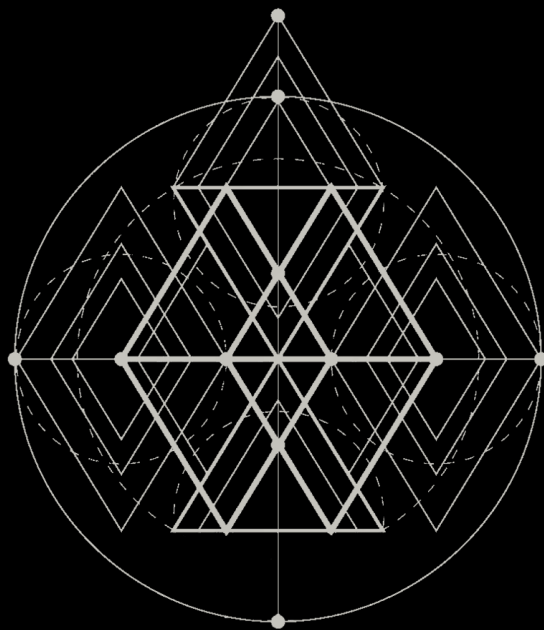


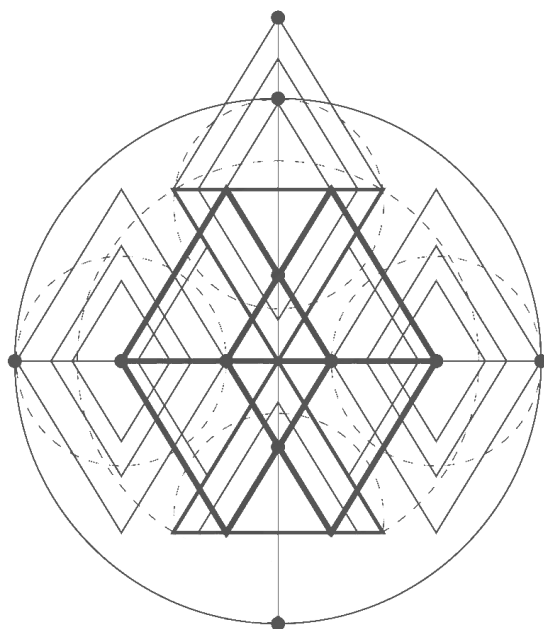
ÉDITION





REFLECTS

DE L'AUBE ET DU CRÉPUSCULE



CYBERMAGE EDITION

CRÉDITS

AUTEURS : Alexandre Sainte-Marie et Rémi Attic

DIRECTION ARTISTIQUE : Alexandre Sainte-Marie

ILLUSTRATIONS: Pallix, Nad3VM, IA.

Le jeu de rôle Reflets de l'aube et du crépuscule contenu dans ce livre, les textes, les illustrations, sont la propriété de ©CyberMage. Tous les droits de reproduction, d'adaptation et de traduction sont strictement réservés. Date de création : 2022.
cybermage.fr

« Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. »



SOMMAIRE

LIVRE I. *Le livre du joueur*

PRELUDE	Page 6
1. LES PERSONNAGES	Page 12
2. LE SYSTEME DE JEU	Page 74
3. LES POUVOIRS	Page 105
4. LE MONDE ENSOLEILLÉ	Page 142
5. APERÇU DU REFLET	Page 174

LIVRE II. *Le livre du Conteur*

6. APPROFONDIR LES PERSONNAGES	Page 189
7. MAÎTRISER LE SYSTEME DE JEU	Page 211
8. LES SECRETS DU MONDE ENSOLEILLÉ	Page 218
9. DECOUVRIR LES MONDES DU REFLET	Page 230
10. ALLIÉS ET ADVERSAIRES	Page 287
11. L'ART DU CONTEUR	Page 313
12. SCENARIOS	Page 332
GLOSSAIRE	Page 359



PRÉLUDE

Nous sommes les Ombrages

Nous sommes les créatures les plus étranges du cosmos, aucune autre créature ne nous ressemble vraiment, car aucune d'entre elle ne dispose de cette nature, nous sommes des êtres « accompagnés » nous sommes l'humain et l'ange gardien, le mortel et l'immortel, à la fois dans l'ombre et dans la lumière.

Depuis que nous nous sommes cachés, durant des millénaires, parmi les humains, beaucoup de nos frères ont essayé de remonter à la source de notre origine, le premier Déva immortel venu sur terre, échappé de notre monde spirituel, le Reflet, donnant naissance au tout premier Ombrage. Qui était-il ?

Ce secret est encore bien gardé de nos jours et je vous épargnerai ce soir la liste de ces rumeurs ridicules qui se diffusent un peu partout, et je ne retiendrai que ceci : Dictynne fonda le premier Cercle tel que nous les connaissons, sur les bords de la mer Égée, bien avant la fondation d'Athènes.

Je vois d'ici la moue d'insatisfaction de mon cousin des terres nordiques, je lui dirai simplement que la tribu de Skaldi n'était pas ce que nous appelons un Cercle. Mais il est vrai, ils étaient déjà des Ombrages, et avant eux certainement des exilés étaient déjà présents sur la terre durant la préhistoire humaine, car sachez-le, depuis que les humains naissent, nous naissons.

Extrait du Discours d'ouverture du Conclave de Venise par Alberto Rinaldi 1998

Le Daïmôn interprète

et communique aux dieux

ce qui vient des hommes et aux hommes

ce qui vient des dieux

Les prières et les sacrifices des premiers, les injonctions des seconds et leurs faveurs, en échange des sacrifices ; et, d'autre part, étant intermédiaire entre les uns et les autres, ce qui est démonique en est complémentaire, de façon à mettre le Tout en liaison avec lui-même. C'est grâce à cette sorte d'être qu'ont pu venir au jour la divination dans son ensemble, la science des prêtres touchant les choses qui ont rapport aux sacrifices, aux initiations, aux incantations, à la prédiction en général et à la magie. Le dieu, quant à lui, ne se mêle pas à l'homme ; mais toutefois, grâce à cette nature moyenne, c'est d'une façon complète que se réalise pour les dieux, la possibilité d'entrer en relation avec les hommes et de converser avec eux, soit pendant la veille, soit pendant le sommeil.

Platon

LA RENCONTRE

C'est dans la matrice de la mère du petit humain, que le Déva rencontre son futur partenaire, celui ou celle qui lui permettra d'achever sa transformation en Daïmôn. Dès les premiers mois l'esprit du nourrisson est apte à recevoir le don et la bénédiction de l'esprit échappé du Reflet.

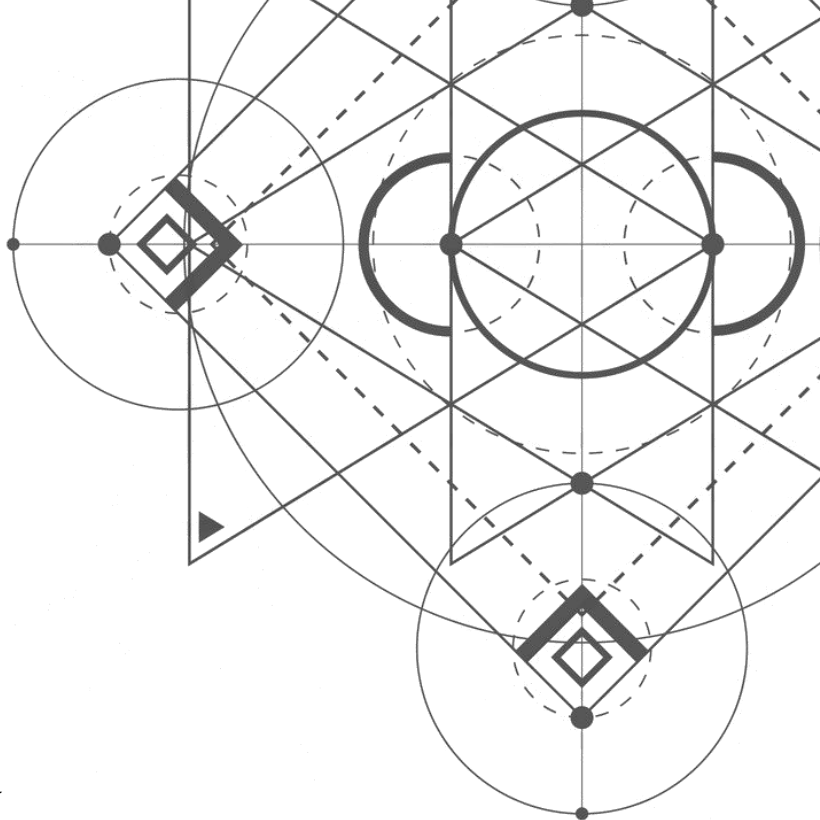
Il n'y a aucun signe extérieur qui pourrait attirer l'attention du profane sur cette merveilleuse rencontre, simplement l'enfant va se développer plus tard d'une manière tout à fait exceptionnelle.

Les enfants touchés par cette bénédiction et appelés à devenir des Ombrages sont très en avance sur le plan cognitif. Dans les familles les plus aisées, l'enfant est rapidement détecté comme étant doué et très intelligent, ce que l'on appelle aujourd'hui *un haut potentiel*, malheureusement ces qualités innées ne vont pas le protéger totalement de l'influence du Reflet, car le pouvoir des Puissances est tel qu'il est capable de toucher ces êtres en devenir jusque dans le monde Ensoleillé. Tous les enfants Ombrages ont fait au moins une fois l'expérience traumatisante du pouvoir et de l'influence du Reflet durant leur petite enfance, sous la forme de cauchemars ou de terreur nocturne.

L'ALLIANCE

Dans la plupart des cas, l'enfant Ombrage passe les premières années de sa vie avec sa famille biologique, à moins que le conteur et le joueur n'en décident autrement. Notez que naturellement, les Ombrages ne peuvent qu'engendrer des enfants humains ou beaucoup plus rarement des enfants *Sidhes*, l'état d'Ombrage ne se transmet pas biologiquement, mais spirituellement. C'est durant l'adolescence, plus ou moins tardive, que l'Ombrage éprouve de réelles difficultés à rester dans sa famille humaine, en effet celui-ci commence à ressentir l'influence du Daïmôn de plus en plus fortement.

Quand l'Ombrage atteindra sa puberté, des événements étranges vont avoir lieu dès qu'il sera seul : expérience de télépathie sous la forme de chuchotements angoissants, objets qui lévitent ou lui-même se retrouvant flottant au-dessus du sol, variation surnaturelle de la lumière, visions terrifiantes ou fantomatiques. Cette période difficile pour le jeune Ombrage est appelée l'Alliance dans la tradition. C'est à ce moment qu'interviennent les Ombrages plus expérimentés, les *Parrains*, qui ont le pouvoir de détecter les Ombrages soumis à la période de l'Alliance, et après un temps d'observation discrète, ils prennent contact avec le juvénile.



A l'intérieur du Cercle

Le Cercle est la forme primordiale de la société des Ombrages. Plus qu'une simple organisation, le Cercle est une famille. A l'intérieur du Cercle tous les Ombrages s'entraident et se protègent mutuellement.

La structure du Cercle est composée généralement d'un couple de dirigeants, les Parrains, de Figures et de Juvéniles, hommes et femmes, mais ce n'est pas systématique, des configurations différentes existent, comme des Cercles composés uniquement de femmes ou d'hommes. Les chefs du Cercle sont appelés les Parrains ou parfois les Parents quand les relations sont particulièrement bienveillantes, ce qui est souvent le cas. Les Ombrages considérés comme adultes sont appelés les Figures.

Le Cercle est également un lieu de traditions sacrées, les Ombrages qui en font partie partagent une énergie chatoyante et chaleureuse mais qui peut devenir froide et destructrice pour tous ceux qui voudraient briser cette puissante fratrie mystique.

Pendant dix années, les Parrains et Figures enseignent et transmettent aux Juvéniles les aspects principaux de la Tradition Ombrale, plusieurs rites de passage ont lieu à cette période, tout d'abord les noces, moment important où le juvénile reçoit un enseignement strict sur son Daïmôn et comment il peut communiquer et s'harmoniser avec lui. Ensuite vient l'instruction des Ombres, c'est une période d'apprentissage qui peut être difficile, où le juvénile apprend à se servir concrètement de ses pouvoirs. Puis vient la cérémonie du seuil, le moment de l'aurore ou du crépuscule où l'Ombrage miroite pour la première fois, se retrouvant dans le Reflet.



LES NOCES

Lorsque les Parrains détectent la présence d'un jeune Ombrage traversant la période de l'Alliance, ils s'approchent de lui après une courte période d'observation, temps qui leur sert à évaluer la personnalité du postulant. Puis les Parrains se révèlent en tant qu'Ombrages et invitent le postulant à rejoindre le Cercle. En général les Parrains n'usent pas de pouvoirs ou de subterfuges pour attirer à eux le jeune, *encore humain*, en pleine période d'Alliance, il est déjà suffisamment déstabilisé psychologiquement, une débauche d'artifices surnaturels ne ferait qu'accentuer le traumatisme de ce moment. Les Parrains viennent avec une attitude bienveillante et pleine de précautions, étant eux-mêmes passés par cette étape de grand trouble, ils savent les mots et les attitudes qui rassurent. Certains juvéniles sont expulsés de leur domicile, rejetés ou ayant rejeté leurs familles humaines et leurs proches, parfois isolés et sans ressources. Les Parrains leur ouvrent les bras, offrant un repas chaud, des vêtements propres, un endroit confortable pour dormir. Le Havre, la demeure du Cercle, est toujours un lieu accueillant et même souvent luxueux, c'est là que le juvénile va comprendre qu'il est reçu dans une nouvelle communauté. La plupart du temps la première idée qui vient à l'esprit du juvénile est qu'il s'agit d'une maison ou l'on accueille les jeunes en difficulté. Mais rapidement, les choses vont s'avérer être beaucoup plus intéressantes.

Il arrive parfois que les noces soient conflictuelles, qu'un juvénile refuse la nouvelle réalité dans laquelle il vient d'entrer, une résistance qui peut conduire à des dérapages, comme la fuite ou la violence. Dans ce cas les Parrains font tout pour rattraper la situation, usant à l'occasion de toute leur puissance, laissant aussi parfois le juvénile retourner dans son ancienne vie avec tous les problèmes et les déséquilibres qui l'accompagnent. Dans la plupart des cas, les juvéniles se retrouvent devant la porte du Havre, suppliant qu'on les intègre à nouveau. Dans le pire des cas, si le postulant n'a aucune volonté pour intégrer le cercle, par exemple à cause d'une antipathie viscérale pour ses membres, un autre Cercle approchera le postulant et le cycle de l'intégration recommencera. Si cette dernière solution échoue, et que la surveillance des Parrains n'est pas suffisante, le pauvre juvénile a de grandes chances de très mal finir, devenir ce que l'on appelle un *égaré* dans la tradition, ou pire, être rattrapé par les serviteurs d'une puissance malveillante du Reflet. Dans cette option le Conteur qui souhaite faire jouer cette séquence possède tous les outils nécessaires pour enrichir cette partie de l'histoire.

En dernier lieu, il est conseillé que tous les personnages joueurs appartiennent au même Cercle, ce n'est pas une obligation, mais ceci est fortement recommandé si vous débutez avec Reflets de l'aube et du crépuscule.



Une hiérarchie familiale

Il y a différents types de Cercles décrits dans cet ouvrage, nous nous intéresserons seulement à ceux auxquels les personnages peuvent appartenir.

Le Conteur a toute liberté d'interpréter et d'inclure le Cercle de son choix parmi ceux proposés.

Dans tous les cas c'est le Conteur qui impose le Cercle qui va servir pour la partie, afin qu'il en maîtrise tous les aspects, y compris la cohésion du groupe des personnages joueurs.

Le Cercle est une famille spirituelle, la filiation biologique n'a pas cours chez les Ombrages, seuls l'esprit et l'âme sont les garants du lien social. Vous découvrirez qu'à côté des Parrains l'on trouve des figures importantes dans le cercle, des Ombrages expérimentés qui sont assez puissants pour appartenir aux *vocations des Ombres*, ce sont des rôles importants dans le Cercle, garants des ressources et des connaissances du Havre. Ces aînés sont parfois aussi âgés et érudits que les Parrains, leurs avis sont écoutés. Le reste de la fratrie est constituée de Figures et de Juvéniles, chacun se rendant utile pour assurer la pérennité et la prospérité de la communauté.

Un Cercle contient toujours un nombre pair de membres, les cercles de petites tailles sont constitués de douze membres, les plus grands vingt-quatre ou trente-six Ombrages. Il est envisagé dans ce jeu, qu'à la suite d'une série de Contes, que l'on nomme Epopée, des Ombrages joueurs puissent former leur propre Cercle Ombral.

L'instruction des Ombres

Après une période d'adaptation où les Parrains laissent assez de latitude pour que le juvénile se sente mieux, les autres Figures du Cercle s'occupent progressivement de son intégration. Peu à peu il découvrira qu'il n'est pas seul, que d'autres personnes, jeunes et moins jeunes, possèdent comme lui des capacités hors du commun, un pouvoir immense sur l'esprit et la matière. Une nouvelle période s'ouvre devant lui.

L'instruction des Ombres est une période d'initiation, c'est le temps consacré à la formation de l'Ombrage, appelé *juvénile* dans la tradition. Cette période dure environ dix années, c'est un cycle pédagogique qui permet aux Parrains et aux Figures qui enseignent, de former le postulant aux secrets de la magie, mais pas seulement. L'instruction des Ombres englobe également une formation dans une activité de couverture, une occupation profane, qui va permettre à l'Ombrage de s'épanouir pleinement en tant qu'individu adulte, d'être autonome financièrement et de vivre quasi normalement dans la société humaine, même si cela est fait d'une manière prudente, car aucun humain ne doit connaître la vérité sur l'existence des Ombrages et la nature du Reflet.





La cérémonie du seuil

« Mon cher enfant, tu devras bien connaître les formules et les règles de la géométrie Ombrale, si tu veux te déplacer avec élégance et panache sur le manteau d'Arkion, sache toutefois jeune Ombrage, qu'il te faudra être extrêmement prudent sur ces sentiers, comme aux jeux de l'amour les jeux d'ombres contiennent des pièges savoureux »

Une fois l'instruction des Ombres achevée le juvénile va pouvoir accomplir la cérémonie du seuil. A l'aurore ou au crépuscule, quand le ciel est dégagé et que la lune et le soleil sont visibles ensemble, le jeune Ombrage va utiliser pour la première fois sa capacité de *miroitement*.

Cette cérémonie est un rituel important pour les membres du Cercle et se passe généralement au solstice d'hiver, dans un lieu spécial, en pleine nature, sur le site d'une ancienne civilisation ou dans un décor naturel au panorama inspirant et magnifique, lac de montagne, clairière mystérieuse située dans une forêt profonde, falaise maritime ...

Le but de la cérémonie du seuil est de déclencher chez l'Ombrage la conscience et la capacité de miroitement, de lui permettre d'évoluer vers une compréhension plus approfondie de son propre Daïmôn, et de plus, de lui faire découvrir la véritable nature des terres du Reflet. Le contenu de la cérémonie peut être différent suivant les Ombrages, il est possible pour les Parrains de contrôler au maximum les risques du miroitement, un passage assez époustouflant et déstabilisant pour contenir un enseignement complet en évitant les plus grands dangers. Parfois il est nécessaire de laisser l'Ombrage dans une situation périlleuse, en risquant de le perdre définitivement, si cela est nécessaire, pour que son esprit passe à un autre stade de compréhension. Le juvénile est entouré de ses pairs, Parrains et Figures du cercle, tous situés en cercle autour de lui, se tenant les mains.

« Toi ! Notre semblable, notre enfant, puisses-tu pénétrer dignement les illusions de la vie matérielle et entrer sans heurts dans le Reflet du monde,

Va ! Âme divine, parcours d'une marche libre et enthousiaste le manteau d'Arkion et découvre ses précieux enseignements, goûte à la magnificence de sa beauté, accomplis ton existence et ta destinée. »

Grâce aux enseignements de l'instruction des Ombres, le juvénile pousse à l'extrême sa capacité de *miroitement* et modifie les particules élémentaires de son corps pour les faire entrer en résonance avec la lumière, il dissout ainsi sa forme humaine pour entrer de plain-pied dans le Reflet. L'Ombrage prend alors la forme de sa Silhouette, il découvre, souvent avec surprise et stupéfaction quelle est la nature véritable de son Daïmôn, l'esprit humain va se placer en retrait dans la conscience et peu à peu le Daïmôn va retrouver les expériences et les sentiments de sa Fonction et de sa Vertu.

Le lieu de la cérémonie du seuil est toujours choisi en adéquation avec la personnalité de l'Ombrage, généralement un lieu qui se reflète dans une région sûre et exempte de dangers mortels. Néanmoins, la cérémonie du seuil n'est pas sans quelques possibilités de traumatisme.

Premièrement il est possible que la partie humaine de l'Ombrage soit bousculée par la nature et l'apparence de sa Silhouette, ensuite il faut savoir que le Reflet est un lieu qui peut être très angoissant, rempli d'ombres menaçantes, la gravité y est incertaine et les créatures qui s'y trouvent sont parfois effrayantes et dangereuses.

Le monde secret

L'Ombrage ne vit pas vraiment dans la société humaine, il ne fait qu'y passer. Toutefois de nombreux Ombrages apportent leur soutien au développement et à l'amélioration des sociétés de la terre, sous forme d'œuvres d'art, de brevets technologiques discrets, de soins médicaux ou de financements, ils pensent que les Ombrages utilisent très fréquemment les infrastructures humaines et profitent d'une paix sociale relativement propice à leurs existences.

Ces Ombrages estiment donc qu'ils doivent une part de leurs efforts à ceux qui les accueillent, car après tout, ils sont en partie humains.

Mais tous les Ombrages ne suivent pas cette philosophie, d'autres estiment que les humains ne sont utiles que comme des leurres, permettant de se dissimuler dans le Monde Ensoleillé et ainsi de ne pas éveiller les soupçons des Puissances, les terribles divinités du Reflet. Plus rarement, d'autres Ombrages ne sont pas aussi bienveillants et pensent que les humains peuvent et doivent servir les Daïmôn quand cela est nécessaire et n'hésitent pas à manipuler leurs esprits avec de la magie.

Qu'ils soient bienveillants ou méprisants les principales activités de ces exilés ne se trouvent pas dans la société humaine mais bien dans cette société parallèle, *le monde secret*, tout un réseau de lieux discrets, de commerçants étranges, de créatures à l'apparence humaine, qui cache sous ce voile d'illusion des « sorcières » et d'autres créatures que d'aucuns auraient pu assimiler aux trolls des légendes.

Dans cette société magique, parfaitement cachée aux humains, le personnage va évoluer, découvrir les merveilles surnaturelles que seuls ceux qui disposent d'une nature spéciale peuvent pénétrer.

