.
- Le surnaturel ici est à **peine suggéré**, toujours via le regard des autres.
- Le **crystal noir** est un vrai artefact remonté lors d'un carottage, mais ses effets sont discrets pour l'instant (sensation de froid intense au toucher, rêves à venir, amenez l'idée que c'est le caillou qui à choisi d'être ici).
- La tension monte : certains veulent partir d'Anadyr. La région décline. Les cadres de la Rosneft sont partis du camp 12-K, pourquoi?



Ambiance:

Dès qu'on pousse la porte de L'Antigel, la chaleur vous enveloppe comme une couverture rêche mais attendue. L'humidité des lainages et des manteaux, se mêle à l'odeur de pain grillé, de la soupe chaude et de l'alcool. La condensation perle aux vitres, floute les lumières orangées de l'éclairage publique, et adoucit les angles d'un monde dur.

Le sol est tapissé de planches épaisses, usées et noircies par les hivers. Au fond du bistrot, un vieux poêle en fonte irradie doucement. Les murs, recouverts de photos de bateaux, de coupures de journaux soviétiques et de filets de pêche, racontent une histoire commune; celle de ceux qui tiennent.

On se salue ici d'un hochement de tête ou d'un clignement d'œil. Des visages burinés par le vent, des mains calleuses, mais des sourires sincères. Un vieux lecteur CD connecté à un ampli bricolé diffuse un jazz russe qui swingue doucement derrière les conversations étouffées. L'ambiance est calme, mais jamais morose.

Natasha, la patronne, navigue entre les tables avec une aisance habituée. Elle balance une vanne à un habitué, ressert une vodka sans qu'on ait eu à demander, rattrape une tasse de thé en train de glisser d'une table bancal. Elle connaît les prénoms de ceux qui sont présents, les prénoms des absents, et ceux que les gens n'utilisent plus.

Des routiers, des pêcheurs, trois femmes en ciré qui rient fort, un poète plié sur son verre. À l'Antigel, tout le monde est un peu de passage, mais personne n'est vraiment de trop. La porte qu'on ouvre laisse passer une bouffée d'air coupant, puis se referme sur un soupir. À l'intérieur, la chaleur vous pénètre.

C'est ici qu'on raconte les histoires les plus anciennes. C'est ici que les joueurs, pour la première fois, sentiront qu'il existe un "avant" que la terre à une histoire, et peut-être un "au-delà", dans les silences, les regards, ou dans les histoires que les habitués murmures.

PERSONNAGES RENCONTRÉS :

- **MAKAROV LE CAPITAINE**, voix rauque:

« En 51, un homme a voulu creuser trop profond et les soviets l'ont tué. La terre les a tous pris. Faut pas fâcher la terre. » Ce sera le Kapitán Makarov qui fera le récit de l'homme qui fâcha la terre. D'une nature superstitieuse, Makarov à entendu en **1951 l'histoire de l'échec de l'exploitation du camp 12-K**, à l'époque exploité puis fermé par les soviets et le KGB. Ses souvenirs d'enfance sont flous, mais il se rappelle qu'un homme avait été tué là bas, un scientifique, et que par la suite tout le monde parlait d'une malédiction tellement les éléments se sont déchaînés. « le bateau de mon père est resté bloqué 2 semaines dans la glace ! Ça peut pas être une coïncidence. » « C'est des terres sacrées là bas, faut pas faire n'importe quoi. »

- **ALENA KYL'TYNA** (vêtue de fourrure):

Dotée d'un accent prononcé, cette femme d'origine indigène travaille sur le port, elle conduit un gros tracteur chenillé et se mêle volontiers des discussions des autres. « **L'œil de la terre** dans la glace, c'est ça qu'il faut pas toucher. Grosse gemme d'uranium ». « Trop ancienne pour être volée. Elle est bien gardée ». « Si le colon y va c'est qu'il a pas fini de nous voler ! Qu'ils le prenne l'œil de la terre, y fera 30° en Sibérie après ». (version déformée par les ans du Kutkyn Aal). Alena fera également référence à la « **Beloye bezumiye** », la « folie blanche ».

Un terme que les russes utilisent pour décrire les psychoses liées à l'effacement des repères dans la neige et le gel. Elle croit fermement aux « esprits de la neige » des traditions nomades mais n'ose pas y faire référence si elle n'y est pas invitée.

- **OLEG BASKO**, nerveux:

Propose aux Joueurs un **petit cristal noir**, « rapporté de 12-K ». Il aborde les joueurs pour savoir si ils ont déjà vu ce genre de cristal. Froid, dense, légèrement brillant, presque un icosaèdre révélant une texture de fines lignes toutes parallèles. Oleg avoue sans problème que deux cadres de Rosneft lui ont « donné » ce bout de cristal pour pouvoir embarquer sur le « Severomor ». Oleg ne demande jamais l'identité de ses clients, mais ils les à déjà vu partir vers le site 12-K avec des vestes de la Rosneft il y a 6 jours. Il est notoire dans Anadyr qu'Oleg passe des produits de première nécessité de façon illégale.

Le cristal est un petit bonus pour lequel il voudra un acheteur, c'est un échantillon de la matière sans nom qui va signer **l'entrée des joueurs dans le champ d'action du sort de psychomagie**. « Un collectionneur pourrait racheter ce petit caillou étrange ». « ...avant que tout se casse la gueule ici. »



- **NATASHA PAVLOVNA**:

Généreuse et joviale, la propriétaire de l'Antigel prépare son restaurant pour le départ des joueurs. C'est devenu un petit rituel depuis 2 mois, toutes les semaines, Natasha fait ce qu'elle peut pour simplifier la vie des autres et rythme, dans son établissement la vie des travailleurs du port. Elle enforcera la règle du sans alcool pour l'équipe des joueurs. Son restaurant est devenu le refuge du port. Elle saura renseigner les PJ sur la survie, le soleil, le gel.

ACTE 2

LA ZIMNIK 77K-022

S'ENFONCER DANS LA TOUNDRA ET NE PLUS REVOIR LE SOLEIL.

LES DANGERS DE LA ROUTE



Ambiance : Le monde s'efface autour des joueurs, dans le vent blanc, la purga. L'horizon n'est qu'un souvenir. Les moteurs grognent, les vitres givrent, la respiration se fait buée qui devient très vite une fine couche de glace sur les surfaces de l'intérieur des cabines. Chaque minute passée dehors peut vous coûter un doigt, chaque silence dans la radio sonne comme un abandon. Il faut traverser la toundra gelée pour atteindre le site 12-K. Le rationnel vacille, mais pas encore. Pas tout de suite. La température descend encore à mesure du chemin parcouru vers le nord.

OBJECTIFS DE L'ACTE

- Plonger les PJ dans l'expérience physique et sensorielle du froid absolu.
- Introduire subtilement une dissonance dans le réel, sans basculer encore dans l'irrationnel.
- Créer un sentiment d'isolement extrême et de fragilité matérielle.
- Commencer à installer une logique de répétition, d'échos temporels.
- Laisser les PJ constater que quelque chose déraile lentement, mais sûrement.

SCÈNES CLÉS

▪ 2. VERS LA TOUNDRA

Lieu: Route d'hiver 77K-022. La Zimnik vers le camp 12-K

Heure: Première journée de transport.

Contexte:

Début du voyage. Les véhicules sont prêts, les chargements lourds bien attachés dans les remorques isolées et couvertes. La route légèrement plus sombre est composée de saumure gelée. Les pneus tendres mordent sur la surface glissante. Les camions se suivent de près, leur vitesse est lente (15 km/h), limitée par la nécessité d'éviter le dérapement des pneus larges, de ne pas perdre l'autre camion de vue dans la nuit polaire et le blizzard.

Les phares peinent à pénétrer très loin. Le vent blanc, inconstant, est tantôt vif et ne laisse pas plus de 5m de vision, tantôt calme, la poussière de glace retombe sur le sol. Les chauffages des cabines luttent durement pour recycler et chauffer un air extérieur qui passe très vite de -45° à -60°.

Dedans il fait à peine 2°C. Les chauffeurs doivent se concentrer intensément pour trouver la route à travers le givre, la purga, la nuit, dans un décor fait de neige et de végétation rase et brûlée par la glace, d'arbres chétifs qui se font de plus en plus rares. La survie des joueurs dépend de leur capacité à trouver les solutions de survie des convois extrêmes. Frotter les vitres à l'alcool pour éviter le givre, observer le vent sur les surfaces pour repérer la route lisse et tassée, repérer et se souvenir des objets laissés au bord de la route pour délimiter la Zimnik (arbres, poteaux plantés, congères sculptées, rochers, pneus et barils peints de couleur vives...).

Les chauffeurs expérimentés connaissent la route et les repères par cœur pour ne pas dériver hors piste. Tel poteau indique une fourche, il faut serrer à droite. Tel baril indique une pente, frein moteur. Des congères marquent régulièrement les limites de la route mais l'entretien remonte maintenant à 4 mois... Ne pas quitter la route nécessite un effort de marathonien. L'équipe communique par radio. La liaison avec Anadyr se perd au bout de 3 kilomètres, ne laissant qu'un bruit blanc constant sur les fréquences habituelles.

Les moteurs font trembler les carcasses de métal, seul bruits à des kilomètres à la ronde. Tout devient une épreuve. Manger dormir et faire ses besoins oblige les équipes à la promiscuité. Confinement qui permet à chacun de trouver un peu de chaleur chez les autres. Sortir est devenu une entreprise mortelle. À partir de cet acte, demandez des tests de survie aux joueurs, Ils prennent de réels dégâts à cause du gel prolongé.

ENJEUX POUR LES PJ :

- Comprendre l'ampleur de l'expédition, son danger concret.
- Ressentir la dépendance absolue à la technologie. Aux ressources.
- Prendre des décisions de prudence : formation, distance, pauses.
- MJ : faire passer ici que la survie ne dépend plus d'eux mais des machines.

MATÉRIEL PRÉSENTÉ :

Cargaison exacte des camions

ZIL-131 8m ³ 3,5 tonnes		
Type de matériel	Contenu	Volume estimé
Nourriture	Rations lyophilisées hypercaloriques (30 jours, 12 pers.)	1 m ³
Eau	Jerricans isolés hermétiques – eau potable	0,7 m ³
Outils & pièces	Trousse mécanique mobile, coffres à outils, courroies, filtres, câblage	1 m ³
Matériel médical	Caisses isolées : antiseptiques, pansements, antibiotiques, seringues	0,5 m ³
Couchage extrême	Sacs de couchage polaires, matelas thermiques pliables	1 m ³
Batteries	Accumulateurs de secours pour lampes et moteurs internes	0,8 m ³
Caisses diverses	Caisses en bois : vêtements thermiques, gants, lunettes, filtres à particules, antigel, fluides hydraulique.	1,3 m ³
Caisses Rosneft	Petite caisse plombée : outils de calibration fine, lubrifiants spécialisés	0,3 m ³

URAL-4320 12m ³ 4,5 tonnes		
Type de matériel	Contenu	Volume estimé
Carburant	6 fûts de diesel arctique (200L chacun)	2,5 m ³
Sacs de sel	6 sacs de 20kg	0,5 m ³
Pièces mécaniques lourdes	Suspensions, essieux, injecteurs, couronnes dentées, turbines	2 m ³
Matériaux isolants	Panneaux rigides PIR, bandes bitumées, mousses à cellule fermée	2 m ³
Groupe électrogène	Unité thermique 5kW, mobile, diesel	1,2 m ³
Matériel de sécurité	Extincteurs, couvertures ignifugées, kit de désenfumage	0,3 m ³
Réserve d'urgence	Tente thermique d'appoint, rations de secours, réservoir pliable	1,5 m ³
Caisses Rosneft	2 grandes caisses métalliques : mèches de forage arctique, têtes de forage, lubrifiants industriels	2 m ³

PNJ à rencontrer :

Aucun nouveaux, les joueurs sont isolés.



ÉVÉNEMENTS À RENCONTRER :

- La température descend de -45°C à -60°C , mais le vent blanc semble se calmer petit à petit après des inconstances. Les jours raccourcissent, il n'y a déjà plus, vers le nord, que 2h de lumière du soleil par jour à espérer après 6h de route.
- Les moteurs doivent tourner sans interruption. Si ils sont coupés, un simple arrêt, il n'y aura pas de redémarrage. Arrêter le moteur est un risque de mort assuré.
- Si les joueurs n'ont pas acheté le cristal noir à Oleg pendant la soirée à l'antigel, ils retrouvent le cristal dans la boîte à gant du ZIL-131. Il est partiellement fusionné à la matière avec laquelle il était en contact.
- Arrêt forcé : Dans un croisement ambiguë, un marquage devrait être présent. La Zimnik tourne légèrement à droite mais la route semble aller tout droit, elle est introuvable sous la glace, les travaux d'entretien ont trop tardés. Orientation difficile, les PJ doivent sortir pour identifier le chemin, retrouver le poteau de bois qui servait de repère ou peut-être reconstruire une congère pour délimiter. Amenez dès lors l'idée que les repères de la route sont des choses dont il faut se souvenir, que jusqu'ici les repères étaient évidents, faits de congères bien tracés mais qu'à l'avenir, il faudrait se fier à ces repères qui aide à s'orienter. La liste des repères est connue des chauffeurs. cf: scène 2.2.
- La direction assistée du Ural-4320 peine à réagir, le système hydraulique est trop visqueux. La réponse est latente et le camion se met à glisser sans contrôle réel dans une descente. L'Ural se met de travers tout doucement jusqu'en bas de la pente. Suivant sa position dans le convoi, il pourrait percuter le ZIL. Pour le remettre droit sur la Zimnik il faudra trouver une solution ingénieuse ou avoir de la chance.



■ 2.2 INCIDENTS MÉCANIQUES & PREMIÈRES ANOMALIES

Lieu: Zimnik 22, pleine toundra à environ 130 kilomètres d'Anadyr.

Heure: Nuit polaire (plus aucun lever de soleil)

Contexte:

Les camions sont en route depuis plus de 10h. L'environnement est blanc, froid, presque uniforme, les arbres n'existent plus, Les « **Sosul'ka** », des amas de glace dessinés par le vent ont remplacé la végétation rase existante.

La réalité vacille, les repères sont rares et c'est en soi un élément anxiogène, presque rien hormis la présence de la route ou des maigres repères sur les côtés n'indique que les joueurs sont encore sur terre. Le convoi entre dans sa phase de privation sensorielle, les cerveaux hyper-actifs et ultra concentrés sur la glace et la nuit totale autour d'eux, commencent à imaginer des formes en l'absence de repères réels. C'est la folie blanche, le *Beloye bezumiye*. L'isolement devient déstabilisant.

L'épuisement s'installe réellement la lutte contre le froid fatigue. Le réel commence à faillir, l'incertitude s'installe, il va falloir de l'espoir pour la suite du trajet.

Le premier tiers était marqué par des pauses et des problèmes, le restant des kilomètres est une lente épreuve de force et de nerf.



La mécanique semble tenir le choc mais le travail du froid sur le métal se fait sentir, et les avaries arrivent tout de même. Les chauffeurs sentent les limites de leur véhicules et un simple écart de volant provoque quelques minutes de retard pour remettre le camion sur sa trajectoire.

La vision s'est améliorée, le vent blanc s'est calmé pour l'instant et le ciel est teinté du vert iconique des régions sibériennes. Seulement voilà, les joueurs observent des phénomènes étranges. La fin de la route est incertaine, les repères qui facilitaient l'orientation perdent en crédibilité. Un totem inattendu n'as pas sa place sur cette route. Il n'était pas là la semaine dernière.

Les joueurs vont traverser des évènements mortels pour arriver au camp 12-K Une liaison radio sera possible à 3km du camp. Portée d'émission des camions. Le site de forage attend le ravitaillement, les modules sont prêts à ouvrir les hangars, mais ils ne compromettrons jamais leurs propres vies pour retrouver des camions qui tardent.



ENJEUX POUR LES PJ :

- Réagir aux incidents mécaniques pour survivre.
- Observer les premiers éléments étranges sans pouvoir les expliquer.
- MJ : faire passer ici que le monde commence à boucler ou mentir.
- MJ : faire ressentir une dégradation lente du lien au réel.

MATÉRIEL PRÉSENTÉ :

Liste des repères connus le long du Zimnik 22. Veuillez noter que le repère 15 est le totem de bois sculpté en forme de corbeau. Le MJ peut introduire l'idée qu'au lieu du repère 15, il y avait un tas de conduits, des buses en béton.

Les repères servent à se diriger sur la route, mais les joueurs pourront avec celà, deviner tout seuls qu'ils sont dans une boucle temporelle. Cette dernière est amenée insidieusement en jouant avec la ressemblance du châssis rouge en 5 et du cadre métallique rouge en 20. Les joueurs bouclent une seule fois. Il faut donc présenter aux joueurs une liste avec les buses de béton en 15 et les cadres métalliques rouge en 20 même si ils retournent en 5 après le 19 une fois.

#	Repères
1	Barrière métallique tordue
2	Balise rouge solitaire plantée dans la glace
3	Conteneur affaissé, partiellement enseveli
4	Carcasse de chenillette rouillée
5	Châssis métallique peint en rouge.
6	Monticule de terre gelée avec câbles sortants
7	Fût Rosneft couché, marquage à demi effacé
8	Congère de 3 mètres de haut
9	Débris d'un ponton en rondins
10	Reste de pancarte indicatrice (lettres effacées)
11	Silhouette d'un ancien pylône couché au sol
12	Trois barils alignés, <u>indication du bord du lac gelé</u>
13	Pile de taule ondulée brisées par le froid
14	Blocs de béton, partiellement enneigé
15	Totem de bois sculpté en forme d'oiseau. Buses de béton
16	Signalisation obsolète rayée de noir datant des kolkhozes
17	Dôme métallique aplati
18	Châssis de maintenance renversé
19	Antenne parabolique cassée
20	Cadre métallique peint en rouge, <u>boucle avec 5</u> , châssis peint en rouge.

PNJ À RENCONTRER: Aucun nouveau

À RENCONTRER : À INTRODUIRE ENTRE LES REPÈRES.

- Le **diesel arctique devient trop visqueux**, Un voyant apparaît sur le tableau de bord du ZIL-131. Le préchauffage du diesel bat de l'aile. Il va falloir réagir sinon les injecteurs vont vite se boucher. Un feu de réservoir peut temporairement résoudre le problème. Une surcouche d'isolation improvisée pourrait aider le système à remonter en température, si il n'est pas trop tard pour les injecteurs.

- Au loin dans le paysage, le premier camion aperçoit **une lumière dans le ciel**. Quelque chose de fixe, circulaire et doré. Un halo lointain, au nord, sur le camp 12-K peut-être. La chose évoque les apparitions d'ovnis et les lumières du Tabor. Le halo apparaît 10 minutes puis disparaît comme il est arrivé.

- Au **repère 12**, trois barils marquent **la rive d'un grand lac gelé**. Traverser ce lac sera une épreuve, il faudra garder une vitesse constante tout en maniant faiblement le volant pour garder la bonne trajectoire. Retrouver la Zimnik 22 à la sortie du lac n'est pas chose évidente, rien ne marque la fin du lac le commencement de la route. Retrouver la route ou le repère suivant, la pile de taule, va demander des brèves sorties, une orientation fine ou une chance monstrueuse. La glace en elle même ne peut pas céder à -60° mais les joueurs peuvent toujours avoir un doute. Le danger provient de l'arrêt du camion ou d'une vitesse trop faible. L'inertie se perd sur le verglas et pourrait faire patiner les camions suffisamment longtemps pour que les pneus pulvérisent la surface du lac et créent une petite dépression qui emprisonnerait les camions.

- Au **repère 15**, les Joueurs avec un bon jet de savoir pourraient s'attendre à voir une pile de tuyaux en béton. Ils trouvent à la place **un grand totem en bois en forme d'oiseau**. Si les joueurs tentent de l'emporter laissez les faire, présentez le repère 15 comme vide dans la boucle ou passez au 16. Isolé dans la toundra, vraisemblablement sculpté à la main, ancien, ce totem représente en fait un corbeau. Les joueurs n'ont encore aucun moyen de le savoir mais il symbolise **l'entrée des joueurs dans le domaine du Kutkyn aal** (lieu de vie du corbeau). Dès lors, les joueurs entrent dans la zone d'effet du sort de psychomagie d'Aksinya. Symboliquement c'est un point de non retour qui déclenche la boucle. Les joueurs rentrent dans une zone qui fait dériver une dimension dans une autre. Attention c'est Aksinya est un personnage caché. Ne l'évoquez pas à moins d'obtenir les 7 indices.

- **Tentative de sommeil** : les PJ pourraient être tentés de faire des roulements pour la conduite des camions, de dormir par intermittence. S'ils tentent de dormir ils font un **cauchemar précis**. Dans leur rêve ils parcourent une structure d'hémoglobine infinie. Faite d'artères et de vaisseaux sanguins qui vont dans toutes les directions. Ce rêve peut avoir des variantes comme des sensations de gigantisme ou bien de le parcourir sans fin à toute vitesse, il survient surtout parce que dans le camp 12-K, Uvachan le chamane, répète éternellement à ses semblables que « le sang Èvènes est un réseau que les russes ne peuvent maîtriser. »

Si plusieurs joueurs étaient en train de dormir, ils font ce rêve en même temps.

Les joueurs qui font ce rêve sont réveillés par un grincement qui ressemble au croassement d'un corbeau ; Syndrome de la tête qui explose, le croassement entendu est une hallucination auditive très puissante qui arrive entre le rêve et la réalité.

Un jet d'occultisme très difficile permettrait aux joueurs de trouver le centre de ce réseau d'hémoglobine, à savoir le réservoir sous le site de forage.



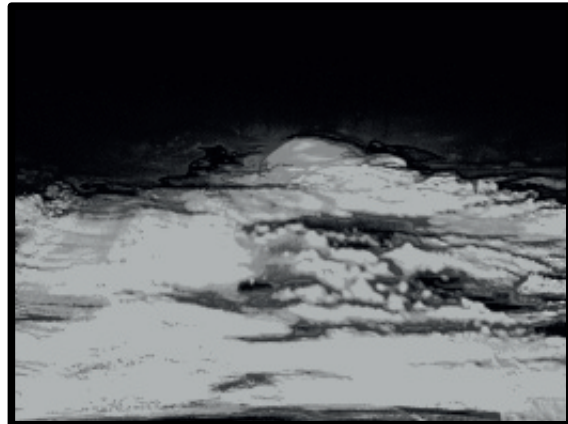


- Déjà-vu saisissant, une **boucle temporelle** fera douter les joueurs. Le but n'est pas de les piéger pour rien pour qu'ils répètent le même segment de route sans fin, c'est la première fois qu'ils pourront ressentir que l'espace autour d'eux est transformable. Par la répétition ils parcourent toujours les kilomètres et arriveront bien au camp 12-K, cependant la confiance sera perdue en ce qui concerne la fiabilité du souvenir de la route et du parcours en lui-même, que ce soit pour le totem ou les autres repères. Vous pouvez exploiter les idées des joueurs ou bien l'idée du déjà-vue persistant, l'idée que les joueurs ont eu de la prescience, qu'ils sont juste fatigués et que tout se ressemble... Le restant à parcourir devient douteux. Ne

demandez pas aux joueurs de relancer les tests qu'ils ont déjà réussis du fait de la boucle. Concrètement, les joueurs vont se fier aux repères numérotés pour vous de 1 à 20 (sans leur donner de numéros). **Arrivés au repère 20 une première fois, ils trouvent le cadre métallique rouge puis 6, le monticule de terre**, comme si ils étaient revenus à 5 au dernier repère. Les joueurs pourront « prédire » les repères qu'ils vont rencontrer si ils ont bonne mémoire ou fait des notations. L'occasion est donnée de retraverser le même lac, les mêmes virages, les mêmes aurores boréales, le totem une deuxième fois, en bref les mêmes repères jusqu'au repère 20 une dernière fois.

N'oubliez pas d'introduire les événements restant dans cette progression, le renne fantomatique suivi de la panne causée par le bois de renne, en tout dernier. Ce sera alors, au repère 20 pour la deuxième fois, la fin du voyage. Les modules du camp 12-K seront en vue à quelques centaines de mètres.

- **Apparition d'un renne fantomatique:** massif voir gigantesque, silencieux, à la limite de la projection des phares, il traverse la route puis les congères sur le bord de la Zimnik au devant du premier camion. Il ne semble pas être sensible au froid, les observateurs verront qu'il a un bois cassé et sa fourrure d'été. En approchant de l'endroit de passage du renne, il n'y a aucune trace de sabots, la neige est glacée mais un animal de cette taille laisse des traces. Pourtant il n'y a rien. Le renne existe dans la dimension d'Aksinya.



- **Défaillance électrique sur le ZIL-131:** La lumière des phares et de l'intérieur de la cabine commencent à perdre en intensité. Il faut réagir vite, cela veut dire que les batteries se vident. Si une sortie est tentée, les joueurs découvrent que la plaque de protection thermique de la batterie est **percée par un éclat de bois de renne**. Cette plaque n'est pas qu'un morceau isolant, elle est parcourue de filaments chauffants et le bois du renne a détruit la continuité de cette résistance. La plaque est réparable, mais le camion doit rester allumé, un court circuit mettrait en péril la fonction des bougies. La batterie peut être démontée et rentrée dans la cabine avec une rallonge mais l'opération est périlleuse. Les joueurs n'ont pas le temps de penser à l'origine du bois de renne, il vient bien de renne qu'ils ont vu précédemment, mais la batterie est bien trop haute pour que le bois se soit fiché dedans en roulant dessus.

ACTE 3

L'ARRIVÉE AU CAMP 12-K.



Ambiance : Huis clos gelé dans la nuit polaire. Au sein de la base isolée les tensions, et l'étrange ont marqué les habitants du site aussi. Les camions passent devant le village Évènes, longent les conteneurs et modules du site baignés de la lumière orange des lampadaires LED haute résistance dans et finissent par attendre devant un gigantesque hangar chauffé. La porte s'ouvre pour accueillir les joueurs et la cargaison et se referme très vite comme une bouche qui avale le convoi. Le froid est un danger constant et personne dans le camp ne souhaite perdre un air chaud précieux. Les travailleurs du camp sont heureux de retrouver leurs camarades d'Anadyr, Plus que des retrouvailles, c'est un signe que la civilisation n'as pas oublié le petit camp nouvellement ouvert au fin fond de l'enfer de glace. Les sourires cachent une réalité bien morose, le forage est à l'arrêt depuis 4 jours, le géologue à demandé l'arrêt du travail le temps d'en apprendre plus sur la matière qui à été trouvée dans un carottage. l'ennuie et l'inquiétude s'installe, personne n'ose parler des phénomènes étranges qui viennent de se produire. Dans le camp la ségrégation des Évènes à toujours existé, la confiance s'amenuise mais la nécessité de survie oblige tout le monde à obéir. Le site 12-K à changé en 1 semaine, des phrases sont taguées sur les murs, un son nouveau s'ajoute au ronron des générateurs et chaudières, mais il y a encore du travail.

OBJECTIFS DE L'ACTE :

- Plonger les PJ dans l'ambiance pesante du camp 12-K.
- Présenter **les factions**, leurs tensions, leur vision du monde.
- Introduire progressivement l'étrangeté du site et **les phénomènes** inexplicés.
- Mettre en place **le débat moral** autour du forage des terres indigènes par les colons.
- Préparer la rupture du réel.

SCÈNES CLÉS :

▪ 3. LE CHANT DU CORBEAU

Lieu: Camp 12-K à 300 km au nord d'Anadyr

Heure: Arrivée à 14h (nuit constante)



Contexte:

Les PJ arrivent en convoi après une longue traversée d'environ 32 heures. Ils doivent décharger, rencontrer les occupants du camp, comprendre la situation locale, réparer le camion. La cargaison sera inspectée, déchargée, Le FSB viendra s'assurer que le bon de livraison contient bien tout ce qui a été demandé. Les techniciens et les travailleurs Évènes seront présents pour le déchargement. Une série de couloirs formés de conteneurs et de barrils lestés protègent partiellement quiconque souhaite se déplacer entre les modules qui ne sont pas reliés mais le froid lui traverse et mord dans tout ce qui n'est pas isolé proprement. L'arrivée est rassurante pour les joueurs mais la joie est de courte durée, les travaux sont stoppés et les ouvriers piétinent. Les cadres sont partis avec des échantillons pour « Décider de la continuation du forage » et le FSB se retrouve aux commandes en leur absence. Si le chantier tarde, les Évènes ne seront pas de retour pour le printemps, la rentabilité et les paies sont compromises. L'entreprise est risquée, les ingénieurs coûtent très cher.

Les joueurs prennent possession de leur quartier, un module de 6 place à l'allure carcéral qui sent le diesel ou il fait 12°C ; Puis ils sont libres de se reposer ou d'aller où bon leur semble, du moment qu'ils demandent l'accès au major Karpov ou à ses sbires. Un système d'ouverture des deux côtés permet un contrôle sécurisé de l'ouverture des portes qui donnent sur l'extérieur. L'exploration des joueurs va les mener à faire des découvertes étrange.

ENJEUX POUR LES PJ :

- Gérer les **réparations du camion** pour pouvoir repartir et découvrir qu'ils ne sont pas les seuls à envisager de partir avec les camions.
- Comprendre les dynamiques sociales internes au camp. Explorer les lieux sous contrôle. Découvrir l'autorité inflexible du FSB, la ségrégation des travailleurs Évènes et le mépris de leurs croyances, le zèle dogmatique du père Anatoli, le pragmatisme insensible des techniciens, le rôle du géologue dans les tensions présentes.
- Recueillir les premiers indices ésotériques et sociaux, la matière sans nom (**quasi-cristal**), les personnages qui ont vu le halo au dessus du réservoir, le **grincement** qui ressemblent à un croassement de corbeau qui s'ajoute au bruit des machines sans qu'on puisse savoir d'où ça vient, découvrir les inscriptions tagués un peu partout dans le camp, le mythe du « Kutkyn aal ».
- MJ, à faire passer : « **Mendou kharyngim kikigey** » est une phrase centrale. « **Le chant de mon corbeau bien-aimé** » les inscriptions de cette phrase un peu partout dans le camp n'ont pas été faites par des personnes à proprement parlé. Elles sont apparues d'un coup, c'est la psychomagie de Aksinya Dyalik qui a gravé cette phrase tirée d'un de ses chant dolganes. Aksinya n'est jamais évoquée.

PNJ À RENCONTRER :

L'ensemble des personnages existants sont détaillés dans la section « PNJ importants au Camp 12-K ». Les joueurs seront libres de rencontrer qui ils veulent. Pour cette raison, les PNJ importants sont plus développés, ils représentent des paradigmes différents et des « factions » en quelque sorte. Une faction militariste qui croira plutôt à une attaque étrangère, une faction dévote qui croira en des signes divins, une faction scientifique qui croira en une manifestation extraterrestre, une faction animiste qui croira au kutkyn aal.

Ce paragraphe va regrouper les noms de chacun pour des raisons pratiques et pour l'ensemble de l'acte. Les personnages évoluent au fil des scènes et ces changements seront toujours présentés dans les « évènements à rencontrer ». Ils ont des objectifs différents mais au fond c'est ce qu'ils représentent qui importe.

- **MAJOR KARPOV** (FSB, autoritaire, paranoïaque) en l'absence de direction de la Rosneft, c'est lui qui est responsable du camp. Pour lui la Tchoukotka est loin des tribunaux, considérez qu'il a les pleins pouvoirs. Il contrôle les déplacements et les dotations. Faction militaire.
- **LIEUTENANT SOKOLOV** c'est le second de Karpov, officier également, il a toujours son carnet à la main. Faction militaire.
- **SERGEANT BORODINE** soldat puissant qui a fait ses preuves dans les OMON. Faction militaire.
- **DR LEONID GROMOV** (géologue, passionné du pergélisol) c'est à sa demande que les travaux ont été stoppés, il est en charge sur le camp de découvrir ce qu'est le matériau noir qui a été prélevé pendant le forage. Ses connaissances sur les quasi-cristaux lui permettent de confirmer que la structure de la matière sans nom est aperiodique et évolutive. Un phénomène jamais vu sur terre et technologiquement impossible par des humains. Faction scientifique.
- **PÈRE ANATOLI** (prêtre, dévot, influent) Le père Anatoli est un personnage venu évangéliser la Sibérie. Les croyances chamaniques sont très mal vues par un pouvoir qui souhaite s'assurer de la capitulation et de la disparition des usages des peuples colonisés. Anatoli, lui, est un croyant très conformiste et zélé. Orateur très charismatique, il sait modifier son discours pour rallier les gens à lui. Faction dévote.
- **UVACHAN** (chamane Évène, méfiant mais non violent) Les croyances d'Uvachan le poussent à tenter d'extirper ses camarades d'un site sacré, le kutkyn aal. Faction animiste.
- **VASSILI** est le chef d'équipe des foreurs, il boit mais c'est un expert sur qui tout le monde compte, il a une vision du travail. Faction militaire.
- **MIKHAÏL** est un jeune ouvrier qui a quitté Saint-Petersbourg pour la promesse d'une paie grandiose et d'une aventure glorieuse, il consigne ses journées dans un carnet. Faction scientifique.
- **OLEG** est un ancien mineur taciturne et discret mais efficace. Il n'a jamais fait autre chose que des travaux dangereux. Il ne s'estime pas beaucoup mais se récompense avec son expérience du sol. Faction dévote.
- **TYVANI** est un ancien pisteur jeune et rapide, ses petits rituels avec la statuette sont touchants. Faction animiste.
- **LENA** est une travailleuse rude et concentrée. Elle ne se sépare jamais de son couteau de chasse. Faction scientifique.

- **DAVAN** est un ancien éleveur de rennes qui supporte très bien le froids. Il connaît bien les techniques pour s'en protéger. Faction animiste.
- **AINAKAN** est un mécanicien très sensible et fier pour qui les moteurs et les systèmes n'ont pas de secret. Il porte un masque original. !
- **PIOTR** est un chauffeur de chasse-neige pas très sociable, le tracteur à chenillette lui permet souvent d'être évitant. Faction dévote.
- **SVETLANA** fait la maintenance des systèmes hydrauliques et des circuits d'eau dans l'arctique. Faction dévote.
- **ANYA** est une soudeuse efficace qui sait se créer des petits espaces de confort. Faction scientifique.
- **NAZAR** est un cariste livreur qui gère, avec l'accord du major, les dotations de chacun. Faction militaire.
- **MIRA** est un jeune électricien qui s'entend mieux avec les indigènes. Faction animiste.
- ~~**AKSINYA** est la mère de Ereel elle reste au village et chante.~~ Faction Éveillée.
- **BORGIN** est un vieux mécanicien expérimenté en charge de la maintenance des motoneiges bien plus fragiles. Faction animiste.
- **NYURGUN** est un jeune homme en charge de l'entretien des accès et des couloirs de conteneurs, il refuse de parler russe. Faction animiste.
- **SARDA** est une chauffeuse de tracteur. Elle se sert du chasse neige pour transporter le matériel lourd avec précaution. Faction animiste.
- **EREEL** est un manutentionnaire prudent, Rien ne reste au sol il garde tout ce qui tombe. Ereel sera toujours immunisé aux phénomènes étranges. Faction animiste.
- **TYALYA** est responsable du stock de nourriture, par extension, des tâches de la cantine. Elle consigne tout. Faction animiste.



LIEUX À EXPLORER :

- **Bureaux du FSB** (bloc modulaire de sécurité).

Ce lieu sécurisé et sur pilotis, abrite une radio, du matériel de communication local, une armoire blindée contenant 4 mosin-nagant à verrou. Ces fusils disposent de magasins avec 5 balles. Ce sont des armes létales +3, pas très résistantes au gel.

Le bureau dispose d'archives et de documents précis sur les stocks et les opinions de chacun. Une caisse fermée sert de lieu de stockage des clés du camp. Camions et véhicules compris.

Le bureau contient une cellule de 3 mètres sur 2 pouvant loger 2 prisonniers.

- **6 Baraquements civils sur pilotis** (modules dortoir, coin thé, zone de repos). Chacun des 4 modules « personnel » sont reliés à une chaudière centrale par un radiateur. Chaudière placée dans une pièce attenante au plus grand module qui sert de pièce de repos. Chaque module personnel contient également un chauffage d'appoint dont une dotation en gaz ou fuel régule la consommation. Les modules personnel contiennent 6 couchettes superposées et 2 armoires de 3 rangements. Des demi-barils servent de mobilier de fortune. Un système d'aération fait circuler et renouvelle l'air dans ces 6 préfabriqués. Le module de la chaudière donne sur un couloir de conteneurs menant au hangar chauffé. Le module servant de pièce de repos contient une petite cuisine, un poste de musique, un petit salon. Le module de repos ouvre sur un couloir donnant sur le site de forage.

- **Stolovaya (cantine commune)**. Petite mais fonctionnelle, la stolovaya peut accueillir 30 personnes avec des tables et des bancs en inox. La cuisine contient une armoire four électrique, deux éviers et des rangements fermés de stockage des produits lyophilisés. Un présentoir contenant deux bacs de buffet chaud mettent à disposition les préparations du jour. Le Stolovaya est attendant au hangar et donne sur un couloir donnant vers le site de forage et le village Èvène. 3 services sont tenus par jour. Un petit déjeuner à 8h, puis une mise en place des plats du jour pour le repas de midi, plats qui resteront à disposition pour le repas du soir. L'alcool est interdit dans le camp 12-K.

- **Hangar chauffé de maintenance**. C'est le bâtiment le plus grand du camp. Sur pilotis également, renforcé avec des rayons d'acier et isolé de mousse de polyuréthane entièrement, le hangar sert de rangement, de garage, de stockage hors gel et d'atelier. Ce baraquement contient un grand stock de barils de diesel, d'antigel, de bouteilles de gaz et de barils de boues de forage. Il permet d'entreposer tout ce qui transite dans les camions, de garer 3 motoneiges, un petit tracteur à chenillette pour le déneigement, un chariot élévateur adapté à l'arctique, Une foreuse mobile rotative (tour de forage) équipée pour éviter le dégel du sol foré ainsi que les trépons et mèches de forages qui vont avec. Le hangar dispose d'un pont élévateur, d'un générateur diesel et de la place pour installer celui qui servira de secours, amené par les joueurs avec le convoi. L'atelier contient beaucoup d'outils classiques, 2 postes de soudure au gaz, des découpeuses thermiques, des capteurs et instruments de mesure... Le hangar dispose d'un abri gonflable, déployé pour protéger le tour de forage des intempéries. Le stockage permet d'avoir des pièces de rechange en quantité limitée.

- **Préfabriqué scientifique**. Chauffé à une température de 22°, ce petit module sert de lieu de travail au géologue du site d'exploitation du réservoir. On y trouve un bureau, des fiches de relevés du secteur. Le module scientifique dispose d'un capteur piézométrique pour mesurer la pression de l'eau dans le pergélisol, d'un inclinomètre qui surveille l'activité du sol, de caméras endoscopiques, d'une sonde thermique qui peut détecter les températures à 100m de profondeur et des outils mécaniques et chimiques qui permettent d'analyser la composition des carottes glacières pour mesurer le ratio sol/glace, la structure de la glace, son âge et ses sédiments. Le matériel personnel du géologue comprends un microscope polarisant, un spectromètre et un système SIG qui permet de lier des données à des points GPS sur une carte WGS84. Les carottes sont stockées dehors, devant le module scientifique, dans des caisses numérotées et fermées. Les notations et relevés importants sont tous consignés dans un carnet de relevés. La station scientifique dispose d'un petit poste météorologique.



- **Site de forage.** Pile au dessus du réservoir de pétrole découvert dans les années 1950, des pylonnes marquent l'endroit du départ du forage. Situé au centre du camp 12-K, le puits de forage est coupé par la route d'accès au hangar. Une série de conteneurs servent de couloirs pour abriter les travailleurs de la purga. Ces couloirs relient le hangar, les modules civils, mais aussi le module de commandement du FSB, et le village Évène. Des barils sont abandonnés autour du trou débuté afin qu'il ne se rebouche pas. Le site de forage est considéré comme « dehors », depuis ce dernier, les anciens bâtiments qui ne sont pas reliés par des couloirs, comme les ruines de 1950, l'ancienne station météo ou bien la chapelle orthodoxe, ne sont pas reliés par des couloirs mais par des cordes qui permettent aux personnes de naviguer dans le vent blanc sans se perdre. Pour le moment le puits n'est pas profond, rien n'est encore pompé mais la matière noire, sous sa forme visqueuse, remonte de temps en temps en clapotis à la surface et déborde en flaque molle, à même le pergélisol. Pour creuser, les techniciens déploient une structure gonflable autour du tour de forage pour continuer l'exploration du sol. Le but est d'arriver à 800 mètres, une estimation de la distance du réservoir. C'est du réservoir que provient la matière noire.

- **Station météo de 1950.** Partiellement enseveli et enfoncé dans le pergélisol, Ce module, vestige de la première tentative de forage par les soviétiques, se tient à quelques mètres derrière le camp. Il ne reste pas de matériel dans ce module, tout a été vidé et ce module a été condamné. Cependant, des documents de 1951 ont été laissés dans une trappe au sol qui servait à dissimuler de l'alcool.

- **Chapelle orthodoxe.** Construite pour évangéliser la Tchoukotka dans les années 1950, cette aberration architecturale, semi enterrée dans le pergélisol, sert de lieu de culte au père Anatoli. Il aura fallu creuser la glace et créer des fondations de gravier sur une surface immense pour installer cette petite chapelle gelée dans la glace. Le gel et dégel déforme grandement la structure des murs de pierre et ses plaques isolantes, donnant au tout une impression de boyau de pierre. Un toit bas isolé et végétalisé amasse la glace en hiver comme un couvercle blanc. Les « Sosul'ka » des grands stalactites de glace déformés par le vent, donnent au lieu une impression irréel de formes organiques gelées. L'intérieur de la chapelle, très étroite, permet à 20 personnes de s'asseoir entre des tableaux d'icônes dorées et des petites idoles de bois huilées. Un pupitre fait office d'hôtel dans ce trou sans lumières ni chaleur. Une messe y est donnée toutes les semaines, mais aussi lorsque le besoin s'en fait sentir. Cependant c'est tout sauf agréable. Le froid y est mordant, la chapelle ne dépasse pas les -30° et on y respire pas, si bien que le père Anatoli n'y reste pas.

- **Campement Évène.** Dans la Tchoukotka comme dans le camp 12-K, les Évènes sont ségrégués. Placés délibérément plus loin sous prétexte que la Rosneft ne fournit pas le gîte à ses travailleurs saisonniers, Les Évènes ont installés leur campement fait de conteneurs mis à leur disposition et des yourtes sur lesquels ils ont entassés des matières isolantes. Le village Évène, terme plutôt condescendant, est en fait un ensemble de quelques abris serrés autour de chauffages au fuel, reliés de conteneurs empilés. Le « village » donc, abrite 11 personnes dont le chamane Uvachan. Certains Évènes sont venus pour travailler sur le forage tandis que d'autres sont venus accompagner leurs proches et entretenir les yourtes. L'espace du village est considéré comme sacré car il abrite la vie malgré le froid mortel (en plus d'être le seuil du kutkyn aal). Les abris sont nettement plus froids et obligent les Évènes à dormir les uns contre les autres, il ne fait pas plus de 5° dans les abris quand les chauffages sont en route, mais le savoir faire et la survie de ce peuple compense les moyens modernes. La Rosneft fournit quand même gracieusement de quoi ne pas geler, les morts ne s'exploitent pas.

Les joueurs pourront apprendre qu'il y a 11 Évènes dans le village mais n'en rencontreront que 10. Aksinya ne travaille pas elle accompagne son fils Ereel venu pour la saison dans le lieu de vie du corbeau. Le village est relié, par un chemin et par une longue corde, au hangar, obligeant les Évènes à des marches plus longues le long de celle-ci. Ils sont physiquement loin des baraquements "doublés" mais rien ne leur empêche l'accès en théorie.

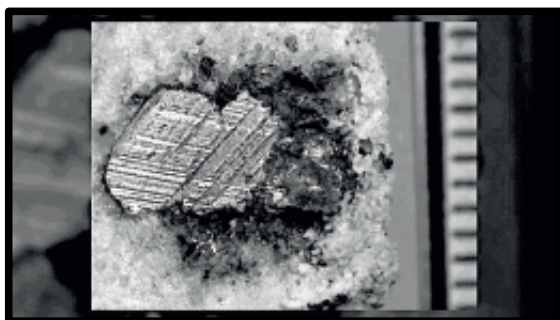


ÉVÉNEMENTS À RENCONTRER :

- **Réparations urgentes sur le ZIL** à cause du bois de renne.

Pour assurer le retour, les camions doivent être déchargés, révisés, réparés.

Les joueurs peuvent participer aux tâches mais les effectifs du camp sont bien content d'être actifs. Cela fait 4 jours que le forage n'avance pas. Raconter aux PNJ ce qui s'est passé avec le renne qui n'as pas laissé de traces, déliera les langues sur les évènements étranges du camp. « certains ont vu une auréole dorée au dessus du réservoir », « quelqu'un s'amuse à écrire un peu partout dans le camp, mais le major assure que personne n'as demandé les clefs », « Cette matière maudite ! J'ai jamais vu un truc pareil, on va rester coincé ici, si ça se trouve c'est dangereux ». Ce passage au hangar sera l'occasion d'entendre certains ouvriers dire « je partirais bien maintenant qu'on a des camions. »

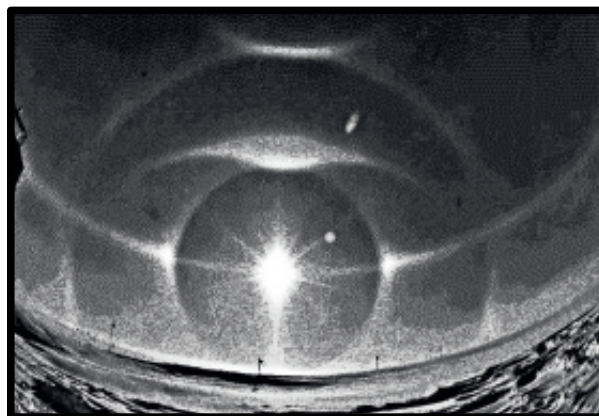


- **Présentation progressive de chaque groupes**, à travers leurs tensions. En premier lieu, les joueurs rencontrent **LE MAJOR KARPOV**, qui vient tout de suite s'assurer de la régularité de l'arrivée. Il s'assurera que les ordres donnés par les chefs de travaux sont conformes et que les joueurs suivront bien les consignes pour explorer la base. C'est lui qui accorde les sorties et détient les clefs. Il attribuera **les dotations de fuel et le module accordé aux joueurs**. Ils pourront ensuite rencontrer le géologue **LEONID GROMOV** qui pourra

clarifier la situation et expliquer pourquoi les travaux sont à l'arrêt. La matière est trop méconnue, elle pourrait briser le matériel, ne pas être pompable.. Elle est visqueuse, organique et molle sur le site de forage mais elle devient vite dure, anguleuse, et cristallines une fois manipulée. Son aspect changeant se couvre de fines lignes parallèles.

Si les joueurs disposent de l'échantillon, le docteur confirmera qu'il s'agit bien d'un des morceaux emportés par les cadres de Rosneft. Il **montrera aux joueurs comment le cristal redevient visqueux et produit un grincement** mais ne parlera pas tout de suite de ses théories sur *Les quasi-cristaux*.

Plus tard lors du repas, ils seront rejoint par **LE PÈRE ANATOLI** qui leur souhaitera un bon retour, il a eu vent de l'apparition d'un halo de lumière dorée, il viendra s'assurer que les joueurs ne fasse pas grand cas de ce que pourrait raconter Uvachan et commencera à parler de **la lumière divine évoquée par les textes des starsty**. Il fera une courte déclaration pour rassurer chacun. Les joueurs peuvent retrouver **UVACHAN** dans la salle de repos, ou il essaiera de convaincre les ouvriers du caractère sacré de la terre qui est creusée **en parlant du kutkyn aal**.



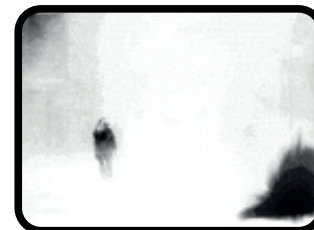
- **Sorties difficiles** -60° constant dehors et un vent blanc qui réapparaît progressivement. Le docteur Gromov détient du matériel météo qui lui permet de prédire l'évolution de la météo. Il annoncera à tout ceux qui lui demande que le vent blanc va se lever de nouveau.

- **Écriture énigmatique** partout dans le camp : « **Mendou kharyngim kikigey** ». Cela veut dire le chant de mon corbeau bien-aimé et cette petite phrase Évène est présente partout dans le camp. Tanto taguée sur les murs ou sur des meubles, au feutre, à la peinture, gravée dans du bois, dans des endroits inaccessibles. La phrase est apparue 48h après l'arrêt du forage et des fouilles ont été faites pour retrouver les bombes de peinture, le matérielle impliqué.. La suspicion se tourne vers les indigènes puisque la phrase n'est pas en russe mais le FSB n'as pas pu établir de lien logique, la phrase à été retrouvée dans des lieux ou les Évènes n'avaient pas accès (la cellule, dans des caisses fermées...).

▪ 3.2 LE CAMPEMENT SE DÉRÈGLE

Lieu: Camp 12-K

Heure: Nuit constante, Une dizaine d'heures plus tard.



Contexte:

Le camp change doucement, l'étrange gagne du terrain à mesure que le temps passe. Les croyances se confondent et s'opposent, les esprits s'échauffent. Les personnages perdent leurs repères et commencent à s'accrocher à leurs obsessions. Le grincement de la matière sans nom est omniprésent. Il s'ajoute au bruit des générateurs, puis s'arrête et reprends sans fin. Il donne l'impression que quelque chose perce et se répand sous la glace et sous les bâtiments. C'est précisément ce qui se passe mais il n'y a pour l'heure aucun moyen de le confirmer. Les personnes sont témoins de phénomène anormaux et se l'expliquent par les idées de leurs factions. Un drame survient, Uvachan meurt. Les tensions s'en trouvent exacerbées car ce sont des fidèles d'Anatoli qui trouvent son cadavre gelé. Les joueurs trouvent dans les affaires de ce dernier, des textes anciens qui expliquent le mythe et les rituels du kutkyn aal. Seulement voilà, le pouvoir appartient au FSB et les autres croyances semblent cohérentes également. Le dialogue est encore possible mais le danger est palpable.

ENJEUX POUR LES PJ:

- Distinguer hallucinations, foi et vérité physique. Enquêter sur l'origine des anomalies. Les théories Évènes, extraterrestre, divines ou de contrôle mental ennemi. Donner aux joueurs qui enquêtent, des éléments qui permettent d'établir l'existence d'Aksinya, via 7 indices.
- Se positionner dans les conflits internes.
- MJ, à faire passer : Quelque chose s'infiltré dans la réalité et celle ci est déjà déformée. Les PJ sont saturés de croyances antagonistes car la vérité n'est pas accessible. Théories Aliens, contrôle mental militaire et événements divins sont les 3 axes à maîtriser. Certains PNJ s'installent dans le déni, les autres dans le délire.

LIEUX À EXPLORER: Les mêmes bâtiments

PNJ À RENCONTRER: Les mêmes PNJ



INDICES MENANT À AKSINYA:

1. **REGISTRE DE RATIONNEMENT** : Tyalya, la travailleuse Évène, garde dans la cantine (Stolovaya) un registre de rationnement sur lequel figure toutes les personnes qui reçoivent une part de nourriture. Ce registre indique qu'il existe 11 inscrits venants du village Évène, Uvachan compris. Les joueurs n'en rencontreront que 10 et pourront isoler le nom de Aksinya Dyalik, venue accompagner son fils Ereel.
2. **DOTATION DE CARBURANT** : Les joueurs peuvent se procurer les listes des produits distribués dans le module de sécurité du FSB. Signés par le major lui-même, il liste du carburant pour 11 personnes dans le village Évène. La filiation entre Ereel et Aksinya est mentionnée, la présence de la famille proche est tolérée dans les lieux de vie, mais pas dans les locaux techniques.
3. **TÉMOIGNAGE DE NYURGUN** : Nyurgun est jeune et il admet timidement qu'il voit grand-mère Aksinya « ema aksinya » les matins quand Ereel lui porte à manger, mais que « les autres du village évitent de parler d'elle ».
4. **LES AFFAIRES D'UVACHAN** : Parmi les notes du chamane, il y a un ancien carnet de rites lamoutes décrivant des personnes qui aident les âmes à trouver le repos. Des passeurs d'âmes qui ont la capacité d'envoyer les défunts vers des terres vertes et ensoleillées. Uvachan a inséré dans ces notes un petit poème en Évène sur le thème des passeurs d'âme qui écrit AKSINYA en acrostiche. Suggérant que Uvachan pense que Aksinya en est une et qu'ils se connaissent bien.
5. **LE PERCHOIR BIEN ENTRETENU** : Dans les tentes du village Évène, un perchoir est posé à coté d'un poêle bien entretenu. Des traces de griffes, de fientes et des plumes indiquent que le perchoir est utilisé par un corvidé que personne n'admet avoir introduit. Ereel saura dire que c'est à sa mère mais tous prennent Ereel pour un original car Aksinya se montre seulement à Ereel, Uvachan et quelques fois à Nyurgun.
6. **ARCHIVES MÉDICALES** : Dans les anciens documents stockés dans la cachette de l'ancienne station météo de 1950, ceux comprenant la photo du géologue, il y a un document d'archive médicale appartenant aux soviétiques. Le KGB fait état des bilans de santé des travailleurs du kolkhoze, dont des Évènes forcés à la sédentarisation. Le nom de Aksinya Dyalik y apparaît, la mise à mort de ses parents y est mentionnée comme cause d'un refus de s'alimenter.
7. **LE DICTAPHONE DE EREEL** : Dans les affaires de Ereel, bien protégées du froids dans une boîte hermétique, il y a un vieux dictaphone à cassettes et une boîte d'enregistrements. Ces cassettes constituent des souvenirs tendres que Ereel enregistre et conserve, qu'il a trouvé sur des vieilles bandes magnétiques, sur lesquels sa mère chante des chansons culturelles. Tout est en langage Évène.
Sur la 5ème bande particulièrement, on entend la voix de Aksinya, jeune, qui s'adresse à un enfant (Ereel). Elle récite une histoire composée par elle même, d'un ours qui dévore les rennes uns par uns, mais qu'un corbeau vaillant crève les yeux de l'ours parce que ses yeux ne servent à rien s'ils ne voient pas la beauté des rennes. À la fin de l'histoire, les rennes n'ont plus froids et parcours la glace car ils ont fait des manteaux en peau d'ours.
La sixième bande est une collection de chants plus récents d'une voix vieille et hésitante, sur la bande on entend clairement un corbeau croasser en protestation et des bribes de conversations en arrière plan décrivent l'organisation d'un transport hivernale vers « le travail ». Le chant entendu est « Mendou kharyngim kikigey » « le chant de mon corbeau bien-aimé ».

ÉVÉNEMENTS À RENCONTRER:

C'EST L'ENQUÊTE ET L'EXPLORATION DES JOUEURS QUI DÉCLENCHE LA DÉCOUVERTE DE CES ÉVÈNEMENTS. CES ÉVÈNEMENTS SONT CEPENDANT ÉCRITS DE MANIÈRE À CE QUE LES PNJ PUISSENT AUSSI FAIRE PROGRESSER L'INTRIGUE. PAR EXEMPLE, SI CE N'EST PAS LES JOUEURS QUI RETROUVENT UVACHAN, CE SONT LES PNJ.

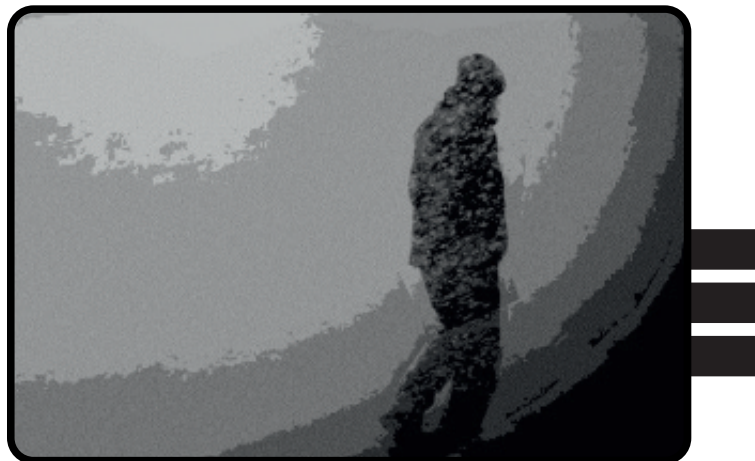
- La partie du module où se trouve la chaudière centrale à l'Est, semble d'abord gonfler, se dilater légèrement, tout le monde peut en témoigner. Le petit module technique s'allonge de façon surnaturelle de l'intérieur mais pas de l'extérieur. Le module est gauchis et devient non-euclidien. Le module deviendra au fur et à mesure un couloir distordu qui se couvrira de plus en plus de glace. Ce sera toujours un cul de sac qui alimentera les théories de chacun.

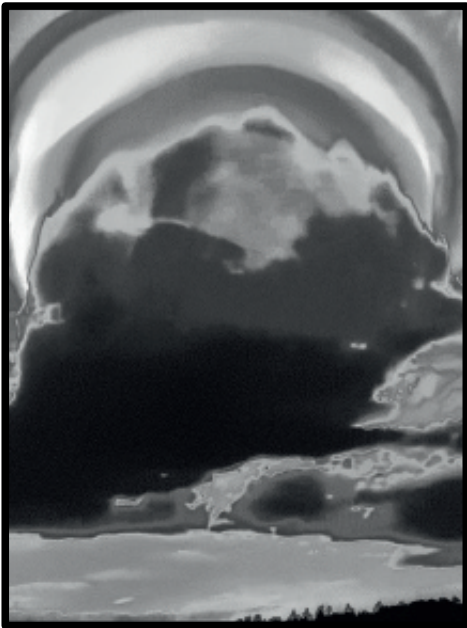
- Un bruit envahissant de grincement ressemblant au croassement d'un corbeau s'infiltré sans que l'on puisse établir d'où vient le son. Le son va et vient dans tous les modules comme si il venait de partout et nul part. Il n'est pas très fort mais s'ajoute au bruit des systèmes de survie. Les joueurs reconnaissent le bruit de la matière noire que le géologue a isolé et ce son, ressemble au croassement d'un corbeau, ce qui alimente les croyances au kutkyn aal. Les scientifiques diront que c'est une coïncidence, que le bruit n'est qu'un crissement minéral, mais que c'est la matière elle-même qui est tout à fait fantastique, jamais vue sur Terre.

- À 19h45 chaque jour, les montres à aiguilles et les horloges accrochées aux murs pointent vers le réservoir comme des boussoles. *C'EST UN PREMIER SIGNE DE L'INTRICATION QUI EXISTE ENTRE LE LIEU ET LES DATES. L'ESPACE EST PRÊT À CONFONDRE 1951 ET AUJOURD'HUI.* 19h45 est l'heure à laquelle le KGB a exécuté le géologue du site en 1951. Si ce n'est pas les joueurs, c'est un ingénieur qui repère le dysfonctionnement sur sa montre.

- Uvachan le chamane parle du « kutkyn aal » aux PJ et aux membres de sa faction prêt à l'écouter. Les phrases, les croassements sont suffisants pour établir que le lieu de vie du corbeau est réel et qu'il faut partir de ce lieu sacré. Uvachan est prêt à expliquer que c'est un lieu où les ancêtres viennent passer dans la terre, ce qui paraît délirant pour toutes les autres factions. Il n'est pas belliqueux mais se méfie du prêtre, il insiste pour que les gens partent, ce qui ne plaît pas au FSB qui le force à retrouver le village Évène. Ce sera l'occasion de montrer aux PJ que le FSB enforcera l'idée que le site de forage est sous l'attaque d'armes psychiques venues de la Chine ou des USA.

Uvachan lui sera de plus en plus exalté à l'idée de pouvoir être transporté dans un paradis qu'il est le seul à apercevoir/comprendre. *IL HALLUCINERA DES BRIBES DE LA DIMENSION D'AKSINYA ET L'INTERPRÊTERA COMME UN PORTAIL QUI COMMENCE À S'OUVRIRE DANS LA TOUNDRA.*

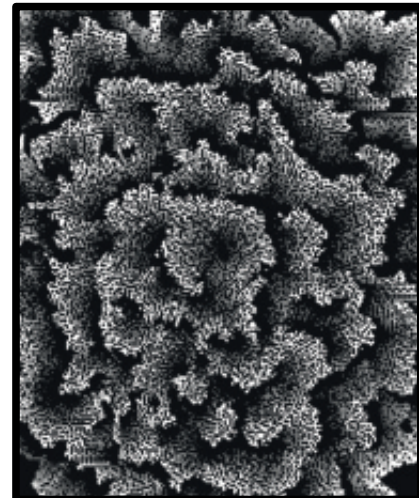




• Le prêtre et quelques autres PNJ, commencent à apercevoir un gigantesque halo de lumière dorée au dessus du réservoir, peut importe leurs factions. Un jet d'occultisme réussi permettra aux Joueurs de voir ce halo, c'est exactement le même que pendant le convoi. Anatoli s'exalte car il y voit le Tabor, la manifestation annoncée par Sergueï de Radonège et évoque les anges venus guider les hommes. Le prêtre orthodoxe rejette comme impie tout scepticisme même si certains ne perçoivent pas le halo. « Dieu ne nous à pas oublié et ses anges sont venus nous sauver ». Le halo est en réalité une manifestation de la source, venue compenser l'activité fragmentante de la matière noire. *LE HALO EST LE CERCLE QUI APPARAÎT DU FAIT DE LA DÉFORMATION DE LA TOPOLOGIE DU LIEU. LES DIMENSIONS CHANGENT POUR ENFERMER LE CAMP DANS LE RÉSERVOIR ET L'INTÉRIEURE DU HALO EST LA SEULE PORTE DE SORTIE POUR RETROUVER L'UNIVERS QU'ILS ONT QUITTÉS EN ENTRANT DANS LA BOUCLE TEMPORELLE.*

• Le géologue présente ses théories sur les quasi-cristaux et évoque l'idée de la possibilité que ce qui est dans le réservoir ne soit pas terrien. Pour lui, la structure de la matière noire ressemble à une météorite qu'il a déjà observé, la **météorite de Khatyrka**. Il insiste sur la formation de la roche, sa structure ordonnée mais apériodique qui indique que la roche a pu être formée dans l'espace.

Sa nature mouvante est inédite, Comme « un pavage de penrose mouvant ». Léonid Gromov insiste sur la possibilité que cette matière inconnue est peut-être une technologie extraterrestre, que des hommes ne sont pas en mesure de créer une chose pareille. Il affirme que la matière était là en 1950, que c'est peut-être pour ça que le KGB à discontinué le forage. La faction Militariste amènera l'idée que si la roche de la météorite de Khatyrka à été découverte, elle est forcément devenue l'objet de rétro-ingénierie. Technologie alien ou pas, les chances que « l'ennemi » ai pu développer une arme mentale ne sont pas nulles.

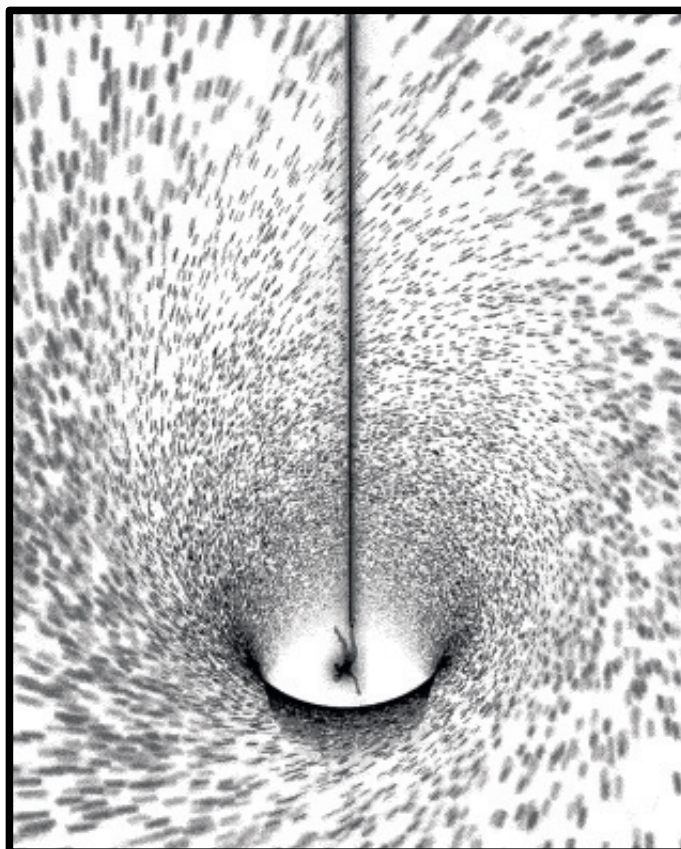


• Le FSB serre la vis, **Ils s'arment**, fichent les témoignages et surveillent tout le monde y compris les joueurs. Karpov dérive rapidement dans la paranoïa et l'autoritarisme. Un protocole stricte oblige tout le monde à respecter **un couvre feu** et à signaler les comportements suspects et les anomalies au FSB. Il annonce qu'il fusillera tout les contaminés (catégorie complètement arbitraire et réactionnaire). Selon lui, la Chine ou les USA utilisent une arme psychique contre eux.

• Tout le monde fait un rêve partagé à l'heure du couché. De la neige tombe abondamment dans un monde sombre qui ne possède pas de sol.

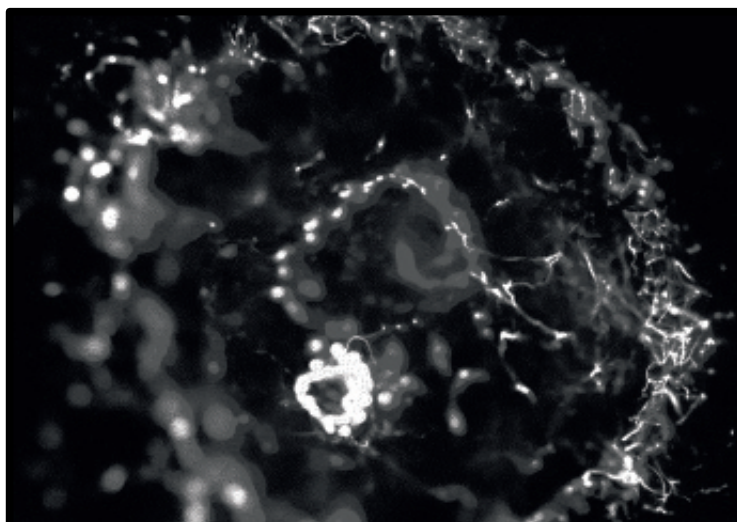
• Après le rêve partagé et une nuit de repos, le géologue pourra confier durant les échanges qu'il croit être à l'origine de ce rêve car il fait ce rêve de façon récurrente depuis qu'il est enfant. Il commence à penser qu'il est capable de communication avec la matière car ses observations sous microscope, la façon dont le cristal changeait, ses motifs, lui à rappelé ce rêve hier.

Il a l'impression bizarre que la matière réagit à ses pensées, il le prouve en faisant passer le cristal de l'état solide à visqueux en pensant à l'idée de chaud ou de froids. Il croît définitivement à un contact extra-terrestre.



• Uvachan le chamane est retrouvé mort gelé et nu dans la toundra, non loin de la chapelle dans le vent blanc. Les joueurs ou des proches du prêtre l'ont retrouvé par hasard en marchant dessus. Le cadavre affiche un sourire béant, un bonheur apparent. Des témoins affirment qu'il délirait en sortant du village, qu'il parlait d'un passage vers des pâtures vierges accueillants, que le corbeau lui ouvrait un passage pour lui uniquement, vers une terre ancienne et chaude. La fouille de son baraquement révèle des textes Lamoutes sur le kutkyn aal très anciens. Ces textes sur des peaux de rennes expliquent que le corbeau ramène les âmes errantes dans la terre. Que le lieu de vie du corbeau est un portail vers un monde fait d'esprits et d'essences. Que des rituels permettent d'apaiser les esprits perdus par des chants et une offrandes. Et que n'importe qui peut passer le portail et trouver la paix en acceptant d'être porté par le corbeau, en écoutant son chant.

EN RÉALITÉ, IL EST VICTIME DU SORT DE PSYCHOMAGIE, ET S'OFFRE DE LUI MÊME AU GEL ET À LA MATIÈRE NOIRE QUI ABSORBERA SON ESPRIT. UVACHAN EST SENSIBLE AUX SIGNES ET CÈDE. SON CORPS EST VIDE ET SON ESPRIT FAIT DÉSORMAIS PARTIE DE CETTE ENTITÉ ANORMALE POUR TOUJOURS, FUSION D'UN CORBEAU ET DU PÉTROLE.



▪ 3.3 L'ÉTRANGE S'ACCÉLÈRE.

Lieu: Camp 12-K

Heure: Le temps n'est plus fiable.



Contexte:

Dans le camp les gens sont abasourdis, pris dans une spirale d'incompréhension.

Tout semble se fissurer lentement. Quelque chose rampe et s'infiltré dans l'intérieur des choses, des gens. Les ouvriers refusent de rester plus longtemps coincés dans ce bourbier.

Pour partir il faut désobéir aux ordres et fuir! Voler des camions, du diesel et partir, ou bien forer pour comprendre ce qui se cache en dessous et trouver enfin une solution. Les choix deviennent critiques tant parce que la météo ne pardonne rien sous un blizzard mortel qui ne partira plus, que parce que la cohérence elle même semble quitter la Sibérie. Tout le monde semble affecté par ces changements sauf Ereel qui semble ne rien remarquer et est quelque fois absorbé par des tâches qui n'existent pas.

Le matière noire s'active sur le site de forage, elle change de forme, varie entre la vase et le cristal.

ENJEUX POUR LES PJ:

- Choisir Une ligne de croyance ou de raison pour résoudre la situation et trouver une issue.
- Empêcher ou participer au forage pour fuir ou accéder au réservoir.
- MJ, à faire passer : photo du géologue = glissement temporel possible vers 1951.

LIEUX À EXPLORER: Le camp est changé, le vent blanc empêche de savoir si les lieux visités sont toujours au même endroit. Tout est distordu.

PNJ À RENCONTRER:

Les PNJ sont les mêmes.



ÉVÉNEMENTS À RENCONTRER:



- Une partie des ouvriers Russes font pression sur le FSB pour reprendre et continuer le forage. Selon eux il faut stopper le mal à la racine, ouvrir le puits très vite pour trouver l'origine des phénomènes surnaturels. 800 mètres à creuser, les techniciens envisagent d'utiliser du diesel pour faire fondre le pergélisol et d'utiliser la dynamite pour élargir le conduit, progresser plus vite et dégager les boues. Ils cherchent à élargir un puits pour y passer une sonde, de la dynamite ou un homme, atteindre la nappe et détruire l'origine du mal. De toute façon, une fois le puits creusé, les obligations des techniciens russes seront remplis et il sera plus facile d'exiger et organiser un départ. Ouvrir le passage vers le réservoir à la dynamite prendras du temps.

- Le liquide autour du forage était une nappe visqueuse noire, sa surface prends maintenant des formes étranges minérales et organique à la fois. C'est un changement subtile mais la matière noire commence son oscillation doucement. Elle se contracte montrant des facettes lisses tel le cristal que les joueurs ont eu sous la main, puis redevient visqueuse et mouvante. Le cycle recommence de plus en plus vite, comme si la matière sans nom était organique et vivante.

- Les joueurs parlent à Oleg qui pourra confier qu'il détient de l'alcool pour calmer les nerfs. Il confiera qu'il utilise une cache dans l'ancien bâtiment météorologique. Les joueurs peuvent aussi découvrir cette cache en fouillant. Sinon, le géologue, en quête de réponse, trouvera dans cette cache un des dossiers de 1951, contenant un journal de campagne soviétique qui fait mention d'une taupe américaine dans le camp qui a été fusillé de sang froid par le KGB. Le dossier contient également un texte codé, qui parle de : « une matière sans nom dans le réservoir » et une vieille photo datée de 1951 qui montre une équipe d'une dizaine de personnes qui posent et dont l'un des hommes est une copie conforme du géologue Leonid Gromov d'aujourd'hui.

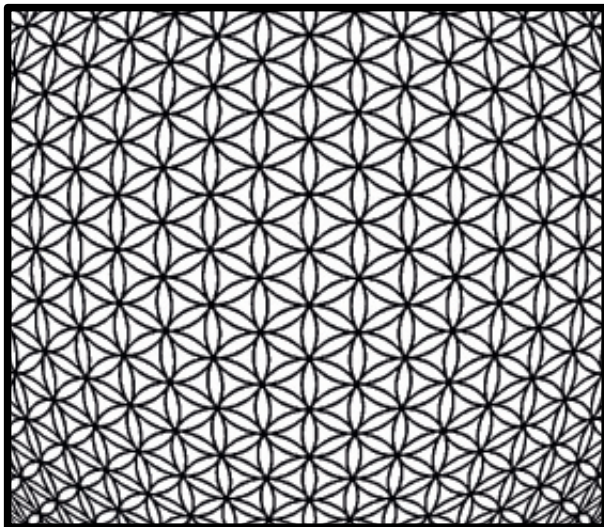
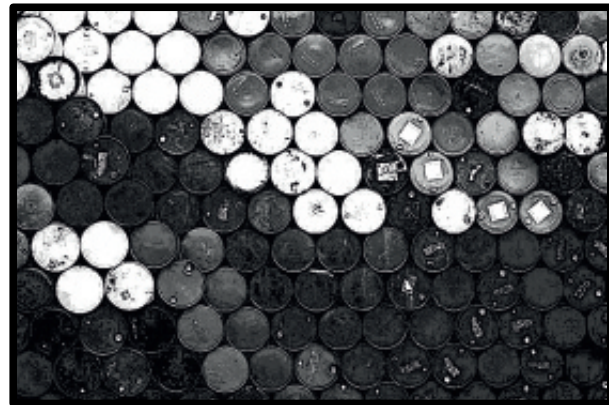


- Optionnel: si le FSB découvre cette photo de 1950, Le major prendra cette histoire de taupe américaine au pied de la lettre. La photo est trop grave pour être ignorée, le géologue est exécuté devant tout le monde sur le champ pour haute trahisons. Au moment du coup de feu, tout bascule. Le camp 12-K est transformé en une version du camp de 1950, le FSB devient KGB, les technologies rétrogradent, les personnes restent les mêmes et les noms ne changent pas mais les joueurs sont les seuls à avoir les souvenirs d'une époque future. L'action se passe désormais en hiver 1951. Les documents trouvés sont maintenant de 1910 et trop illisibles pour être utilisés. et le forage reprends.



- Les vols de barils de diesel et de nourriture deviennent systématique. Le FSB est dépassé mais ils sont également concentrés sur le forage. Les barils de diesels transitent sur le site mais d'autres ouvriers, russes et indigènes, préparent discrètement leur fuite en déviant les missions.

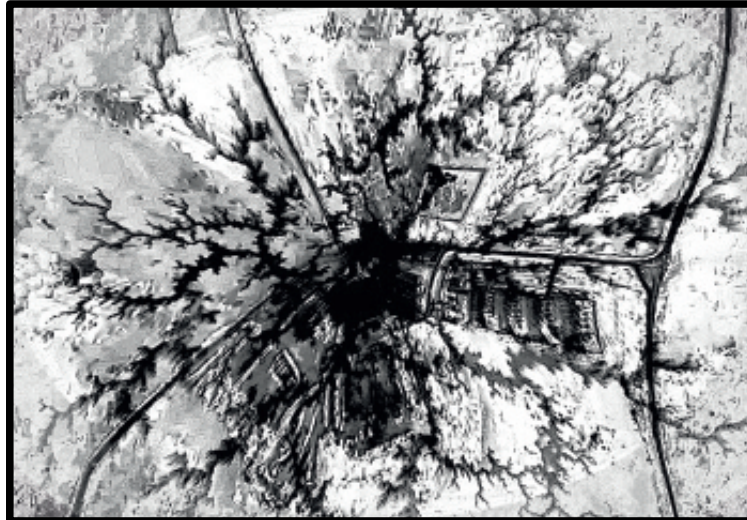
- Certains PNJ et PJ entendent des chants Évènes dans les airs. Un test de résonance permet de savoir qui entend ces chants. Ce sont les chants de Aksinya. Ereel pourrait le confirmer. Il pourrait emmener les joueurs à sa mère mais les PJ croiraient que Ereel parle tout seul, qu'il hallucine sa mère.



- D'autres phénomènes ont lieu. Des ombres de rennes mouvants peuvent être perçus dans le vent blanc. Un technicien dira : « c'est ça la folie blanche (Beloje bezumiye), mais dehors ce n'est pas le froids qui te parle c'est un truc dans le sol. On creuse mais on à l'impression que ça s'ouvre tout seul. » Certains cauchemardent la vision d'un corbeau dont l'œil contient un œil, dans un œil... Une mise en abîme qui déclenchera l'intensification de la matière noire.

ACTE 4

LA TRANSFORMATION DU SITE.



Ambiance : Les réalités se mélangent et ni le froid, ni les croyances ne peuvent reposer sur des certitudes solides. La nuit et la glace ne sont plus que des phénomènes qui soulignent et mettent en valeur l'existence du halo doré trônant dans le ciel. Au travers du halo, un ciel dégagé rempli d'aurores boréales. L'inconnue s'installe et oblige chacun à s'accrocher à de maigres idées humaines pour ne pas perdre l'esprit. Le sentiment d'urgence est omniprésent et empêche le personnel du camp de remarquer le bruit des chaudières et l'odeur du diesel. L'espace se tord, les repères deviennent trompeurs. Des formes s'élèvent, la matière parle, l'air pèse. Le camp 12-K se referme comme un coquillage noir sur ceux qui y vivent.

OBJECTIFS DE L'ACTE:

- Instaurer une tension insoutenable entre les croyances, fuite ou résistance.
- Renforcer la **transformation physique** et mentale du camp.
- Permettre l'émergence claire d'**une entité inconnue dans l'esprit des PJ.** (Le corbeau d'Aksinya)
- Démarrer une **déformation spatiale** comme phénomène concret et inéluctable de l'engloutissement des joueurs dans le trou du forage.
- Accroître la violence des factions humaines comme miroir de la progression de la matière noire.
- Ouvrir l'accès au réservoir par la crevasse. De façon quasi surnaturelle.
- Permettre la révélation d'Aksinya, sans la dévoiler directement, par des indices pour permettre aux joueurs d'accéder à une révélation heureuse.
- Plonger les joueurs dans une scène unique, évolutive et apothéotique.



■4. L'ENGLOUTISSEMENT PREND LA FORME D'UN LABYRINTHE

Lieu: L'ensemble du campement 12-K se transforme

Heure: Hors du temps.

Contexte:

Si les tensions sont palpables entre les factions, que l'issue et la survie de chacun est devenue incertaine, que le forage progresse, que la fuite s'organise, il y a désormais sous les bottes, un changement insidieux qui pulse lentement et contamine les matières. Des filaments noirs s'éloignent de la crevasse et glissent sous le pergélisol au travers de la matière, comme un réseau de veines obscures. Par moments, ils s'immobilisent en flaques suintantes, puis se contractent et s'étendent d'un coup, comme un éclair fulgurant de cristal noir, dans un croassement déformé.

La matière noire rampe dans les parois, s'infiltré dans toutes les matières : murs, câbles, machines, et même les os.



Le temps n'est plus qu'un marqueur de la progression de la matière sans nom et du délire dans les esprits. L'esprit du corbeau d'Aksynia s'infiltré comme une présence inconnue dans la tête des joueurs, il colonise les pensées et si rien n'est fait les joueurs finiront par tous devenir des petites présences dans l'esprit du corbeau.

Trouver la vérité est le seul espoir de survie. La matière sans nom va conquérir tout le camp comme progresse un blob, sans que rien ne puisse l'arrêter. Puis elle paraîtra irréaliste et capable de déformer l'espace. Elle commencera à former des monticules, comme des congères noires qui s'élèveront en veines, formant des épaulements enfermant tout le monde dans le site de forage.

Les lignes s'élèveront encore et formeront vite des murs de cristaux noirs et lisses, sans qu'il soit possible de savoir si ce sont les murs qui grandissent ou si ce sont les espaces qui s'étirent. Ce sera ensuite la glace qui s'étirera et qui deviendra tantôt mur ou tantôt sol, s'élevant avec les murs noirs de cristaux pour former un labyrinthe simple et liminal, de glace et de cristal, qui finira par ne plus offrir d'accès qu'à la crevasse ouverte dans le site de forage.

Le labyrinthe lui-même se contractera pour emporter le camp entier dans la crevasse, jusqu'au fond du réservoir... et au delà.

Pour empêcher cela d'arriver, comprendre l'existence et la situation d'Aksinya est critique. Prendre parti pour une faction, combattre ou collaborer avec une est une manière de s'assurer l'accès sans contraintes à des vivres, moyens de transport, outils de survie... Mais les PJ vivent désormais dans un monde qui n'est pas tout à fait celui qu'ils ont connus et restera changé pour toujours. Ne pas se laisser perturber ou embarquer par des hallucinations ou des anomalies sera salvateur car il existe un moyen de survivre, même si cela veut dire ailleurs, sous une autre forme.

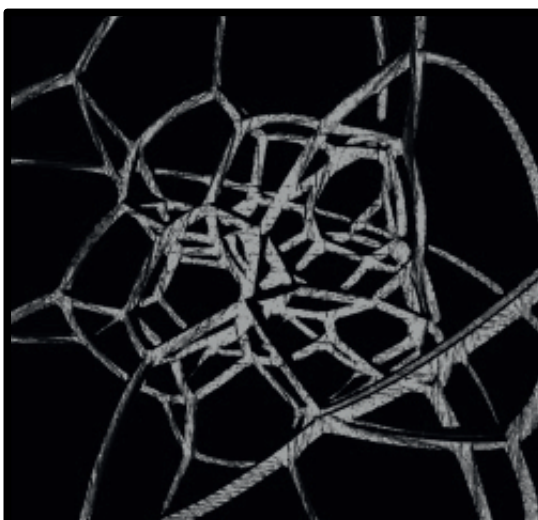
Le vent blanc et la température sont toujours mortels et les éléments de survie sont menacés par la progression de la matière mi-pétrole mi-corbeau. Pour l'heure, Le FSB et les ouvriers de la Rosneft sont décidés à forer pour détruire l'origine du phénomène qui corromps l'esprit des honnêtes travailleurs russes. Le père Anatoli se prépare à rencontrer, par le biais du Tabor, l'esprit divin venu à la rencontre de ses fils. Pour cela il voudra préparer ses croyants par la « mortification des passions » et la « pénitence ». Les scientifiques et une partie des Évènes quand à eux, préparent leurs fuite en camion mais il n'y aura pas de place pour tout le monde, il faudra trouver une solution dans un enfer de glace et de vent.

Le sol vibre doucement du fait du tour de forage qui pénètre rapidement la terre et les joueurs observent pour la première fois la matière s'élancer sous leurs pieds.

ENJEUX POUR LES PJ:

- Décider de leur posture : affronter, comprendre, fuir, se livrer à une faction, ou basculer.
- Réaliser que les faits défient toute logique physique ou humaine : la réalité s'altère, et eux avec.
- Déchiffrer les manifestations du labyrinthe pour retrouver une forme d'orientation.
- Détecter l'existence d'Aksinya par l'enquête, introspection ou confrontation avec l'irréel.
- Choisir de s'approcher ou non de la crevasse, malgré les altérations de perception et de temps.
- Survivre aux conflits humains qui s'embrasent (Karpov / Anatoli / les fuyards).
- Accepter ou refuser l'intrusion mentale qui s'impose.

PNJ À RENCONTRER: Aucun nouveaux



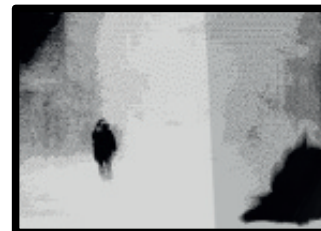
ÉVÈNEMENTS À RENCONTRER :



- À partir de maintenant, les joueurs devront choisir entre fuir le camp ou aller jusqu'au bout dans les croyances qu'ils investissent. L'enquête qui mène à la rencontre de Aksinya est rude, elle n'accepte pas les colons dans sa réalité, elle ne parle pas et Ereel qui pourrait devenir un intermédiaire, passera plus facilement pour quelqu'un qui hallucine. c'est pourquoi la fuite est sûrement le plus facile à mettre en place il faudra défaire le KGB/FSB, et s'accorder sur la coopération de ceux qui veulent partir aussi, ou bien s'en faire des ennemis.

Si les joueurs veulent creuser aussi, ils seront absorbés et finiront par devenir des petites présences dans l'esprit du corbeau d'Aksinya. Le forage tourne rapidement à une ouverture de crevasse, de façon extraordinaire, en insistant sur la dilatation de l'espace. Si les joueurs décident de détruire le réservoir ou de pratiquer un rituel, le phénomène pourrait s'arrêter en tuant le corbeau d'Aksinya qui se trouve dans son univers, mais le monde ne reviendrait pas à la norme pour autant, il serait figé, dans le dernier état d'avant l'action des joueurs. Un monde figé entre deux dimensions.

- Un peut partout dans le camp 12-K, des « veines de cristaux » noirs se répandent sous la glace et remontent sur les murs et les conteneurs. De plus en plus loin et de plus en plus abondant, depuis le centre du réservoir, la matière sans nom n'est pas juste présente en surface des choses, elle se déplace dans la matière aussi facilement que de l'air traverserait un filtre. le halo quand à lui apparaît maintenant à tous et permet à tous d'observer un ciel d'aurores boréales. Autour du halo, il n'y a plus que de l'obscurité et du vent blanc. Témoignage de la puissance de dieu ou hallucination... En réalité, c'est le signe que le monde d'origine des joueurs n'est plus accessible. Une réalité transitoire appartenant au réservoir et au corbeau, à remplacé la réalité d'origine des PJ. Pour retrouver leurs monde d'origine, il faudrait que les joueurs passent au travers du halo. Les aurores boréales qu'ils observent appartiennent au monde qu'ils ont quittés sans le savoir. Si ils s'échappent du camp ils explorent alors une réalité qui appartient au corbeau, fait de toutes les informations appartenant à ceux qu'il à absorbé en 1951. Une société dans laquelle la Rosneft n'as jamais existé, Une réalité qui n'est pas non plus celle d'Aksinya.



- Le **major Karpov** cède complètement à l'autoritarisme et ordonne l'exécution de tout les « contaminés ». Comprenez ceux qui montrent des signes de délire, de désobéissance, ceux qui sont susceptibles d'avoir été victime d'un contrôle mentale. Sur le motif qu'ils sont des traîtres fabriqués par l'ennemi, lui et ses sbires n'hésiteront pas à exécuter froidement sur de simples suspicions. « La matière noire est une arme chimique américaine sans aucun doutes ». Karpov va coopérer avec les ouvriers qui veulent creuser car cela lui paraît raisonnable d'accéder et détruire une arme étrangère. Il enforcera donc l'activité du forage jusqu'à sa mort.

- **Anatoli le prêtre** à prêché les écrits de Sergueï de Radonège jusqu'à là et le fait que le halo soit d'un coup visible à tous est pour lui le signe d'un Tabor (lumière divine orthodoxe) qui n'est plus discutable ni par les Évènes ni des sceptiques. Il s'enfonce dans des logiques violentes de repentir pour la venue des anges prophétisés dans les textes des Starsty. Anatoli impose des prières, des souffrances et mutilations par le feu à ses fidèles pour marquer les « dignes » du jugement de dieu. Il condamne de fait les incroyants et les résistants en se servant de Karpov. Le prêtre avoue au major que dieu se trouve au côté des russes et que ses rituels aident l'esprit de ses fidèles à ne pas être influencé par les ennemis de la Russie, à rester sur la voie de dieu.

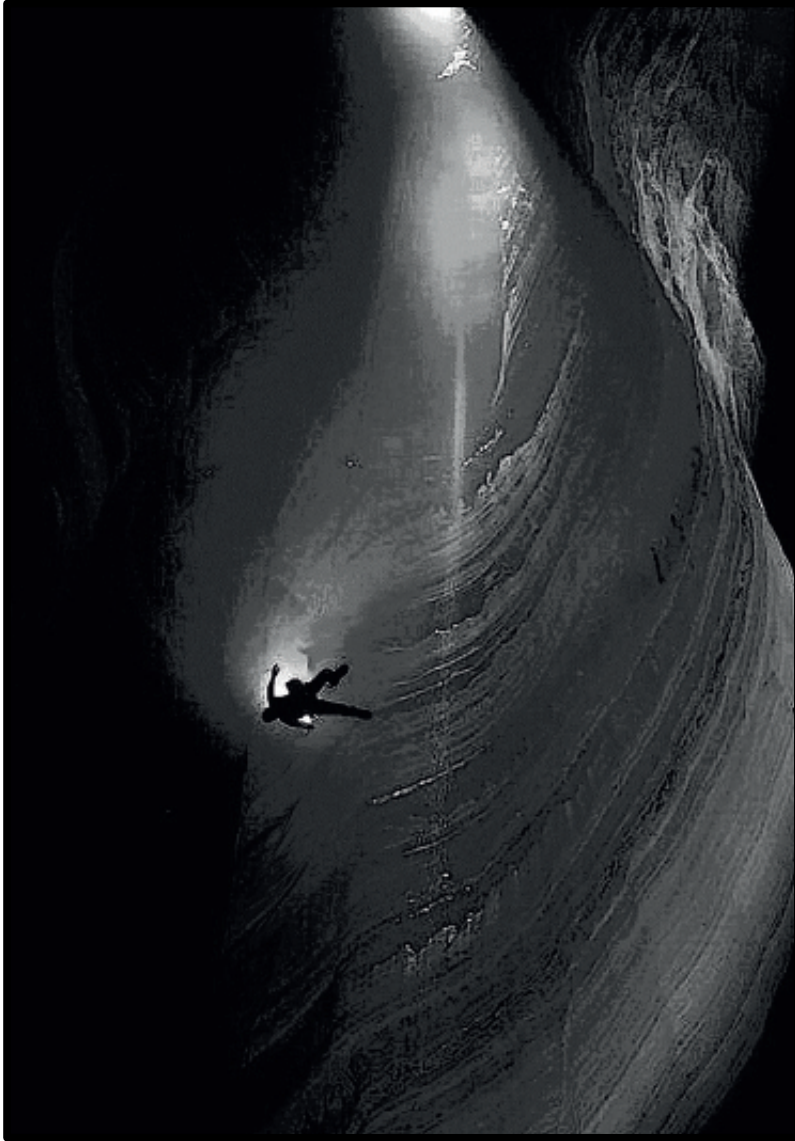


- Tout les joueurs ressentent à présent une présence dans leurs esprit, comme un observateur qui grandit, qui prends de plus en plus de place, comme une identité supplémentaire, animale et intuitive. Cela créé quelque fois des difficultés de concentration, de la peur panique, l'impression d'avoir une personnalité autre qui ne communique pas, qui laisse des impressions de chaleur, de souvenirs de pâturages estivaux, de longues heures de vol dans les nuages... Les joueurs devinent que leurs mouvements pourraient être facilement contrôlés par cette entité, que perdre son corps au profit d'un autre est une chose réalisable mais ça n'arrive pas.

- S'il est encore en vie, **le géologue** restera le plus isolé possible des autres. Croyant être le garant de la raison devant un phénomène extraterrestre, Léonid Gromov s'inocule des échantillons de matière noire secrètement dans le but de communiquer avec l'intelligence qui se manifeste dans le campement. Il est en fait depuis le début de ses recherches effectivement en lien avec une intelligence différente, il s'agit de l'intelligence du corbeau d'Aksinya. Il aura donc un accès privilégié à l'esprit qui va prendre de plus en plus de place dans la tête des hommes et femmes du camp 12-K. Au travers de lui, les PJ pourraient explorer aussi le lien entre eux et la présence qui grandit en eux. Léonid, après son inoculation aura des visions de la dimension d'Aksinya ou réside vraiment l'animal, mais il sera également sensible à la présence de la matière noire, à ses mouvements. Gromov précipite son glissement psychologique vers le point de vue du corbeau.

- **Uvachan le chamane** ou son esprit plutôt, réapparaît comme un écho dans le vent blanc, certains racontent le voir courir heureux dans la lumière du halo, il rit et ne parle plus. Faisant maintenant intégralement parti, en esprit, du corbeau, il explore sans contraintes physique, ce que Aksinya a créée. Si les joueurs cherchent à entrer en contact avec lui, il faudra un jet d'occultisme. Uvachan est heureux, il pourrait mener les joueurs à accepter de disparaître comme lui.





• Un conduit est finalement ouvert à la suite d'une explosion qui fait effondrer une strate de roche mère profonde. une crevasse de 800 mètres de profondeur vers le réservoir devient accessible, elle s'ouvre ensuite comme par magie, de façon organique comme un boyau qui gonfle. L'ouverture n'aurait pas dû être aussi simple, les mèches pénètrent comme si la terre s'écartait, la glace se couvre de matière noire visqueuse, qui semble s'élargir tout seul, la dynamite crée des ondes de choc qui élargit étrangement le puits et lui donne rapidement des airs cyclopéennes... Le travail pour ouvrir est réel et dur au début mais en effet, 800 mètres sont ouverts si facilement que s'en est surnaturel. Des débats animés sur quoi faire après abondent, faire « s'effondrer le réservoir à la dynamite », « gaspiller du diesel pour enflammer le pétrole du réservoir » « descendre dans le puits pour explorer » tout cela mène plus rapidement le labyrinthe à s'élever et engloutir tout le camp. Si une destruction du réservoir est possible, l'espace se fige.

• Observer la matière sans nom trop longtemps ou avec insistance transforme les distances. Elle grandit dans le champ de vision jusqu'à donner l'impression de devenir un cercle qui prend tout le centre du champ de vision. Ce cercle, si noir et profond, laisse tantôt l'impression d'un espace noir et vide, écrasant par sa profondeur colossale, tantôt l'impression d'un espace plein et lisse, cristallin. Si on cherche à le traverser lorsqu'il donne l'impression d'une cavité, d'un portail vers le néant, il se ferme et devient une surface de cristal lisse. Détourner le regard annule cet effet.



• Un saut dans l'irréalité déstabilise les joueurs et les PNJ dans leurs quête de solution. Le 12-k est instable. Vous pouvez utiliser ces **phénomènes comme des signes inquiétants** de la progression de la matière noire sur la réalité.

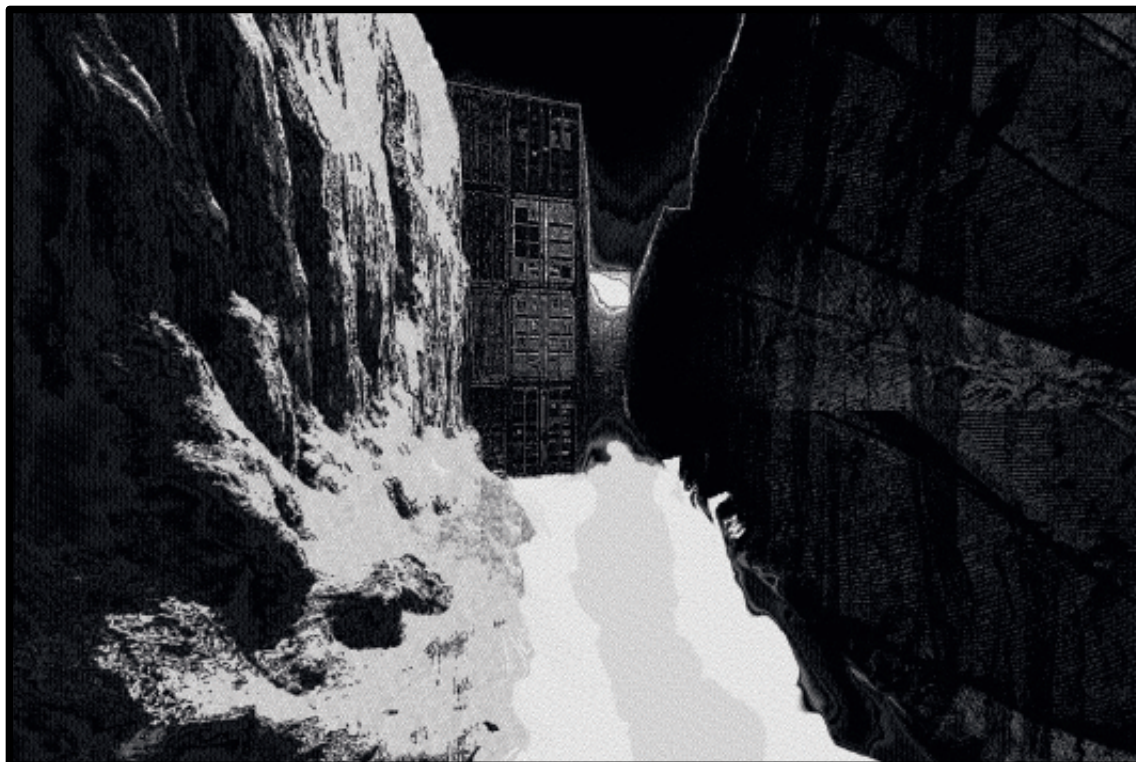
- Les actions sont perçues avant qu'elles n'aient lieu.
- De total inconnus apparaissent par paire affirmant être tout deux un seul PNJ perdu de vue et aucun des deux ne lui ressemble.
- Les joueurs peuvent sentir le cœur de quelqu'un d'autre battre à la place du leurs. (le cœur du corbeau s'ajoute à la présence mentale)
- Les lieux se répètent ou s'ouvrent vers d'autres lieux réels ou hallucinés.
- Une voix dans la matière noire murmure des choses précises : « plonge » « vois ce que tu es vraiment » « reviens » « le seuil est toi, tu es au seuil ». (c'est la voix de quelqu'un absorbé en 1951)
- Le camp est plein de leurres, il semble parfois vide alors qu'il est peuplé.
- On a quelquefois l'impression de voir un objet de face comme s'il était de côté ou bien du dessus, ou par les yeux d'un autre. (La matière noire est partout, les PJ partagent leurs visions avec celle du corbeau).
- La température semble étouffante ou chaude alors qu'il fait -60°. (Ils commencent à ressentir la chaleur que ressent le corbeau).
- Certains se croient à Moscou, Anadyr ou Irkoutsk, dans leur maison, mais les gens qu'ils voient n'existent pas. (Souvenirs des gens absorbés en 1950).

• La matière sans nom commence à **créer des monticules**, qui seront plus tard des murs hauts. Instaurez un sentiment de progression organique, de claustrophobie.

- Désormais, toucher la matière noire rends partiellement invisible aux autres, ou bien elle isole les uns des autres par des glissements vers des lieux différents.
- Les voix et mouvements entendus et vu par ceux qui touchent la matière noire deviennent ralentis et flous.
- Les PJ ont la sensation de sentir les personnes et les choses vieillir puis rajeunir autours d'eux, comme une respiration, un aller retour léger dans le temps, des va et vient.
- La sensation de présence dans leur tête se fait de plus en plus nette. Et oblige quelque fois les joueurs à des jets de volonté pour sortir d'un état de dissociation.

• Les PNJ qui n'ont pas cédé au délire, **tentent de voler un camion pour repartir à Anadyr**. Leur sortie du camp précipite un affrontement avec le KGB/FSB. Au risque de détruire les camions ou de laisser les autres derrière.

- La dernière transformation du site de forage devra être l'ultime chance des joueurs pour changer la donne ou fuir. La matière sans nom s'est rependue dans le campement glacial pour devenir un labyrinthe de glace et de cristaux noirs fermé, dont le centre est la crevasse, le réservoir. Les Murs Blancs et noirs de neige et de matière, s'érigent à des hauteurs de plusieurs centaines de mètres.

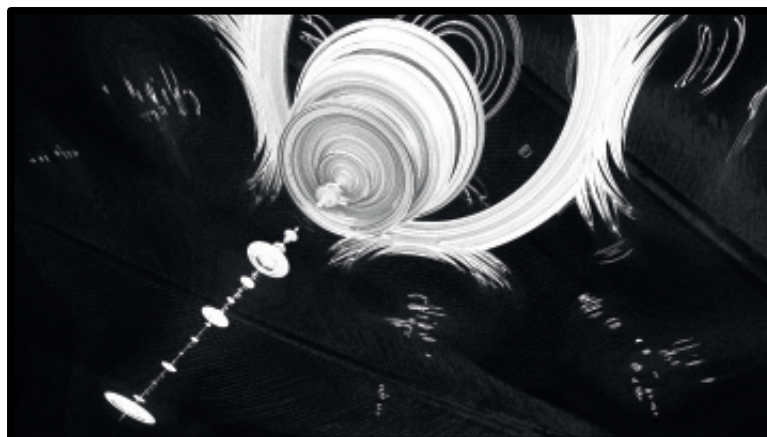


Le halo à l'air de prendre petit à petit de la distance et de s'élever à mesure que les murs montent, en réalité c'est le labyrinthe qui se contracte et qui englouti petit à petit le camp dans la crevasse. La lumière du halo devient lointaine et laisse entrevoir des formes angéliques, des Icônes. Le halo provoquera la sensation d'être au fond d'un puits, ce qui est le cas. Le camp s'enfonçe dans la crevasse dans une torsion de l'espace lui même.

L'espace se contracte et devient obscur, pour engloutir le camp de la Rosneft dans le réservoir. Tout disparaît, les couloirs du labyrinthe bouclent les uns sur les autres et ne finissent par laisser qu'un accès au trou de la crevasse ouverte, les joueurs ne peuvent plus que plonger ou tomber dedans si ils sont à court d'options ou d'idées.

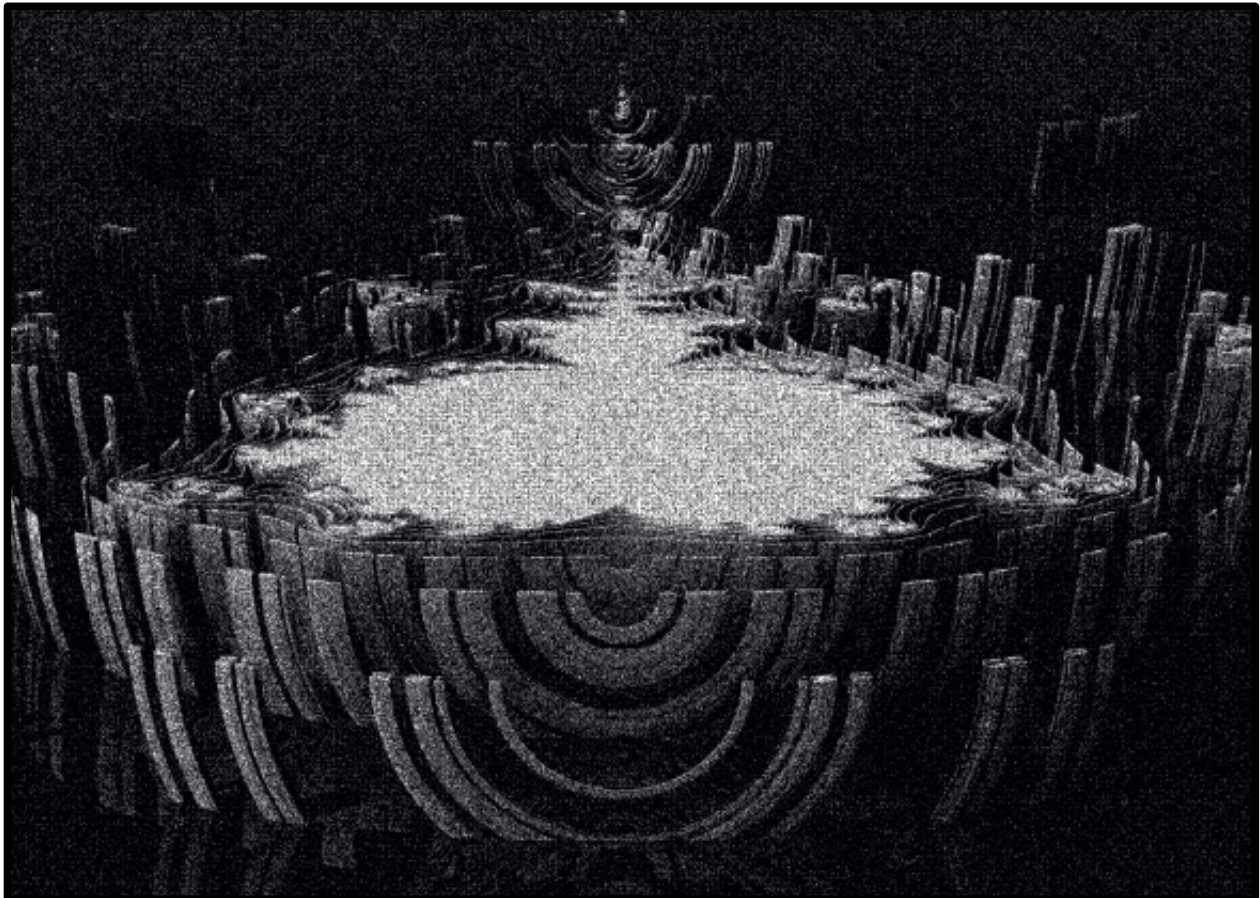
Ultime piège menant à la dissolution de leur être entier dans le corbeau d'Aksinya. le réservoir les absorbes dans une longue chute, non pas vers le fond, mais vers l'infiniment petit. C'est la rétraction. Les joueurs sont, si ils tombent dans le forage sont dissous dans la réalités. intriqués au tout.

L'issue et la survie des joueurs dépend de leur enquête et décisions durant la progression de la matière noire dans les Actes 3 et 4. La fin de l'Acte 4 mène à plusieurs dénouements possibles, décrits dans l'Acte 5 et sont autant de fins différentes que les MJ peuvent offrir aux joueurs en fonction de leur avancée dans l'intrigue, en fonction de leurs choix.



ACTE 5

RÉVÉLATIONS ET DÉNOUEMENTS.



Voici les fins possibles que les joueurs peuvent atteindre. Pour faire simple:

1. Succès ambigu : Les joueurs peuvent stopper les événements, laissant l'espace déjà transformé dans l'état où il est.
2. Aksinya gagne : Les joueurs ne parviennent pas à arrêter l'engloutissement du camp, leur conscience est emprisonnée à tout jamais dans celle du corbeau d'aksinya.
3. Dissolution mentale : Les joueurs peuvent suivre des fausses pistes jusqu'au bout et être complètement dissous psychiquement par la matière noire.
4. Fuite et couverture : Les joueurs peuvent fuir pour de bon et regagner Anadyr, seulement, ils ne sont plus dans leur univers d'origine.



SUCCÈS AMBIGU:

Si Les joueurs bouchent le réservoir. Si Le réservoir est effondré et/ou scellé par un rituel, un blocage mécanique. Si les joueurs parviennent à trouver le corbeau d'Aksinya ou bien si les joueurs trouvent la responsable de ces anomalies, arrivent à la raisonner, à la rassurer.

À trouver les indices qui mènent à Aksinya... autrement dit des solutions qui s'adressent au vrai problème, la présence des colons, l'exploitation du sol et des Évènes :

Les joueurs réaliseront que les transformations s'arrêtent. La matière noire redevient inerte, les murs ne montent plus, le halo ne bouge plus, plus rien ne se passe.

Les joueurs demeure cependant dans un monde altéré. Le monde des joueurs est figé dans l'état dans lequel il était au moment du « blocage ».

Par exemple, si les joueurs stoppent Aksinya à la toute fin, ils se retrouvent coincés dans le labyrinthe de cristal noir et de glace blanche qui est seulement devenu un ensemble de remparts hauts, il n'évolue plus.

Quand ils lèvent les yeux au ciel, les PJ observent le halo de lumière doré au dessus de leurs tête et peuvent réaliser qu'il est encore possible de fuir en passant au travers du halo. Seul hic il trône à plus de 800m d'altitude.

Victoire partielle donc car la survie des joueurs va dépendre de la temporalité du blocage de la matière noire. Si les joueurs stoppent la transformation plus tôt ils pourront s'enfuir en trouvant le moyen de passer par le halo en escaladant ou par un passage du labyrinthe encore ouvert sur la toundra. (cf : Fuite et couverture).

Le groupe parvient avec cette fin à stopper la progression de l'anomalie en scellant physiquement/rituellement le site dans un entre-deux.

Cependant, l'espace et les dimensions autour d'eux à changé de manière définitive. Les lois de la physique locales sont altérées pour toujours. Le labyrinthe est un grand espace contenu dans la crevasse déformée du forage. Le camp 12-K ou ce qu'il en reste est transformé et emporté dans la crevasse au même titre que les survivants. Sortir du labyrinthe c'est s'exposer à la toundra, constater qu'il ne reste que le village Évènes. Une dernière scène peut montrer les Joueurs progressant dans un labyrinthe qui boucle sur lui même ou bien une tentative d'escalader les murs de cristaux pour atteindre le halo.

AKSINYA GAGNE :

Rien n'est fait pour empêcher la substance d'engloutir tout le camp. Après s'être étendue puis développée, la matière noire contracte l'espace pour contenir tout le camp dans la crevasse puis au fonds du réservoir là ou il n'y a plus qu'une étendue gigantesque de pétrole/corbeau.

Le labyrinthe est comme replié et digéré dans le forage. le ciel noircit en un clin d'œil, les murs de cristaux enflent et prennent tout l'espace. La lumière se fait inexistante et au bout d'un moment, seul l'esprit des joueurs reste. Les « survivants » ouvrent les yeux pour découvrir qu'ils ont tous désormais deux grandes ailes noires, qu'ils sont posés sur une branche à coté d'un poêle et d'une vieille femme Évène.

C'est Aksinya. À ce stade les joueurs comprennent aisément que la présence dans leur esprit était une présence animale et que désormais cette présence prends toute la place et qu'ils ne sont pas seuls dans ce corps. Le corbeau est lié au site du kutkyn aal, au pétrole, et tout ce qui à une conscience et qui est enfermé dans le réservoir parvient quelque fois à atteindre le corps du corbeau.

Les joueurs peuvent découvrir également les esprits des soviets engloutis en 1951 et qui sont comme eux, impuissants et coincés dans le réservoir et le volatile, sans accès à rien d'autre que des maigres visions et sensations par le biais du corvidé, à la manière des alters des troubles dissociatifs de l'identité, les PJ et toutes les autres consciences enfermées dans le réservoir d'en bas communiquent et cherche la lumière, dans l'espoir de partir, de communiquer par le bec... Sortir ou bien de disparaître pour de bon.

Après un chant dolgane que tous comprennent comme un remerciement « Mendou kharyngim kikigey » et qui veut dire « le chant de mon corbeau bien-aimé », Aksinya s'en va voir le trou du forage avec son fils. Il ne reste plus qu'une faille sur la plaine gelée, plus un bâtiment. Si les joueurs protestent, le corbeau sur son épaule décidera de croasser en signe de protestation. La conscience des joueurs est désormais prisonnière dans le réservoir lié au corbeau. Et les Joueurs, condamnés maintenant à l'isolement et la contemplation de la vie d'un corvidé qui ne peut pas mourir car il est moins un animal qu'une altérité maintenant.



DISSOLUTION MENTALE :

Si chacun est éparpillé sur des pistes différentes, qu'il n'y a aucun réel affrontement ni même de cohésion, si les joueurs sont concentrés sur autre chose que l'engloutissement et la matière noire, considérez que cette dernière a gagné et que vos joueurs vont subir une dissolution totale de leur conscience.

Le pouvoir de la substance noire sera ce qui mettra fin aux joueurs, leur brisera l'esprit. La matière noire s'infiltrer plutôt dans la matière mais peut aussi infiltrer les esprits avec des impressions, des souvenirs du corbeau, les souvenirs perdus des personnes déjà absorbées, la déformation de l'espace et les phénomènes non-euclidiens peuvent induire des délires, des démenes et détruire les structures mentales de la même manière qu'elle détruit les murs.

Quand la matière sans nom prend toute la place dans le champs de vision du joueur et créé presque un portail de cristal par exemple, le PJ peut oublier qui il est dans le reflet, perdre des morceaux de mémoires qui se perdent dans le réservoir, subir les assauts de la présence toujours plus grandissante dans la tête...

Les joueurs, perdus dans des visions, dans des idéaux, dans une fiction personnelle, issue du FSB/KGB, de l'église orthodoxe, de la piste extra-terrestre... peuvent s'y perdre comme Uvachan et finir dissous dans un néant que Aksinya utilise sans savoir. L'abîme et sa rétraction.

Des tâches noires et profondes envahissent progressivement tout le champs de vision des joueurs, ainsi que tout les autres sens, souvenirs et sensations, pour ne plus rien laisser des personnages. L'abîme fractionne et dissous les joueurs dans l'univers entier. Les joueurs ne sont plus.

Faites tirer un dé aux joueurs, celui ou celle qui obtient le plus haut score est alors ramené à une réalité différente brutalement.

Le joueur ayant fait le plus haut score reprends conscience petit à petit. Il est évacué d'un tunnel de chaire noire, nu sur le sol, tunnel de chaire appartenant à une créature quadrupède titanesque, occupée à arranger les positions de 2 lunes gigantesque dans le ciel de sa planète.

Le joueur « chanceux » à atterri sur la planète d'un grand créateur. Sa chaire collecte les systèmes et individus intriqués dans l'infiniment petit pour les recracher dans les mondes, parfois inadaptés, qu'il créé.

FUITE ET COUVERTURE :

Si les personnages des joueurs parviennent à fuir, à regagner Anadyr, à quitter le labyrinthe avant qu'il ne s'enfonçe, s'ils évacuent comme ils peuvent pour donner l'alerte ou sauver leur vie, ils sont hors de danger.

Ils pourront constater que le village Évène est intacte et que le reste du camp continue ou non de s'enfoncer dans la crevasse du réservoir par une déformation irréaliste.

Cependant une ambiguïté persiste : Les joueurs ne sont plus dans leur monde d'origine depuis que le halo est devenu visible par tous. Les PJ explorent désormais un nouveau monde « bâtard » entre la réalité des joueurs et la réalité du corbeau.

Ce n'est plus tout à fait le monde d'origine des joueurs, pas tout à fait la deuxième dimension d'Aksinya non plus. Les joueurs sont dans un nexus. En explorant ce monde ou en retournant dans la « civilisation » qui les avaient envoyés dans la toundra, tous réalisent qu'ils ne parlent pas la langue qu'il faudrait. Les joueurs ne sont pas compris, pourtant ils parlent bien le Russe entre eux mais le Russe qu'ils entendent des autres est différent. C'est une vieille langue Lamoute.

S'ils se regardent dans un miroir, les joueurs ne se reconnaissent pas. Les proches, familles et autres PNJ qu'ils connaissaient ont le même visage, mais eux ne les connaissent pas, admettent qu'ils n'ont jamais entendus parler d'eux. Il n'y a jamais eu de puits de pétrole non plus sur la route 77K-022. Ni en 1951 ni plus tard. Des PNJ inconnus viennent chercher les joueurs un peu plus tard, affirmant qu'ils sont de leurs familles et qu'ils étaient très inquiets de leur disparition. L'histoire s'achève avec ou sans explications, les joueurs sont saufs mais ils sont étrangers à eux même, condamnés à vivre dans une dimension transversale.





