

KULT

◆ DIVINITÉ PERDUE ◆

UTILISER LE TAROT DE KULT

UTILISER LE TAROT DE KULT

L E TAROT DE KULT PERMET AU MENEUR DE JEU (MJ) D'EFFECTUER des tirages de cartes, qu'il pourra interpréter afin de créer des intrigues, des antagonistes, des lieux et des alliés lors de la préparation de sa campagne. Le MJ peut aussi s'en servir en cours de partie, pour introduire de nouveaux décors ou personnages dans le feu de l'action.

Mais avant toute chose, vous devez apprendre à lire les cartes.

DIFFÉRENTES UTILISATIONS POUR LE MENEUR DE JEU

Étoffer votre campagne

Quelles sont les intentions du licheur? Quelle est l'histoire de ce bâtiment? Qui les membres du culte servent-ils? À quelle Puissance supérieure est lié cet artefact?

Parfois, vous n'avez pas toutes les réponses à vos questions, ou bien vos idées semblent éternellement recyclées. Le tarot peut vous aider à étoffer votre campagne en comblant les trous, en donnant de la profondeur aux personnages et en développant des intrigues. Dans l'idéal, il est préférable de consulter les Lames hors session, lorsque vous écrivez votre campagne, ou bien juste avant ou après la première session.

Vous pouvez aussi développer des personnages, des lieux, des organisations, des intrigues, des créatures ou des artefacts complètement inédits.

Sur un coup de tête

Lorsque vous vous serez familiarisé avec le tarot, vous aurez peut-être envie de l'utiliser en pleine partie. Gardez le jeu sous la main. Lorsque vous avez des doutes sur un nouvel élément de l'histoire, qu'il s'agisse d'un problème, d'un personnage ou d'une créature, consultez le tarot: tirez une carte et suivez votre instinct. Que vous dit-il? Comment cet élément de votre campagne est-il associé à la lame que vous tenez?

Concevoir une histoire

Il est tout à fait possible de construire un cadre de campagne ou de poser les bases d'une histoire courte grâce au tarot. En utilisant les cartes pour créer des factions, de sombres secrets ou des lieux, vous pouvez élaborer plus avant le monde fictif qu'explorent vos joueurs.

Texte: Petter Nallo

Illustrations: Axel Torvenius

Relecture: Alex Obernigg, Jason Fryer

Conception graphique: Dan Algstrand

Matériel additionnel: Alex Obernigg

Version française

Une publication

Arkhane Asylum Publishing



Directeur de publication: Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition: Fabien Marteau

Traduction: Jérôme Vivas-Burel

Maquette: Stéphanie Lairet

www.arkhane-asylum.fr

RECOMMANDATIONS DE BASE

Faites confiance à votre instinct

Le tarot ne suit aucune logique. Il est lié à votre subconscient et à votre instinct. Chaque lame est telle une clef pour déverrouiller une partie de votre esprit. Si vous ressentez une vive impression au sujet de la signification d'une carte, et ce, sans consulter sa description... faites confiance à vos tripes. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise interprétation. Essayez d'utiliser les cartes du tarot et découvrez comment elles peuvent vous aider à raconter votre récit.

Apprivoiser le tarot

Plus vous utiliserez le tarot, mieux vous comprendrez les cartes, et plus vite vous pourrez les interpréter.

LE RITUEL DU TAROT

Lorsque vous utilisez le tarot, assurez-vous d'être dans le bon état d'esprit. Visualisez cet exercice comme un petit rituel pour entrer en contact avec votre subconscient et explorer les méandres de votre imagination.

Tout d'abord, créez l'espace physique et l'atmosphère adaptée. Allumez une bougie, lancez une musique de circonstance en fond sonore et dégagez une zone pour y déposer les cartes et prendre des notes.

Puis, créez l'espace mental, en vidant votre esprit et en inspirant profondément, afin de vous aider à vous concentrer sur l'interprétation que vous êtes sur le point de donner. Essayez de vous libérer de votre stress quotidien et de porter votre attention sur les sombres mondes de l'univers de KULT.

Si vous n'êtes pas dans le bon état d'esprit, interpréter les lames du tarot peut se révéler bien plus délicat. Il vous faut vraiment créer une atmosphère convenable.

Les réponses que vous cherchez

Une fois que vous avez effectué ces préparatifs, concentrez-vous sur ce que vous voulez que les cartes révèlent.

Avez-vous l'impression qu'un PNJ important de votre campagne manque cruellement de profondeur? Souhaitez-vous découvrir dans quel type de lieu se cachent les membres du culte? Cherchez-vous à comprendre quelle Puissance supérieure soutient l'étranger qui vient d'arriver en ville?

Vérifiez que vous avez réduit votre interrogation à sa plus simple expression, et laissez-vous porter par la curiosité, la liberté de pensée et les signes.

Quand vous avez élaboré votre question, écrivez-la afin de la garder clairement en tête.

Mélangez les cartes et disposez-en cinq

Mélangez les cartes et concentrez-vous sur votre question. Repensez aux éléments déjà en place de votre récit, tout en gardant l'esprit ouvert. Disposez cinq cartes face cachée afin de recréer le symbole ci-dessous:



Commencez par la carte au centre. C'est la lame principale. Puis ajoutez les autres cartes dans l'ordre suivant, une par une: à gauche, au-dessus, à droite, en dessous. Quand vous aurez terminé, les cinq lames formeront une croix.

Ce que racontent les cartes

Chacune de ces cartes représente la réponse à une question spécifique, proposée dans la section **Guides d'interprétations** plus bas. N'hésitez pas à concevoir vos propres guides.

Pour interpréter les cartes, retournez les lames dans l'ordre et étudiez-les une par une. Dévoilez la première carte et réfléchissez à sa signification. Observez l'illustration et décrivez ce que vous y voyez. Qu'est-ce qui se déroule devant vos yeux? Que raconte cette image? Quel lien voyez-vous avec votre question? N'hésitez pas à suivre votre intuition et votre instinct. Reportez-vous aux informations ci-après pour découvrir la signification d'une carte précise afin de mieux cerner ce qu'elle symbolise.

Mais n'oubliez pas: que cette description ne prenne pas le pas sur votre instinct! Les réponses se trouvent dans votre subconscient.

Quand vous avez fini d'interpréter chacune des cinq cartes, regardez-les toutes, comme s'il s'agissait des pages d'une fiction. Quel récit vous dévoilent-elles? Reliez tous ces éléments narratifs disparates en un ensemble cohérent, et interprétez-les en bloc.

Réflexion et rédaction

Rédigez l'interprétation finale, avant de l'incorporer à votre récit ludique.

Parfois, vous aurez l'impression que votre explication n'a ni queue ni tête. Il n'y a aucune honte à recommencer. Cependant, réfléchissez encore un peu à vos idées premières avant de les abandonner.

GUIDES D'INTERPRÉTATIONS

Vous trouverez ci-dessous quelques guides concernant ce que peut vous révéler le tarot. S'il ne vous manque qu'une réponse bien précise, vous pouvez vous contenter de tirer cette lame en particulier. Cependant, en effectuant une interprétation complète, vous aurez une vision d'ensemble de votre sujet.

UN INDIVIDU

Carte 1: la *caractéristique* principale de cet individu.

Carte 2: un élément du *passé* de cet individu, capital dans le développement de ce dernier.

Carte 3: l'*ambition* qui pousse cet individu à aller de l'avant.

Carte 4: la plus grande *faiblesse* de cet individu.

Carte 5: la plus grande *force* de cet individu.

UN LIEU

Carte 1: le *type* de lieu.

Carte 2: un élément du *passé* de ce lieu.

Carte 3: un *trait* inattendu ou original.

Carte 4: une *faiblesse* de ce lieu, que l'on peut exploiter.

Carte 5: ce qui rend ce lieu *exceptionnel*.

UN CULTE

Carte 1: l'*Ambition* ou la *Puissance* supérieure qui *anime* ce culte.

Carte 2: un élément important de l'*histoire* de ce culte.

Carte 3: ce que ce culte cherche à *accomplir*.

Carte 4: la *faiblesse* de ce culte, par exemple ses ennemis.

Carte 5: la *ressource* inattendue de ce culte.

UNE INTRIGUE

Carte 1: la *Puissance* supérieure qui se cache derrière cette intrigue.

Carte 2: les *causes* de cette intrigue.

Carte 3: la *prochaine Action* qui sera effectuée dans cette intrigue.

Carte 4: la *Puissance* supérieure *adverse* des instigateurs de cette intrigue.

Carte 5: la *Puissance* supérieure *alliée* des instigateurs de cette intrigue.

UNE CRÉATURE

Carte 1: le royaume d'où *provient* cette créature.

Carte 2: l'endroit où trouver des *informations* concernant cette créature.

Carte 3: ce qui *motive* cette créature.

Carte 4: la *faiblesse* de cette créature.

Carte 5: la *force* de cette créature.

UN ARTEFACT

Carte 1: d'où *provient* cet artefact.

Carte 2: qui d'autre *cherche* cet artefact.

Carte 3: les *dangers* qu'encourt celui qui utilise cet artefact.

Carte 4: le *pouvoir principal* de cet artefact.

Carte 5: le *pouvoir secondaire* de cet artefact.

Exemple d'interprétation

Hors session, Petter a introduit un nouveau personnage dans l'histoire: un individu qu'il a improvisé lorsque les PJ ont pris une direction inattendue. Ils visitaient un bar en bordure de la ville, et ils y ont rencontré M. Algstrand, un homme d'âge mûr assis dans un coin, fumant cigarette sur cigarette, penché tout du long sur son portable. L'inconnu semblait disposer de savoirs sur le monde surnaturel et s'intéressa aux personnages. Particulièrement mémorable, la scène était caractérisée par un suspense haletant. Petter comprit que M. Algstrand pourrait jouer un rôle intéressant dans le futur. Mais qui est-il vraiment? En jetant un œil au réseau de l'intrigue, Petter ne parvient pas à discerner de lien évident avec les Puissances en jeu. Il décide donc de consulter le tarot.

Il entreprend une interprétation de cinq cartes en se basant sur le guide de l'individu. De la sorte, il découvrira la *caractéristique* principale de M. Algstrand, un élément de son *passé*, son *ambition*, ainsi que sa plus grande *faiblesse* et sa plus grande *force*.

Petter mélange son jeu, puis dispose les cinq cartes avant de les retourner une par une.

Carte 1, principale caractéristique: 7 de Roses. Cette carte représente la *Proie*. M. Algstrand s'est fait un dangereux, et mystérieux, ennemi. Ou bien a-t-il été victime d'un terrible événement? Cette découverte peut être reliée à plusieurs aspects du récit ou simplement donner plus de profondeur au PNJ. À dire vrai, Petter avait d'abord pensé que M. Algstrand était un individu assez puissant, mais qu'il soit la proie d'un plus gros poisson le rend en fait plus intéressant.

Petter retourne la lame suivante.

Carte 2, élément du passé: 6 d'Yeux. Cette carte représente la *Rébellion*. Par le passé, M. Algstrand s'est rebellé contre quelqu'un ou quelque chose, ce qui a pu lui valoir un ennemi dangereux. Pas de conclusion hâtive, cependant. Petter commence à mieux comprendre la nature de M. Algstrand...

Petter retourne la lame suivante.

Carte 3, ambition: 8 de Roses. Cette carte représente l'*Obsession*. Motivé par la passion, M. Algstrand est clairement obsédé par quelque chose, qu'il désire, dont il a besoin et qu'il s'évertue à obtenir.

Petter retourne la lame suivante.

Carte 4, plus grande faiblesse: Binah. La cinquième lame des Arcanes majeurs représente *la Communauté et la Famille*. Petter commence à comprendre que, peut-être, l'ambition de M. Algstrand (l'Obsession) et sa faiblesse (la Famille) ne sont qu'une seule et même chose. Après tout, il est une proie, une victime. Un membre de sa famille serait-il retenu en otage ou dans une situation dangereuse? M. Algstrand cherche-t-il à le retrouver?

Petter achève de découvrir l'histoire de M. Algstrand en retournant la dernière lame.

Carte 5, plus grande force: 9 de Crânes. Cette carte représente *l'Inferno*. Et puisqu'il s'agit là de la plus grande force de M. Algstrand, Petter décide que ce dernier a conclu un pacte avec l'Inferno.

Pour résumer les interprétations des cartes et bien les assimiler, Petter rédige quelques renseignements au sujet de M. Algstrand: « il s'est rebellé contre les serviteurs de Netzach, l'une des Puissances supérieures présentes dans les Influences du récit, et plus particulièrement contre Miranda Stevenson, un licteur, et ses sbires. Autrefois membre de ces derniers, M. Algstrand s'est libéré de leur contrôle. Pour le punir, ils ont enrôlé son fils, devenu le bras droit de Miranda. Les deux hommes n'ont plus aucun contact. M. Algstrand désire plus que tout récupérer son fils et a donc conclu un pacte avec l'Inferno. À présent que les personnages ont croisé sa route, il va essayer d'obtenir leur aide pour détruire Miranda Stevenson et retrouver son fils. »

Petter pourrait en apprendre plus sur le fils de M. Algstrand en interprétant à nouveau les cartes. Il pourrait aussi développer le type de pacte qu'a effectué son PNJ ou encore étoffer Miranda Stevenson et ses disciples.

Interprétations en cours de partie

Il existe bien d'autres façons d'interpréter les cartes. Quand vous serez suffisamment à l'aise avec les cartes et leur signification, vous pourrez vous en servir en pleine partie. Tirez une seule lame pour répondre à une question. Soyez précis et posez des questions telles que:

- ◆ Qui occupe la chambre d'hôtel mitoyenne?
- ◆ Où vont se rencontrer les membres du culte?
- ◆ Quel objet fera un indice capital?
- ◆ Quel est le problème quand les personnages arrivent dans la zone industrielle?
- ◆ Qui est le contact du personnage joueur? (Faites tirer la carte au joueur concerné.)

Les cartes permettent d'accéder à votre subconscient: par conséquent, faites des essais et explorez leur potentiel. Mais ne les laissez surtout pas ralentir le cours du jeu.

LES ARCANES MAJEURS

Les Arcanes majeurs représentent les Principes primordiaux qui régissent notre prison et constituent les piliers mêmes de l'illusion.

0. Anthropos



Cette carte représente l'Humain Éveillé, le Chemin de l'Éveil et la véritable origine divine de l'Humanité.

La carte révèle un lien avec un Humain Éveillé, le Chemin de l'Éveil ou une autre parcelle de divinité qui gît profondément dans une vie antérieure ou que l'on peut remonter jusqu'à cette existence passée.

Cette carte est l'une des trois lames les plus puissantes de toutes, avec **Demiurgos** et **Astaroth**, et elle révèle toujours un élément d'une importance capitale.

Lorsque cette carte est tirée, il peut être convenable de tirer une autre lame et de la placer sur celle-ci, afin de voir comment se manifeste le pouvoir d'Anthropos.

1. Demiurgos



Cette carte représente le Démon, le seigneur disparu et Créateur de la prison de l'Humanité.

La carte révèle une relation avec le Démon disparu, l'un de Ses serviteurs ou peut-être Sa citadelle disparue également. Elle présente un lien étroit avec: la puissance de Métropolis; la Cité sans fin; les citadelles des Archontes; une civilisation disparue; des voies secrètes; les bêtes de Métropolis; les survivants; l'immobilité et la mort; des secrets bien gardés; une Puissance majeure endormie; de sombres caveaux; des observateurs; des dieux réduits en esclavage; des temples; des ruelles sombres; la grande machine de la mort et de la réincarnation.

Cette carte est l'une des trois lames les plus puissantes de toutes, avec **Anthropos** et **Astaroth**, et elle révèle toujours un élément d'une importance capitale.

Lorsque cette carte est tirée, il peut être convenable de tirer une autre lame et de la placer sur celle-ci, afin de voir comment se manifeste le pouvoir du Démon.

2. Astaroth



Cette carte représente Astaroth, seigneur de l'Inferno et Ombre du Démon. Celui qui s'efforce de devenir le nouveau Démon en liant l'Élysée à son royaume plutôt qu'aux Puissances de Métropolis.

La carte évoque un rapport direct avec la Puissance supérieure qu'est Astaroth, ainsi qu'un lien étroit avec: la volonté de l'Inferno; le soleil obscur; les citadelles des Anges de la Mort; la roue à pointes; ce qui naît de la Mort; la grande machine de la mort et de la réincarnation; les pulsations et la croissance; des volontés mêlées; des allées et des portails vers des mondes en ruine; toutes les souffrances imaginables; une beauté insensée; un pouvoir grandissant; des fissures dans l'illusion; des volontés derrière le Voile.

Cette carte est l'une des trois lames les plus puissantes de toutes, avec **Anthropos** et **Demiurgos**, et elle révèle toujours un élément d'une importance capitale.

Lorsque cette carte est tirée, il peut être convenable de tirer une autre lame et de la placer sur celle-ci, afin de voir comment se manifeste le pouvoir d'Astaroth.

3. Kether



Cette carte représente l'Archonte Kether et le Principe de Hiérarchie.

L'influence de Kether se manifeste dans les structures hiérarchiques dotées de maîtres et de serviteurs, de fossés de classe de plus en plus grands et d'une aristocratie pétrie d'autorité et de privilèges.

Elle est à son comble dans les structures pourvues d'un dirigeant fort, comme les familles royales, l'Église catholique, les grosses entreprises et les pays autoritaires comme la Chine ou la Corée du Nord.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

4. Chokmah



Cette carte représente l'Archonte Chokmah et le Principe de Soumission.

L'influence de Chokmah se manifeste dans la soumission aux chefs religieux, au martyr, au fanatisme, à la loi théocratique et au dogmatisme. Elle existe presque partout où l'on trouve une religion.

L'emprise des serviteurs de Chokmah est à son comble au Moyen-Orient, et de nombreux imams ou rabbins sont en fait des licteurs. L'Archonte dispose aussi d'une influence considérable sur l'Église catholique.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

5. Binah



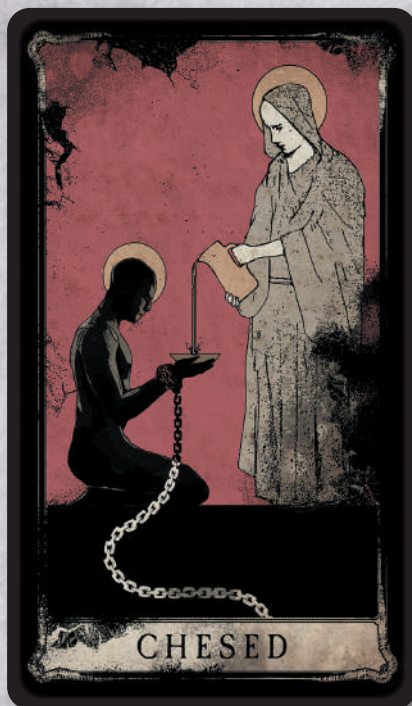
Cette carte représente l'Archonte Binah et le Principe de Communauté.

L'influence de Binah se manifeste dans l'emprise de la famille sur ses membres, la méfiance envers les inconnus, l'état et les autorités extérieures à la famille, ainsi que dans le poids des traditions.

Elle tient dans une poigne de fer les régions dans lesquelles les liens familiaux sont primordiaux, comme le Moyen-Orient, l'Afrique, l'Europe de l'Est, l'Amérique latine, la Chine et le sud des États-Unis. Binah voit actuellement son emprise reprendre de l'ampleur en Russie. Les Roms vénèrent Binah comme une déesse.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

6. Chesed



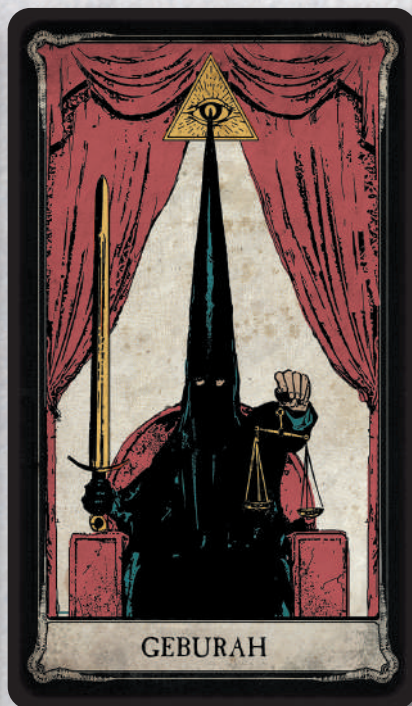
Cette carte représente l'Archonte Chesed et le Principe de Sécurité.

L'influence de Chesed se manifeste dans le désir des personnes à se sentir en sécurité, à l'aise et à l'abri des menaces. Elle encourage les comportements affables et attise le sentiment d'être protégé contre les dangers et l'inconnu.

Jadis, les serviteurs de Chesed se trouvaient parmi les membres généreux de la noblesse, les ecclésiastiques, les femmes sages des bois, les médecins prêts à tout pour découvrir les remèdes aux maladies, les organisations d'aide, les œuvres de charité et les personnes chaleureuses. À présent, l'influence de l'Archonte a disparu.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

7. Geburah



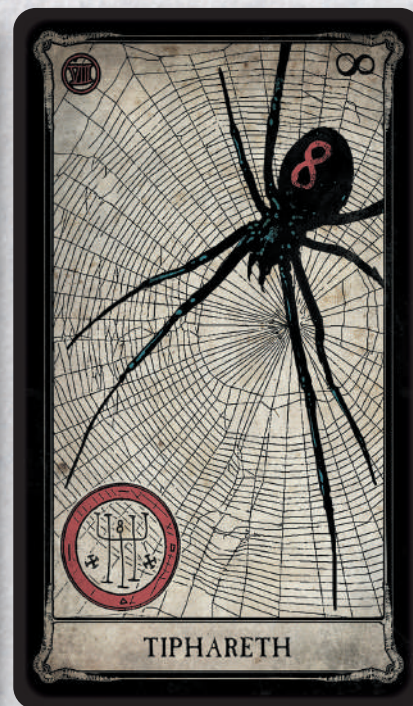
Cette carte représente l'Archonte Geburah et le Principe de Loi.

L'influence de Geburah génère les institutions administratives, des lois toujours plus strictes, une surveillance accrue et un contrôle de la société sur ses membres. Les personnes sous son emprise plaident pour un contrôle sans cesse plus important, en général par peur du chaos.

L'emprise de l'Archonte est à son comble sur les systèmes législatifs de tous types. Ses licteurs sont souvent juges, capitaines de police ou avocats. Ils sont nombreux dans les endroits où l'administration est importante et dans les lieux où les lois et les règles servent à contrôler les individus.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

8. Tiphareth



Cette carte représente l'Archonte Tiphareth et le Principe de Charisme.

L'influence de Tiphareth incite un désir insatiable et frénétique pour la beauté et l'affirmation de soi, désir qui se doit d'être comblé par tous les moyens. Les célébrités sont vénérées tels des prophètes par la masse médiocre qui gâche ses journées à s'imbiber de sites internet et d'émissions de télé tout en méprisant ou ignorant quiconque ne se plie pas aux « normes » sociales.

L'emprise de l'Archonte est importante dans toute la société, mais elle se diffuse surtout au travers des médias, de la publicité et d'internet.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

9. Netzach



Cette carte représente l'Archonte Netzach et le Principe de Victoire.

L'influence de Netzach renforce le patriotisme et le nationalisme, pousse les membres d'une société à s'unir contre un ennemi commun et incite à l'opposition contre les étrangers au groupe. Les justes oblitérent tout ce qui les menace, renforcent leur armée et justifient leur violence au nom du bien commun et poussent leurs pairs à prendre les armes.

L'emprise de l'Archonte est à son comble dans l'armée, les académies militaires, les milices privées, ainsi que chez les fabricants d'armes, les lobbyistes et les mercenaires. Sa plus grande zone d'influence est en Amérique du Nord.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

10. Hod



Cette carte représente l'Archonte Hod et le Principe d'Honneur.

L'influence de Hod combine honneur et prestige, place le statut d'un individu parmi ses pairs au-dessus de tout autre chose et met la loi de côté pour privilégier les vendettas personnelles. Ceux qui donnent tout à l'honneur attendent d'être admirés pour leur adhésion à un code moral inflexible. Ils ostracisent sans la moindre pitié quiconque se couvre de honte en bafouant son honneur et les nombreux devoirs qu'exige ce code.

Le Principe est au plus fort dans les zones et les communautés où la culture de l'honneur est toujours prédominante, comme le Moyen-Orient et des pays asiatiques tels que l'Inde, le Pakistan et le Japon. Dans de grandes parties de l'Afrique du Nord, les serviteurs et l'idéologie de Hod restent forts, même si ces traditions commencent à être remises en question.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

11. Yesod



Cette carte représente l'Archonte Yesod et le Principe d'Avarice.

Yesod influence la société par l'avidité, le capitalisme, l'économie, la consommation frénétique et l'accroissement du pouvoir des grandes entreprises, ainsi qu'en promouvant l'admiration et le respect de la richesse en guise de signe d'intelligence et d'ambition. Il encourage le mépris pour les pauvres, en les associant à la paresse et à la stupidité, et il soutient le démantèlement de l'aide sociale.

L'Archonte contrôle de vastes zones du monde occidental, ainsi que de la Chine depuis quelque temps.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

12. Malkuth



Cette carte représente l'Archonte Malkuth et le Principe d'Éveil. (Auparavant: la Conformité.)

L'influence de Malkuth cherche à libérer les humains de leur prison. Elle vise donc à détruire l'illusion pour révéler d'autres dimensions et pousse chaque individu à remettre en question la nature de la société et le tissu de la réalité. Elle invite les sorciers et les scientifiques à mener des expériences avec l'inconnu et à rechercher leur divinité perdue. (Auparavant, Malkuth représentait la Conformité et les cycles naturels que nous pouvons observer dans notre monde-prison.)

L'influence de Malkuth est à son comble parmi les sorciers et les scientifiques. L'Europe est sa principale place forte, suivie par des régions d'Amérique du Nord et d'Asie. Au cours de l'Âge d'or de l'islam, Malkuth disposait de disciples dans tout le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Archonte ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

13. Thaumiel



Cette carte représente l'Ange de la Mort Thaumiel et le Principe de Pouvoir.

L'influence de Thaumiel se manifeste comme une soif de pouvoir, de corruption, de dictature, de fascisme, d'intrigue, d'insurrection, d'oppression, de cruauté et de régime totalitaire... en somme, une rupture complète de la solidarité et de la confiance.

Le Principe de Thaumiel est au plus fort dans les lieux soumis à une hiérarchie et une structure du pouvoir avec des gouffres gigantesques: gouvernements en proie à une révolte politique, industrie du divertissement, monde du sport, crime organisé, organisations néonazies, Wall Street et autres bourses, très grandes entreprises et ainsi de suite, jusqu'aux gangs de rue et aux classes d'école.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

14. Chagidiel



Cette carte représente l'Ange de la Mort Chagidiel et le Principe d'Abus.

L'influence de Chagidiel s'entrevoit dans les abus faits aux enfants, dans la perversion de l'amour et des soins que sont censés leur apporter les adultes, dans les enfants oubliés et disparus et dans les gosses des rues, ainsi que dans la dégradation et la ruine des systèmes scolaires.

L'emprise de l'Ange de la Mort est à son comble dans les familles nucléaires, mais il est également actif dans les réseaux pédophiles, les orphelinats, les centres pour jeunes, les cercles de traite d'enfants, les sites pornographiques illégaux et de nombreux cultes et organisations religieuses de par le monde.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

15. Sathariel



Cette carte représente l'Ange de la Mort Sathariel et le Principe d'Exclusion.

L'influence de Sathariel incite à la haine de soi, à la solitude, au désespoir, au mépris des « normaux », à l'auto-destruction, à l'anxiété, à la dépression, au suicide, aux fusillades et aux massacres dans les établissements scolaires; elle pousse aussi des communautés d'étrangers à se livrer à des actes de destruction.

La volonté corruptrice de Sathariel cherche les personnes qui se sentent rejetées ou qui ont l'impression que leur vie est dénuée de sens. Ce qui ne manque pas dans le monde.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

16. Gamichicoth



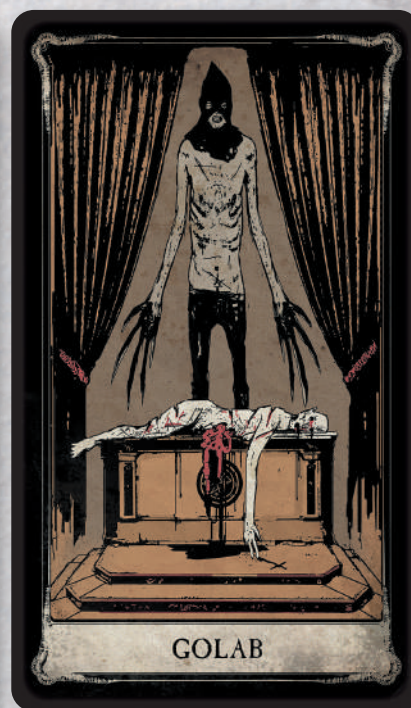
Cette carte représente l'Ange de la Mort Gamichicoth et le Principe de Peur.

L'influence de Gamichicoth révèle la peur de « l'Autre » en aggravant la méfiance et en blâmant divers groupes ethniques, religieux ou politiques pour les problèmes que rencontre une société. Des faits alternatifs sont créés puis répandus par les médias et le bouche-à-oreille, sous couvert de preuves visuelles manipulées. Dans un murmure, des hérauts nous expliquent que tous nos tracas disparaîtront en même temps que « les Autres », après qu'on aura puni ces derniers.

L'emprise de l'Ange de la Mort est à son comble dans la classe moyenne et dans les régions où l'on vit selon des valeurs conservatrices. Le Ku Klux Klan, les fanatiques antiavortement, les groupes de parents inquiets, les forces paramilitaires coupables de génocide, les néofascistes divers et variés, ainsi que les structures patriarcales craignant que les valeurs progressistes corrompent la jeunesse... tous risquent de tomber sous la coupe de Gamichicoth.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

17. Golab



Cette carte représente l'Ange de la Mort Golab et le Principe de Tourment.

L'influence de Golab accroît le sadisme sociétal; à cause d'elle, chacun et chacune éprouve du plaisir à infliger de la douleur à autrui ou à se laisser tourmenter. Des criminels sont torturés en public; au cœur d'abris secrets, des individus laissent libre cours à leurs plus sadiques concepts sur des sujets consentants ou non; des meurtriers laissent des pistes de corps mutilés.

C'est dans les lieux témoins des pires assauts sadiques contre les humains que la présence de Golab est la plus forte. On le retrouve dans le crime organisé et dans l'armée, dans les groupes terroristes, les prisons et les hôpitaux psychiatriques.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

18. Togarini



Cette carte représente l'Ange de la Mort Togarini et le Principe de Compulsion.

L'influence de Togarini améliore la créativité maniaque qui distord la réalité et déchire ainsi la beauté. L'art dément ouvre des portails vers l'Inferno, des magiciens mènent des expériences sur la frontière entre la vie et la mort, et la Mort elle-même se comporte de manière erratique: des âmes se lient de leur plein gré à des cadavres en putréfaction ou, sous la forme de spectres difformes, hantent les vivants.

L'emprise de l'Ange de la Mort est à son comble chez les artistes, les magiciens et les bodmodeurs, ainsi que dans les sens et l'imagination enchantés par le lugubre et le grotesque.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

19. Hareb-Serap



Cette carte représente l'Ange de la Mort Hareb-Serap et le Principe de Conflit.

L'influence d'Hareb-Serap propage une rage incontrôlable, une soif de sang et une violence insensée. Des gangs déclenchent des fusillades en public; la police tabasse à mort des suspects; des hooligans prennent d'assaut des stades; des lyncheurs déchiquettent leurs victimes; des conflits innocents dégénèrent en pugilats sanglants; et des personnes « normales » vacillent, sans cesse prêtes à succomber à une explosion de colère.

L'influence de l'Ange de la Mort est à son comble dans les zones de guerre, les territoires de gang, le Moyen-Orient, l'Afrique et certaines parties de l'Asie. Nombre de ses serviteurs sont soldats ou membres de gang, mais le Principe d'Hareb-Serap peut être attisé chez toute personne.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

20. Samael



Cette carte représente l'Ange de la Mort Samael et le Principe de Vengeance.

L'influence de Samael renforce la paranoïa, le désir de vengeance et l'obsession pour les injustices. Des coupables lavent brutalement des affronts imaginaires, des partenaires jaloux assassinent l'être aimé pour des trahisons fantasmées et des terroristes exercent une rétribution sanglante sur leurs ennemis.

L'Ange de la Mort dispose d'une forte emprise sur les individus assoiffés de vengeance, mais aussi sur les organisations dotées d'un code de l'honneur rigide et de la volonté d'user de violence pour obtenir ce qu'elles désirent: mafia, gangs, organisations terroristes et certains cultes. Parfois, des magiciens recherchent la sagesse de l'éclat noir de Samael.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

21. Gamaliel



Cette carte représente l'Ange de la Mort Gamaliel et le Principe de Désir.

Gamaliel pousse la société vers l'hypersexualisation et la réification. Sous son influence, des foules participent à des viols en réunion, des victimes sont forcées de se prostituer, la pornographie devient toujours plus extrême et perverse et des célébrités se réunissent dans des clubs et des sociétés secrètes pour s'adonner à des orgies macabres. Des individus laissent libre cours à des désirs insensés, sans aucune considération pour les conséquences de leurs actions.

L'Ange de la Mort dispose d'une forte emprise sur l'industrie pornographique, les shows par webcam, les bordels, les violeurs et, à dire vrai, sur tout le monde, à un certain degré.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

22. Nahemoth



Cette carte représente l'Ange de la Mort Nahemoth et le Principe de Discorde.

L'influence de Nahemoth déforme la nature et la transforme en quelque chose de dangereux et menaçant, ce qui s'exprime par des feux de forêt, des marées noires, des cours d'eau et des nappes phréatiques empoisonnées, des difformités de la faune, de violentes tempêtes, des coups de givre, des vagues de chaleur, des pluies torrentielles, des séismes, des tsunamis, le cannibalisme de certaines tribus, des fœtus malformés et de sinistres éclipses. Elle renverse le monde et instille la peur en mettant à bas la conformité et la normalité.

Son emprise est au plus fort dans les régions où l'humanité craint et vénère la nature, ainsi que dans les lieux où sont déversés des produits chimiques, les zones radioactives ou industrielles, les égouts et mines à ciel ouvert et les décharges.

La carte révèle une relation, positive ou négative, avec l'Ange de la Mort ou son Principe, voire avec les deux. Le lien peut être présent, passé ou à venir.

LES ARCANES MINEURS

Les Arcanes mineurs représentent des aspects de l'illusion et de notre prison.

Les Crânes

Cette couleur représente la Mort comme un passage de l'autre côté, tout comme la destruction matérielle des liens qui nous retiennent à notre chair. Les Crânes sont fermement liés à Métropolis et aux Archontes, ainsi qu'à l'Inferno et aux Anges de la Mort.

1. MÉTROPOLIS

Métropolis représente la demeure ancestrale de l'Humanité, la Cité éternelle et le cœur même de la machinerie du Démiurge.

Individu: une veuve endeuillée. Le concierge d'une usine vide. Un architecte désespéré. Un manager strict et dépourvu d'imagination.

Lieu: une chapelle funéraire. Une cité en ruine. Un labyrinthe de ruelles. L'Abysse. La Cité Machine. Les citadelles de Métropolis.

Organisation: Section 11. Les Prophètes du Troisième Temple. Les Flakchatters.

Situation: un sentiment de grandeur. Une maladie mortelle mais lente. Percvoir l'ombre du Créateur. Un héritage en attente.

Créature: le serviteur d'une Puissance supérieure détruite. Les anges des Chœurs célestes. Les bêtes de Métropolis.

Objet: une peinture représentant l'une des citadelles de Métropolis. Un cerueil de chêne noir. Une urne remplie de cendres. Des clés sur un anneau. L'oraison funèbre d'un patriarche mort depuis bien longtemps.

2. L'OUBLI

L'Oubli représente ce que la mémoire a perdu. Il est fortement lié au cycle de la renaissance et aux Oubliettes de l'Oubli de Métropolis.

Individu: un hypnotiseur. Un citoyen âgé. Un comptable négligent. La victime d'un traumatisme. Une baby-sitter étourdie. Un prêtre distrait. Un mauvais chirurgien.

Lieu: les Oubliettes de l'Oubli. Un coffre-fort verrouillé. La demeure de personnes âgées. Une ville fantôme. Une station essence perdue au milieu de nulle part.

Organisation: un forum internet traitant de la réincarnation. Les serveurs d'une ancienne famille noble.

Situation: un événement traumatisant. Alzheimer. La démence. La perte de mémoire. Des esprits manipulés.

Des vies antérieures. Des décharges électriques.

Créature: subsiste grâce aux souvenirs qu'elle vole. Résurgence d'une vie antérieure. Un ange à la recherche d'une âme perdue.

Objet: un carnet. De vieilles lettres. Des drogues. Enterré. Une équation à laquelle manquent les derniers chiffres. Du matériel de lobotomie. Des cartons dans un grenier.

3. LES RESTES

Les Restes représentent ce que l'on retrouve après la mort, la destruction ou la transition.

Individu: un archéologue pragmatique. Un excentrique héritier. Un soldat ayant appartenu à une unité à présent dissoute. Un clochard vivant dans une décharge.

Lieu: d'antiques ruines. Une maison abandonnée par une famille. Une épave au fond de la mer.

Organisation: un office notarial gérant des héritages. Un culte des ancêtres.

Situation: des secrets de famille. Le dernier membre d'une lignée. Un orphelin dont personne ne veut. Se retrouver seul au monde. Découvrir les secrets de son passé.

Créature: des anges déchus. Des créatures Ravagées. Des azghouls.

Objet: la dernière page d'un livre. Un message déformé sur une cassette audio. Un signal de détresse automatisé. Une étrange machinerie dont manquent certaines parties.

4. L'ESPRIT

L'Esprit représente la psyché, l'essence immatérielle et la machinerie qui enchaîne l'âme divine.

Individu: un médium chic avec une clientèle riche. Une fille de banlieue qui voit des « fantômes ». Des scientifiques qui tentent de photographier le monde des esprits. Un sorcier capable d'invoquer les esprits et qui habite un train abandonné. Un enfant possédé attaché à un lit.



Lieu: la mer calme et froide. La demeure d'un tueur en série, dont les murs renferment des corps mutilés. Un bourbier couvert d'une brume blanche. Un vieux phare sur une île déserte.

Organisation: une émission internet qui enquête sur des phénomènes paranormaux.

Situation: la légende d'une personne qui se murmure dans les cités. Un chant qui appelle depuis Achlys dans l'Inframonde.

Créature: des spectres et des fantômes. Une âme humaine. Un psyphago.

Objet: un jeu de tarot aux lames tachées. Une poupée possédée par un esprit. Un plateau de ouija taché de bière et de sang. Un tas de vieilles lettres rédigées en français.

5. LA TRANSITION

La Transition représente le passage de la vie à la mort ou à toute autre forme d'existence.

Individu: un tueur à gages méthodique et parfaitement préparé. Un bourreau qui peine à garder le contrôle. La victime d'un trauma qui lutte entre la vie et la mort. Une infirmière avec un sentiment de supériorité démentiel. Une star du porno qui fétichise l'asphyxie. Un sorcier de la mort séducteur.

Lieu: une clinique d'avortement. Une porte cachée dans une tombe. Un portail secret qui mène à la Cité des Morts. Un abattoir désolé. Une maison de retraite.

Organisation: un escadron de la mort. Une organisation scientifique qui cherche à enregistrer le moment précis du décès.

Situation: une mère qui meurt en couches.

Créature: un Frontalier. Une créature qui existe entre la vie et la mort.

Objet: une arme biologique bricolée. Une seringue remplie de liquide d'embaumement. Un défibrillateur automatisé externe avec une seule et dernière charge. Un fœtus, préservé dans du formol, qui tressaille de temps à autre. Une fiole remplie de semence versée au moment du décès.

6. LA CHAIR

La Chair représente le corps sous forme de coquille après la mort ou de prison pour une âme qui aurait dû être libérée.

Individu: un chirurgien morbide qui vole des trophées. Un jeune fou qui conserve le corps de son défunt père attaché sur un lit dans le grenier. Un fossoyeur maître de lui en proie à des envies sexuelles, mais déviantes, quasi irréprensibles. Une fille lobotomisée gardée dans le sous-sol d'un bordel.

Lieu: une morgue en acier inoxydable où l'odeur d'antiseptique masque à peine la puanteur de la pourriture. Des charniers à l'extérieur d'une petite ville. Un musée médical.

Organisation: une société de sorciers de la mort. Un culte cannibale de campagne.

Situation: plusieurs cas graves de lèpre. Les morts reviennent à la vie. Cannibalisme forcé. Cannibalisme volontaire.

Créature: des légionnaires damnés.

Objet: un corps difforme recousu et dont les parties sont fondues les unes dans les autres. Un livre en peau humaine. Des organes volés dans une caisse remplie de glace. Une boîte de scalpels et de couteaux chirurgicaux.

7. L'ARME

L'Arme représente l'outil qui dispense la mort et qui déclenche une transition par la violence.

Individu: un justicier de banlieue armé d'un pistolet à silencieux. Un homme de main de la Bratva. Un tireur d'élite qui tire une certaine fierté de son travail. Un meurtrier qui utilise le couteau pour faire de ses actes un moment intime et personnel.

Lieu: une salle d'exécution équipée d'une chaise électrique. Un monument commémoratif d'une guerre. Un entrepôt d'armes. Le quartier général d'une armée.

Organisation: des trafiquants d'armes. Les forces spéciales d'une armée. Un groupe de mercenaires. Un gang violent.

Situation: des lyncheurs armés de machettes et de fusils. Une fusillade au volant. Un braquage à main armée. Une tentative d'assassinat. Une embuscade.

Créature: se nourrit de violence et de souffrance.

Objet: une lame affûtée. Un pistolet-mitrailleur Ingram MAC-11. Des vidéos d'exécutions et d'accidents mortels. Une vieille VHS diffusant un snuff movie porno. Un paquet de cigarettes. Une grenade de la Seconde Guerre mondiale. Des codes militaires sur du papier pour imprimante matricielle. Des photos de scènes de crime présentant des messages cachés.

8. LA SOUFFRANCE

La Souffrance représente la douleur issue de la mort et de la purification de l'âme. Elle est fortement liée au cycle de la renaissance et aux Oubliettes de la Douleur de l'Inferno.

Individu: un prophète adepte de l'automutilation. Une dominatrice professionnelle. Un expert en interrogatoire militaire. Un pénitent religieux.

Lieu: un purgatoire qui crée un pont entre l'Élysée et l'Inferno. Les Oubliettes de la Douleur. Une salle d'interrogatoire insonorisée. Un club BDSM réservé à ses membres. L'entrée d'une cave secrète. Une chambre de torture médiévale.

Organisation: une organisation antiterroriste secrète. Un culte de Golab.

Situation: un douloureux cancer des os. Des secrets de famille. Une vidéo montrant un jeune enfant dépecé vivant. D'horribles flash-back.

Créature: des purgatides. Des népharites. Des razides.

Objet: une couronne d'épines en fil barbelé. L'équipement nécessaire à la torture par l'eau. Des pics rouillés. Des entraves gravées de runes.

9. L'INFERNO

L'Inferno représente l'ombre de Métropolis, les nombreux enfers et citadelles, ainsi que le royaume d'où s'écoule la volonté d'Astaroth.

Individu: un tatoueur qui lie ses clients à l'Inferno. Un gourou charismatique qui offre des lames de rasoir. Un accro à l'héroïne qui a appris à arpenter la frontière entre les mondes. Un fanatique violent qui capte des visions de l'Inferno.

Lieu: la citadelle d'Astaroth. Les dix citadelles des Anges de la Mort. Un labyrinthe entre des chambres de torture. Un portail entre l'Élysée et l'Inferno.

Organisation: un culte de suicidaires qui cherchent à échapper à notre monde.

Situation: un enfant trempé d'essence et de sang est placé sur les marches d'un monastère. Des secrets murmurés sur un lit de mort. Les paroles d'un groupe de black metal invoquent les puissances de l'enfer.

Créature: un népharite. Un Incarné d'Astaroth.

Objet: une vieille clef capable d'ouvrir les portails entre les mondes. Un 33 tours qui joue un air troublant. Une boîte d'allumettes remplie de dents humaines. « Pardonne-moi » écrit en lettres de sang sur un morceau de papier.

LES ROSES

Les Roses sont le symbole de la Passion, qui nous aveugle ou nous libère. Cette couleur est liée à notre sexualité. Elle est connectée aux forces primordiales de Gaïa.

1. GAÏA

Gaïa représente la Nature Sauvage, ce qui ne peut être contrôlé, la faim primitive et les émotions pures.

Individu: un fou plus bestial qu'humain. Un adorateur de la nature néopaïen. Un shaman membre des Premières Tribus qui exige un sacrifice.

Lieu: la frontière de Gaïa. Une maison dévorée par les plantes. Les profondeurs sauvages. Le nid d'un animal.

Organisation: un culte qui vénère la nature sauvage.

Situation: du cannibalisme primitif. Être submergé par des émotions. Le plus fort tue le plus faible. La nature submerge la civilisation. Perdre le contrôle dans une extase sauvage. Un corps qui se change et se déforme en quelque chose de bestial.

Créature: un Ensauvagé. Une Sentinelle.

Objet: une carte qui mène à la nature. Une silhouette tribale gravée dans un os. Un crâne humain sur une pique. Une carcasse en putréfaction rongée par les vers.

2. LA NAISSANCE

La Naissance représente ce qui résulte de la passion, le début de quelque chose de nouveau, une âme mêlée à la chair.

Individu: une sage-femme sévère. Une mère dépressive. Un nourrisson dans un incubateur. Un parrain fier. Des parents adolescents. Un kidnappeur de bébé désespéré.

Lieu: une maternité délabrée. Un orphelinat de campagne. Un tunnel étroit.

Organisation: une agence de mères porteuses. Un centre d'adoption.

Situation: la naissance d'un enfant. L'aube d'un jour nouveau. L'âge des responsabilités. Un lien familial. Une adoption. Un enfant mort-né. Un test de paternité.

Créature: un étrange rejeton. Un gynachid.

Objet: une bouteille de lait maternel mélangé à du sang. Un berceau vide. Des objets tranchants au fond d'un carton de linge pour bébé.

3. LA SURVIE

La Survie représente la volonté d'aller de l'avant malgré tout, la loi du plus fort et le fait de surmonter les difficultés grâce à une pure volonté de fer.

Individu: un plouc survivaliste doté d'une volonté de fer. Un soldat des forces spéciales. Une femme battue. Un enfant soldat. Un vétéran endurci.

Lieu: les profondeurs sauvages. Une zone de guerre. Un quartier difficile. Un foyer d'accueil violent. Un bunker secret rempli de nourriture et d'équipement.

Organisation: un réseau de survivalistes. Un groupe de mercenaires. Des explorateurs urbains.

Situation: perdu dans la nature. Votre tête mise à prix. Se rendre à plus fort que soi. Montrer sa domination. Un acte de cannibalisme désespéré.

Créature: un être venu des profondeurs de Gaïa.

Objet: une chaîne de porte. Des rations de combat. Une carte figurant des chemins secrets. Une boussole tachée de sang.

4. LA CROISSANCE

La Croissance représente ce qui gagne en force et se répand, qu'il s'agisse de la volonté, du corps ou de la nature.

Individu: un garçon présentant des difformités. Un garde du corps dévoué. Une femme grotesquement obèse.

Lieu: un endroit réclamé par la nature. Un laboratoire qui peine à obtenir ses subventions. Une pièce aux murs et au plafond couverts de moisissures. Une salle de sport en banlieue. Des champs labourés.

Organisation: un centre de procréation médicalement assistée. Un gouvernement ou une entreprise expansionniste. Une association qui organise des concours de culturisme.

Situation: une idée évolue en obsession. Une mutation génétique. Une amitié qui devient désir incontrôlable. Un enfant qui atteint la puberté. Un cancer qui se répand dans le corps.

Créature: un libith/darthea. Un animal muté par Gaïa.

Objet: une seringue remplie de stéroïdes. Des graines plantées dans une terre noire. Un œuf fertilisé. Un livre de développement personnel.



5. LE PRÉDATEUR

Le Prédateur représente le chasseur, celui qui a faim et s'en prend aux faibles.

Individu: un magnat de l'industrie cinématographique. Une femme fatale manipulatrice. Un tueur en série impulsif. Un violeur en série dont la famille ignore ses crimes. Un paparazzi sans scrupules. Un PDG agressif. Un profil en ligne dont le pseudo est « Male_Alpha ». Un sorcier de la Passion.

Lieu: un hôtel sordide à proximité du quartier rouge. Une cabane au fond des bois. Une grange dans laquelle on dépèce des animaux.

Organisation: un culte célébrant le meurtre. Une société de chasse au gros gibier.

Situation: s'en prendre aux faibles. Suivre quelqu'un la nuit. La séduction. Une attaque en embuscade. Des motivations cachées.

Créature: un nosferatu qui chasse depuis les ombres. Une créature née de la Passion.

Objet: un rouge à lèvres écarlate. Un stylet. Des préservatifs et du lubrifiant. Des lunettes de vision nocturne. Une drogue qui assomme. Un miroir de maquillage. Une limousine conduite par un chauffeur fidèle.

6. LA NUÉE

La Nuée représente une assemblée, un esprit collectif, une foule dévorée par la passion et qui agit comme un seul homme.

Individu: un disciple dévoué. Un dresseur. Un pêcheur cachant un sombre secret. Un supporter de foot troublé.

Lieu: un parc et des rues. Des marais infestés de moustiques. Un camp de jeunes. Des cités en banlieue. Un ranch de bétail.

Organisation: des supporters de foot. Une secte religieuse. Des syndiqués.

Situation: se laisser porter. Un sacrifice pour le bien du groupe. Un châtiment collectif. Une assemblée. Un embouteillage pendant l'heure de pointe. Un groupe qui partage le même état d'esprit. Une foule en colère sur les réseaux sociaux. Des usagers de transports en commun.

Créature: une meute de loups. Des cafards. Des zéloths.

Objet: un pot de miel. Des fourmis mortes dans une boîte d'allumettes. Une broche en bronze figurant une sauterelle.

7. LA PROIE

La Proie représente la victime de la passion, la cible d'un ennemi ou la victime potentielle d'une situation dangereuse.

Individu: une célébrité terrorisée par un harceleur sans pitié. Un père de famille que l'on fait chanter. Un fugitif recherché. Un bouc émissaire en ligne. Un adolescent crédule. Un enfant de chœur qui ressemble à une poupée. Une victime de traite humaine.

Lieu: une pièce secrète dans le sous-sol d'une maison. Des rues vides la nuit. Un refuge pour femmes. Une vieille route forestière.

Organisation: un groupe de soutien pour victimes de viol et d'abus sexuels.

Situation: être piégé. Être contraint d'obéir par le chantage. Être traqué par quelqu'un ou quelque chose.

Créature: une créature de la Passion. Des Enfants de la Nuit.

Objet: des pleurs et des suppliques sur un répondeur. Un passeport volé. Un pistolet dans un sac à main. Une vidéo incriminante.

8. L'OBSESSION

L'Obsession représente l'emprise de la passion sur une personne, qui ne peut pas la contrôler et se doit d'y succomber.

Individu: un photographe voyeur. Un collectionneur d'art excentrique. Un divorcé dépressif. Un narcissique insupportable.

Lieu: un club de striptease chic. Une salle de concert. Un obscur site porno.

Organisation: le fan-club d'un boys band. Une agence de mannequinat.

Situation: être esclave de la passion. Un désir indompté et malsain. Une addiction aux drogues. Une lubricité incontrôlable. Une tentative désespérée de masquer son manque d'estime personnelle.

Créature: un mancipium. Un libith. Un serviteur de Togarini.

Objet: un tabloïde. Des selfies dénudés. Des posters et des photos d'une superstar épinglés au mur. Une statue de la Vierge Marie.

9. L'AMOUR

L'Amour représente un lien qui peut être plus fort que la mort. Il peut conférer force et raison d'être, mais aussi tirer vers le bas et condamner celui qui l'éprouve.

Individu: un homme au cœur brisé. Un romantique désespéré. Un conseiller matrimonial. Un beau-père retors. Une épouse dévouée.

Lieu: un motel à proximité d'une autoroute. Une cabane dans les bois. Une église de campagne. Un splendide parc en plein cœur de la ville. Une boutique de robes de mariée. Un site de rencontre. Un cadavre enterré dans les bois.

Organisation: une agence matrimoniale.

Situation: être transi d'amour. Des sentiments inattendus. Une relation cachée. Un amour interdit. Un amour à sens unique. Une cérémonie de mariage. Une lune de miel. Un inceste. Une mise à jour des réseaux sociaux.

Créature: une créature de la Passion.

Objet: une alliance en or toute simple. Un contrat de mariage. Un smartphone rempli de messages et de photos romantiques. Un gâteau de mariage. Une robe de mariée. Un roman Harlequin dans lequel on a surligné des passages. Une lettre d'amour ensanglantée.

Les Sabliers

Les Sabliers représentent l'Espace et le Temps, la prison qui nous enferme dans l'Illusion. Toutefois, ils symbolisent aussi l'espoir de briser ces chaînes et de nous éveiller. Les Sabliers représentent également le labyrinthe sur lequel sont bâties toutes les villes. Cette couleur est profondément liée à Achlys et à l'Inframonde.

1. ACHLYS

Achlys représente le néant, l'infinité, le vide mais aussi l'oblitération de l'âme.

Individu: une âme en grave dépression. Une personne souffrant d'apathie sévère. Un patient dans le coma. Un misanthrope autodestructeur. Un prêtre qui a perdu la foi. Un prisonnier en isolement total. Un plongeur sous-marin imprudent.

Lieu: le vide de l'espace. Un puits profond. Des eaux calmes et noires. Un caisson de privation sensorielle. Un bournier sans fond. Les profondeurs de l'océan. Une cellule d'isolement aux murs noirs.

Organisation: un culte qui vénère Celle Qui Attend En Dessous.

Situation: la destruction totale de ce qui caractérise une personne. Être atomisé. Un maelström qui vous attire dans les profondeurs.

Créature: les Enfants de l'Inframonde. Un spectre.

Objet: un caisson de privation sensorielle. Un encrier rempli d'encre noire. Une seringue d'injection létale. Le nombre π gravé dans du cuir. Une lettre de suicide.

2. LE FUTUR

Le Futur représente ce qui n'a pas encore eu lieu, ainsi que le potentiel caché.

Individu: un diseur de bonne aventure de banlieue. Un professeur d'analyse prédictive. Un joueur invétéré. Un nourrisson sans parents. Un agent de change. Un jeune espoir. Un jardinier infatigable. Un sportif briguant une place en ligue. Un politicien en herbe. Un génie des technologies.

Lieu: un orphelinat. Une autoroute en construction. Un site de construction.

Organisation: des analystes du futur. Un fonds d'investissement. Une université technique.

Situation: une prédiction. Des intrigues complexes. Une interprétation de tarot. Une levée de fonds. Un financement participatif en ligne.

Créature: un être venu du futur. Celui sans Yeux.

Objet: une vieille montre à gousset. Un journal intime rempli de prédictions. Une graine que personne n'a plantée. Les plans d'un gratte-ciel. Une arme biologique.

3. LE PASSÉ

Le Passé représente ce qui s'est déjà produit et se reproduit, ou ce qui peut être découvert si l'on regarde au bon endroit.

Individu: un nostalgique du bon vieux temps. Un antiquaire amer. Un archéologue qui ne sait pas se taire. Une historienne amatrice. Un mémorialiste dévoué. Le membre d'une sous-culture rétro.

Lieu: un musée oublié. Des ruines perdues au fin fond de la nature. Un cimetière envahi par les mauvaises herbes. Des archives poussiéreuses. Un vieux champ de bataille. Une bibliothèque universitaire. Une maison de famille.

Organisation: un centre d'études généalogiques. Une société d'archéologues. Un groupe de sous-culture vintage en ligne.

Situation: des fouilles archéologiques. Un interrogatoire.

Créature: un être venu d'un lointain passé. Une antique créature de l'Inframonde. Un dieu oublié.

Objet: un livre d'histoire de famille. Un calice du Moyen-Âge. La photo de personnes mortes depuis longtemps. Un certificat de naissance plié.

4. L'ESPACE

L'Espace représente quelqu'un ou quelque chose qui avance physiquement, que ce soit avec un but ou non.

Individu: un chauffeur poids lourd travailleur. Un routard philosophe. Un pilote de ligne infidèle. Un amant tourmenté. Un vagabond en haillons. Un auto-stoppeur psychopathe. Un chauffeur de taxi de confiance. Un marathonnien aux nombreux secrets. Un accusé en fuite. Un jeune fugueur.

Lieu: une autoroute sans fin. Un chemin de fer. Une rivière au cours lent. Un monte-charge.

Organisation: une entreprise de déménagement. Une compagnie maritime. Une organisation de traite humaine.

Situation: un voyage en bateau. Un voyage en train. Une chasse. Une voiture lancée à toute vitesse. Un transfert d'informations. Des lignes électriques.

Créature: les Danseurs fous. Le dieu des autoroutes. Un être capable de se téléporter.

Objet: un téléphone avec des données GPS. Une bouteille d'eau. Une paire de chaussures. Un passeport.



5. LA FRONTIÈRE

La Frontière représente le lieu qui sépare deux mondes ou deux états, ou bien celui où le Temps et l'Espace rencontrent le monde physique.

Individu: un douanier véreux. Un immigrant avec un dédoublement de la personnalité. Un diplomate étranger. Un enfant qui entre dans la puberté. Un malade du SIDA à l'article de la mort. Un shaman urbain.

Lieu: un endroit où l'Illusion est faible. Une berge mangée par les hautes herbes. Un poste de contrôle à la frontière. Un mur particulièrement haut. Une ambassade.

Organisation: un culte qui protège la frontière.

Situation: exister entre deux mondes. Une loyauté remise en question. Un accord entre deux puissances. Être à moitié éveillé. Être entre la vie et la mort. Un statu quo. Être dans une impasse.

Créature: un Frontalier.

Objet: une lettre de présentation. Des papiers d'identité. Une boussole. Un couteau à tapis. Une carte pliée. Un passeport diplomatique.

6. LA CACHETTE

La Cachette représente ce qui est dissimulé et caché. Elle est fortement liée à la ville de Ktonor, dans l'Inframonde.

Individu: un agent sous couverture. Un immigrant illégal. Un prisonnier évadé. Une taupe. Un soldat camouflé.

Lieu: Ktonor. Un sanctuaire caché. Une chambre forte poussiéreuse. Une pièce sécurisée. Un passage secret. Un chemin inconnu dans la nature. Une voie de contrebande. Un refuge.

Organisation: une agence d'espionnage. Une communauté de sans-abri secrète.

Situation: une opération sous couverture. Rester en dehors des problèmes. Des sous-entendus dans les conversations.

Créature: les Enfants de l'Inframonde. Un monstre invisible.

Objet: la clef d'un refuge. La carte vers un itinéraire secret. Un antique artefact. Des secrets enfouis.

7. LE LABYRINTHE

Le Labyrinthe représente un dédale de dangers et de confusion, et il est lié à l'Inframonde.

Individu: un mathématicien qui cherche la clef d'un problème impossible à résoudre. Un patient en hôpital psychiatrique, qui comprend certains aspects de la Vérité. Un spéléologue. Un psychologue qui explore l'esprit de tueurs en série. Une vieille femme obsédée par les énigmes.

Lieu: un système d'égouts. Un réseau de ruelles tortueuses. Un labyrinthe végétal. Une cave obscure. Un réseau de grottes. Des tunnels de métro. Une favela.

Organisation: un culte qui vénère les créatures de l'Inframonde.

Situation: être perdu. Être confus. Une embuscade. Se retrouver dans un endroit imprévu. Tourner en rond. Entendre d'étranges échos.

Créature: un cairath. Des zéloths. Un gransangthir.

Objet: la boussole d'un vieux bateau. Un puzzle de 1000 pièces. Un code rédigé par un fou.

8. LE CARREFOUR

Le Carrefour relie deux voies distinctes, il représente un choix qui doit être fait et dont chaque option entraînera des conséquences bien différentes.

Individu: une femme qui fuit son passé. Un politicien sous pression. Une ado qui envisage d'avorter. Un conseiller matrimonial amer.

Lieu: un carrefour. Une bretelle de sortie d'autoroute. Une gare. Des escaliers qui conduisent au métro souterrain.

Organisation: un centre de procréation médicalement assistée. Une compagnie de paris.

Situation: un choix important. Un dilemme cruel. Une rupture. Un cri qui risque de ne pas être entendu. Un enfant qui joue avec une arme à feu.

Créature: un tisseur de pacte. Le Dealer de troc.

Objet: une lettre contenant des informations pouvant changer une vie. Un sac à dos. Une machine à sous.

9. LE PORTAIL

Le Portail représente un seuil à protéger ou un obstacle à surmonter.

Individu: un agent de sécurité. Un serrurier autodidacte. Un pirate informatique déterminé. Un chef d'équipe antipathique.

Lieu: le coffre d'une banque. La porte d'un bâtiment abandonné. Un passage sous un pont. Une bouche d'égout. Un portail vers un autre monde.

Organisation: une banque. Des douaniers. Un culte qui a juré de protéger un secret.

Situation: quelque chose qui doit être ouvert. Quelque chose qui doit être protégé. Quelqu'un qui garde de nombreux secrets. Des souvenirs oubliés.

Créature: un gardien. Un Ouvreur de Chemins.

Objet: un dossier crypté. Un livre écrit dans une langue inconnue. Un cadenas. Une pilule rouge.

Les Croissants de Lune

Aussi appelés les Lunes, les Croissants de lune sont le symbole du Rêve, la quête de l'inatteignable et la source de la création. Le rêve inspire et donne de la force, mais il devient aussi une béquille pour survivre à l'insupportable et échapper à la réalité. Les Lunes sont fortement liées aux Limbes.

1. LE VORTEX

Le Vortex représente la source même de la création, des rêves et du chaos sans cesse changeant qui trouve son origine dans les profondeurs des Limbes.

Individu: un visionnaire capable de changer le monde. Un dangereux démagogue. Un sorcier des Rêves.

Lieu: le Vortex. Le Monde du Rêve. Des songes en lambeaux.

Organisation: un ordre secret de sorciers. Un centre d'études du sommeil.

Situation: chaotique et qui enchaîne le monde. Une tornade. Un maelström. Une vie mise sens dessus dessous.

Créature: un Prince des Songes. Des créatures des rêves. Un mage des Rêves.

Objet: un artefact magique. Un antique tapis persan. Un rêve mis en bouteille.

2. LA CRÉATION

La Création représente le pouvoir, divin et brut, de façonner le monde et de transformer pensées et rêves en quelque chose d'inspirant.

Individu: un peintre inspiré. Un architecte de renom. La victime d'expérimentations médicales. Un scientifique fou. Un garçon muet avec des crayons. Un black métalleux autodestructeur. Un réalisateur enragé. Un artiste 3D isolé. Un poète avec une lame de rasoir. Un danseur de ballet anorexique.

Lieu: un gratte-ciel. Une salle à l'acoustique étrange. Un musée d'art. Un rêve sans cesse changeant. Un vieux théâtre.

Organisation: une fondation d'art classique. Un collectif artistique. Un gang de graffeurs. Une maison de disques en galère.

Situation: une étrange mélodie portée par le vent. Une exposition artistique.

Créature: une créature artificielle venue à la vie. Des créatures des Limbes, à l'agonie, qui survivent grâce à la beauté.

Objet: une planche à dessin. Une peinture de l'un des grands maîtres. Un instrument de musique maudit. Un pinceau d'où coule une peinture épaisse. Une vieille photographie. Une machine à écrire Olympia SM3 portable.

3. LA CHUTE

La Chute fait partie du cycle naturel de l'effondrement et de l'oblitération des idées, des structures, des corps, des rêves et des mondes.

Individu: un tueur à gages sans pitié. Un criminel de guerre. Un avocat qui démantèle des entreprises. Un terroriste à la bombe. Un censeur fanatique.

Lieu: un bâtiment érodé. Une usine de traitement des déchets. Un compresseur de voitures. Une décharge. Un camp de concentration. Un centre d'avortement.

Organisation: une entreprise de démolition. Une secte de la fin des temps. Un culte de suicidaires nihilistes.

Situation: une opération de dissimulation. Des informations effacées. Une mort mise en scène. Un krach boursier. Un séisme. Un brasier. Une vie ruinée. Des papiers brûlés. Une explosion.

Créature: un cairath. Quelque chose qui consume et détruit.

Objet: un bombardier. Un incinérateur. Un lance-flammes. Une cuve d'acide. Une masse. Un virus informatique. Un pistolet utilisé lors d'une guerre.

4. LA TRANSFORMATION

La Transformation représente un changement radical et une métamorphose.

Individu: un chirurgien plastique qui mène des expériences. Un adepte de la méthode Stanislavski. Un maquilleur. Un urbaniste mégalomane. Un bodmodeur extrême.

Lieu: un cabinet d'architectes-paysagistes. Un laboratoire de génétique. Une clinique discrète. Un centre de thérapie de réorientation sexuelle chrétien.

Organisation: un mouvement politique de la base. Des bodmodeurs.

Situation: changer d'avis. Délaisser une mauvaise habitude. Une maladie en phase terminale. Transitionner. Un programme gouvernemental. Changer de visage. Un relooking total. Une fausse identité assumée.

Créature: un métamorphe.

Objet: un nécessaire de maquillage. Un cocon. Une boîte à outils. Un seau de peinture. Un masque de carnaval.



5. LE LIEN

Le Lien relie des structures ou des volontés, ou il représente ce qui peut gêner ou aider.

Individu: un réparateur cupide. Un lobbyiste beau parleur. Un technicien réseau irrité. Une femme fatale et son harem d'amants. Un contact de rue. Un électricien fouineur. Un propriétaire de club charismatique. Un gourou.

Lieu: un archipel. Un petit village. Des grottes. Un carrefour. Des rails. Un grillage très haut. Un delta.

Organisation: un groupe de pirates informatiques. Un réseau de cellules terroristes. Un club de gentlemen. Un cartel de narcotrafiquants. Une chaîne de fast-foods. Un cabinet d'avocats.

Situation: une conspiration. Être piégé et capturé. Être attaché. Se développer.

Créature: un tekron. Un marionnettiste.

Objet: un réseau de serveurs. Un filet de pêcheur. Une toile d'araignée. Des menottes. Des lignes électriques. Un cerveau dans un bocal.

6. LA FUSION

La Fusion représente le mélange d'idées, de corps et d'esprits. Deux choses se fondent en une seule.

Individu: un prêtre au grand cœur. Des frères siamois. Un responsable de la branche des acquisitions d'une entreprise. Le chef charismatique d'un culte. Un couple marié qui agit à l'unisson.

Lieu: un confluent. Deux villes qui se sont rejointes en s'étendant.

Organisation: une corporation mondiale.

Situation: un acte d'amour. Prêter allégeance à un culte secret. Se fondre dans le décor. Une minorité intégrée à une société. Le mythe et la réalité ne font plus qu'un. La fusion de deux idéologies. Deux personnes se révèlent être le même individu.

Créature: un cairath. Un être de la Passion.

Objet: deux objets en plastique fondus l'un dans l'autre. Une croix qui dissimule une lame. Une fiole contenant le sang de douze enfants.

7. LE REFLET

Le Reflet peut révéler la vérité, tromper ou refléter une personne ou un lieu.

Individu: un jumeau. Un médium trompeur. Un réalisateur amateur. Un mime travailleur. Un artiste adepte des performances au seuil du surmenage. Un parolier honnête. Un comportementaliste cognitif qui pense bien faire.

Lieu: un étang calme. Un carnaval. Un palais des glaces. Des rues détrempées par la pluie. Un cimetière désolé.

Organisation: un culte dédié à Malkuth. Une société de philosophes.

Situation: un mirage. Une hallucination. Un éclair de vérité. Un écho du passé. Une double identité.

Créature: un doppelgänger.

Objet: une vitrine. Un miroir. Une image effacée. Une boule de cristal. Un vieux kaléidoscope. Un test de Rorschach.

8. LA RÉPÉTITION

La Répétition représente une boucle infinie, un thème récurrent, un sentiment de déjà-vu ou quelque chose auquel on ne peut pas échapper.

Individu: un facteur qui lit le courrier. Une opératrice de téléphone rose. Un conférencier qui hiverne. Une personne isolée accro à la télé. Un veilleur de nuit. Un opérateur de machine à euthanasie volontaire. Un mauvais comique

de stand-up avec seulement deux bonnes blagues. Un somnambule.

Lieu: une chapelle de mariage. Un salon de coiffure et de manucure. Un bureau gouvernemental. Un club bon marché présentant le même spectacle tous les soirs. Un parc d'attractions dont les slogans et les manèges n'ont pas bougé en vingt ans.

Organisation: un groupe de réflexion conservateur. Une entreprise pharmaceutique qui fournit des antidépresseurs à la classe moyenne.

Situation: un groupe qui joue les mêmes reprises soir après soir. Ressasser ses anciens mérites. Raconter la même histoire encore et encore. Un déjà-vu. Devoir recommencer la même procédure.

Créature: un acrotide. Un tekron. Un spectre presque dénué de conscience.

Objet: une roue de hamster. Un manuscrit refusé. Une boîte à musique qui joue une mélodie en boucle.

9. L'IMMOBILITÉ

L'Immobilité représente l'apathie, la tranquillité et une situation qui semble immuable.

Individu: un gourou calme et séduisant. Une mère de famille qui a baissé les bras et fume cigarette sur cigarette. Un vieux hippie qui ne s'exprime que par énigmes.

Lieu: une petite ville endormie semblant gelée dans le temps. Des maisons de banlieue dans une impasse. Un jardin japonais. Une rivière au cours lent dans une campagne bucolique. Une ville fantôme. Un drive-in abandonné.

Organisation: un centre de méditation. Un centre de recherches qui cartographie les émotions humaines.

Situation: un jour calme et tranquille. Une réunion d'anciens élèves où aucun d'entre eux n'a changé d'un iota. Un dîner de famille strict.

Créature: un dieu perdu qui a oublié sa nature.

Objet: des somnifères. Un CD de musique calme et harmonieuse. Un tableau représentant un paysage désertique. Un livre présentant au lecteur les 12 étapes pour contrôler son agressivité. Une flûte de pan.

Les Yeux

La Couleur des Yeux représente l'Élysée, l'emprisonnement de nos esprits et de nos âmes. Elle montre la foi qui nous lie, la folie qui nous handicape, mais aussi notre perspicacité rebelle, qui nous laisse percevoir l'illusion.

1. L'ÉLYSÉE

L'Élysée est le cœur même de l'illusion et de la machinerie complexe qui nous maintient enchaînés.

Individu: un politicien influent. Le chef du clergé. Un officier militaire haut gradé. Le propriétaire d'une entreprise cotée à plusieurs milliards de dollars. Un profil médiatique particulièrement crédible.

Lieu: un bâtiment gouvernemental. Une cathédrale. Un monument historique. Un territoire occupé. Une capitale religieuse.

Organisation: un culte au sein de l'armée. Les masses endormies. Une société secrète au sein des chefs politiques.

Situation: des valeurs culturelles. Des réunions de famille. Des traditions et des jours fériés.

Créature: les licteurs. Les Principes primordiaux. Les Gardiens de l'illusion.

Objet: un code législatif. La propagande politique. Le drapeau national. Un bandeau. Un sédatif. Un PDF de la Constitution américaine.

2. L'EMPRISONNEMENT

L'emprisonnement du corps, de l'âme et de l'esprit.

Individu: un officier de police. Un directeur d'établissement pénitentiaire. Un proviseur. Un agent secret. Un gardien de prison. Un avocat dévoué. Un juge sévère.

Lieu: une prison de haute sécurité. Une cellule de détention. Un lycée. Un bureau de banque. Un bureau de prêt.

Organisation: les forces de l'ordre. Le système scolaire. Le système bancaire. Le système judiciaire.

Situation: des factures à payer. Des dettes. Être recherché. Être instruit. Être déclaré ennemi d'état.

Créature: un eldermensch. Les licteurs.

Objet: des menottes. Un fauteuil roulant. Une liste de règles strictes. Des caméras de surveillance. Un drone de surveillance. Des diplômes pliés.

3. LA FOI

La Foi représente ce qui donne un but, mais aveugle.

Individu: un télévangéliste. Un responsable des relations publiques. Une mère de famille fascinée. Un athée convaincu. Un supporter de foot. Un prêcheur de rue.

Lieu: un temple perdu. Une vieille église. Un stade. Un monument grandiose.

Organisation: une secte religieuse. Un groupe marxiste. Une cellule terroriste.

Situation: une cérémonie. Un événement sportif. Une prière. Un rituel de purification. Un don d'argent.

Créature: les anges de Chokmah.

Objet: un clou rouillé de la Sainte Croix. Des vêtements religieux. Une épingle en cuivre. Une affiche de propagande de Vladimir Poutine. La première édition originale de *L'Origine des espèces* de Charles Darwin.

4. LES DISTRACTIONS

Les Distractions représentent ce qui, dans la vie quotidienne, cache la Vérité aux yeux de tous.

Individu: un vendeur téléphonique importun. L'ado canon de la porte d'à côté. Un marchand ambulant. Une célébrité internet charismatique. Un acteur célèbre. Un voisin trop porté sur les potins.

Lieu: un cinéma. Un centre commercial. Un complexe de vacances. Un club de striptease.

Organisation: une agence de publicité. Une maison de couture. Une chaîne de fast-food.

Situation: un scandale sur les réseaux sociaux. Des émissions de télé. Les journaux. Les podcasts. Les diffusions en direct sur Twitch. Les publicités. Les appels téléphoniques. Les bruits soudains. La panique morale. Les dîners de famille. Les discussions politiques.

Créature: un mancipium. Une créature de la Passion. Quelque chose qui se fait passer pour un humain ordinaire. Une créature de la Folie. Les serveurs de Tiphareth.

Objet: un smartphone. Les jeux vidéo. Les forums internet. Le porno. Les affiches publicitaires. L'alcool bon marché. Les magazines de remise en forme.



5. LA DIVISION

La Division représente ce qui nous occupe par des luttes incessantes.

Individu: un agitateur en ligne. Un membre de l'alt-right. Un homme qui hait les féministes. Un imam salafiste. Un étudiant bien-pensant. Un nationaliste extrémiste. Un psychologue conservateur. Un écrivain que l'on évite. Un négationniste.

Lieu: les réseaux sociaux. Les forums en ligne. YouTube. Une cache en sous-sol. Un lieu de rendez-vous discret. Des salles de conférence.

Organisation: une minorité ethnique. L'extrême droite. Un groupe de harceleurs en ligne. Des conspirationnistes.

Situation: un meeting politique. Le harcèlement. Des menaces de mort. Un incendie volontaire. Un discours haineux. Des débats enflammés.

Créature: les serveurs d'Hareb-Serap et de Gamichicth.

Objet: une propagande haineuse. Des pamphlets racistes. Le *SCUM manifesto*. Une chanson provocante sur Spotify. Un essai sur Foucault. Un dessin qui se moque d'un prophète religieux.

6. LA RÉBELLION

La Rébellion et la lutte contre l'ordre établi.

Individu: un solitaire têtu. Un adolescent rebelle. Un criminel. Un chef politique charismatique. Un chef de la mafia. Un néonazi violent. Un membre de gang. Un critique YouTube. Un pirate informatique. Un anarchiste.

Lieu: une maison occupée. Un club secret. La demeure d'un survivaliste. Une planque. Un bar à l'extérieur de la ville.

Organisation: des guérilleros. Un groupe de punk. Un groupe d'extrémistes. Un mouvement de défense des animaux.

Situation: une révolution. Une émeute. Un concert. Un meeting politique. Une manifestation.

Créature: les anges de Malkuth. Un azghoul.

Objet: un pamphlet de propagande. Une bombe de peinture. Un manifeste communiste. Une lettre de menaces. Des bottes coquées. Une affiche.

7. LA FOLIE

La Folie représente ce qui vous submerge et vous déchire, mais qui peut aussi octroyer une certaine compréhension.

Individu: un patient bouleversé. Un ordonné sadique. Un jazzman qui se fait des idées. Une fille gardée cachée. Un garçon dépourvu de bouche. Un mathématicien aux yeux fous. Un vétérinaire qui mène de cruelles expériences.

Lieu: un hôpital psychiatrique. Une cellule d'isolement. Une maison décrépite. Un appartement dont le papier peint est arraché.

Organisation: les Fous. Un institut de psychologie. Une secte dans un parc pour caravanes.

Situation: la psychose. Une dépression sévère. La schizophrénie. Le TSPT. L'anxiété. Des attaques de panique. La névrose. La paranoïa. Une attitude agressive. Des personnalités multiples. Un effet de meute. Des hallucinations collectives.

Créature: une créature de la Folie.

Objet: une poupée à moitié brûlée. Le journal d'un patient. Des drogues pharmaceutiques. Une camisole. Des gribouillages sur le plan d'une ville. Des symboles brûlés sur de la chair humaine. Des notes cachées dans un livre sur l'hystérie féminine. Une enveloppe contenant 10 capsules de bouteille.

8. LES VISIONS

Les Visions représentent ce qui peut amener de la compréhension, mais aussi ce qui peut écarter de la vérité.

Individu: un oracle de banlieue. Un prophète autoproclamé. Un architecte inspiré. Un vidéaste excentrique. Le PDG d'une entreprise de support informatique à la croissance rapide. Un patient dément.

Lieu: un vieux temple. Un carnaval. Une fumerie d'opium brumeuse. Un asile. Un club de techno. Un graffiti dans un parking.

Organisation: des interprètes des rêves. Des pèlerins.

Situation: des visions cauchemardesques. Une perspicacité exceptionnelle. Une prophétie. Des yeux exorbités. Des rumeurs qui propagent la Vérité.

Créature: un être né des cauchemars et des visions. Un augure.

Objet: une caméra Super 8. Du LSD. Un pot en terre cuite décoré. Une page internet.

9. L'ILLUMINATION

La route qui mène l'illumination et à l'Éveil.

Individu: un philosophe amateur. Un sorcier. Un technicien futé. Un bodmo-deur dévoué à sa passion. Un scientifique sur le point de faire une découverte. Un sans-abri qui vit sous un pont. Un étudiant. Un patron de bar ouvert d'esprit.

Lieu: une route vers l'inconnu. Un escalier en colimaçon. Un laboratoire de haute technologie. Une université.

Organisation: un culte au service de Malkuth. Un centre de recherches. Un cabinet d'architecture.

Situation: un rite initiatique. Un salon scientifique. Une rencontre de secte.

Créature: les Enfants de la Nuit. Un humain Éveillé. Amentoraz.

Objet: une carte d'origine inconnue. Une vieille disquette. Un journal intime couvert de gribouillages déments. Un blog oublié. Une échelle. Une lampe-torche.