

les CHRONIQUES de l'APOCALYPSE

volume 4

**LES
CHRONIQUES
DE L'APOCALYPSE
sont la campagne Nephilim
de la fin du millénaire.**

Paraissant en cinq volets scandant l'année 1999, elles s'appuient sur les figures, les lieux et les enjeux occultes traversant la gamme et présentés dans TESTAMENT.

Dans ce quatrième volume, vous suivez les traces du 666, la Fraternité de l'Apocalypse, jusqu'à New York où en compagnie d'un mystérieux groupe d'influence, l'Echarpe d'Iris, elle tente de concevoir un Akasha, terrain propice à l'invocation du Métaïx de Binah, IEVE.

Mais avant de rencontrer cette fabuleuse créature de Kabbale, vous serez confronté à sept personnages haut en couleur qui, manipulés par le Faërim du 666, Kröönth, mettent tout en place pour un dangereux jeu de pistes ésotériques. Celui-ci va vous propulser en compagnie d'Initiés de tous les horizons dans un double numérique de la cité solaire d'Akhet-Aton, la ville qui accueille les rêves du pharaon visionnaire. Vous y serez alors les témoins de bien curieux enseignement avant que le 666 ne rencontre IEVE... par votre faute !

• UN LIVRET DE 64 PAGES COMPOSÉ DE QUATRE SCÉNARIOS.

• UN LIVRET DE 32 PAGES COMPRENANT LES ENJEUX ÉSOTÉRIQUES DES ARCANES MAJEURS, AINSI QUE TOUS LES PNI DÉTAILLÉS, LES AIDES DE JEU, LES CARTES ET LES PLANS.

• UN ÉCRAN DEUX VOLETS D'AIDE À LA GESTION DE LA CAMPAGNE.

« J'ai cherché longtemps, très longtemps, des réponses à l'Apocalypse, cette menace qui arrive droit sur nous comme une comète folle. J'ai suivi le Premier Homme, Ram, le Maître de la Coupe, espérant comprendre les lois sacrées du monde dans son sillage. J'ai découvert l'Eidos, compris bien des choses sur les humains et leur Ka-Soleil, mais je n'ai trouvé aucune réponse à l'Apocalypse, pas l'ombre d'un indice sur la fin des Cycles.

Alors, las d'errer sur le Graal Primordial, je me suis fourvoyé avec les Frères de la Rose+Croix sur les voies fantomatiques de l'Astral.

Nous, les Pérégrins d'EntreMonde, avons tenté l'impossible : filtrer et canaliser les courants solaires afin de créer la vie, corps et âme. Et puis, quelque chose, perdu dans le Cosmos, une entité défiant l'imagination, déferla sur nous tel un ouragan. Le construct s'emballa et explosa, propulsant mon Pentacle et leur noyau solaire, et ma création, dans les dangereux méandres scintillants de l'Eidos. Je me suis " incarné " dans ma créature dans un monde étrange, une zone de non-temps que vous nommez Binah. J'en suis désormais le seigneur, le Métaïx. Je ne suis plus celui que vous appelez Héh aux temps immémoriaux de l'Atlantide.

Je suis, je suis... IEVE.

Désormais, réfugié dans le futur, je contemple vos existences et comprends que la menace n'est pas si terrible. Mais je comprends aussi que tout dépend de vous, les Héritiers du pharaon. Je sais que ce n'est pas à moi de vous donner les clefs, mais à vous de sauver le Monde. »



4
volume

Ieve

les Chroniques de l'Apocalypse



UNE CAMPAGNE POUR NEPHILIM

LES
CHRONIQUES
DE
L'APOCALYPSE
VOLUME IV
LIVRET I



XUup release

CREDITS

CONCEPTION RÉDACTION

Sébastien Célerin et Jean-Rémy Lerin

RELECTURE et CORRECTION

Nolwenn Tréhondart

COUVERTURE

Franck Achard

CONCEPTION GRAPHIQUE et maquette

Patrick Mallet

ILLUSTRATIONS

Benjamin Carré, Julien Delval et Emmanuel Michalak

PLANS et CARTES

Cyrille Daujean

d'après les croquis de Jean-Rémy Lerin et d'Émilie Monchovet

CHARGÉ DE GAMME

Sébastien Célerin

DIRECTION ÉDITORIALE

Stéphane Marsan et Frédéric Weil

SUIVI DE PRODUCTION

Nicolas Hutter

REMERCIEMENTS

Merci à Delphine pour son infinie patience pendant la rédaction de ce quatrième tome des Chroniques de l'Apocalypse.

NEPHILIM, UN JEU DE

Frédéric Weil et Fabrice Lamidey





TABLE DES MATIERES

| | |
|--|---|
| <i>Présentation</i> | 4 |
| <i>Guide de lecture à l'usage du conteur</i> | 4 |
| 666 | 4 |
| <i>Enjeu du volume</i> | 4 |
| <i>Synopsis</i> | 5 |

1. – AU TEMPS D'AKHÉNATON

| | |
|--|----|
| <i>L'exposition</i> | 9 |
| <i>Les parcours initiatiques</i> | 12 |
| <i>Les acteurs</i> | 16 |

2. PROJET X

| | |
|--------------------------------------|----|
| <i>Des temps immémoriaux</i> | 21 |
| <i>Une singulière alliance</i> | 23 |
| <i>United colors of Iris</i> | 24 |

3. AKHET-ATON

| | |
|-----------------------|----|
| <i>Le Corps</i> | 35 |
| <i>L'Esprit</i> | 43 |
| <i>L'Âme</i> | 45 |

4. AAHANGO

| | |
|---|----|
| <i>Le Chrysler Building</i> | 49 |
| <i>La New York Public Library</i> | 51 |
| <i>Kahnawake-Town</i> | 55 |
| <i>Événements extraordinaires</i> | 57 |
| <i>Les acteurs</i> | 61 |
| <i>Révélation</i> | 63 |

*Vous trouverez à l'intérieur
de la couverture la chronologie
des événements ainsi qu'un
organigramme d'aide à la gestion
des intervenants du Projet X.*



PRÉSENTATION

« Que mes serviteurs soient peu et secrets :
Ils régneront sur la multitude et le connu. »

Le Livre de la Loi, I.10, Mu

Les *Chroniques de l'Apocalypse* sont une campagne en cinq volumes qui mettront les Nephilim aux prises avec la menace des Arcanes mineurs dans les mondes visible et invisible. Tour à tour, ils seront confrontés aux ambitions de leurs ennemis et seront en mesure de s'opposer à leurs machinations. Lors de leur progression, les Nephilim auront l'occasion de mettre bout à bout des informations essentielles sur la nature ésotérique de l'Apocalypse et, peut-être, de déjouer les plans de forces jusqu'alors insoupçonnées.

GUIDE DE LECTURE à L'usage DU CONTEUR

Les cinq volumes des *Chroniques de l'Apocalypse* sont composés de deux livrets chacun : l'un de soixante-quatre pages, l'autre de trente-deux pages.

Le PREMIER regroupe toutes les informations scénaristiques, la description des lieux et des actions, les conseils de mise en scène, les options envisagées pour les Nephilim, etc.

Le SECOND regroupe des fiches sur les principaux intervenants rencontrés par les Nephilim — caractéristiques, description, historique — les plans des lieux importants du volume, des aides de jeu pour les joueurs et des textes informatifs sur l'Apocalypse et les acteurs occultes de cette nouvelle ère Nephilim.

Au cours de cette campagne, vous pourrez garder à votre disposition les données essentielles pour animer chacune des parties et consulter les informations ayant trait à l'Apocalypse sans vous encombrer des éléments de scénario. *Testament* est assimilable au volume zéro de la campagne. Ce supplément, bien qu'utilisable indépendamment, a été pensé comme la pierre de soutènement des *Chroniques de l'Apocalypse*. Tous les éléments présentés sur les acteurs occultes traditionnels de Nephilim seront utilisés comme trame de fond pour les cinq volumes de cette campagne.

Il nous reste à apporter une dernière précision, d'importance, quant à l'usage du présent volume.

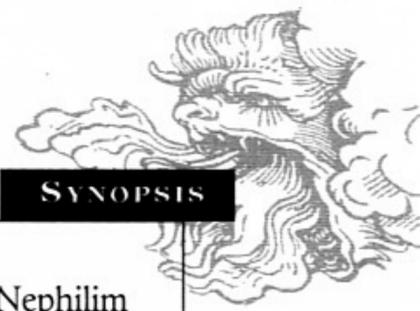
666

Alors qu'il quitte le Pélican, au 67 Chancery Lane, à Londres, les Nephilim ont à leur disposition des indices qui vont leur permettre de retracer les agissements d'Aleister Crowley en Grande Bretagne. Ils ont effectivement appris qu'une mystérieuse société secrète, l'Astrum Argentinum, fondée par Aleister Crowley et le 666 en 1905, a survécu et trame des plans tortueux dans la capitale britannique. Ils connaissent également les pointes de la figure symbolique qu'utilisa Aleister Crowley pour invoquer l'arme qui devait précipiter la chute des Arcanes mineurs en 1900. Sur place, ils découvrent un Akasha hanté de personnages romanesques et marqué par l'Histoire Invisible. En son sein, les Nephilim suivent le reflet de l'ésotériste et sont témoins des scènes troubles qui agitèrent les acteurs occultes de cette époque. Surtout, ils découvrent qu'Aleister Crowley changea du tout au tout à son retour d'Écosse. En se rendant sur les lieux, les Nephilim constatent que la Lune Noire y règne en maîtresse absolue : maison hantée, saurien sous-marin, être-Ka inquiétant, etc.

Alors qu'ils abandonnent les Rose + Croix à leurs délires mystiques sur la rédemption des leurs, les Nephilim sont accostés par un Frère Sombre qui les aiguille sur un fantastique chassé-croisé qui oppose le Pélican à ses pairs. L'enjeu n'est autre que la Ténébreuse que le 666 souhaite récupérer afin de l'utiliser pour convoier leur arme secrète, la Bête, aux États Unis d'Amérique, où les attend Kröönth, le Faerim de leur Fraternité.

ENJEU DU VOLUME

Ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse* est sous le signe de l'Eau et de la Synarchie, de l'adaptabilité et des machinations occultes. Dans les quatre temps de jeu qui vous sont proposés dans le présent tome de la campagne, deux enjeux sont étroitement mêlés. L'un vous concerne directement alors que l'autre touche vos Nephilim. De votre côté, vous devrez faire découvrir à vos Nephilim les habiles manipulations dont les Illuminés de la Pierre Angulaire — qu'ils soient ou non manipulés par des forces terribles comme le 666 — ont le secret. Vous devrez mettre en scène ces acteurs occultes érudits venus de tous les horizons. Les Nephilim devront constamment s'adapter aux situations complexes et aux conspirations que les membres du 666 et



quelques Illuminés ont tissées dans la conurbation de New York. S'adapter ? Il le faudra. Vos Nephilim se retrouveront en présence des pires ennemis dans des lieux neutres de la cité où ils ne pourront compter que sur leurs compétences et donc sur leurs simulacres. Ils seront attirés dans un jeu de pistes complexe qui les conduira dans une nouvelle forme de Plan subtil où, une fois encore, les Sciences Occultes ne leur seront d'aucun secours. Enfin ils côtoieront leurs cousins américains, les Wowakan, ainsi que d'étranges Nephilim à la dérive.

SYNOPSIS

L'exposition « Aux temps d'Akhénaton » est le paravent exo et ésotérique dressé par le Denier pour mener à bien une de ses expériences les plus audacieuses. Le Projet X a en effet pour objectif de créer un Akasha numérique qui concrétise la vision idéalisée de l'Égypte de la XVIII^e dynastie en une cristallisation inerte de silicium engendrée par les consciences des esprits les plus brillants (savants, scientifiques, universitaires, passionnés, membres de Sociétés Secrètes et, surtout Nephilim, de préférence ceux qui se sont incarnés à cette époque) reliées à un immense microprocesseur mis au point par le Denier.

Pour parvenir à remplir cet objectif démesuré et pour réunir le meilleur panel de candidats, le Denier, discrètement manipulé par Kröönth, a financé l'exposition et dirige les opérations en sous-main, couvert par les autorités légales du musée qui organise l'exposition, le Metropolitan Museum of Art de New York. En réalité, Kröönth espère attirer les occultistes et les ésotéristes les plus calés sur la période considérée pour les convaincre de participer à l'expérience. Ainsi, une batterie de tests initiatiques ont été mis en place sur le lieu même de l'exposition et serviront de références aux Synarques pour effectuer leurs choix. Les Nephilim sont cordialement invités à y participer. En effet, ils ne devraient pas poser trop de difficultés à souhaiter se rendre à New York pour contempler une exposition consacrée au prophète le plus important de leur Tradition. Ils disposent en sus de trois semaines pour mener leurs investigations et entreprendre les actions de leur choix. C'est le soir de la fermeture de l'exposition, le 14 août, que l'expérience de l'Akasha virtuel doit avoir lieu. Les Nephilim y prendront-ils part ?

Avant de s'immerger dans cette réalité virtuelle, les Nephilim auront l'occasion, et le temps, de découvrir qui sont les véritables marionnettistes de l'énigmatique Projet X. Pour

ce faire, de nombreuses pistes s'offrent à eux. Les Nephilim pourront tout d'abord s'intéresser aux personnes qui ont permis à cette exposition de voir le jour. De la proposition d'un érudit au nom trop courant pour être le fruit d'une coïncidence, John Smith, au conseil d'administration du Metropolitan Museum of Art de New York, les Nephilim discernent les rouages d'une bien complexe machination mise en scène. Ils auront l'occasion de côtoyer une agence d'escort-girls, la Fleur de Lys, ainsi que la société qui a disposé le système de surveillance de l'exposition. Sans aucun doute, ils remarqueront également une fourgonnette qui rôde autour du musée. Alors que la première de ces pistes s'arrêtent brusquement, la deuxième met en évidence une agence des Nations Unies dont ils ont déjà entendu parler lors des événements du troisième volume des *Chroniques de l'Apocalypse* : l'H.'I.'R.'A.'M. Celle-ci est au main d'un Illuminé de la Pierre Angulaire qui a mis au point les épreuves de l'exposition « Aux temps d'Akhénaton ». La troisième piste affirmera une bonne fois pour toutes qu'une formidable intelligence a coordonné tous ces efforts. Qui ? Voilà la question qui commencera à tourmenter les Nephilim.

Mais ce n'est pas tout. Avec l'aide d'un laboratoire norvégien spécialisé en cybertechnologie, l'H.'I.'R.'A.'M a mis au point une technologie numérique qui va bouleverser l'équilibre des forces occultes de notre monde. Si les Nephilim s'intéressent à cette piste, ils auront l'occasion de découvrir le mystérieux Projet X ainsi que les buts réels que dissimule cette entreprise : l'intégration d'une réalité virtuelle à l'Astral, la création d'un Akasha par les principes de codage de l'informatique. Là encore quelqu'un semble tirer les ficelles. Qui ? Quelle que soit la piste que suivent les Nephilim, toutes semblent n'aboutir nulle part. Et pourtant, rien n'est dû au hasard. Seuls les Nephilim les plus curieux et les plus intrépides suivront toutes les pistes à leur terme et découvriront qu'une machination aux rouages complexes a été mise en place pour l'élaboration du Projet X. Elle porte un nom : l'Écharpe d'Iris. Qu'ils la percent ou non à jour, les Nephilim auront certainement triomphé de ses épreuves initiatiques et seront conviés à la dernière phase de son plan : l'immersion d'Akhet-Aton. Les plus malins mettront un nom sur celui que toutes les pistes devenues des cul de sac dissimulent : Kröönth, le Faerim du 666.

Le soir du 14 août 1999, tous les vainqueurs des épreuves de l'H.'I.'R.'A.'M sont réunis au Metropolitan Museum où, connectés à une machine conçue en collaboration avec l'Osgaldfeld Inc., ils assistent aux derniers préparatifs du Projet X. Celui-ci arrive enfin à son terme. Les psychés des participants sont projetés dans une représentation numérique d'Akhet-Aton, la cité solaire du pharaon hérétique, afin de l'ancrer dans les méandres des voies fantomatiques.

Perdus entre les figures occultes et profanes de l'Égypte d'Akhénaton et les autres participants du Projet X, les Nephilim (re)découvrent la capitale du Messie des Éléments. De palais en sanctuaire, de la rue royale au Nil, ils déambulent entre les colonnes et les murs couverts de hiéroglyphes énigmatiques et comprennent l'agencement ésotérique de la cité solaire. Malheureusement pour les Nephilim, cette escapade numérique n'est pas seulement riche d'enseignements ésotériques et de Sapience. Sous le soleil aveuglant de la réalité virtuelle, ils seront les acteurs mais également les victimes de bien des trames et embûches. Des gardes les arrêtent et l'affrontement est inévitable ; des événements historiques ont lieu sans que leurs conséquences soient perceptibles ; etc. Très vite, une certitude s'imposera à leurs esprits aguerris par les tomes précédents des Chroniques de l'Apocalypse : on les mène en bateau ! Les Nephilim sont en effet des pions. Mais pourquoi ? Errant entre les architectures symboliques, ils le comprendront, mais sans doute trop tard. Alors qu'Akhet-Aton s'ancre dans les Rives akashiques de l'Astral, les vainqueurs du parcours initiatiques du premier épisode de ce tome de la campagne sont déconnectés alors que le Chien de Sirius fait son apparition. Dans le même temps, les Frères du 666 gagnent l'Akasha, reflet d'Akhet-Aton, et invoquent IEVE sous les yeux médusés des Nephilim. Ces compagnons de l'Apocalypse interrogent le Metarex de Binah sur l'actuelle position de Mu avant de disparaître dans les flots qui séparent les Plans subtils. Prisonnière de cette prison astrale, la créature de Kabbale répond à contre cœur. La course contre la montre reprend !

Mais ce n'est pas tout. Comme dans chacun des volumes précédents des Chroniques de l'Apocalypse, l'Histoire Invisible se poursuit. Dans le quatrième épisode du présent tome, les Nephilim auront l'occasion de rendre service à un Nephilim indo-américain, un Wowakan du nom d'Aahango. Cette partie des *Chroniques de l'Apocalypse* oriente les Nephilim vers l'accomplissement d'un plan secret mené par un Wowakan à New York. En effet, en remontant une piste parsemée d'indices ésotériques propres à l'histoire invisible des États-Unis, les Nephilim découvrent l'existence d'Aahango, un puissant Wowakan qui a voué son existence à la réalisation d'un projet démentiel. Convaincu du bien fondé du Sentier d'Or qu'il a vécu pendant des siècles en compagnie des Indiens, Aahango est à la tête d'un projet démentiel : il veut réenchanter Manhattan en organisant ce qu'il pense être l'Apocalypse du Nouveau Monde. Pour ce faire, depuis sa réincarnation, il enchante

L'ARRIVÉE AUX ÉTATS-UNIS

Afin de protéger les frontières de son bailliage, la Milice du Christ a infiltré nombre de ses membres dans les rangs de l'US Customs Service, le service des douanes. Ceux-ci ont pour mission de repérer les Nephilim qui tentent de pénétrer aux États-Unis et de les signaler à leurs supérieurs. Les Nephilim repérés sont filmés, fichés, impitoyablement traqués par les Templiers et discrètement appréhendés dans des lieux déserts. Il y a 20 % de chance qu'un initié de l'Arcane du Bâton soit en poste à la douane quand les Nephilim débarquent à l'aéroport international JFK de New York. Il dévisage scrupuleusement tous les voyageurs. Le pourcentage de base du Templier pour repérer un Nephilim est égal à la somme des points du métamorphe du Nephilim concerné.

Exemple : Un Nephilim avec le métamorphe suivant : visage 5, mains 8, peau 7, odeur 14 et voix 15 a donc 49 % (5 + 8 + 7 + 14 + 15) de chance de se faire repérer.

Une fois sa proie démasquée, le templier contrôle le passeport du simulacre et relève consciencieusement son identité tout en lui demandant les raisons de son voyage aux États-Unis. Identité et description sont ensuite transmises à ses supérieurs qui mettent en marche la procédure de neutralisation du Nephilim. Cette mission délicate est confiée à des commandos spéciaux de la Milice du Christ aguerris au combat contre les Déchus. Ce commando, sous la couverture de membres de la police locale ou fédérale, prend alors en chasse le ou les Nephilim identifiés. À vous de jouer...

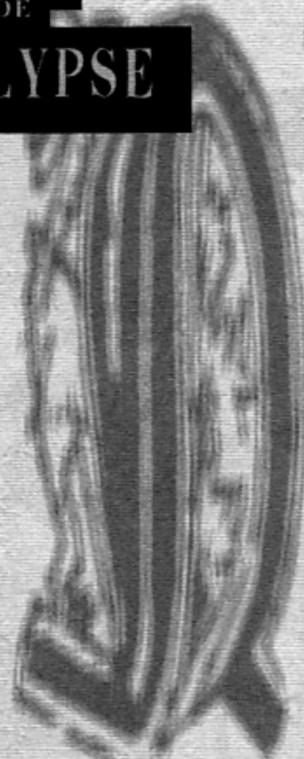
la ville de New York avec des flèches et des symboles ésotériques au sommet des buildings les plus élevés de Manhattan. Il compte ainsi réincarner tous ses compagnons disparus pour jeter avec eux un enchantement qui illuminera New York. Aujourd'hui, Aahango a fini d'enchanter la cité nord-américaine. Il a préparé le terrain pour la résurrection de ses compagnons mais avant de réaliser son projet, il veut tenter une expérience. Il a passé alliance avec le gang de Black Aaron, un Nephilim américain, pour capturer un Fonctionnaire et lui faire « cracher » l'endroit où les Templiers dissimulent un Litharge. Une fois la précieuse information obtenue, Aahango organise un raid sur une base de Templiers située à Harlem et fait main basse sur un Litharge. Grâce à cet objet, il tente de réincarner un de ses Frères disparus pour s'assurer que son plan a toutes les chances de réussir. Il veut annuler toutes les chances d'échec et optimiser sa réussite. Son expérience est une réussite totale qui achève de le convaincre. Il doit maintenant capturer l'Aberration, une monstrueuse créature d'Orichalque qui canalise la Sapience de ses Frères Wowakan tombés sous les coups des Templiers de la Milice du Christ. Les risques qu'il encourt sont terribles mais la récompense sera à la mesure du sacrifice. Les Nephilim remonteront-ils la piste et sauront-ils trouver un terrain d'entente avec Aahango pour participer à cette formidable aventure ?

LES

CHRONIQUES

DE

L'APOCALYPSE



Who behalde and take hede & lytell and cry
noye ne greue þ̄ not at these thre thynges.
Therefore to knowe and wyll to hate tyme
foryete thy body one tyme in the daye & go
to hell bywinge to chende that þ̄ go not thy
deat thy dethe. Thus doome ofte the good men & þ̄ wy
ll. There þ̄ Chalce seall

VOLUME

4



AU TEMPS D'AKHÉNATON

CHAPITRE I



Grâce à l'Aide de Jeu n°1 (cf. Livret II), les Nephilim sont attirés à l'exposition « Au temps d'Akhénaton » qui se déroule au Metropolitan Museum of Art de New York. Vous devez la leur remettre à partir de la date du 23 juillet, qu'ils se trouvent sur le territoire américain ou ailleurs. En effet, cette aide de jeu a pour objectif d'éveiller leur attention sur les événements ésotériques qui se déroulent à New York. Si les Nephilim prennent le soin de se renseigner sur la nature ésotérique de l'exposition, ils apprennent par le biais des Arcanes majeurs, par l'intermédiaire des Bohémiens ou par leur canal habituel, que l'endroit où elle se tient a été déclaré terrain neutre à l'image de la Bibliothèque de l'Incunable Souveraineté (cf. *Le Lyon Vert*). Les Templiers viendront sans Orichalque, les Mystes oublient leurs Rituels et les R+C renoncent à utiliser leurs redoutables Tekhnés. Les Nephilim, quant à eux, ne devront pas manipuler les Champs magiques. Malheur à celui qui enfreindra la loi ! C'est là, au milieu des vestiges d'une époque oubliée, que les Nephilim peuvent rencontrer une multitude de personnages (voir plus bas) qui vont leur apporter de nouvelles informations. Des révélations les attendent-elles ? Une chose est sûre : les Nephilim peuvent entamer le parcours initiatique mis en place par Olaf Dynski et attirer l'attention des membres du Denier pour participer au Projet X.



L'exposition

À l'intérieur du Metropolitan Museum of Art de New York (voir ci-contre), l'exposition est située dans la partie nord du département égyptien. Celui-ci occupe l'aile nord-est du rez-de-chaussée. Il est divisé en plusieurs galeries principales qui sont toutes entourées de salles d'études qui présentent des objets provenant des réserves. Les visiteurs y accèdent en passant à droite du Grand Hall à l'entrée et en traversant successivement les départements romain puis grec. Ce n'est qu'après avoir traversé l'aile Sackler et le splendide temple de Dendur que les visiteurs parviennent à une immense salle où s'étale l'exposition « Au temps d'Akhénaton ». Le musée est véritablement immense et il vaut mieux suivre les repères fléchés installés régulièrement sous peine de se perdre dans les dédales de salles et de couloirs. Atteindre la salle de l'exposition nécessite vingt bonnes minutes de marche !

Les Lieux

Les informations historiques qui présentent l'exposition sont présentées sur des tableaux de faïence. Certaines sont liées à l'intrigue de ce scénario et sont présentées plus bas.

● ARCHITECTURE

L'organisation de l'exposition est impeccable, à l'image du département égyptien que les visiteurs traversent. Sa mise en scène est spectaculaire. En effet, les visiteurs accèdent à l'exposition en traversant l'imposant temple de Dendur grâce à un ingénieux système de tunnels récemment aménagé. Cet imposant monument représente en soi l'un des temps forts de l'exposition. Le gouvernement égyptien l'offrit aux États-Unis en 1965 pour sa participation au sauvetage des monuments nubiens menacés par les eaux du lac Nasser. À l'instar des temples d'Abou Simbel et de Philae en Égypte, Dendur fut démonté pierre par pierre et reconstruit dans le musée. Des photographies anciennes montrent les différentes étapes du démontage. Érigé par l'empereur romain Auguste durant son occupation de l'Égypte en l'honneur de la déesse Isis vers 15 av. J-C, sa dédicace honore Pedesi et Pihor, les fils d'un chef que Rome avait choisi pour exercer sa tyrannie sur la région, mort noyés dans les eaux du Nil. Le temple reprend la division traditionnelle des temples de Haute-Égypte : pronaos, naos et sanctuaire de la divinité.

Note : Insistez sur ce détail architectural. Les Nephilim seront d'autant plus étonnés lorsqu'ils découvriront celui d'Akhet-Aton.

Le metropolitan museum of art

L'entrée principale est sur la 5th Avenue en face de East 82nd St. (métro 86th St - lignes 4, 5, 6).

Le musée est ouvert de 9h30 à 17h15 les mardi, mercredi, jeudi et dimanche et de 9h30 à 20h45 les vendredi et samedi. Il est fermé le lundi. Situé en bordure de Central Park, dans le quartier de East Side, le prestigieux Metropolitan Museum of Art, familièrement surnommé le MET par les New-Yorkais, attire cinq millions de visiteurs par an. Sa façade monumentale en calcaire gris de l'Indiana ainsi que son Grand Hall à trois coupes de style Beaux-Arts sont l'œuvre de R. Morris Hunt et datent de 1902.

Le Metropolitan Museum est, avec le Louvre, l'un des musées les plus réputés du monde. Il est né d'une initiative privée. En 1866, au cours d'un dîner au bois de Boulogne à Paris, un groupe de personnalités publiques, de philanthropes, d'artistes et de mécènes new-yorkais décida de créer un musée des Beaux-Arts capable de rivaliser avec ceux d'Europe. Le musée vit le jour en 1880 sur la 5^e Avenue à côté de Central Park dans un bâtiment de style néogothique dont il ne reste plus grand chose aujourd'hui. Depuis, le musée n'a cessé de s'agrandir et c'est désormais l'un des plus grands du monde. Ses dix-huit départements autonomes, chargés de l'acquisition, de l'entretien et de la mise en valeur des pièces, regroupent plus de cinq cent mille œuvres d'art, exposées par roulement. Outre quelques achats importants, les legs et les dons de collectionneurs n'ont cessé d'enrichir le fonds du musée. La ville de New York participe à la gestion et à l'entretien des bâtiments du musée mais le MET reste une fondation privée gérée par le trustee du Metropolitan Museum of Art.

À l'intérieur, un bas-relief représente Auguste, vêtu à l'égyptienne, faisant ses offrandes à la déesse. Sa structure intérieure permet une pénétration parfaite de la lumière. Sa couleur rose provient de l'érosion qui attaque le grès, pierre friable et perméable, dont il est constitué. Les spécialistes de l'archéologie égyptienne n'ont guère eu de difficulté à aménager une ouverture au fond du temple. Celle-ci débouche sur une salle à l'architecture d'une splendeur rarement égalée où s'étalent les merveilles de l'exposition. L'architecte, Richard Howland Hunt, le fils du constructeur du musée, a réussi à impartir à la salle une majestueuse grandeur par des proportions monumentales et un luxe de détails de style Beaux-Arts. Une extraordinaire décoration florale, toujours renouvelée, orne quatre niches latérales symétriques et l'îlot central. Comme dans le Grand Hall, trois coupes de style Beaux-Arts surplombent l'ensemble en laissant diffuser la lumière de l'extérieur, subtilement tamisée par une batterie de lampes halogènes dispersées avec goût. L'exposition, d'un grand didactisme, se présente comme une reproduction de la vie des Égyptiens au XIV^e siècle avant Jésus-Christ.

Des tableaux de faïence harmonieusement disposés entre des objets aux formes et aux usages hétéroclites expliquent aux

visiteurs des tranches d'histoire antique tandis que sous leurs yeux se déploient les fastes de la cour d'Akhénaton.

● QUELQUES PIÈCES

Un panel de pièces uniques évoque ces temps bénis. Elles sont toutes exposées à l'intérieur d'un bâtiment translucide dressé au milieu de la salle qui évoque une pyramide. Les visiteurs y pénètrent en suivant un escalier métallique en spirale. À l'intérieur, ils peuvent contempler, un très beau fragment de tête d'une reine inconnue, sculpté dans du jaspe jaune, qui reflète l'art sophistiqué de la cour d'Akhénaton. Plus loin, installée sur un piédestal de porphyre, pièce unique, un sphinx en faïence bleue figure le pharaon avec une tête humaine et un corps de lion en train d'offrir du vin aux dieux. Sa précision et sa finesse sont exceptionnelles. En effet, avec Akhénaton, au cours d'une période unique dans l'histoire de l'Égypte, la sculpture s'est orientée vers un réalisme poussé que les spécialistes ont baptisé période amarnienne. Tell el-Amarne, de son nom originel Akhet-Aton, devint un centre religieux voué au culte solaire d'Aton en l'honneur duquel Aménophis IV changea son nom en celui d'Akhénaton. À cet égard, un vase canope illustré du buste de la fille du pharaon, Meryetalen, illumine les regards et propose une nouvelle vision de l'art égyptien, généralement dominé par l'emploi de hiéroglyphes stylisés qui ici laissent la place à un art du portrait particulièrement développé.

La vie de tous les jours n'a pas pour autant été ignorée et les visiteurs peuvent évoluer librement au milieu de la reconstitution de l'échoppe d'un artisan ou de la fabrique de papyrus d'un îlotier qui ont toutes été montées en cercle autour de la forme qui figure une pyramide.

Dans de grandes vitrines carrées, des sandales et un collier d'or, objets funéraires confectionnés pour une princesse de la famille royale durant le règne d'Akhénaton, sont présentées au milieu d'un ensemble de vêtements typiquement égyptiens reconditionnés par un des plus grands cabinets de styliste de New York.

Une statue du général Horemheb, qui sera le dernier souverain de la XVIII^e dynastie et qui fut un des conseillers d'Akhénaton, est présentée sous une fine coupole de verre translucide. Le personnage qu'elle met en scène se trouve dans la position d'un scribe accroupi et respire la sagesse dans la moindre de ses finitions. Plus loin, la tête casquée d'un soldat ou encore les statues des secrétaires du culte d'Aton sont les preuves du talent de génie de Djehoutimès, le sculpteur favori de la reine Nefertiti.

● La salle d'aton

Mais que dire de la reconstitution grandeur nature d'une salle de cérémonie dédiée à Aton, le Dieu Soleil vénéré par

La sécurité

L'ensemble de l'exposition est placé sous la surveillance permanente membres de l'H.'I.'R.'A.'M (cf. Projet X). Ils sont scindés en deux équipes. Sous le contrôle direct d'Olaf Dynski, la première a mis au point les différentes étapes du parcours qui attend les candidats potentiels. La deuxième dresse des portraits types et quantifie des hypothèses en enregistrant d'impressionnantes banques de données grâce aux caméras et aux capteurs qui couvrent la totalité du département égyptien du Metropolitan Museum. Ces deux équipes se retrouvent régulièrement pour participer à des réunions d'informations dans une salle souterraine qui se situe au niveau -5 du Metropolitan Museum, à l'endroit où sont installés tous les terminaux des capteurs et des caméras mis au point par Mechanical Sense Inc (cf. Projet X).

Akhénaton ? La scène est tout simplement d'une radieuse beauté à couper le souffle. Entre de grandes colonnes de basalte blanc entre lesquelles brûlent plusieurs braseros qui dégagent une fumée à l'odeur douceuse, des effigies en cire représentant des adorateurs et des prêtres du culte d'Amon en adoration se tiennent, figées dans une immobilité rigide et entourées de volutes déliquescentes qui s'enroulent lentement autour d'elles. Un emblème en cuivre sculpté figurant Aton est suspendu au-dessus d'un autel de marbre veiné couvert de hiéroglyphes vers lequel tous les regards convergent. La scène est saisissante de réalisme.

La soirée de L'inauguration

Le 22 juillet, à 21h00, une nuée de limousines noires et de Roll's Royce défile sur la 5th Avenue. On se croirait en train d'assister à la cérémonie d'ouverture des Oscars. Des hommes, portant des lunettes de soleil et habillés d'impeccables costumes d'alpaga noir, sortent des voitures, accompagnés de superbes femmes enveloppées dans d'amples manteaux de fourrure. Les flashes des photographes crépitent. Les traditionnels badauds sont attroupés derrière des barrières de sécurité hâtivement dressées par les forces de l'ordre qui patrouillent tout autour du périmètre. Un impressionnant cordon de sécurité, où il n'est pas rare d'apercevoir un homme équipé d'un talkie-walkie et d'une oreillette, est tendu devant l'entrée et procède à la vérification des invitations. Il faut en effet montrer patte blanche pour pouvoir participer à cette soirée. Le précieux sésame a été délivré à des égyptologues notoires et des scientifiques, mais aussi aux amis et aux relations du maire et des membres du trustee du Metropolitan Museum. La foule accueille chaque nouvelle arrivée par des salves d'applaudissements et des cris



de joie en se réjouissant de la fête qui va avoir lieu et à laquelle elle ne pourra pas participer. Si les Nephilim sont présents au milieu de l'attroupement qui s'est constitué ce soir-là devant l'entrée du Metropolitan Museum, ils assistent alors, de visu, à un événement incroyable.

Une longue voiture de maître, ornée d'un G stylisé et entrelacé d'or massif à l'avant, se range lentement le long du trottoir pour laisser sortir un homme dans la force de l'âge vêtu d'un long manteau blanc. À son bras, une femme, enserrée dans un ensemble Chanel sans fioritures, dégage un charme un peu désuet et semble profondément ennuyée à la perspective de passer une soirée bien peu captivante.

Prémices au drame, des pétards résonnent alors dans le lointain. Brusquement, des corolles de feu apparaissent dans le champ de vision des Nephilim tandis que d'assourdissantes explosions résonnent tout autour d'eux. Des voitures de police, stationnées non loin, s'envolent et retombent, carcasses noircies par la déflagration de bâtons de dynamites et de grenades explosives. Soudain, des flashes d'une puissance extrême explosent partout au milieu de la foule et du périmètre de sécurité sur lequel s'est resserré un groupe de vigiles visiblement dépassés par la situation. Des grenades aveuglantes et des fusées éclairantes ont été tirées ! Tout le monde est alors aveuglé par des lueurs vives qui brûlent les rétines en causant une cécité temporaire. Certains seulement (peut-être les Nephilim) ont le temps d'apercevoir une forme

ailée de grande envergure s'abattre sur le malheureux qui vient de sortir du véhicule. Des crépitements de fusils-mitrailleurs déchirent l'atmosphère et la foule se met à hurler en s'éparpillant dans tous les sens. L'homme qui est sorti de la voiture a disparu. Sa femme, évanouie, est allongée sur l'asphalte. Personne n'a rien vu. En réussissant un jet de Vigilance, les Nephilim remarquent une voiture Oldsmobile datant de l'immédiat après-guerre qui passe en trombe avec à son bord des individus armés de fusils automatiques qui lâchent des rafales en visant le ciel. Le véhicule disparaît à un angle de rue, pris en chasse par les forces de l'ordre. La panique est totale durant quelques instants seulement car une équipe de professionnels, jailli d'une camionnette noire et rouge (cf. *Projet X*), a aussitôt entourée le périmètre. La police arrive et la foule est dispersée. En une heure, tout est nettoyé. La cérémonie reprend son cours. Une question taraude les Nephilim : qui a osé enfreindre la sacro-sainte loi du terrain neutre ?

Les Nephilim l'ignorent encore mais ils viennent d'assister à l'enlèvement de Sir John Angus Nattybread, un Fonctionnaire de la Milice du Christ. Ce rapt a été perpétré par Aahango, un Wowakan, en personne et ses alliés d'un moment, le gang de Black Aaron. C'est l'occasion pour eux de se lancer sur les traces d'Aahango et de découvrir son incroyable projet en perçant les secrets de l'Histoire Invisible de New York (cf. *Aahango*).



S'ils n'étaient pas présents sur les lieux quand l'incident a eu lieu, ce n'est que le lendemain, par voie de presse, que les Nephilim découvrent ce qui s'est passé. À cet égard, vous pouvez leur lire le paragraphe précédent ou leur broder un petit résumé des événements en fonction des questions qu'ils posent. La disparition de Sir John Angus Nattybread n'est pas mentionnée dans la presse car le scandale a été étouffé par les ramifications du Temple de la Vie, même si les Templiers veulent que des têtes tombent. En tout état de cause, les Nephilim risquent fort de ne rien comprendre à ce qui est survenu. Cet événement doit leur fournir un sujet de discussion privilégié quand ils seront amenés à croiser la route de Nephilim américains ou celle d'Aahango (cf. *Aahango*).

Les PARCOURS INITIATIQUES

Olaf Dynski (cf. *Projet X*) a mis en place une série d'épreuves initiatiques pour détecter les meilleurs connaisseurs de l'Égypte d'Akhénaton et les contacter pour les convaincre de participer à l'expérience baptisée *Projet X*. L'ensemble se présente en une succession d'énigmes qui ressemblent à un jeu de pistes teinté d'occultisme et de merveilleux. Olaf Dynski a reçu des indications précises qui lui ont été transmises oralement par Kröönth en personne. Il doit effectuer une sélection très stricte parmi les initiés qui doivent immanquablement se présenter sur les lieux de l'exposition car il faut séparer le bon grain de l'ivraie. De plus, c'est un Illuminé, imprégné de la mystique propre au Denier. Il a donc dissimulé au sein de l'exposition une série de pistes qui mènent à différentes étapes. L'une de ces pistes est volontairement faussée et mène à un cul-de-sac : c'est la Face Ouverte. L'autre, plus subtile, mène les observateurs attentifs vers un jury savamment sélectionné par les équipes de Mr Indigo qui déterminent en dernier lieu si le candidat est digne ou non de participer au *Projet X* : c'est la Face Cachée.

face ouverte

Sous le couvert d'un texte ésotérique affabulateur, Olaf Dynski a dissimulé une série d'indices qui ont pour unique objectif de perdre les initiés qui décident de s'y référer. Ces manœuvres ont pour but d'éloigner les initiés les moins doués et de les égarer dans un labyrinthe psychotique imaginaire construit par leurs propres soins où ils n'ont d'autres choix que de s'enfermer eux-mêmes.

● Le texte INCONGRU

En lisant les tableaux de faïence qui expliquent aux visiteurs de l'exposition l'évolution historique du règne d'Akhénaton, l'attention des Nephilim est éveillée par la mention de noms qui ne peuvent les laisser indifférents. Demandez à vos Nephilim de faire des jets de Découvrir ou de Vigilance. Puis, en cas de réussite, donnez-leur l'Aide de Jeu n°2 (cf. Livret II) à partir du moment où ils montrent qu'ils sont clairement intéressés par ce qui est inscrit sous les panneaux de verre. L'ensemble est signé de la plume d'un certain Professeur Stich de l'université de New York Columbia.

● L'étrange PROFESSEUR STICH

Les Nephilim ne trouvent aucune trace du professeur Stich, même en consultant l'intégralité des annuaires de l'université de New York Columbia ou de la ville de New York. Ce n'est qu'en se renseignant auprès des organisateurs de l'exposition (cf. *Les Acteurs*) qu'ils apprennent l'adresse de l'auteur des textes qui les ont tant intrigué : 98 E. 8th à Greenwich Village.

Quelle que soit l'heure à laquelle les Nephilim se rendent à cette adresse, le spectacle est le même. En Vision-Ka, les Champs aériens sont calmes et ondulent doucement pour se transformer, par instants, en fines vaguelettes qui disparaissent comme de l'écume.

Un grand building se dresse. Son unique entrée visible est une grande porte vitrée à tourniquets. De l'autre côté, un grand bureau de chêne occupé par une équipe de quatre portiers coupe l'accès à une rangée d'ascenseurs. Le professeur Stich occupe l'appartement 2871, au 28^e étage de l'immeuble. Il attend du monde et, à cet égard, il a laissé des consignes strictes : toute personne qui le réclame est invitée à se présenter à son appartement.

Dès qu'ils y sonnent, la porte de l'appartement 2871 s'ouvre. Une soubrette accueille les visiteurs d'un sourire charmant. « *Bonjour. Le professeur vous attend et va vous recevoir. Il m'a prié de vous demander de bien vouloir patienter quelques instants dans le petit salon. Je reviens vous chercher dans quelques minutes.* » Tout en leur parlant, la domestique a amené les Nephilim dans un petit salon où elle les laisse, le temps d'aller préparer un café bien chaud. L'appartement est grand et luxueux. Un nombre impressionnant de livres garni les étagères, attestant la culture de leur propriétaire, mais l'ensemble est dénué d'un quelconque intérêt.

Le professeur Stich (cf. Livret II) les reçoit dans son bureau. Il leur apprend qu'il a été récemment contacté par téléphone puis courrier pour rédiger les courts textes qui ont éveillés la curiosité des Nephilim. Il devait s'en remettre à Maxence Uppelwood, un des membres du conseil d'administration du Metropolitan Museum, pour la remise des textes. En sus, il a reçu vingt cinq mille dollars pour



L'INTERVENTION DE LA MILICE DU CHRIST

À partir de la date du 27 juillet, un groupe de Templiers de la Milice du Christ (cf. Livret II) parvient à localiser le domicile du professeur Stich. Avec leur finesse habituelle, un commando intervient de façon musclée. Le professeur est assassiné. Les enveloppes sont toutes brûlées et toutes les pistes sont effacées. C'est du moins ce que croit les Templiers... En effet, à l'aide de leurs talents magiques, les Nephilim peuvent remonter la piste et découvrir que se sont les Templiers qui ont fait le coup. Qu'ils désirent exécuter des représailles ou mener une enquête pour comprendre les motivations profondes de ceux du Bâton, les Nephilim mettent à jour des pistes qui les entraînent vers la base des Templiers située à Harlem (cf. Aahango).

remettre une enveloppe à toutes les personnes qui se présenteraient chez lui entre le 23 juillet et le 14 août. Ainsi, il possède une trentaine d'enveloppe identiques qu'il tient enfermées dans un petit coffre-fort, dans son bureau. Il ignore ce qu'elles contiennent et ne s'en soucie guère. Il dit la vérité et ne sait rien d'autre. Dès qu'il a remis une enveloppe aux Nephilim, il les raccompagne jusqu'à la porte et les y laisse, perplexes, un morceau de papier à la main.

● Le mythology

L'enveloppe contient un bristol sur lequel est inscrit une phrase sibylline : « *La Mythology est le but* ».

Cette phrase laconique a pour objectif d'attirer les Nephilim dans une boutique qui se trouve au 370 Columbus Ave (entre 78th et 79th Sts). Il n'y a rien à trouver là-bas si ce n'est une infinité de pistes toutes plus tordues les unes que les autres. En effet, le Mythology est une insolite boutique qui vend des livres, des cartes postales et toutes sortes de gadgets aussi laids qu'inutiles. C'est un véritable petit musée des œuvres de mauvais goût et d'horreur. Là, au milieu d'un hétéroclite bric-à-brac, il est possible de découvrir des objets faisant clairement référence à l'Égypte au temps d'Akhénaton, comme par exemple de minuscules canopes en ivoire. Après avoir nié une quelconque implication dans quelque affaire que ce soit, le propriétaire du magasin reconnaît avoir reçu une grosse somme d'argent en liquide pour disperser ces objets dans son magasin. C'est un homme vêtu d'un complet noir qui lui a remis l'argent et les objets à disperser dans son magasin vers la date du 8 ou du 9 juillet.

Tout comme le professeur Stich, cet innocent vendeur ne sait rien de plus et il ne faut pas être devin pour s'en rendre compte (même les Templiers ont pitié de lui et ne l'achètent pas, c'est dire !). La piste débouche donc sur un cul-de-sac qui brouille les pistes et la donne. À ce stade de la compétition, si les Nephilim n'ont pas compris qu'ils sont trimbalés dans New York pour le plaisir, laissez-les s'interroger et échafauder les hypothèses les folles. Vous pouvez

continuer à les balader dans la ville en prenant des indices sans cesse plus saugrenus et plus farfelus pour éveiller leur attention. N'oubliez pas que les Templiers se sont lancés à corps perdu sur cette piste et qu'il n'est pas impossible qu'ils croisent les Nephilim et tentent de les éradiquer.

Note : Les canopes que possède le propriétaire de la boutique ne sont pas tous disposés sur les étagères. Dès qu'il n'y en a plus de disponibles en boutique, il en remet des nouveaux qu'il pioche dans la réserve. Ainsi, si les Nephilim – ou tout autre acteur occulte – souhaitent tous les faire disparaître, ils devront penser à fouiller l'arrière-boutique.

face cachée

● Le chacal

Au sein de l'exposition, une petite salle voûtée située dans le coin nord de la salle principale peut attirer la curiosité des Nephilim par le thème qui y est développé. En effet, l'endroit est consacré à la figure du dieu antique Anubis. Des figurines en faïence de toutes les tailles ainsi que des représentations iconographiques sont exposées. C'est là qu'Olaf Dynski a dissimulé la première épreuve qui doit servir à tester les éventuels participants au Projet X. C'est Kröönth qui l'a incité à organiser ce test initiatique en faisant une référence à peine voilée à Anubis, qui n'est autre que la représentation du Chien de Sirius, celui qu'il connaît sous le nom de Mu.

De taille humaine, une magnifique statue d'Anubis en or ouvragé attire l'attention des Nephilim attentifs à ce qui les entoure. La représentation de « Celui qui préside à l'embaumement » tient entre ces bras, artistiquement sculptés, une tablette de porphyre gravée de hiéroglyphes entrelacés. Cette œuvre est reproduite sur la plaquette de l'exposition disponible à la vente aux guichets de l'entrée pour la modique somme de 6 dollars US. Traduit, le texte qui y est inscrit est clairement évocateur et met ses traducteurs sur une piste riche en enseignements.

« *À vous seuls, yeux initiés, la vraie voie s'ouvrira si, entre les glyphes de shaspank, vous savez lire l'endroit.* »

Ces lignes ont pour objet d'attirer l'attention des Nephilim sur le mot « shaspank » qui signifie « sphinx » – cette information peut être découverte dans un dictionnaire de l'Égypte antique ou sur un jet de Culture d'incarnation ou de Lire/Écrire les Hiéroglyphes. Les Nephilim ne manquent pas alors de remarquer qu'entre les jambes de la statue d'Anubis est sculpté un sphinx identique à celui qui se trouve sur le plateau de Gizeh, près du Caire. Exactement placé sous la tablette, il étale ses pattes telles deux glyphes élégantes qui s'enlacent. Il est d'une précision et d'un réa-

lisme ahurissant. À un tel point qu'il est possible de distinguer, gravé sur son socle, entre ses pattes, un étrange motif qui est en réalité une rose des vents qui figure des points cardinaux. Les traditionnelles données nord-sud et est-ouest ne sont pas représentées mais sont remplacées par des chiffres arabes : 6 et 78.

Il s'agit d'une intersection sur le damier que représente la ville de New York : le croisement fictif de la 6th Ave. et de la 78th St. Reportés sur un plan de la métropole, ces numéros, basés sur un système de triangulation élémentaire, indique un lieu au centre de Central Park. C'est là qu'il faut se rendre pour poursuivre le parcours mis en place par Olaf Dynski.

● BALADE À CENTRAL PARK

À l'endroit indiqué par l'étrange énigme du sphinx se dresse un obélisque égyptien qui ressemble à s'y méprendre à celui de la Concorde. Et pour cause. Il s'agit de son « petit frère ». Les deux monuments indiquaient l'entrée du temple de Thèbes et furent retrouvés par Napoléon, lors de sa campagne égyptienne. L'obélisque de Central Park a été installé au cœur du grand parc new-yorkais, près du Belvedere Lake, non loin du Cleopatra's Needle. Au pied d'une petite dénivellation couverte de gazon s'ouvre un petit cirque artificiel au milieu duquel se dresse l'obélisque, haut de plusieurs dizaines de mètres. En s'y rendant et en effectuant un examen minutieux des

lieux, les Nephilim remarquent un tag sur une des parois qui clôt l'endroit du côté de la dénivellation. Ce tag représente, de façon stylisée et moderne, une équerre et un compas enchâssés dans la même horloge : l'un des symboles synarques.

Ce n'est qu'au dernier moment, à l'instant où l'on s'apprête à toucher le tag, que la porte se révèle. En effet, sous le tag, véritable de tatouage minéral, se trouve une porte en acier qui ouvre, sans un bruit, sur un passage qui descend dans le noir. Une échelle de fer sur un des côtés permet de descendre et d'accéder, quelques mètres plus bas, à une petite salle souterraine qui servait sans doute de salle de repos aux constructeurs du système d'assainissement du parc.

Elle est placée sous la surveillance de micro-caméras qui enregistrent sans discontinuer tout ce qui s'y passe. Là, une multitude d'objets hétéroclites est rassemblée. Au milieu des armoires éventrées et des tables fracassées, une croix ansée égyptienne ne manque pas d'attirer l'attention des Nephilim qui réussissent leur jet de Vigilance. Dès qu'un Nephilim le touche, une voix désincarnée jaillit d'un micro dissimulé dans les pans du mur : « Bravo. Un frère en noir vous contactera au moment de son choix. L'Ankh sera son signe et le mot du Prophète son verbe ».

● L'ULTIME ÉPREUVE

Trois jours après avoir passé avec succès l'épreuve de l'obélisque (le temps que les équipes de Mr Indigo puissent coordonner leurs actions), les candidats sont discrètement contactés par un Homme en Noir (cf. *Projet X*) au milieu d'un trottoir, entouré de centaines de badauds. Il porte une croix ansée égyptienne montée en collier autour de son cou et remplace les formules de politesse usuelles par le mot Agarth. « Agarth à vous messieurs. Acceptez-vous de m'écouter ? » S'ils acceptent, une camionnette vient se ranger le long du trottoir, la porte coulissante sur le côté s'ouvre et les Nephilim montent à l'intérieur. Visage cagoulé, ils sont emmenés quelque part sur les docks de Long Island où un étrange jury se prépare à tester leurs connaissances.

Les candidats sont conduits jusqu'à une cuve de basse fosse aménagée en salle d'interrogatoire hyper-sophistiquée. La pièce compte une cinquantaine de mètres carrés et paraît enchâssée dans de l'acier chromé qui s'enroule autour d'elle en lui donnant une forme convexe encerclée d'une multitude d'ouvertures noires qui n'excèdent pas vingt centimètres de diamètre et qui sont placées tout le long des murs. La cagoule enlevée, les candidats se retrouvent devant une grande glace sans tain. Une voix déformée, jailli d'un micro, s'adresse alors à eux.

« Vous n'avez rien à craindre de nous. Pardonnez-nous pour cette petite mise en scène mais elle était nécessaire car nous voulons être assuré du bien-fondé de vos intentions... et de votre Sapience. En

central park

Au cœur de la ville, l'îlot de verdure de Central Park permet aux New-Yorkais de rester en contact avec la nature. Ses courbes pastorales s'opposent agréablement à la rigidité du plan en damier de Manhattan. Au début du siècle dernier, ce site sauvage et rocaillieux se trouvait à une bonne distance du centre-ville. Seules quelques familles irlandaises y vivaient misérablement dans de fragiles baraques de planches. Les riches New-Yorkais, séduits par le charme bucolique de cette proche campagne, venaient s'y promener le dimanche, à cheval ou en calèche. Bientôt s'élevèrent de coquets pavillons, prélude à une importante migration des familles aisées. En 1850, tandis que le lotissement du quartier allait bon train, l'idée de la création d'un grand parc à l'endroit le plus verdoyant de Manhattan s'imposa. Les architectes-paysagistes F. Law Olmsted et C. Vaux consacèrent vingt ans de leur vie à ce lopin de terre marécageux qu'il fallut domestiquer à grand renfort de drainage et de terrassement. Ainsi surgirent des lacs et des étangs, des belvédères et des ponts de pierre, des bosquets touffus sillonnés de sentiers tranquilles et des jardins fleuris. À l'intérieur de ce vaste espace verdoyant, les Nephilim contemplent une vue « ordinaire » en Vision-Ka. Même si les Champs terriens prédominent, les Champs magiques sont régulièrement et harmonieusement agencés comme d'accoutumée. Il n'y a pas de perturbation caractéristique (cf. Livret II) à Central Park.



effet, afin de vous préparer à affronter ce que vous allez découvrir, nous vous proposons ce que nos spécialistes ont baptisé l'Ultime Épreuve. Nous allons vous soumettre cinq questions auxquelles vous nous donnerez la réponse que vous pensez juste. Encore une fois, n'ayez aucune crainte. Acceptez-vous ? »

Si les Nephilim acceptent, le jury, dissimulé derrière le miroir de kevlar, leur soumet cinq questions successivement. En temps réel, les Nephilim doivent mettre moins de cinq minutes pour répondre. La réponse attendue est mentionnée entre parenthèses.

- 1 - Qui est le premier scribe d'Akhénaton ? (*Irysos*)
- 2 - Comment se nomme le général d'Akhénaton ? (*Horemheb*)
- 3 - Quel est vrai nom de Judas ? (*Isariote*)
- 4 - De quelle couleur est la Lune lorsqu'elle est maudite ? (*noire*)
- 5 - Que signifie Akhénaton ? (« *Splendeur d'Aton* »)

À la fin du question-réponse, des gaz neuralisants, sortis des ouvertures cylindriques qui entourent la pièce, endorment les simulacres des Nephilim (même ceux des Faerim)

qui se retrouvent, 1d6 heures plus tard, inconscients au pied de l'obélisque à Central Park.

Ceux qui ont refusé de participer à l'épreuve ou qui n'ont pas réussi à répondre aux questions ne participeront pas au Projet X. Ils sont gazés et abandonnés de la même façon aux pieds de l'obélisque.

En revanche, ceux qui ont triomphé sont appréhendés par les forces de Mr Yellow qui leur propose de participer au Projet X. En cas de refus de leur part, ils sont jetés en prison sous la grave accusation d'un crime fédéral (cf. *Projet X*).



Les acteurs

Les organisateurs de l'exposition

Ils sont présentés en détail dans l'annexe.

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Le trustee qui est à la tête du Metropolitan Museum est composé de cinq personnes qui font toutes parties du gratin new-yorkais. Ce sont d'innocents profanes qui ne soupçonnent en rien les buts occultes que recèle en réalité l'exposition. En se faisant passer pour des sommités du monde scientifique européen, des célébrités en devenir ou en utilisant toute autre forme de subterfuge laissé à leur initiative, les Nephilim peuvent obtenir un rendez-vous avec ces protagonistes, qu'ils s'agissent de Maxence Uppelwood, de Gloria Lanor, de Brenda Broothender, de Barbara Constanza ou de Steve Pormer. Ils peuvent également les croiser s'ils réussissent à participer à la soirée d'inauguration de l'exposition (cf. *Encart L'inauguration*).

● CE QU'ILS SAVENT

John Smith : Petit professeur d'histoire ancienne, il est le véritable instigateur du projet de l'exposition. L'année dernière, il s'est présenté avec les meilleures références pour proposer au Metropolitan Museum d'organiser une grande exposition sur le thème de l'Égypte ancienne. Sa science et sa connaissance impressionnante du réseau des musées mondiaux en ont fait un interlocuteur privilégié grâce auquel les membres du trustee ont pu monter un dossier impressionnant qui a rapidement reçu l'aval des actionnaires et du maire de New York. Cet énergique homme d'une cinquantaine d'années a coordonné toutes les tâches juridiques et administratives pour organiser le bon déroulement de l'exposition. Victime d'une grippe inflammatoire, il est actuellement installé au repos dans la grande villa qu'il s'est récemment achetée sur la baie de Long Island.

Le professeur Stich : Rédacteur de bonne réputation, c'est la personne qui s'est occupée de la rédaction des textes d'information qui jalonnent l'exposition. Il réside au 98 E. 8th à Greenwich Village.

Lisa : Steve Pormer est le seul à connaître Lisa. Il ne sait pas que c'est une escort-girl et souffre encore de la trop rapide liaison qu'il a eu avec elle. Il ne s'est pas rendu compte qu'il a été subtilement manipulé et a beaucoup de chagrin si un des Nephilim réussit à le convaincre du contraire.

● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ EUX

À **Flushing Meadows**, dans le Queens, tous habitent de luxueuses demeures à l'intérieur desquelles, une fois les sys-

tèmes de sécurité hyper-sohistiques franchis – jet d'Électronique et de Sécurité à – 20 % –, il n'y a rien d'intéressant à trouver. En fait, les Nephilim ont plus de chance de découvrir des documents intéressants en organisant une fouille minutieuse des bureaux de chaque membre. Ceux-ci sont concentrés dans un périmètre en forme de pentagone qui se trouve au deuxième étage du Metropolitan Museum.

Dans le bureau de Maxence Uppelwood : Un bon de commande pour une série de textes sur l'Égypte au temps d'Akhénaton avec les coordonnées de Stich (98 E. 8th à Greenwich Village).

Dans le bureau de Steve Pormer : Des photos le montrent en compagnie d'une superbe jeune femme en tenue légère que les Nephilim peuvent reconnaître. Il s'agit de Lisa (cf. *Projet X*).

Dans le bureau de Gloria Lanor : Les clés d'une Porsche avec une lettre de remerciements signée Jonh Smith.

La milice du Christ

Les Templiers de la Milice du Christ sont présentés en détail dans l'annexe.

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Ils haïssent les Nephilim et font tout ce qui est en leur pouvoir pour les tuer une fois qu'ils les ont repérés, ce qui est automatiquement le cas si l'une de leurs métamorphoses excède 11. Ils préféreront ne rien comprendre à l'énigme mise en place au Metropolitan Museum plutôt que de laisser filer les Nephilim.

● CE QU'ILS SAVENT

Au même titre que les Arcanes Majeurs, ils savent que l'exposition se déroule en terrain neutre. C'est pourquoi ils ne portent pas d'Orichalque lorsqu'ils s'y rendent. Par contre, dès qu'ils sont dans les rues de New York, ils n'hésitent plus à utiliser le Métal maudit et à faire jouer leurs réseaux relationnels pour obtenir une information ou mettre des bâtons dans les roues des projets des Nephilim. Depuis que Sir John Angus Nattybread, un des Fonctionnaires new-yorkais, a été kidnappé, ils sont aux abois et mènent une enquête patiente et laborieuse, qui ne les mènera nulle part. Ils ignorent qui les a attaqué. Ils n'osent pas ouvertement violer la règle du sacrosaint territoire neutre mais ont décidé d'éliminer ou d'interroger discrètement le plus grand nombre de participants à l'exposition. Ils contactent un maximum d'acteurs occultes pour découvrir tous les tenants et aboutissants de cette manifestation et ils se donnent les moyens de leur politique en mobilisant un grand nombre d'hommes (et de matériel).

À partir du 3 août, les Templiers sont comme fous. Une de leurs bases à Harlem a été attaquée et ils ne comprennent



rien à ce qui se passe. Ils réagissent instinctivement en capturant le plus grand nombre de Nephilim possible pour les soumettre à la question.

● face ouverte/face cachée

Persuadés de détenir un détail d'importance, les Templiers se sont jetés sur la piste du professeur Stich avec leur délicatesse habituelle.

Le 27 juillet, ils localisent son appartement et envoient une équipe de tueurs tirer la situation au clair. Ces derniers abattent le professeur d'une balle dans la tête et camouflent le crime en meurtre de rôdeurs. Ils font main basse sur tous les bristols et organisent une descente au Mythology deux jours plus tard. Cette piste s'avérant un cul-de-sac, ils enragent et se mettent à tourner en rond.

Seul Richard D. Montfly, le frère cadet de Robert R. Montfly (cf. *Loa*) et l'actuel bras droit de Conrad Mattrows, le remplaçant de Sir John Angus Nattybread, s'est révélé capable de comprendre la réelle portée des énigmes mises en place par Olaf Dynski. Il a déchiffré les hiéroglyphes inscrites sur la tablette de porphyre tenue par Anubis et se rend en secret à l'obélisque de Central Park dans la nuit du 10 au 11 août. Il participe avec succès à l'ultime épreuve et, convaincu d'œuvrer pour la plus grande gloire du Temple de Vie, accepte de participer au Projet X. Il est pris en charge par les équipes de Mr Indigo et discrètement mis à l'écart jusqu'à la date du 14 août.

La Loge immanente de La Toile éidétique

Ceux de la Loge immanente de la Toile Éidétique sont présentés en détail dans l'annexe. Pour plus d'informations sur ce Phalanstère, vous pouvez consulter *Les Rose+Croix*, p. 44-45.

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Ils n'ont que faire de la présence des Nephilim qu'ils considèrent comme de simples pions sur un échiquier qu'ils sont les seuls à comprendre. Ils se montrent toutefois aimables mais en aucun cas amicaux. Ainsi, ils pourront se montrer hautains et renfrognés.

● ce qu'ils savent

Timothy Leary, Terence Mac Kenna et Richard Dawkins ont fait le déplacement jusqu'à New York. Ils sont installés dans le quartier de Tudor City dans un hôtel de classe internationale. Ils sont certains que l'exposition masque quelque chose et ils ont bien l'intention de découvrir ce dont il s'agit. Ils ont parfaitement conscience que le terrain

a été déclaré neutre et ont bien l'intention d'en profiter pour pouvoir examiner les lieux à loisir. Ils ne connaissent pas grand-chose sur la vie ésotérique outre-Atlantique mais connaissent parfaitement le projet surnommé Ubik, construct qui est censé donner le pouvoir d'immerger ses passagers dans le flot des idées où ils peuvent exercer des manipulations chirurgicales. Avant la date du 14 août, ils ignorent encore quelle avancée stupéfiante ils vont pouvoir parcourir en participant au Projet X.

● face ouverte/face cachée

Les trois confrères ne perdent pas de temps et comprennent vite qu'un parcours à double intention a été mis en place par une organisation redoutablement efficace. Ils parviennent à l'obélisque de Central Park le 26 juillet et se jouent des épreuves qui leur sont proposées. Ils acceptent l'offre des équipes de Mr Indigo et se font un plaisir de participer au Projet X. Ils espèrent acquérir de nouvelles connaissances et sont heureux de participer à ce qu'ils considèrent comme « un challenge scientifique avant tout ».

La CHAPELLE DE LA RED BROTHERHOOD

Les Mystes sont présentés en détail dans l'annexe.

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Les deux Mystes que cette Chapelle du Yorkshire a dépêché sont ouverts et sympathiques et, ne serait le potentiel de Ka-Soleil qui illumine leur être, il serait bien difficile de déterminer qu'ils sont des initiés. Ils sont ouverts et entament la conversation avec tout ceux qui les accostent. Ils reconnaissent les Nephilim si une de leurs métamorphoses excède 12.

● ce qu'ils savent

Les Mystères d'Isis : Sylvia Potts et Charles Lydmann connaissent bien les secrets des Mystères d'Isis à laquelle leur Chapelle est en réalité rattachée. Sous le couvert de leurs identités de professeurs d'université, ils sont au courant de bien des affaires ésotériques et tentent toujours de tirer certains événements au clair. Chercheurs impénitents, ils ont entassé des archives volumineuses sur l'histoire de l'Égypte ancienne et ont une parfaite connaissance du sujet. Pour donner du volume à leurs discours, inspirez-vous du contenu du chapitre consacré aux Mystères d'Osiris dans le supplément *Les Mystères*, p. 36-57.

● face ouverte/face cachée

Ils savent que l'emplacement de l'exposition est un terrain neutre. Une énigme y a été disposée pour attirer les initiés

aux esprits les plus aigus vers un but qu'ils n'arrivent pas encore à appréhender. Ils espèrent confusément qu'ils pourront exhumer des informations au sujet de Prométhée et de l'Hadès. En effet, ils ont repéré les réserves d'Orichalque qui sommeillent dans les bas-fonds de Harlem et sont déterminés à s'y rendre pour une exploration de routine (vous pouvez gérer cet événement à votre convenance et décider, par exemple, de faire intervenir les Mystes le jour où Aahango mène son attaque sur le repaire des Templiers ou le jour où les Nephilim descendent dans les égouts à la poursuite de l'Aberration).

Ils ont rapidement compris que les textes du professeur Stich servaient de paravent à une énigme plus subtile et ont tôt fait de repérer l'étrange représentation d'Anubis. Leur parfaite connaissance des hiéroglyphes leur a permis de traduire le texte inscrit sur la tablette. Ils ont repéré le sphinx et tentent d'élucider le symbole de la rosace qui y est représenté. Ils atteignent l'obélisque de Central Park le 27 juillet et sont pris en charge par les équipes de Mr Yellow à partir du 29 juillet. Ils ont décidé de participer au Projet X.

HANKCREW, Le VENGEUR

Hankcrew est présenté en détail dans l'annexe.

● ses relations avec Les NEPHILIM

Glacial au premier abord, Hankcrew est en réalité très heureux de rencontrer des Frères venus du Vieux Continent. Il fait tout ce qu'il peut pour aider les Nephilim et se montrera affable et souriant dès qu'il estime être en terrain sûr.

● ce qu'il sait

L'exposition : C'est un paravent qui cache une opération de grosse envergure. Elle a été préparée en grand secret depuis plusieurs mois et il semble bien qu'un Arcane mineur se cache derrière tout ça. Il n'en est pas sûr mais peut-être s'agit-il de l'Arcane du Denier.

Les Wowakan et Aahango : Il connaît bien les Wowakan. À cet égard et uniquement s'il est précisément interrogé sur le sujet, vous pouvez lire à vos Nephilim les informations inscrites dans le Livret II. Beaucoup de Wowakan furent transformés en Litharges, artefacts mystiques qui permettent aux Templiers d'utiliser les pouvoirs des Wowakan. Quelques uns seulement ont survécu. Il sait qu'Aahango est l'un de ces survivants et qu'il se trouve quelque part à New York. Il ne l'a jamais rencontré mais sait que Black Aaron le connaît.

Black Aaron et son gang : C'est eux qui ont orchestré l'enlèvement de Sir John Angus Nattybread le soir de l'ouverture de l'exposition. C'est une bande de délinquants qui

mènent la résistance contre la montée en puissance du dogme templier. Black Aaron est un Hydrim qui s'est entouré de fidèles qui lui vouent une admiration sans pareille. Ils sont installés dans une des zones les plus mal famées de New York, East New York, the dead zone, à Brooklyn. Il vaut mieux ne pas trop s'approcher d'eux car ce sont des paranoïaques, enragés de la gâchette, un peu trop porté sur la consommation de stupéfiants de toutes sortes.

L'Histoire Invisible de New York : Manhattan est une région au passé chargé d'une histoire trouble. Un grand nombre de Wowakan a été exterminé par ceux du Bâton il y a quelques siècles et la région en porte toujours les stigmates. Il sait qu'un Frère œuvre secrètement au réenchantement de cette partie du monde en confectionnant des artefacts qu'il place au sommet des plus hautes tours de la conurbation new-yorkaise.

De la même façon, il sait qu'une terrifiante créature d'Orichalque hante les sous-sols de la ville : **l'Aberration**. Il n'a jamais cherché à en apprendre plus car il sait que tous les Frères qui s'en sont approchés ne sont jamais revenus pour raconter ce qu'ils avaient vu. Les réactions de ce monstre sont imprévisibles et mieux vaut s'éloigner lorsque l'on ressent les premiers effets des altérations des Champs magiques dues à l'Orichalque. Ainsi, le quartier d'Harlem est particulièrement malsain pour cette raison.

L'Apocalypse : Hankcrew est désabusé et n'envisage guère l'imminence de l'Apocalypse. Il se montre intéressé par les témoignages que les Nephilim lui livrent mais il ne se sent pas concerné. Détaché et lointain, il préfère consacrer son énergie à lutter contre la mainmise des Templiers sur le contrôle de la société nord-américaine.

Les participants au projet X

Le 14 août, à partir de 18h00 et par petits groupes ou tout seul, les participants commencent à arriver au Metropolitan Museum. Grâce à la carte magnétique qu'ils ont trouvé à la consigne de la gare centrale, ils pénètrent sans problème jusqu'à la salle de l'exposition où la « machine » a été installée.

En tout, les participants à l'expérience sont 17 (plus les membres du 666).

Au final, les équipes de Mr Indigo ont sélectionné : neuf Nephilim de votre choix, Hassen Kharim et John Malloway, Sylvia Potts et Charles Lydmann, Timothy Leary, Terence Mac Kenna et Richard Dawkins, et enfin Richard D. Montfly, un Fonctionnaire. Sous la surveillance des équipes de cybernéticiens et de spécialistes informatiques qui supervisent discrètement l'expérience, Kröönth et ses acolytes prennent également part à l'expérience mais ils ont pris le soin d'organiser leur connexion dans un autre lieu. Vos Nephilim seront-ils de la partie ?



● face ouverte/face cachée

Hankcrew a connu l'Égypte pharaonique d'Akhénaton et de ses successeurs. Il a tout de suite compris le sens des énigmes disposées dans l'exposition mais son naturel méfiant a rapidement repris le dessus et il ne se rendra pas à l'obélisque de Central Park car il craint trop un piège. Il prévient les Nephilim et leur fait part de ses suspicions. Il peut les guider jusqu'à Central Park mais n'ira pas plus loin.

DES VIEILLES CONNAISSANCES...

Une fois n'est pas coutume, le principal acteur de cet épisode des *Chroniques de l'Apocalypse* est en réalité la foule, anonyme et différente, mouvante et variable comme la mer. En effet, les Nephilim croisent une multitude de personnages dont vous pouvez gérer à loisir les actions et interactions sur leurs entreprises et leurs interrogations. Dans cet esprit, nous vous proposons de faire intervenir tous les protagonistes que vos Nephilim ont déjà pu rencontrer depuis le début des *Chroniques de l'Apocalypse*. Au besoin, faites intervenir les acteurs que vous n'avez pas pu mettre en branle auparavant. Gardez bien présent à l'esprit que les acteurs décrits dans ce paragraphe ne sont pas figés, vous pouvez très bien décider d'utiliser les personnages que vous avez vous-même créés lors de vos campagnes ou faire intervenir des archétypes extraits des ouvrages de la gamme. Vous êtes libre d'organiser l'ensemble comme il vous plaît et de faire agir tous ces acteurs aux moments que vous jugerez opportuns.

● DES PROFANES

Vous pouvez placer les intervenants humains de votre choix, qu'il s'agisse de profanes, d'ésotéristes de chambre ou d'égyptologues en herbe. Cette foule a pour objectif de noyer les Nephilim dans des remous tumultueux où ils ont de bonnes chances de perdre leurs repères. Les Nephilim ont cependant de bonnes chances de reconnaître Hassen Kharim (*Chroniques de l'Apocalypse I*, livret II, p. 18) ou John Malloway (*Chroniques de l'Apocalypse*, livret II, p. 19). Ces deux-là repèrent rapidement l'énigme enchâssée dans la

représentation d'Anubis et parviennent à l'obélisque de Central Park le 4 août. Deux jours plus tard, ils sont contactés par les équipes de Mr Indigo et réussissent à passer victorieusement le cap de l'ultime épreuve. Ils acceptent de participer au Projet X et sont pris en charge par les équipes de Mr Indigo jusqu'au 14 août.

● DES FRÈRES SOMBRES

Tous les Frères Sombres présentés dans 666, et qui sont encore en vie après ce troisième volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, se sont rendus au Metropolitan Museum. Intrigués par le battage médiatique qui entoure l'exposition et par les récents événements qu'ils ont vécu, ils espèrent trouver des réponses à leurs interrogations en se mêlant à la foule tantôt bruyante, tantôt silencieuse, qui arpente les allées de l'exposition. S'ils ont déjà eu affaire aux Nephilim, ils n'hésitent pas à entrer en contact avec eux, intrigués par leur présence en ces lieux. Ils se désintéressent complètement de l'exposition et de ces « ridicules » énigmes à partir de la fin de la première semaine et s'en retournent à leur destin. Si vous le jugez utile et que votre timing le permet, vous êtes libre de faire intervenir le Pélican en guest star si vous le souhaitez (cf. Livret II).

● DES NEPHILIM

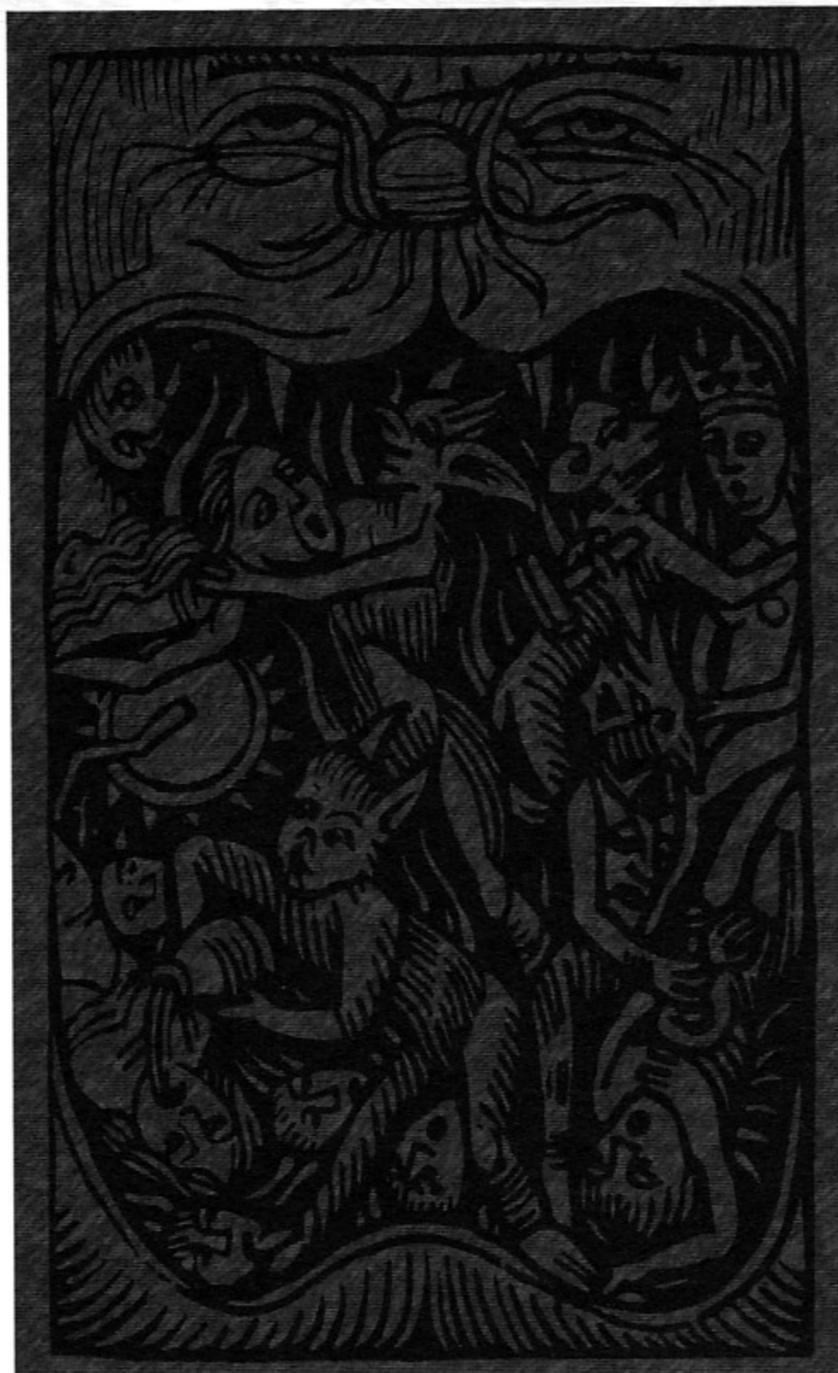
Vous pouvez placer tous les Nephilim, Adoptés ou Orphelins, de votre choix. À cet égard, nous vous conseillons fortement d'utiliser les archétypes publiés dans les *Arcanes Majeurs*. Dans le même esprit, vous pouvez faire intervenir les personnages les plus attrayants de la gamme comme Imhotep par exemple (cf. *Les Mystères* p. 51 et 52 ou *Les Rose-Croix* p. 142 et 143).

La plupart se focalisent sur la piste du professeur Stich et se mettent hors jeu très rapidement. Seul un petit groupe de Nephilim parvient à élucider les énigmes mises en place par Olaf Dynski et est finalement sélectionné. Si vous avez décidé d'intégrer Imhotep, ce dernier en fait partie. Vous êtes libres de définir les neuf Nephilim qui sont sélectionnés au final. N'oubliez pas que vos Nephilim font partie de ce total s'ils décident de participer à l'expérience. Ils rejoignent le Metropolitan Museum le 14 août en fin d'après-midi.



PROJET X

CHAPITRE 2



Cette partie des *Chroniques de l'Apocalypse* vous présente les acteurs et les éléments nécessaires à la compréhension des mystérieux agissements d'Olav Dynski, l'Illuminé de la Pierre Angulaire qui dirige l'H.'I.'R.'A.'M, mais également ceux de ces compagnons de conspiration : les membres de l'Écharpe d'Iris.

Qu'ils viennent à lui par la piste découverte à Fort Augustus Abbey (cf. 666 p.32 du livret II) ou suite à des investigations menées à propos de l'exposition du Metropolitan Museum, « Au temps d'Akhénaton », les Nephilim vont très certainement tenter de mieux comprendre ce que le Denier trame dans New York ? Qui est ce John Smith ? Qui sont les membres de l'Écharpe d'Iris ? Quel est ce mystérieux Projet X ? Qui le pilote ? Quelle ombre plane encore sur cette année 1999 ?

Où se cache la vérité ?



Des temps immémoriaux

SOUVENIR D'atlantys

Dès les origines de la civilisation Kaïm, il y eut des originaux pour croire que les êtres-Ka dotés d'un Pentacle n'était pas une race magique issue de l'univers et des forces cosmiques qui le traverse, comme les Éthers, mais bien une création de mystérieux géniteurs venus d'autres étoiles, d'autres mondes. Ces fils des étoiles — c'est ainsi qu'ils se nommaient les uns les autres —, bien qu'ils ne participèrent ni au Sentier d'Or, ni au Tutorat des Éléments, ne furent pourtant jamais tout à fait tenus à l'écart des structures Nephilim.

Loin de l'Atlantide, ils préféraient guetter les étoiles à la recherche de preuve de l'existence de leurs géniteurs venus d'ailleurs, les Invisibles Stellaires, ou même de ceux qu'ils croyaient être restés parmi eux, les Gardiens stellaires. Certains parvinrent même à altérer leur nature. Ils devinrent des glyphes destinés à émettre des messages vers le cosmos et les Éthers, dans l'attente d'un contact avec les autres êtres-Ka venus des étoiles.

Lorsque survint Orichalka, ces Kaïm réchappèrent à la transformation en Selenim que subirent bon nombre de leurs frères isolés de la terre atlante. Ils se rendirent à Atlantys pour n'y découvrir que les ruines du cœur de l'Atlantide, hanté par les premiers hommes armés d'Orichalque. N'ayant pas participer aux projets des atlantes, ils les prirent pour les Gardiens stellaires qu'ils avaient si longtemps recherchés. Cette erreur fut lourde de conséquence : les Glaives prométhéens s'abattirent sur eux.

Alors que la bataille faisait rage entre les hommes et les fils des étoiles, quelques Grands Initiés — reportez-vous au livret II d'*Irysos* en page 6 —, qui erraient eux aussi dans les décombres de la cité atlante, cherchant à comprendre leurs visions prophétiques, intervinrent et permirent à leurs frères Déchus de vaincre. Une fois la victoire remportée, ils développèrent ensemble les prémices de la Magie. Les fils des étoiles découvrirent comment graver dans leur sang magique la Sapiance patiemment accumulée avant de partir en quête de douze de leurs frères Kaïm qui avaient survécu à la Chute sous la forme de glyphes magiques. Ces « Nephilim » étaient capables d'envoyer des signaux dans les Éthers et donc aux Invisibles Stellaires, leurs

frères cosmiques. Les fils des étoiles nantis de cette nouvelle Sapiance rejoignirent le Compromis Égyptien où ils rencontrèrent Épiméthée, avant que celui-ci ne rêve les bases de la doctrine initiatique de l'Arcane dix-sept : l'Étoile.

Les Grands Initiés eurent bien plus encore d'influence que le croient les Adoptés de l'Arcane XVII sur les fils des étoiles, les précurseurs de leur Arcane Majeur. En effet, l'un des B.G., Héh, avait eu une vision : grâce aux fils des étoiles, il devrait quitter le cours du temps pour rejoindre le futur et, de « là », jouer un rôle dans l'Apocalypse. Lequel ? Et surtout comment ? Il l'ignorait alors.

Ieve

À l'image de Phaéton, mais bien avant de que celui-ci ne rencontre Épiméthée (reportez-vous en page 10 et 11 de *Phaéton*), Héh s'interrogea sur la nature de l'Apocalypse, sur le rôle du plus mystérieux des Éléments, le Soleil, dans cet Anaphé ainsi que sur son impact sur l'écoulement du temps. Pour ce faire, et sans perdre de vue les fils des étoiles, Héh suivit le parcours initiatique de Ram, le Premier Homme, ce Kaïm qui donna naissance à l'Arcane de la Coupe. Il s'intéressa aux développements du Ka-Soleil grâce aux premières expériences spirituelles et gnostiques de la Rose+Croix.

Se faisant, Héh éclaircit la nature de l'Eïdos et mis en évidence le lien qui unit, depuis la nuit des temps, l'humanité aux Plans subtils. Héh rassembla des Initiés de la Coupe, doté d'un fort Ka-Soleil, et les convainquit de le suivre dans les Akasha pour poursuivre leurs travaux sur l'élévation spirituelle de la race humaine.

Installé dans un Archipel pélagique lointain, Héh et les Rose+Croix fondèrent une communauté initiatique qui vouèrent leur vie à la compréhension des Champs solaires et à ses manifestations : les Pérégrins d'EntreMonde. Alors que les années se succédaient sur terre, cette fraternité se multiplia et les d'érudits, hommes et femmes, qui la constituaient sous la direction d'Héh étudièrent inlassablement le Ka-Soleil, ses Champs et ses phénomènes cristallisés : les Plans subtils.

Un jour, alors que leurs travaux étaient bien avancés, Héh eut l'idée de filtrer les Champs solaires dans un construct R+C. Après de longues années de travail, dépensées en expériences ratées et réglages diverses, Héh tenta de concentrer les énergies de l'Astral afin

Le 666 et Le metarex de BINAH

Grâce à son lien étrange avec les Champs solaires et l'Eidos, IEVE gouverne la destinée des créatures de Kabbale de la sphère de l'intelligence et du temps, Binah. Bien qu'ils ignorent tout de son histoire et de son rôle exact dans l'Apocalypse, tous les Kabbalistes le connaissent et peuvent l'invoquer (cf. La Kabbale p.167). Tous ou presque. En effet, malgré leurs efforts pour adapter les focus des Sorts à leur Pentacle maudit, les membres du 666 furent incapables de convertir les Invocations dépendant de la sphère du temps. Ces dernières entraînent des altérations importantes de leur Pentacle selon un processus semblable à l'Entropie des Selenim. Or, ils souhaitent interroger IEVE sur les événements qui vont survenir à la fin de cette année.

Afin de pouvoir interroger le Metarex de Binah, Kröönth a travaillé à une nouvelle méthode d'invocation depuis les Plans subtils : le projet X. D'après ses études des Champs magiques et des courants solaires qui alimentent l'Astral, les Akasha sont suffisamment stables depuis la fin de leur dérive (cf. Irysos, livret I) pour que lui et ses Frères maudits tentent une telle invocation sans s'exposer au danger de l'Entropie.

de créer de toute pièce un être humain, dont il espérait beaucoup pour ces travaux sur la compréhension de l'Apocalypse et du Kwisatz Haderach à venir. Les frères de la Rose+Croix s'apprêtaient donc à créer la vie, corps et âme.

Le construct se mit en marche. Les Champs solaires sous son impulsion commencèrent à tisser les fibres d'un Noyau solaire vierge. En Eidos, comme attiré par le phénomène, la Pierre Angulaire prit conscience de cette inhabituelle fluctuation du Ka-Soleil. Réalisant le danger que représentait une telle expérience pour la cohésion de l'Archipel pélagique mais aussi pour l'Équation, elle amplifia l'afflué de Ka-Soleil vers les Akasha. Cette accélération des courants solaires perturba le fonctionnement du construct. En terme profane, la machine s'emballa et explosa, propulsant le Pentacle de Hééh, et sa création, dans les dangereux méandres scintillants de l'Eidos. Hééh, incarné dans le simulacre qu'il venait de créer, reprit conscience dans un monde étrange. Après quelque rencontre singulière, il dut se rendre à l'évidence : il avait rejoint une zone de non-temps, la Sefirah de la contemplation infinie : Binah.

Fort de son expérience, Hééh prit alors le nom de IEVE.

De nos jours, bien peu de Nephilim connaissent les relations étroites qu'entretinrent les Grands Initiés et les fils des étoiles. Seuls quelques Vigies, les Nephilim les plus importants de l'Arcane XVII, — reportez-vous aux *Arcanes Majeurs* p.87 et au *Grand Codex des Adoptés : l'Étoile* p.12 à 17 — ont eu connaissance des rapports entre leur Arcane Majeur et cette société

secrète dont la destinée est intimement liée à la Pierre Angulaire. Mais une chose est sûr : tous ignorent que Hééh est devenu IEVE. Désormais, prisonnier du temps, celui-ci s'apprête à révéler au 666 une information capitale sur l'Apocalypse grâce au manipulation occulte de Kröönth.

OÙ L'ON REPARLE DU 666

Depuis la nuit des temps, les membres de la Fraternité maudite 666 protègent les intérêts de Mu (cf. livret II d'Irysos p. 3). Après l'avoir dissimulé dans une Anti-Terre et après avoir tenté, en vain, d'empêcher que les rites de l'Aveuglante Révélation, l'Abra-Melin, ne tombe entre les mains de leurs ennemis, le 666 fut contacté par Aleister Crowley devenu simulacre du prophète-tyran saurien. Ils ne tardèrent pas à comprendre ce qui lui était arrivé et s'organisèrent afin de trouver une solution pour stabiliser la Lune Noire du Saurien dans le Prisme de l'Homme Parfait. Pour ce faire, plusieurs pistes furent explorées :

- **Aquilon** fut chargé de faciliter la tâche du Pélican et, le moment venu, d'organiser le vol de la Ténébreuse par le 666. Si son plan s'est déroulé comme prévu — seul les Nephilim peuvent répondre à cette interrogation —, la Fraternité de l'Apocalypse s'apprête d'ailleurs à réaliser cette partie de ses projets. Il apprit notamment l'existence des parchemins du Roi Jean mais, a priori, ne parvint pas à se les procurer. De toute façon, ils ne leur auraient été d'aucune utilité ;

- **Arkadio** dut reprendre d'anciennes pistes négligées sur l'Apocalypse. En compagnie d'Aquilon, il fouilla les bibliothèques de nombreux Arcanes Majeurs. Il apprit l'existence de Phaéton et partit sur ses traces à Évora au Portugal (cf. *Phaéton*) ;

- **Aïwass** dut concevoir un rituel pour donner naissance à la Bête et la protéger. Pour ce faire, il resta auprès de Crowley tant que Mu le dominait. Ensemble, en 1905, ils posèrent les bases de l'Astrum Argentinum, une fraternité Rose+Croix qui avec beaucoup d'autre — telle que la Rose-croix de l'Aube Dorée (cf. *Phaéton*, livret I, p. 59) — leur fournit d'importantes ressources humaines ;

- **Kröönth** mit au point une longue et délicate opération pour permettre au 666 d'obtenir des réponses décisives à propos des événements de la bataille finale, le moment où la Bête armée de la Ténébreuse affrontera Akhéaton. Ce dernier, fin kabbaliste et amateur des mystères de



l'Égypte, cherche à contacter IEVE afin d'obtenir des informations capitales permettant au 666 de prendre l'avantage sur les autres communautés Nephilim. Il espère que les révélations de la créature de l'Arbre de Vie seront à la hauteur de leurs espérances.

Dans le même temps, le Dévoreur supervisait les mouvements de ses Frères de l'Apocalypse.

Dans le présent volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, vos Nephilim vont grâce au revirement de position du Pélican être mis sur la piste des manigances de Kröönth, l'Elfe maudit du 666.

UNE SINGULIÈRE ALLIANCE

L'ÉCHARPE D'IRIS

Précurseur de la Kabbale et esprit ingénieux, Kröönth étudia au côté de Salomon l'Arbre de Vie et découvrit l'existence de IEVE. Mais ce ne fut que lorsque l'Apocalypse sembla imminente, lors de la rencontre entre Mu et Aïwass à Londres, en 1905, qu'il se décida à risquer l'invocation du Metarex de Binah. Passionné par le progrès fulgurant de l'humanité et par les expériences R+C sur les pouvoirs de l'homme, Kröönth se décida à fonder une société secrète qui consacra son énergie au développement des nouvelles technologies — nanotechnologie, cybernétique, réseaux de communication, etc. Cette organisation occulte vu le jour en 1947.

Depuis, elle n'a eut de cesse de soutenir le 666 dans ses agissements. Ces membres sont connus des Nephilim comme les Eksomatiques (cf. *L'Apocalypse*, Écran de *Nephilim II*, p.4).

En 1993, Kröönth localise des hommes et des femmes brillants dans les domaines politique et technologique bien souvent en passe d'obtenir des postes importants dans différentes structures. Il les contacte séparément, sans les rencontrer, ni révéler son identité. Il révèle à chacun l'existence des êtres-Ka et des Sciences Occultes. Grâce à sa Sapience, il parvient à les convaincre de lui prêter main forte dans ces projets. Se faisant, il s'attarde sur Olav Dynski qui n'est pas surpris par ces révélations et comprend que celui-ci est un Illuminé de la Pierre Angulaire Tous

ont des raisons différentes de travailler avec ce Faerim. Ces sept homme et femme qui ont, grâce à lui, découvert leur monde sous un jour nouveau acceptent de le seconder dans ces projets. Il baptise chacun d'entre eux d'une couleur de l'arc-en-ciel : Purple, Indigo, Blue, Green, Yellow, Orange et Red. En 1997, l'Écharpe d'Iris peut passer à l'action.

- Ancien baroudeur des conflits ethniques qui ravagent les états africains, **Fred Bénard** alias Mr Purple coordonne un groupe de jeunes aventuriers des temps modernes. Chacun possède une spécialité bien utile lors d'opérations spéciales : cambriolage, enlèvement, etc. ;

- Ancien directeur de la propagande de la Stasi, **John Fallway** alias Mr Indigo s'occupe de diffusé avec parcimonie certaines informations sur le Projet X aux autres acteurs du monde occulte. C'est grâce à son action — et à celles de ces légions de clochards — que tous ces initiés sont présents dès le 23 juillet 1999 au MET ;

- Patronne de Fleur de Lys, une agence d'escort-girl, **Diana Eve** alias Mrs Blue propose des jeunes femmes cultivées à bon nombre d'homme politique du City Hall pour les accompagner dans des dîners d'affaire ou des réceptions. Ce sont « ses » filles qui ont influencé les autorités pour la mise en place de l'exposition surprise sur le règne d'Akhénaton ;

- Imminent frère de la Rose+Croix de la branche de l'Esprit, Illuminé de la Pierre Angulaire, **Malcom Faraway** alias Mr Green dirige l'OsgaldFeld Inc., un laboratoire norvégien qui tente de créer des interfaces cybergnostique permettant une visualisation mentale de l'Internet ;

- Directeur de l'administration judiciaire fédéral, **Robert Pryer** alias Mr Yellow a le pouvoir d'infléchir des investigations judiciaires de tout ordre. Il peut ainsi protéger les actions illégales de l'Écharpe d'Iris du Bureau Fédéral d'Investigation. Il est également chargé d'informer les personnes qui ont triomphé des épreuves d'« Au temps d'Akhénaton » de la proposition de l'Écharpe d'Iris ;

- Membre des cercles décisionnels des Nations Unies, Illuminé de la Pierre Angulaire, **Olav Dynski** alias Mr Orange fonde l'Helping Internet Research Advancement Mission ou H.'I.'.R.'.A.'.M.'. C'est par cette organisation non gouvernementale que les

Nephilim peuvent découvrir les projets de l'Écharpe d'Iris (cf. Aide de Jeu n°3, livret II de 666). Et pour cause elle est responsable des épreuves initiatiques de l'exposition ;

- Spécialiste en recherche cybernétique, **Walter Kilby** alias Mr Red travail sur cette technologie dans les laboratoires de Cybertech Inc., une filiale de l'entreprise à la solde du Temple de la Vie : Microserf. Il dirige aujourd'hui des recherches sur les Replikan, des androïdes imitant les humains presque à la perfection. Les répliques cyborg d'être humain que produit l'un des labo-usine de Bianética dans la lointaine périphérie de New York sont utilisés pour les opérations délicates de l'Écharpe d'Iris. Ils surveillent notamment le Metropolitan Museum jusqu'à la clôture de l'exposition sur Akhénaton.

THE TRUTH IS OUT THERE

Tous les membres de l'Écharpe d'Iris travail ensemble depuis deux ans sans le savoir. La plupart d'entre eux ignore les véritables identités qui se trouvent sous leur pseudonyme coloré. Ils ignorent bien souvent à quoi peuvent servir les informations qu'ils procurent aux autres membres de leur groupe. Seul Kröönth — et vous grâce à l'organigramme fourni sur l'écran de jeu de ce tome des *Chroniques de l'Apocalypse* — a une vue d'ensemble de leur opération, du tout qu'ils constituent, le projet X : la création d'un Plan subtil par un programme informatique et son développement « live » par des êtres-Ka. Pour ce faire, le Faerim du 666 dut choisir une époque importante de l'Histoire Invisible : le Compromis Égyptien sous le règne d'Akhénaton, le Messie des Éléments.

Pourquoi ce choix ? Le Faerim compte sur l'introduction d'une simulation de l'apparition du Chien de Sirius pour retourner la situation à leur avantage lors de l'immersion astrale du programme.

Tous les membres de ce projet ont agis de concert, avec pour seul repère Kröönth, pour permettre l'exposition « Au temps d'Akhénaton ». Cette exposition a donc pour but de d'attirer l'attention de forte personnalité ésotérique ayant des informations de premières mains sur cette période afin d'alimenter en Sapience cette réalité virtuelle. Ainsi, celle-ci rejoindra les Akasha dans les méandres de l'Astral. Une fois ceci fait, la fraternité du 666 bénéficiera d'un environnement magique suffisamment stable pour leur permettre d'invoquer le Metarex de Binah, IEVE

(cf. *Les Sciences Occultes : la Kabbale* p.167). Les membres du 666 espèrent que l'énigmatique IEVE pourra les renseigner sur leurs chances de succès. Afin de ne pas perdre de temps, ils ont une question à lui poser : où est dissimulé Mu ? C'est pour tromper les Initiés qu'il a conviés sur le sens de cette question que Kröönth a choisis une représentation de la cité solaire d'Akhet-Aton pour tenter l'Invocation. En effet, c'est lors de l'apparition du simulacre informatique du Chien de Sirius que le Faerim et ses Frères maudits demanderont à IEVE où la « créature » se trouve. IEVE répondra honnêtement devant tous les témoins de cette expérience techno-occulte. Puis les membres du 666, informé sur l'actuelle position de Mu, s'enfuirent. Les autres acteurs de cet épisode s'interrogeront certainement sur la nature de la créature présentée au Metarex de Binah. Mais comment pourraient-ils se douter du lien entre le Chien de Sirius et Mu ?

Le 666 aura désormais l'avantage !

UNITED COLORS OF IRIS

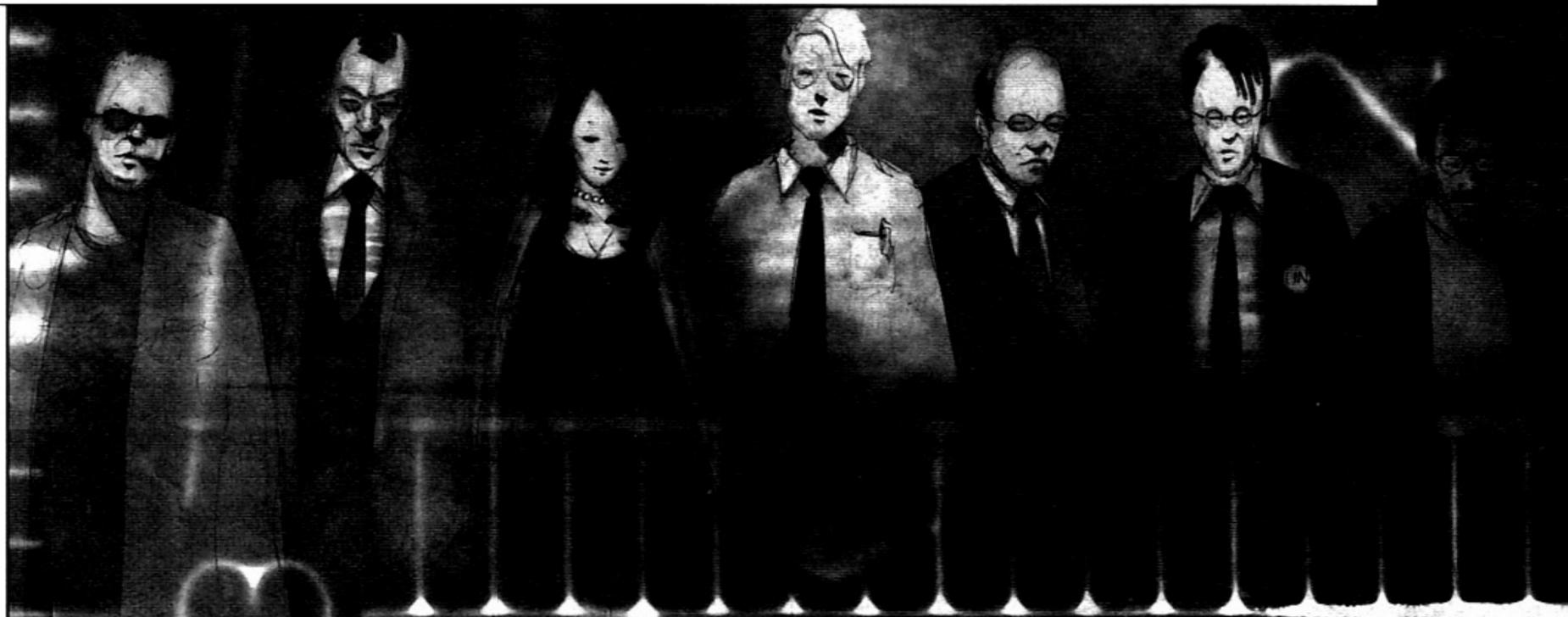
Compte tenu de la nature du secret qui entoure le Projet X grâce aux précautions prises par les différents membres de l'Écharpe d'Iris, il est nécessaire de présenter les éléments sous un aspect différent des autres volumes des *Chroniques de l'Apocalypse*. Cette fois les Nephilim auront bien des difficultés pour rencontrer les acteurs principaux de cet épisode de la campagne et obtenir d'eux des informations essentielles. Ainsi, à chacun des membres de l'Écharpe d'Iris — et donc à chaque couleur de l'arc-en-ciel — est associé une série d'indices et de pistes qui, une fois analysés, conduisent bien souvent au rôle de ce personnage et, plus rarement, à lui-même.

MR PURPLE

Fred Bénard et ses hommes sont présentés en détail dans l'annexe.

● PISTES & INDICES

À force de se rendre au Metropolitan Museum pour y visiter l'exposition sur Akhénaton dans l'espoir de remarquer un détail suspect ou de rencontrer les



Wowakan, les Nephilim repéreront sûrement une fourgonnette noire et rouge qui surveille, tel un vautour, les abords du musée et les axes qui y mènent. Ils bénéficient d'un bonus de + 10 % à leur jet de vigilance pour chaque passage après le premier, + 15 % si ces passages ont lieu le même jour à différent moment de la journée (deux heures d'intervalles minimum).

● ce qu'il sait

Le Projet X : Fred Bénard ne sait pas pourquoi lui et ses hommes rôdent autour de ce musée américain mais une chose est sûre personne qui ressemble de près ou de loin à un type qu'il ne connaît pas ne franchira le périmètre du MET. Pour ce faire, Kröönth lui a confié une série de photographies des candidats aux épreuves initiatiques.

Kröönth : Fred Bénard ne l'a rencontré qu'une fois. Il pense que cet homme là est un malade de la pire espèce mais son argent lui permet de ne pas trop se méfier de lui. Tant qu'il paye, Fred Bénard encourage ses hommes à faire ce que le Faerim du 666 commande.

Les Nephilim : Fred Bénard ne sait rien de l'existence des Déchus. Toutefois, il a bien remarqué que Kröönth, tout comme beaucoup des gens qu'il a surveiller dans cette opération, n'est pas tout à fait humain. Il ne s'inquiète pas pour autant. Nous sommes aux États Unis d'Amérique et tout ceci fait partie de la faune urbaine de ce pays. Si lui ou ses hommes sont les témoins de manifestations magiques, ils déclencheront un déluge de feu et de plomb avant de poser la moindre question.

● La fourgonnette

Véritable base d'opération du groupe qu'il pilote, ce véhicule contient tous les biens auxquels les

membres du groupe tiennent. Il s'agit essentiellement du matériel nécessaire à leurs opérations.

Des armes : la fourgonnette n'en contient pas beaucoup. Malgré tous les passagers portent des pistolets automatiques et dispose d'armes taser ainsi que des fumigènes.

Du matériel électronique : le fond de la fourgonnette est un pupitre de haute technologie qui leur permet d'analyser les informations enregistrées par différents capteurs — des drones équipés de matériel hi-tech — de leur confection disposée autour du Metropolitan Museum. Grâce à un ingénieux dispositif de surveillance très peu de chose leur échappe. Pour simuler cet état de fait, considérez que tous les tests des compétences de Discrétion s'effectuent à — 70 %. Attention ! Ils ne perçoivent pas tout ce que les Sciences Occultes considèrent comme invisible, notamment certaines créatures de Kabbale.

Du maquillage : les membres du groupe de Fred Bénard sont des spécialistes du déguisement. La fourgonnette contient des pastiches de tout genre ainsi que des perruques et du maquillage de professionnel. Ils possèdent également des masques intégraux d'une rare crédibilité. Pour remarquer que le faciès d'une personne portant un tel masque est étrange, le Nephilim devra réussir un test de Comédie à — 20 %.

MR INDIÇO

John Fallway est présenté en détail dans l'annexe.

● pistes & indices

Les Adoptés d'un Arcane Majeur seront, dans un premier temps, informés sur l'exposition du Metropolitan

Museum. L'information est parvenue dans Demeure Philosophale par différents moyens : des messages sont laissés dans des boîtes aux lettres occultes, des e-mail d'informations sont diffusés sur tout le Web sans compter que des Mannush américains relaient l'information. Tous les Arcanes Majeurs trouvent cette nouvelle étrange mais la diffusent tout de même, dans le doute. La Maison-Dieu, très occupé par les opérations du Temple de la Vie, ne dépêche qu'un seul Nephilim sur les lieux : Flavius (cf. *Les Arcanes Majeurs* p.84 ; pour ces caractéristiques, reprenez celles d'Arkel en p.22 du livret II d'*Irysos*) ou tout autre Nephilim de votre création. Celui-ci surveille le musée, dès le 23 juillet. Si les Nephilim l'accostent, il les encourage à ne pas se rendre trop souvent dans l'enceinte du musée. On ne sait jamais ! Que ce soit en compagnie d'un Adopté de la Maison-Dieu ou en solitaire, vos Nephilim auront les moyens de remonter la piste en interrogeant les Demeures Philosophales new-yorkaises. Ces dernières ne semblent pas aussi méfiantes que leurs homologues européens, elles leur indiqueront l'emplacement de ces boîtes aux lettres occultes. Ce sont la plupart du temps des poubelles publiques ou des paramètres. En se livrant à une planque patiente, les Nephilim pourront repérer des clochards qui viennent régulièrement déposer dans ces caches les précieux bulletins d'information (cf Aide de Jeu n°4, livret II). Une fois qu'ils se seront assurés que ces hommes et femmes n'ont ni un Ka-Soleil surprenant, ni de l'Orichalque sur eux, vos Nephilim les interrogeront sans doute.

● DRÔLE D'INFORMATEURS

L'Imprimerie : les clochards récupèrent ces billets auprès d'un imprimeur du Queens. Tout comme le gérant de cette entreprise ou les personnes qui y travaillent, ils ne savent rien de celui qui les commande. L'imprimerie en effet reçut une lettre qui proposait le contrat : éditer le texte joint en annexe et remettre les bulletins à ceux qui viendraient les chercher. Évidemment, l'imprimeur fut surpris lorsqu'il vit les sans domicile fixe de New York se présenter mais il fut payé — en billet de banque dans un colis postal — dès qu'il leur eut remis les lots de bulletins.

La distribution : les clochards vont chercher les bulletins les 28 et 12 de chaque mois pour les distribuer aux « adresses » indiquées.

L'embauche : les clochards ont été recrutés par des « costards-cravates » portant des lunettes sombres. Ces hommes les ont payés en petite coupure et ont disparu dans la nature. Ils préciseront aux Nephilim

que certains ont tenté de ne pas distribuer ces bulletins : ils ont été assassinés.

Kröönth : les clochards ne l'ont jamais vu. Ils ignorent tout des tenants et aboutissants de leur job d'été.

● LES HOMMES EN NOIRS

Les Nephilim pourront remarquer que des hommes vêtus de sombre et portant des lunettes noires surveillent la progression des clochards dans leur tâche dans des véhicules. S'ils les abordent et les questionnent tous tiendront le même discours. Ils ont répondu à une annonce sur le World Wide Web. Ils s'agissaient de sélectionner une série de clochards, de leur distribuer une liste de lieu ainsi que l'adresse d'une imprimerie, de leur expliquer leur tâche et de leur remettre après chaque distribution une somme d'argent en petite coupure. Depuis une somme d'argent est versé sur leur compte en banque, via leur numéro de carte bancaire, pour signaler la localisation de ceux qui ne s'acquittent pas de leur tâche. Ils ignorent ce qu'ils arrivent ensuite et s'en moquent éperdument.

● PILE et face

Mr Indigo a soudoyé quelques personnes qui n'ont rien à voir avec le monde occulte. Afin de vous faciliter la gestion de cet épisode new-yorkais, nous vous rappelons ici l'identité de ces seconds couteaux ainsi que les pages où ils apparaissent dans ce tome des *Chroniques de l'Apocalypse*. Il s'agit du professeur Stich (cf. *Au temps d'Akhénaton*), du propriétaire du Mythology et des membres du jury de l'épreuve finale. Tous ont agi pour de grosses sommes d'argent et ignorent tout de l'Écharpe d'Iris.

MRS BLUE

Diana Eve est présenté en détail dans l'annexe.

● PISTES & INDICES

S'ils s'intéressent à l'actualité new-yorkaise (ou aux milieux mondains qui fréquente l'intellegencia qui gèrent les musées de la cité), les Nephilim apprendront que l'exposition n'a pas tout d'abord reçu l'approbation générale. Pourtant, elle a lieu. Que c'est-il produit ?

Les Nephilim ont des chances bien maigres de découvrir les rouages de cette partie du Projet X. Les plus attentifs d'entre eux — jet de Vigilance à - 25 % — constateront qu'une femme apparaît bien souvent sur les clichés où apparaissent les hommes qui ont



participer à la décision d'accepter l'exposition malgré sa candidature tardive. Cette femme fort élégante apparaît au bras de nombreux de ces hommes et pourtant, grâce à d'autre cliché — jet de s'informer à – 10 % pour découvrir l'information —, qu'elle n'est l'épouse d'aucun d'entre eux. Elle n'est nommée dans aucune des légendes des clichés qu'ils ont découvert dans la presse.

Comment la retrouver ?

En prenant des renseignements auprès des journalistes ou des autres personnes présentent sur les photographies et surtout au prix de patience et de tact, les Nephilim découvriront que cette jeune femme est une escort-girl de Fleur de Lys, une agence que les riches célibataires new-yorkais ou ceux dont le conjoint est également retenu dans des obligations politiques utilise pour être accompagné dans des réceptions ou des repas d'affaire.

● Lisa

Le Fleur de Lys : cette agence est respectable. Elle propose des hommes comme des femmes dont la culture générale et l'éducation sont irréprochables. L'agence est dirigée par une femme de la haute société, Mrs Blue, qui s'occupe correctement des filles. Elle n'oblige personne à quoi que ce soit.

Son rôle : Lisa a du accompagné bon nombre de personnalités politiques liées aux activités culturelles de la cité et plus précisément avec ceux qui dirigent le Metropolitan Museum. Elle devait tout d'abord se faire apprécier afin qu'il réclame sa compagnie à Mrs Blue. Pour ce faire, il a fallu qu'elle apprenne par cœur tous les goûts et les petites manies de ces hommes. Puis une fois leur sympathie acquise — et davantage pour certains —, elle a pu appuyer subtilement la démarche de John Smith pour organiser l'exposition « Au temps d'Akhénaton » pour la gloire prochaine du 666. Lorsque le conseil d'administration se réunit, tous ces membres éludèrent les problèmes qui se posaient à une candidature aussi tardive et le dossier de John Smith fut validé en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Kröönth : Lisa connaît Kröönth, le Faerim du 666. Elle a en effet eut l'occasion de le rencontrer à de nombreuses reprises lorsqu'en compagnie de Mrs Blue, il cherchait la fille idéale pour son opération. Elle sera très discrète à son succès car il lui fait peur. En effet, lors d'une visite d'Aiwass et des Sœurs adamantines (cf. *Chroniques de l'Apocalypse III*, livret 2), la pauvre Lisa a été couverte de bleu par leurs petits jeux sordides pendant de longues semaines.

aLLées et VENUES

Le bâtiment qui amène les combinaisons cybernostiques depuis la Norvège appareille le 10 août 1999 à 1h07 du matin. Au première lueur de l'aube le matériel qu'il transporte est conduit sous bonne escorte des convoyeurs et des Replika de Mr Red au hangar F 66. Le lendemain, enfin d'après-midi, les camions de Cybertech Inc quittent l'entrepôt avec leur cargaison et prennent livraison de la machine de l'H.'I.'R.'A.'M. L'intégralité du matériel ainsi que le programme mis au point par les synarques sont ensuite conduit au Metropolitan Museum pour y être installé avant minuit.

● fleur de Lys

Les Nephilim chercheront sans doute à rencontrer Mrs Blue ou du moins à visiter son agence de « compagnons » Les locaux de Fleur de Lys sont installés au sommet d'un Sliver, un immeuble dissimulée derrière des tours gigantesques sur les boulevards de Manhattan.

Au trentième étage de ce luxueux bâtiment, les Nephilim découvrent au fond d'un long et large couloir éclairé par des lampes halogène qui diffuse une lumière tamisée, un tapi noir où une fleur de lys, d'un blanc immaculé, est dessinée au centre d'un disque pourpre. Deux personnes sont installées derrière un pupitre transparent entre eux et les portes qui barre l'accès aux autres locaux de l'agence. L'homme et la femme sont très agréables à regarder. Ils sourient à l'intention de leurs visiteurs.

Si les Nephilim demandent un rendez-vous avec un ou une des personnes qui travaillent pour l'agence pour des raisons personnelles ou privées, ils seront éconduits. En effet, le Fleur de Lys ne veut pas d'histoire et ne se mêle donc pas de la vie de ses employés(es). S'ils souhaitent choisir l'un(e) de ses derniers ou qu'ils en souhaitent un(e) en particulier, ils devront prendre rendez-vous avec l'une des personnes qui gèrent le personnel. Cette hôtesse de rencontre — des femmes d'une quarantaine d'année qui dépensent leur argent en coiffeur et lifting — accueillera les Nephilim dans un somptueux bureau. Là, un catalogue leur sera présenté pour qu'il puisse faire leur choix. S'ils indiquent celui-ci (Lisa) sans même regarder le catalogue, ils devront trouver une justification valable pour ne pas éveiller la curiosité de l'hôtesse de rencontre qui, s'ils n'y parviennent pas, préviendra Mrs Blue, qui informera Kröönth de la visite des Nephilim. Dans ce cas, ils ordonnera leur arrestation par les policiers sous le contrôle de Mr Yellow. Si les Nephilim se comportent normale-

ment, ils pourront obtenir un rendez-vous avec Lisa dès le soir suivant.

MR GREEN

Malcom Faraway est présenté en détail dans l'annexe.

● PISTES & INDICES

Il ne quittera pas la Norvège et, a priori, les Nephilim n'auront aucune chance de remonter jusqu'à lui. Mais si d'aventure ils y parvenaient — faisons leur confiance —, ils ne pourront communiquer avec lui que par secrétaire interposée, à moins qu'ils ne décident de lui rendre visite dans les locaux de l'Osgald-Feld Inc, en Scandinavie. Si les Nephilim se rendent en Norvège, Malcom Faraway les recevra après les avoir fait longuement patienté. Il sera courtois et niera toute relation avec les membres du 666 ou l'Écharpe d'Iris.

● CE QU'IL SAIT

Projet X : Malcom Faraway a supervisé la conception des combinaisons cybergnostiques qui va permettre aux vainqueurs des épreuves initiatiques du temps de jeu précédent, Au temps d'Akhénaton, de s'immerger holistiquement dans la cité solaire reconstituée par les ingénieurs de l'H.'I.'R.'A.'M.
Les Eksomatiques : Malcom Faraway dirige cette société secrète d'un genre nouveau qui s'intéresse aux liens entre hautes technologies et phénomènes paranormaux.

La Synarchie : Illuminé de la Pierre Angulaire dans l'axe du Mage, Malcom Faraway est féru d'Alchimie avant d'être un savant en quête des principes de l'univers, et donc de l'Équation. Il recherche davantage la transmutation de son Ka-Soleil — qu'il nomme âme impure — pour découvrir de nouvelles techniques de contrôle de la matière qui constitue l'univers.

f 66

Cette zone de stockage du port de New York abrite, du 10 au 11 août 1999, les combinaisons cybergnostiques mises au point par les éminents cyberchamans de l'OsgaldFeld Inc. Ces combinaisons sont convoyées par les soins de Cybertech, une société de hautes technologies liée à Microserf, le 11 août jusqu'au Metropolitan Museum.

Ce vaste entrepôt est sous haute protection. Aucune caméra de veille sur ses flancs mais toute effraction attirera les forces de l'ordre en moins de trois minutes. Les combinaisons tout comme les caisses qui les contiennent sont recouvertes d'une poudre qui encrera tout ce qui sera en son contact d'une substance fluorescente, indélébile pendant dix jours. Cela devrait compliquer la tâche des Nephilim s'ils ont manqué de prudence.

MR YELLOW

Robert Pryer est présenté en détail dans l'annexe.

● PISTES & INDICES

Si les Nephilim triomphent des épreuves initiatiques de la première partie de ce tome des *Chroniques de l'Apocalypse*, ils seront contactés par Mr Yellow. Celui-ci ne révélera à aucun moment son identité. Il leur expliquera donc qu'ils se sont sortis avec succès, comme l'espérait ses employeurs, d'une série d'épreuves réparties dans l'exposition « Au temps d'Akhénaton ». Qu'ont-ils gagné ?

Et bien il leur propose de participer à une expérience occulte d'un genre nouveau, plus actuel si l'on en croit les dires de ses employeurs. Pour en savoir davantage, il suffit d'accepter sa proposition : la clef d'une consigne de la gare des trains en direction de la banlieue de la mégalopole, Grand Central Terminal. Si les Nephilim refusent ou font des histoires, il a pour consigne de contacter le Bureau Fédéral d'Investigation et d'inscrire les noms de leur simulacre sur la liste des suspects d'un crime fédéral qu'il a lui-même organisé. Les Nephilim seront retenus par les forces de police américaines jusqu'au 31 août 1999 puis seront libérés pour manque de preuve. Néanmoins, et si le cœur vous en dit, vous pouvez décider que cet intermède en cellule permet aux Fonctionnaires des Milices du Christ de les repérer ou de mettre la main sur eux.

Dans cette consigne, les Nephilim découvrent un badge pour accéder au Metropolitan Museum la nuit du 11 au 12 août de cette année. La date peut ennuyer certains Nephilim qui auront peut-être réservé leur place à bord du Concorde pour faire la course avec le couple céleste de l'Éclipse. Il est à noter que cette éclipse sera invisible du sol américain mais qu'elle aura tout de même des conséquences sur l'écologie magique du monde.



● ce qu'il sait

La consigne : Robert Pryer ignore ce qu'elle contient et s'en moque éperdument. L'une de ses motivations est l'argent que lui verse Kröönth ainsi que l'exaltant sentiment de participer à un complot à l'échelle internationale.

Le Projet X : Kröönth a voulu que le plan se déroule sans accroche. Ainsi, Robert Pryer ne sait rien de ce que contient la consigne. Il ignore également tout de la suite des événements. Son rôle s'arrête lorsque les acteurs sélectionnés par l'H.'I.'R.'A.'M acceptent la clef sans esclandre. Dans le cas contraire, il prévient Kröönth qui donne ses ordres à Mr Yellow.

Les vainqueurs : Robert Pryer est l'unique personne — à part les synarques des Nations Unies — à connaître l'identité de tous les vainqueurs du jeu de pistes organisé par l'H.'I.'R.'A.'M dans le Metropolitan Museum. Il ne communiquera évidemment pas la liste aux Nephilim, du moins de son plein gré.

Kröönth : Robert Pryer s'est renseigné sur son sujet. Il a découvert qu'il avait participé à des opérations paramilitaires et des mouvements politiques d'extrême droite. Il n'a trouvé aucune trace de visa ou de Green Card à son nom mais se taira sur ces détails tant que le Faerim le traitera correctement.

L'Apocalypse : Robert Pryer ignore tout du 666 et de ses projets. De plus, il ne s'intéresse nullement au discours halluciné de certains gourous — si ce n'est dans le cadre de son travail — et ne sait donc rien de très intéressant à ce propos.

● ce que l'on peut trouver chez lui

Robert Pryer ne dissimule rien de particulier dans son appartement. Comme c'est un homme méticuleux et prudent, il ne garde aucune trace ni de son implication dans le Projet X, ni de ses agissements dans le cadre de l'Écharpe d'Iris.

MR ORANGE

Olav Dynski et Mr Hallow sont présentés en détail dans l'annexe.

● pistes & indices

Les hommes et les femmes de ce degré synarque supervisent le parcours initiatique décrit dans la première partie de ce volume, « Au temps d'Akhénaton ». Ils sont derrière les caméra et les capteurs qui écoutent en permanence la salle égyptienne du musée ainsi que les énigmes auxquels les Nephilim sont

confrontés. D'autres précautions leur permettent également de surveiller les Nephilim sur les autres lieux du jeu de piste qu'ils ont initié. Dès qu'un candidat se démarque, ils informent Mr Yellow qui entre alors en contact avec le vainqueur (voir plus haut).

Les Nephilim n'ont donc qu'un seul moyen pour les démasquer : trouver la salle de contrôle de ces appareils sensitifs. En étant très attentif — jet de Vigilance à -25 % —, les Nephilim remarque que ces appareils ont été conçus par les soins de Mechanical Sense Inc. En consultant un bottin téléphonique ou même en interrogeant la chambre de commerce de la conurbation, ils apprendront que cette entreprise a ses locaux à Long Island. Sur place, les Nephilim peuvent rencontrer le directeur, Mr Hallow, ou même s'introduire dans les locaux la nuit.

● MR HALLOW

Le directeur de Mechanical Sense Inc. n'a pas grand chose à apprendre aux Nephilim. Sa société fournit effectivement le Metropolitan Museum en haute technologie de télésurveillance depuis des années. Il ne peut rien dire de plus aux Nephilim sans rompre les clauses de confidentialité de son contrat passé avec le conseil d'administration du musée.

Après leur départ, il suit la procédure routinière en cas de question sur le Metropolitan Museum : il appelle la police de New York. Douze heures plus tard, Mr Yellow est prévenu. Il organise la filature des curieux et relaie l'information jusqu'à Kröönth.

● MECHANICAL SENSE INC

Pourtant, tout au long de l'entretien, les Nephilim ont le sentiment — jet d'Empathie à +10 % — que Mr Hallow leur dissimule quelque chose. En effet, ce dernier sait que la salle égyptienne bénéficie de mesure particulière depuis l'ouverture de l'exposition « Au temps d'Akhénaton ». Il sait également que ce n'est pas au musée qu'il a facturé ces nouveaux équipements de surveillance mais bien à une organisation des Nations Unies : l'H.'I.'R.'A.'M.

Devant le refus de Mr Hallow de communiquer ses informations ou après avoir été interrogé par les forces de police sur leur visite, les Nephilim peuvent décider de pénétrer dans les locaux de Mechanical Sense Inc. afin d'obtenir ce que dissimule l'honnête directeur. Ils découvriront alors le double de la facture dans son bureau.

● L'H.'I.'R.'A.'M

L'initiative d'Olav Dynski, prévenir de son propre chef Aïwass, est vraisemblablement la piste qui

conduira le plus certainement les Nephilim à cet Illuminé de la Pierre Angulaire. S'il demande un rendez-vous avec Olav Dynski acceptera à moins que les simulacres actuels de vos Nephilim n'aient été repérés par le 666. Dans ce cas, il refusera de les rencontrer, prétextant un emploi du temps surchargé. Malgré tout s'ils parviennent à le rencontrer, les Nephilim remarquent que, sans aucun doute, il a remarqué leurs métamorphoses — si elles excèdent 11 — mais ne semble pas être très surpris.

Les Nephilim : interrogé sur ce sujet, Olav Dynski affirme à juste titre connaître leur existence. Et bien qu'il ne se l'explique pas, il n'est en rien choqué par l'existence d'autres forme de vie consciente et agissante. Il aborde plutôt la question sous un angle scientifique : il serait ridicule de croire que nous sommes seuls dans l'univers.

La Synarchie : en tant qu'Illuminé de la Pierre Angulaire, Olav Dynski cherche à comprendre les rouages du monde, il tente de percer les secrets de l'Équation. Bien qu'il sache que les Nephilim existent, que les Sciences Occultes soient un paramètre qu'il ait intégré, il n'a pas conscience d'appartenir à un Arcane mineur. La Pierre Angulaire est, à ses yeux, l'incarnation d'un principe immanent et non pas un quelconque démiurge. Il s'agit en fait pour lui d'une super-corde de l'univers, la formule dont découle tous les principes physiques de l'univers, des mondes visible et invisible.

Kröönth : Olav Dynski connaît son existence — mais ignore tout du 666 — et n'a aucune sorte d'estime pour le Faerim. Il le trouve, lui et ses petits com-

plots mesquins, hors de propos. Mais il sait le ménager car il constate que, pour le moment, il n'a pas eut se plaindre de leur association. Il se doute que ses intentions sont bien plus compliquées qu'il ne les lui a présentés. Mais, considérant que ce n'est pas son problème, Olav Dynski se consacre aux étapes du Projet X avec sérieux et rigueur.

Le Projet X : Olav Dynski est certainement le membre de l'Écharpe d'Iris à tout savoir de ce projet d'hybride entre le Plan subtil et la réalité virtuelle, et cela depuis le premier jour. Lui et ses « disciples » ont construit la machine capable de traiter leur programme de réalité virtuelle. Ayant davantage confiance en Aiwass qu'en Kröönth il le tient informé de leur progression depuis un an. Les Nephilim ont pu trouver les plans de leur machine dans les locaux de l'Astrum Argentinum à Londres (cf. 666, livret I). S'il se sent menacé, il révélera l'intégralité du Projet X aux Nephilim. Peu lui importe quels sont ces partenaires dans ce projet. Il désire juste qu'il soit mené à son terme dans un souci de faire progresser l'humanité. Olav Dynski ne voit dans l'expérience Akhet-Aton qu'un moyen d'avancer vers l'avenir.

L'Apocalypse : tout comme bon nombre de Synarque, Olav Dynski connaît les Anaphé qu'il nomme Singularité et qu'il qualifie parfois de spatio-temporelle. Il ne croit évidemment pas en une fin du monde prochaine et sera profondément choqué que des êtres-Ka aussi développé que les Nephilim s'interrogent à ce propos. Olav Dynski ignore tout du 666 et de ses projets. S'il les découvre, il sera très déçu et cherchera — avec l'aide de vos Nephilim ? — à se débarrasser de ces esprits superstitieux. Il deviendra alors un allié intéressant.

Les replika

La cybergnose se développe dans le monde entier depuis le début de la révolution culturelle des années 60, et baptisée contre-culture. Ce courant de pensée est développé en page 4 et 5 du livret de l'Écran Nephilim II sur l'Apocalypse.

Cette science a permis à des groupuscules occultes de mettre au point des êtres mécaniques dotés de réflexes intelligents ou du moins singeant l'intelligence des mammifères. En 198..., grâce aux bonds de géants réalisés par les Arcanes mineurs sur la maîtrise du Ka-Soleil, les Eksomatiques — qui furent les pionniers du développement de cette technologie magique — ont conçu de véritables androïdes. La science-fiction rejoignait le monde occulte contemporain. Baptisés Replika, ces êtres-Ka électroniques sont des répliques que seuls une étude attentive permettra de percer à jour.

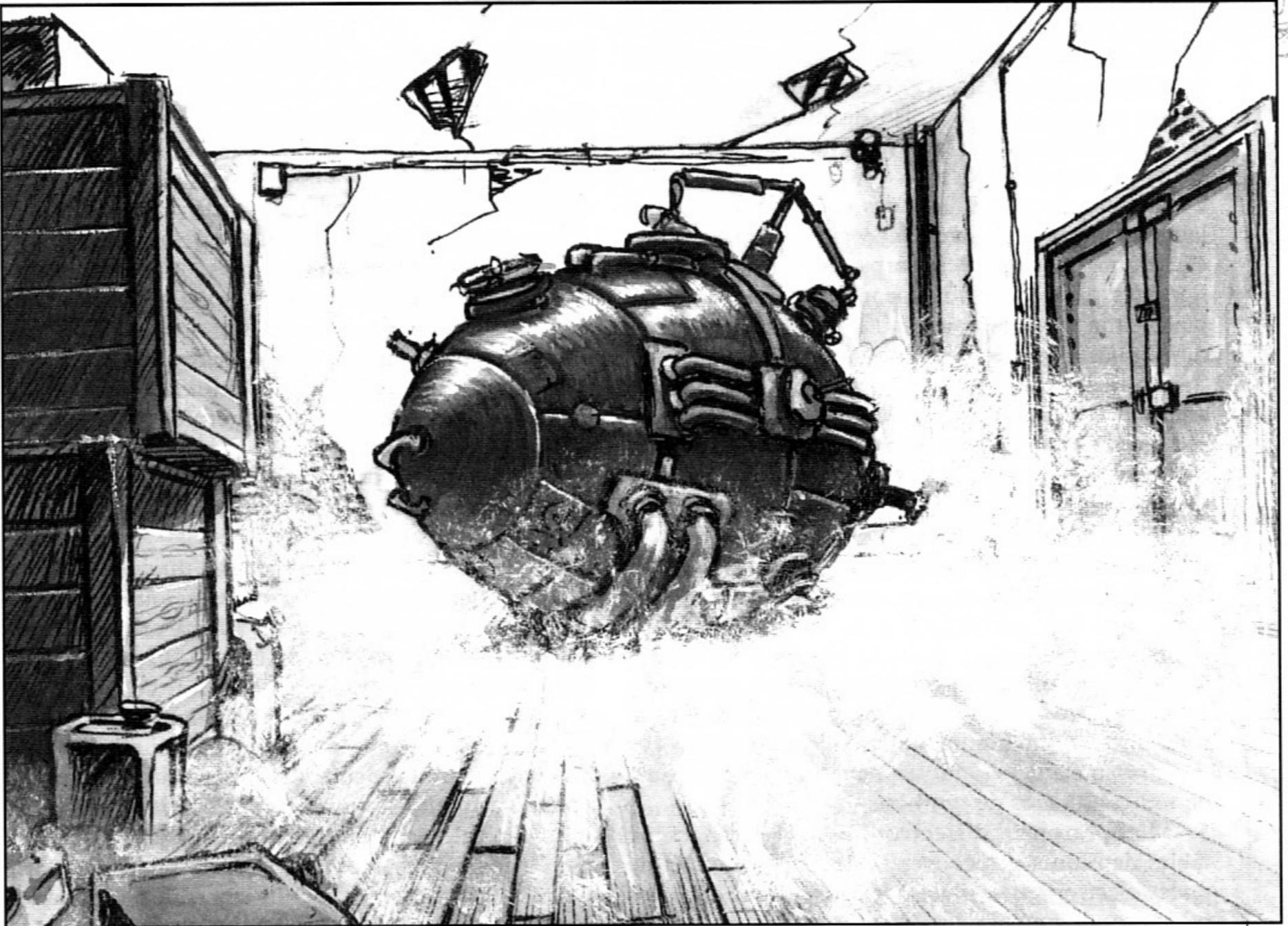
Les caractéristiques techniques de ces machines sont présentées dans l'annexe.

MR RED

Walter Kilby est présenté en détail dans l'annexe.

● PISTES & INDICES

Le soir du 11 août, vers 18 heures, les Nephilim vont certainement remarquer un camion, dépourvu de toute marque ou logo, garé devant l'entrée des livraisons du Metropolitan Museum. D'autant plus s'ils ont pris leur renseignement et qu'ils savent donc que les camions de l'exposition « Au temps d'Akhénaton » ne sont attendus que le lendemain, à l'aube. S'ils s'embusquent, les Nephilim aperçoivent des hommes descendre de la remorque. Ces hommes portent des



armes automatiques de très gros calibre et se ressemblent tous.

S'ils relèvent la plaque minéralogique et se renseignent, les Nephilim découvrent que ce poids lourd appartient à Cybertech Inc., une filiale de Microserf. Vous pouvez accorder un jet de Templiers à ceux dont cette compétence de Tradition excède 80 %, en le pénalisant toute fois de - 50 %. En cas de réussite, informez le Nephilim des liens que soupçonne certains de ces frères avec le Temple de la Vie.

● Les CONVOYEURS

Les convoyeurs de ce camion ne savent rien des projets du 666 ou d'Olav Dynski. Ce 11 août 1999, ils doivent livrer des androïdes ainsi que du matériel cybergnostique norvégien (voir plus haut) au Metropolitan Museum. Ils savent pertinemment ce qu'ils transportent mais sont payés suffisamment pour se taire. Les moins malins croient servir une Société Secrète très puissante qui sortira les États Unis d'Amérique de la tourmente qu'elle traverse. Ces

hommes sont racistes et portent des armes personnelles de toutes sortes. Il faut bien se défendre !

Parmi eux, certains vont rester avec les Replika livrés. Ce sont des techniciens en cybertechnologie qui resteront dans le Metropolitan Museum pour assurer une maintenance des cyborg en cas de pannes ou autres problèmes.

● CYBERTECH INC.

Il y a fort à parier que les Nephilim tenteront de fouiller les locaux de Cybertech Inc. avant de quitter le sol américain.

Ce sera pour eux de se dégourdir les jambes et surtout de mieux appréhender les progrès de l'humanité dans le domaine de la cybertechnologie et de la conception des androïdes.

Un plan de leurs installations est donné dans le livret II.

● Rez-de-chaussée

1 - Sas de livraison : cette pièce est essentiellement constituée d'un plateau métallique faisant

office de monte-charge. Des cordes et des chaînes sont fixées aux parois. Le compartiment 1 bis renferme sous le regard croisé de quatre caméra de haute surveillance le construct Oméga que le 666 a convoyé depuis l'Écosse.

2 - Usines de montage : des allées de tapis roulants surmontés de bras mécaniques et de câbles électriques portent des corps de métal. Ces silhouettes futuristes sont encore en phase d'assemblage et ne sont donc aucun danger mais leur vue ne devrait pas laisser les Nephilim indifférents.

3 - Zone de stockage : cette vaste salle a l'un de ses angles occupés par une armée de cyborgs pas encore recouverts d'une peau de synthèse. Cette armée métallique immobile scrute de leur regard vide tout intrus. Demandez un jet d'Idée avant de révéler aux Nephilim que ces robots sont inanimés et donc hors de d'état de leur nuire. Sinon, laissez réagir sous le poids de la menace.

● Niveau - 1

4 — Laboratoire de génétique : des serrures à commande vocale condamne ces laboratoires où des tube de verre titanesque abritent la confection, par des bras métalliques pilotés par micro-ordinateurs, de tissus humains de synthèse.

5 - Laboratoires d'électronique : les rangés de tables de montage recouvertes de composants et de puces électroniques sont alignés avec soin dans ces pièces condamné par des digicodes.

● Niveau - 2

6 - Salle de test : cette vaste salle est équipée d'un équipement ultra-perfectionné dissimulé dans une réplique d'un quartier d'une agglomération importante des États Unis d'Amérique. Il s'agit là d'un local de tir et d'entraînement pour les Replika. Bon nombre des décors en carton — type Western — sont carbonisés ou criblés de balles. Une personne curieuse découvrira les restes d'un mur de brique pulvérisé par quelque poing à la force titanesque.

7 - Annexes : ces pièces ne renferme que du matériel d'entretien et de maintenance ainsi que des pièces détachées pour l'assemblage des Replika.



KRÖÖNTH

Kröönth est présenté en détail dans l'annexe.

● PISTES & INDICES

Cet ancien fils des étoiles ne pourra être débusqué de son immeuble de Manhattan que par des Nephilim astucieux, ne redoutant pas un affrontement avec le 666. Il n'existe que très peu de chemin qui conduisent à lui :

- les Nephilim ont pu faire le choix de suivre les autres membres du 666 à la trace et découvrir qu'ils se sont rendus dans une église gothique de Manhattan sous haute surveillance (voir plus bas) ;

- les Nephilim ont pu les suivre après le dénouement du traquenard que cette Fraternité de l'Apocalypse a tendu au Pélican (voir Livret II) ;

- les Nephilim ont pu faire parler l'un des membres de l'Écharpe d'Iris et remonter jusqu'à lui ;

- ou bien les Nephilim, après un parcours acharné dans toute la conurbation de New York, ont retrouvé John Smith.

● JOHN SMITH

Il s'agit de l'homme de paille que Kröönth a choisi d'envoyer faire les démarches nécessaires auprès du conseil d'administration du Metropolitan Museum. John Smith n'est personne, tout juste un inconnu noyé dans la mégapole tentaculaire de New York. Le retrouver ne sera pas une chose facile pour les Nephilim. En effet, ce nom est des plus courant et le bottin téléphonique en dénombre des dizaines. Malgré tout, en s'armant de patience, ils pourront retrouver ce petit professeur d'histoire ancienne que Kröönth a payé, une vraie fortune, pour aller s'acheter une tenue correcte et présenter son projet au Metropolitan Museum. Sa seule erreur fut donc de ne pas tuer ce pion pourtant sacrificable dans une telle conurbation tout de suite sa tâche effectuée.

Véritable pleutre, John Smith appellera Kröönth à l'aide à la moindre question des Nephilim. Dans ce cas, le Faerim lui rendra visite pour l'assassiner avant de faire disparaître son corps dans les égouts. Sa dépouille sera alors peut être retrouvée par les Nephilim lors des événements d'Aahango.

● ce QU'IL SAIT

Le Projet X : étant l'instigateur de ce projet, Kröönth sait tout de son but et des moyens mis en place pour y parvenir. Par contre, il ignore tous des petits détails qui peuvent le compliquer, comme l'initiative d'Olav Dynski. Mais au fur et à mesure



qu'il va les découvrir, Kröönth organisera la défense de sa fraternité dans Akhet-Aton.

L'Apocalypse : à l'instar de ces frères du 666, Kröönth sait tout de Mu et de la situation d'Aleister Crowley mais il ne dira évidemment rien aux Nephilim. N'oubliez pas que les membres de cette fraternité prétendent être les victimes des ignobles manipulations du Ka des Adoptés de l'Impératrice. Ce sont des fanatiques d'un avenir sombre dont ils ignorent tout. Ils ne redoutent pas d'être dissout dans les Champs magiques.

Aïwass : ces volontés de petit chef énerve Kröönth au plus haut point. Malgré tout il garde ses remarques pour lui. Il pense en effet que les événements à venir devrait convaincre le Dévoreur d'éliminer le Pyrim devenu trop insolent. Kröönth considère que les excès d'humeur de son Frère de Feu sont devenus intolérables.

Le Dévoreur : il est le seul à savoir où il se trouve. Ces frères maudits compte sur lui pour le rejoindre. Mais ceci est déjà une autre histoire... En effet, dès qu'ils auront localisé le lieux de leur prochaine aventure - Saint-Petersbourg (voir plus bas) - Kröönth contactera leur maître pour qu'ils se retrouvent sur place.

● MANHATTAN

Au cœur de la cité de métal et de verre, parmi les constructions modernes, loin de la marée humaine qui hante les trottoirs de la cité tentaculaire, les Nephilim pourront découvrir l'église gothique où s'est réfugiée la Fraternité du 666.

Le plan de cette église est fourni dans le livret II.

1 - la rue

Elle est surveillée par des caméras fixées sur la façade de l'église au côté des gargouilles et des vitraux salis par les

émanations des gaz d'échappement des voitures qui, sans cesse, arpentent les longues allées d'asphaltes. Les Nephilim n'auront aucun mal à les repérer ; test de Vigilance à +25 %.

2 - l'entrée

L'entrée de cette église est gardée par Les rôdeurs qui suintes des murs (cf. La Kabbale p. 113). Cette créature attaquera tous êtres-Ka qu'il ne connaît pas qui pénétreront dans le sanctuaire du 666. La porte qui condamne l'accès au reste du bâtiment est dissimulée par une tenture rouge sang.

3 - le cœur

L'église a été réaménagée par les Sœurs adamantines. Désormais, il s'agit d'une véritable salle de travail où le matériel informatique côtoient des armes de toutes catégories. C'est entre les vitraux tagués à l'encre rouge du chiffre maudit que les membres du 666 travaillent et se moquent des volontés mesquines des Arcanes Majeurs. Leur équipement leur permet de surveiller la plupart des communications des Demeures Philosophales de la côte est du continent nord américain.

Dans une alcôve, les photographies des simulacres connus des Nephilim sont criblés de fléchettes.

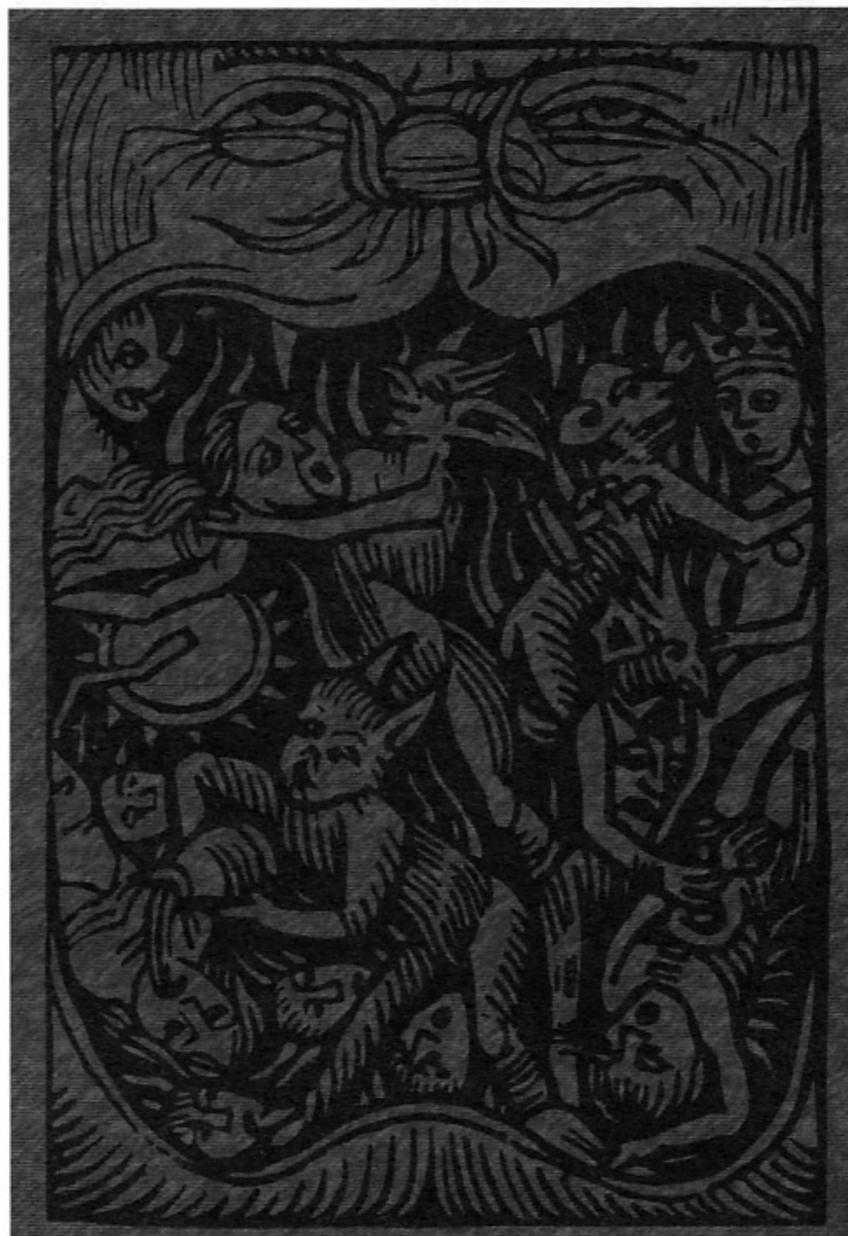
4 - la crypte

Également ré-aménagée, la crypte de cette église est un véritable abri atomique communiquant avec un réseau de galerie souterraine qui rejoignent un sous-marin qui peut rejoindre l'océan par un canal inondé. C'est par cette issue que la Fraternité arrive sur le sol américain dans la nuit du 17 au 18 juillet et en repart un mois plus tard, toujours grâce à Ceux qui hantent le ciel (Cf. La Kabbale p.54).



AKHET-AT'ON

CHAPITRE 3



Cette partie détaille les éléments d'un Plan subtil non pas issus directement des rêves des hommes, et donc des émanations de leur Ka-Soleil, mais d'un programme informatique pensé par l'Écharpe d'Iris dans le cadre du Projet X. Nous avons tout de même conservés la présentation proposée dans Les Akasha et utilisés jusqu'alors dans les *Chroniques de l'Apocalypse* pour la description des Marches de Pachad dans le deuxième tome ainsi que celle de l'Écume de l'Aube Dorée dans le volume précédent. Toutefois, la nature « numérique » de cette réalité va vous obliger à quelque gymnastique d'esprit et bouleverser les repères de vos Nephilim. Seront-ils s'adapter à ce nouveau problème qui se dresse sur leur route ?

Note : Pour des soucis de commodité, le programme qui simule le pharaon et ses agissements est présent dans le corps du texte sous le nom Akhen-Aton et non pas Akhénaton ou Épiméthée.



Le CORPS

● POT DE PRÉGNANCE : - 35

Ce POT va effectivement augmenter au cours de ce tome des *Chroniques de l'Apocalypse*.

Au fur et à mesure des déplacements des acteurs de cet épisode, prisonniers au cœur de cette réalité virtuelle, l'Akasha va s'ancrer dans les courants solaires de l'Astral. Le POT de Prénance va donc se développer de lui-même.

Lors de l'immersion du Ka des protagonistes, ce POT est négatif. Tant qu'il le restera Akhet-Aton n'est qu'un programme.

Dès qu'il sera nul ou positif, les concepteurs du Projet X ne pourront plus agir sur la cité solaire. Elle sera un Akasha autonome. Pour mesurer cette progression, reportez-vous au tableau ci-contre. Les événements cités sont associés à des pages du présent livret, pages où ils sont détaillés.

DÉCORS

● DERRIÈRE LE SEUIL

Une fois leurs simulacres connectés, leurs sens se troublent et les Nephilim commencent à distinguer des odeurs et des sons qui leur évoque des animaux exotiques dans un jardin luxuriant. Puis une image se forme comme un mirage et l'instant suivant, ils sont dans un gigantesque jardin où évoluent des léopards promenés par des esclaves et leurs maîtres.

POT DE PRÉGNANCE

| ÉVÉNEMENT | POT |
|------------------------------------|------|
| <i>Interprétations symboliques</i> | + 01 |
| <i>Immersion des Bohémiens</i> | + 05 |
| <i>Apparition d'Akhen-Aton</i> | + 05 |
| <i>Fuite d'Akhen-Aton</i> | + 10 |
| <i>Apparition d'Anubis</i> | + 10 |
| <i>Invocation de IEVE</i> | + 30 |

INTERFACE CYBERGNOSTIQUE

SENS-KA

Dans un premier temps, tous les Nephilim présents dans Akhet-Aton — les votre et les membres du 666 — ne pourront avoir recours ni à la Vision-Ka, ni aux Sciences Occultes. En effet, les programmeurs de la cité virtuelle n'ont pu prévoir ni les sens magiques des Déchus, ni les effets de leur Pentacle sur la réalité occulte. Après la fuite d'Akhen-Aton, le programme se fossilisera dans les courants solaires de l'Astral. Dès lors, les sens occultes des Nephilim vont tour à tour se réveiller.

| POT DE PRÉGNANCE | SENS OCCULTE |
|------------------|--|
| - 15 | La Vision-Ka peut être utilisée. |
| - 10 | Le lien avec la stase est rétabli. |
| 01 | Les Sciences Occultes sont de nouveau utilisables. |

RÈGLES DU JEU

Pour gérer les interactions entre les personnages introduits dans ce programme, vous devrez utiliser d'autres repères de simulation que d'habitude. En effet, dans une réalité virtuelle la FOR et la CONS d'un personnage joueur ou non ne peuvent être considérées pour des oppositions physiques. Ces conflits ne sont effectivement pas réels. C'est pourquoi il

convient de déterminer une caractéristique de substitutions. Ces dernières interviennent dans tous les calculs de Base dont auront besoin les Nephilim jusqu'à ce que l'Akasha se cristallise dans les Champs solaires.

MONDE RÉEL

FOR
CONS
DEX

INT
CHA

RÉALITÉ VIRTUELLE

Ka-Soleil
Ka-Soleil
POT de Boussole ou Ka-Soleil
(pour les humains)
INT
n.a.

LA DOULEUR ET LA MORT

En cas d'affrontement dans cette réalité virtuelle, appliquez les règles suivantes :

- tous les dommages encaissés sont des dommages magiques ;
- en parallèle des dommages magiques, autant de points sont retirés au Ka-Soleil du simulacre ;
- lorsque le Ka-Soleil du simulacre atteint 0, le Nephilim est victime d'un Effet Jésus dans le Metropolitan Museum ;
- les simulacres atteignant 0 en Ka-Soleil sont victimes d'une rupture d'anévrisme alors que les programmes doivent être rechargés — opération demandant six passes d'armes.

réalité virtuelle

Avec la séquence « Derrière le seuil », les Nephilim prennent conscience que dès qu'ils portent leurs regards dans une direction, ensemble, le décor se matérialise devant eux, à l'endroit exact. Si seulement l'un d'entre eux porte son regard vers un emplacement, le décor apparaît également mais le Nephilim concerné ressent un léger décalage dans le temps, comme si le fait d'être seul ralentissait le développement du décor. C'est effectivement le cas. Lorsque plusieurs personnes introduites dans la simulation s'attardent à un détail, celui-ci s'ancre plus vite dans les Akasha.

QUAND UN ÉLÉMENT EST-IL ANCRÉ DANS L'ASTRAL ?

Lorsqu'un protagoniste voit un décor, celui-ci est dans le programme. Alors que lorsqu'il est « à l'intérieur », c'est que le décor est de fait dans les Plans subtils. Ce sont les « mouvements » des personnages qui bâtissent l'Akasha et non le programme.

INTERPRÉTATION SYMBOLIQUE

Certains lieux ont été pensés selon les critères des anciens Égyptiens, en respectant les méthodes mathématico-symbolique qu'ils utilisaient. Ces principes dérivent directement des observations faites par les Nephilim à l'époque atlante et suivent donc ceux de la Pierre Angulaire et de l'Équation.

Les Nephilim qui réussiront un test de culture d'incarnation sur Thèbes, en — 1350, ou d'Architecture à —15 % ou Synarchie à —25 % reconnaîtront que le programme est très précis sur bon nombre de détails ésotériques. Faites faire ces tests de compétence systématiquement et livrez leur l'interprétation ésotérique des lieux. Faites leur ressentir le savoir occulte et la connaissance très précises que possèdent les concepteurs du programme de l'Égypte pharaonique et donc des principes analogiques Nephilim. Vous trouverez des explications dans tous les paragraphes concernés par cette Sapience. De plus, à chaque réussite, ajoutez un point au POT de Prénance d'Akhet-Aton.

Attention, il ne s'agit en rien des informations sur l'Histoire Invisible mais bien les mythes qu'ont utilisés les techniciens au service de l'Écharpe d'Iris.

Vous êtes évidemment libre de développer et d'étayer ces éléments symboliques. Sachez également récompenser comme il se doit — avec du Ka — un joueur qui s'armera d'un dictionnaire symbolique de l'Égypte ancienne ou d'un ouvrage de référence sur les architectures pour décrypter — avec succès — vos descriptions.

Au loin, une ombre est projetée sur le sable qui borde un bosquet de grand arbre. Ils lèvent les yeux et voient un autel apparaître ; l'ombre lui appartient. Il vient de se matérialiser devant leurs yeux ébahis.

● La maison du ciel

Notes : c'est ainsi que les habitants de l'ancienne Égypte

appelaient leur temple. Seules les êtres-Ka ayant un Kadominant supérieur à 25 étaient autorisés à pénétrer dans les grands temples égyptiens. Pour simuler cette particularité, le programme matérialise dix prêtres virtuels — qui resteront dans le décor une fois introduits dans la cité virtuelle — qui sont chargés d'en défendre l'accès devant tout être humain qui tenterait d'y pénétrer. Ils sont armés de couteau rituel et décidé à lutter.

L'une des premières choses que peut voir les Nephilim est un autre autel qui ajouté au premier constitue une haie de pierre haute d'un mètre de haut. En s'approchant, ils peuvent distinguer une autre allée, parallèle à la première, juste derrière. Ces deux alignements bordent une allée qui rejoint dans un sens un bâtiment de la forme d'un pavé devant une structure plus imposante, le Sanctuaire, et de l'autre un mur d'enceinte qui protège les habitations des prêtres.

Où que se porte leur regard tout autour d'eux, il n'embrasse que des plantations et des espaces de verdure cernés par le sable. S'ils cherchent à embrasser tout l'espace du regard, il constate que le lieu est ceint d'un haut mur d'enceinte. Pourtant, s'ils cherchent une issue, ils découvrent un baraquement en pierre de taille qui perce le mur d'une lourde porte. Celle-ci ne peut s'ouvrir. Dans la véritable Akhet-Aton, cette issue donnait sur l'extérieur de la cité. Dans le programme, il s'agit d'une issue avec laquelle nul ne peut interagir.

● Le Sanctuaire

Comme tous les temples égyptiens, ou Maison du Ciel, le Sanctuaire est construit selon les axes Nord-Sud et Est-Ouest. Lorsqu'ils pénètrent à l'intérieur, les Nephilim passent entre deux pylônes : l'un attribués à Isis l'autre à Nephtys, la sœur d'Isis et la femme de Seth dans la mythologie, pour symboliser les collines qui pour les anciens égyptiens soutiennent le ciel et guide le soleil et la lune dans leur course lumineuse.

Puis ils remarquent que plus ils s'enfoncent dans les salles qui constituent le Sanctuaire plus le sol de celles-ci n'est pas au niveau du sol mais de plus en plus haut et qu'à l'inverse, le plafond est de plus en plus bas. De même, ils constatent que plus les salles sont vastes moins elles sont lumineuses.

Interprétation symbolique : ces effets de proportion et de lumière symbolisaient la volonté du



pharaon du parcours initiatique qu'il souhaitait inculquer aux visiteurs : le visiteur qui emprunte le chemin de l'initiation (qui entre dans le Sanctuaire) s'approche d'une vérité fondamentale, il allie les lois du ciel et de la terre (le plafond et le sol qui se rapproche de salle en salle) et comprend que plus son savoir est grand plus il risque de s'égarer (de se perdre dans les ténèbres)

Après avoir traversé une cour carré au cœur de laquelle se trouve un autel cubique un peu plus grand que ceux qui bordent l'allée qui mène jusqu'à lui, les Nephilim pénètrent dans une petite salle meublée de colonnes. La salle ne donne sur aucun naos ou pronaos comme dans les temples traditionnels ; elle se termine par une lourde porte de bronze fermée. Sur les battants de cet accès, les Nephilim peuvent lire gravé dans le métal :

« Celui qui plaît à Aton peut franchir ce seuil ».

Les Nephilim qui prononcent le nom secret du pharaon, Épiméthée, ouvre sans le vouloir la porte derrière laquelle trône une statue d'Aton. La pièce, très étroite, n'a pas de toit et est donc inondée par la lumière du soleil.

Interprétation symbolique : le labyrinthe de colonnes représente la forêt vierge primordiale où l'homme pouvait se perdre et se reconnaître dans ces semblables. Dans le grand temple d'Akhénaton, on accédait plus vite des ténèbres de l'ignorance (grande salle de l'entrée) à celle de l'illumination (petite salle de statue) car il y avait moins d'étapes à franchir (moins de salles). Ce temple est, à l'image de l'époque où il fut construit, source de savoir et de Sapience.

Lorsqu'ils s'apprêtent à ressortir les Nephilim font la rencontre du Ptérophore, le prêtre chargé de conserver les rouleaux de papyrus.

● Les habitations

Ces maisons simples en pierres de taille n'abritent rien de particulier. Mais les Nephilim pourront s'y dissimuler avant et pendant l'invocation de IEVE.

● La rue royale

Devant le grand temple d'Akhet-Aton passe une longue et large rue appelée par les anciens égyptiens rue royale. Cet axe parallèle au Nil partage la cité

solaire en deux bandes de même largeur. Il est hanté par des silhouettes à la peau tannée par le soleil, arborant les costumes traditionnels de l'ancienne Égypte. À mi-chemin, cette longue route droite est surplombée par des arcades de pierre. De part et d'autre de cet construction, on découvre les deux parties du palais royale. Ainsi, le pharaon et les siens pouvaient aller d'un côté à l'autre sans sortir dans les rues.

Interprétation symbolique : le Nil coupe l'Égypte en deux comme la voie lactée coupe le domaine des dieux, le ciel, en deux. Le pharaon répliqua cette symbolique lorsqu'il fit ériger sa capitale et les agents du Denier respectent cette volonté en érigeant ce double virtuel.

● Le palais

La lourde porte métallique qui interdit l'accès de cet assemblage de pierres de taille colorées à la coupe régulière ne pourra être bougée par aucun procédés mécanique ou magique. L'unique moyen de pénétrer au cœur du palais est d'être accompagné par un Bohémien virtuel, ou non. Sinon, il faudra se hisser le long d'une colossale paroi lisse, à plus de trois mètres du sol, pour atteindre l'une des ouvertures qui dispensent la lumière du soleil à l'intérieur de l'édifice. Une fois à l'intérieur les Nephilim seront heureux d'avoir échappé à l'étouffantes chaleur qui hante, tel un spectre moribond, Akhet-Aton.

● La résidence royale

Le palais du pharaon est un édifice colossal. Les salles ont les murs, hauts de trois à cinq mètres, recouverts de fresques où s'étalent des hiéroglyphes complexes et une multitude de couleurs qui scintille, à certaines heures, sous les rayons du soleil. Toutes les pièces sont traversées par des allées jumelles de colonnes qui imitent les fagots de roseaux et contiennent des statues fièrement dressés. Des scribes vont et viennent, portant des papyrus précieux dans leurs bras chétifs, sous les regards avisé de gardes bien en chair, à la peau couverte de peinture dorée.

Ce dédale contient plusieurs salles qui peuvent attirer l'attention des Nephilim : la chambre à coucher du Pharaon, la salle des scribes, la salle des bains et les appartement d'Irysos. Dans toutes ces pièces, les Nephilim pourront observer les répliques de la famille royale dans des scènes de la vie quoti-

dienne. Les détails sont multiples et criant de réalisme jusqu'au moment où quiconque tente de discuter avec eux. Dès lors, le champs de connaissance limité de ces doubles virtuels décevra les Nephilim ou tout autre acteurs occultes passionnés par la XVIII^e dynastie.

Interprétation symbolique : rien de particulier. Les Nephilim pourront tout de même noter que les concepteurs de ce programme ont respecté la particularité du règne profane d'Akhénaton. On assiste à des scènes de sa vie privée.

● Le jardin d'Ialou

De l'autre côté de la rue royale, sur les berges du Nil, se dresse le jardin du palais construit du jardin d'Ialou où accédait les hommes qui avaient franchi avec succès, dans la mythologie, les portes du royaume de Seth et vivaient donc dans la félicité éternellement. Reproduit tel que se le figuraient les anciens égyptiens, ce jardin de légende est dominé par un étrange sycomore. Au cœur de celui-ci, les Nephilim distinguent, en s'approchant, une silhouette aux traits du visage figées dans la douleur. En s'approchant la forme se précise, l'arbre est sculpté. Dans ses hautes branches sont perchées des oiseaux et des chats. Certaines de ses branches sont tranchées, et une liqueur rouge s'échappe de ces moignons de bois.

Interprétation symbolique : le sycomore est l'arbre qui donna le jour à Osiris et sous lequel il aimait venir méditer. Profitant d'une des séances de réflexion de son frère, Seth le prit par surprise dans l'ombre de l'arbre et l'assassina.

● Le palais NORD

Ce palais ne sera défini que par des murs d'enceintes et des patrouilles de garde pendant la plupart du temps. Puis peu de temps avant la mise en scène du pharaon, l'architecture du bâtiment sera injectée dans le programme. C'est en effet de ce bâtiment imposant aux parois de marbre blanc lisses qui reflètent les rayons du soleil sur les maisons alentours que sortira le pharaon, affaibli par les quêtes des Arcanes Majeurs. Dès que cette scène aura eut lieu, les Nephilim pourront y accéder.

L'intérieur de ce bâtiment est un enchaînement complexe de salles décorées, encombrées de

meubles luxueux. Si un jet d'Architecture est réussi, les Nephilim comprennent que le palais est construit sur la forme d'un Pentacle et que les salles forment des ensembles où les Champs magiques d'un Élément puis d'un autre prédominent. Les murs et les plafonds sont couverts de hiéroglyphes serpentes qui s'entrelacent pour former des ensembles géométriques variés et complexes. Toutes les couleurs mystiques sont utilisées pour dessiner des grandes fresques qui figurent des allégories à peine voilées.

Interprétation symbolique : il y a dans cet édifice de nombreux repères ésotériques. Lors de votre description, appuyez sur les assemblages de hiéroglyphes qui, de loin, évoquent des Pentacles et des marques symboliques, et les couleurs utilisés pour les tracer : le vert, couleur du Grand Secret, le rouge, le blanc et le noir, couleur de l'initiation et de l'Alchimie, ainsi que des grandes traînées d'or qui évoque un sentier d'or qui serpentent entre les fresques et les statues.

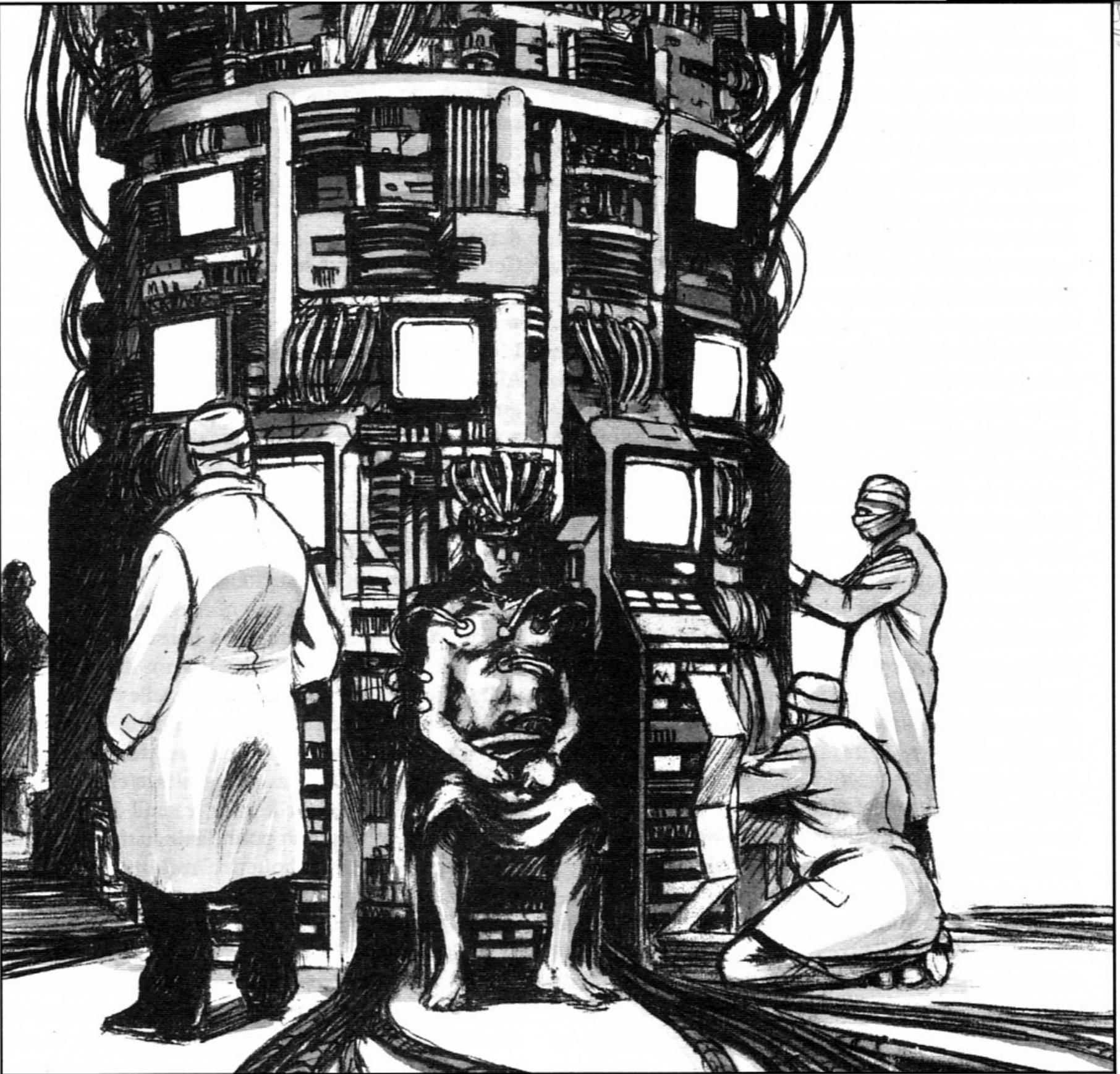
● La caravane

À l'extrémité sud de la cité, une caravane virtuelle de bohémien est installée. Alors qu'il quitte la ville les Nephilim découvre au loin un campement de nomade du désert dans les costumes et les colifichets affirment leur appartenance au Peuple-Mémoire. Dès qu'ils seront à hauteur de ce campement, ils seront surpris par l'immobilisme de ces bohémiens. S'ils leur adresse la parole, ces derniers se tourneront vers eux mais ne tiendront que des propos sans intérêts.

Ne sachant quels rôles jouèrent les membres du Peuple-Église dans le cours de l'Histoire Invisible, les programmeurs d'Akhet-Aton n'ont pas su leur attribuer de fonctions bien définies dans la cité virtuelle (voir plus bas).

événements

Une fois le programme lancé et les participants connectés, l'Akhet-Aton virtuelle va petit à petit amorcer sa migration vers l'Astral pour prendre place au côté des autres Plans subtils. Pendant cette transition, les hommes et les femmes qui ont pensé le programme analysent les réactions de leurs « passagers »



et rectifient les erreurs commises ainsi que les zones de flou intentionnel (développement de la personnalité de leurs bohémiens par exemple). Cette migration magique va être simulée en temps réel. Nous vous donnons des indications temporelles qui vont vous permettre de gérer cette situation particulière. L'heure dans le temps de jeu est donné entre parenthèses à côté de chaque événement. Vous devriez permettre aux Nephilim de tester leur Ka dominant contre le POT de Prénance de ce Plan subtil afin qu'ils découvrent que le temps leur est compté. Ils ne savent pas

pour quoi faire — et pour cause — et cela devrait être un stimulant suffisant. Si vous êtes dans une humeur particulièrement exécrationnelle, vous pouvez leur révéler que cette situation de jeux est gérée en temps réel.

Note : Vous êtes évidemment libre d'agrémenter cet épisode des Chroniques de l'Apocalypse de scène propre à votre vision de l'Égypte pharaonique ou de l'Apocalypse. Gardez néanmoins à l'esprit que ce programme a été conçu par des Illuminés de la Pierre Angulaire sous la houlette du 666.

● **LANCEMENT DU PROGRAMME (OOHO1)**

Lieu : salle du Metropolitan Museum

Patiemment et minutieusement, les équipes de spécialistes de l'H.'I.'R.'A.'M ont monté, un à un, les délicats rouages d'une machine que les Nephilim ne manquent pas de repérer en se rendant là où se tenait l'exposition. Au milieu de l'endroit où s'élevait la reproduction de la célébration à Aton se tient maintenant une structure métallique composée de diodes et de composants électroniques dernier cri. L'ensemble est trois fois plus grand qu'un homme de taille normale et fait irrésistiblement penser à une petite tour de contrôle d'un aéroport provincial. Des écrans de contrôle sont disposés tout autour de sa base, placés au-dessus de fauteuils en cuir rouge, couvert de fils et de bippeurs, qui sont tous surmontés de casques qui s'enfoncent sur la boîte crânienne. Des hommes et des femmes en blouse blanche, le visage couvert par un masque blanc de chirurgien, s'affairent tout autour tels des fourmis travailleuses. Seuls des pulsations électriques et des bruits électroniques caractéristiques troublent le silence qui enveloppe les lieux. Un impressionnant attirail technologique entoure la machine : imprimantes, claviers de contrôle, caméras à infra-rouge et magnétoscopes. Des écrans laissent défiler des suites continues de chiffres abstraits et d'équations mathématiques compliquées. Les candidats sélectionnés se dénuident et s'habillent d'un simple tablier blanc sur lequel des capteurs sont placés. Ils sont ensuite chacun installés sur un fauteuil et se recouvrent la tête d'un des casques. Ceux-ci vibrent doucement lorsqu'ils s'adaptent sur les visages de chacun. La connexion est brutale mais pas douloureuse.

● **Le piège (N.a.)**

Lieu : présence d'Irysos

Si les Nephilim cherchent à rencontrer Irysos — ce qui serait bien naturel s'ils maîtrisent l'Histoire Invisible — dans cet Akhet-Aton ou bien si vous décidez que la rencontre à lieu, ils auront l'occasion d'échanger des informations intéressantes avec le scribe d'Akhen-Aton qui se révèle être aussi érudit que l'original.

Alors que la conversation va bon train, et que la confiance des Nephilim est endormie, des gardes surgissent d'une rue attenantes d'un temple ou d'un palais. Ils hèlent les Nephilim et les sommes de les

suivre sans faire d'histoire : le pharaon les mets aux arrêts ! Qu'ils se laissent ou non faire par ces programmes de combats, une rixe aura lieu. Les gardes raqueront les Nephilim dans toute la cité et affronteront tous ceux qui se dresseront sur leur chemin. Cette traque absurde se poursuivra sous le soleil de plomb de cet univers virtuel jusqu'à la « mort » du dernier des soldats.

Cet événement peut se répéter.

● **APPARITION D'AKHEN-ATON (OOH15)**

Lieu : rue royale

Alors que les Nephilim passent sous l'arche de pierre qui enjambe la rue royale, ils aperçoivent un attroupement populaire devant l'un des accès du Palais. Ces hommes et ces femmes sont contenus par les hommes d'armes de la cité. Une rumeur parcourt l'assistance : « *Pharaon va se montrer !* »

Les Nephilim choisiront certainement d'attendre. D'autres habitants de la cité se joignent à eux et de longues minutes s'écoulent et deviennent des heures d'attente patiente sous un soleil de plomb. Dès que vos Nephilim choisissent de quitter la place, faites leur sentir qu'il est difficile de s'extraire de la foule. Trois jets d'Agilité plus tard, alors qu'ils sont presque parvenus à s'extraire de l'assemblée, des « *hourras !* » et des « *vivas !* » s'élèvent dans leurs dos : Akhen-Aton est sur le seuil du Palais. Ils sont désormais trop loin pour distinguer les traits de son visage. Seule, sa silhouette famélique se découpe dans les ombres du palais.

Harassé par la fatigue, Pharaon parvient tout de même à étendre les bras. La foule est parcourue par un dernier murmure. Les Nephilim ressentent alors que leurs réactions — et celles des autres Déchus présent — altèrent la cité solaire. S'ils réussissent un jet de Ka x 2, ils sentent que leurs réactions et celles des autres acteurs extérieur au programme sont en train d'ancrer Akhet-Aton parmi les Plans subtils.

Le Pharaon tentent alors de s'adresser à la foule mais le souffle court il s'effondre sur le sol. Des bohémiens surgissent du palais et portent à l'intérieur. Les hommes du général Horembeb dispersent la foule. Si les Nephilim s'opposent à cette dispersion, ils devront affronter les dix gardes qui défendent l'accès du Palais.

● **FUITE D'AKEN-ATON (O2 H 15)**

Lieu : le palais nord



Une foule anxieuse est rassemblée devant l'esplanade du palais nord. Les armées d'Horemheb et les prêtres d'Amon-Râ tentent de canaliser les passions de tout ce monde lorsque, soudain, les portes du palais s'ouvrent. Hébéte, mais plein de majesté, Aken-Aton sort et convoque aussitôt les membres du Peuple-Église. Puis, le pharaon fait mouvement. Tout le monde s'écarte sur son passage et le silence s'abat sur la scène.

Chacun remarque alors des serviteurs armés qui le suivent en portant chacun un objet en or rectangulaire, lui-même est accompagné d'un Nephilim à la beauté transcendant toutes choses, Moor.

Avant de disparaître, le pharaon se tourne et confie à la foule qui le contemple que l'Apocalypse aurait lieu et que nul n'y pourrait rien car lorsque les cycles se termineront, il y aura toujours une période où des bouleversements auront lieu : les Anaphé. Sa voix est déterminée. Il reprend ensuite son chemin et rejoint les membres du Peuple-Église auxquels il confie dans un premier temps, des informations sur les cycles ésotériques qui rythment aujourd'hui la vie des Nephilim sur le Graal Primordial (en réalité, il leur explique la théorie des Champs magiques qu'il a appréhendé lors de ses quêtes spirituelles et qui est celle que tous les Nephilim connaissent aujourd'hui). Il leur confie également qu'il n'a plus de Pentacle depuis qu'il l'a sublimé grâce à l'Ombilic solaire en une particularité Ka qu'il a baptisée le Prisme. Désormais, il peut percer les mystères du Ka-Brume ce qui lui a permis d'entamer les quêtes des vingt-deux Lames et de prévoir l'Apocalypse. Le pharaon confie alors la garde de plusieurs Lames à certains bohémiens et leur transmet des vérités intrinsèques de l'histoire du monde. Il part ensuite vers le désert où il disparaît, silhouette fugace et éphémère qui se trouble à la lisière de l'horizon.

● Le CHACAL (04 H 00)

Lieu : la maison du Ciel

Tout à coup, les rues de la cité solaire se vident, les hommes et les femmes se réfugient dans les demeures avant d'y disparaître. Les Nephilim observent alors des prêtres d'Amon-Ra qui se dirige vers la Maison du Ciel. Tous portent d'étranges costumes cérémoniaux : de grands linges noir et or. Ces hommes et ces femmes se rassemblent sur le seuil du temple en deux groupes qui échangent violemment

des menaces et des paroles incantatoires. Les uns agitent les bras et vocifèrent alors que les autres les menacent, l'index pointé vers eux.

En s'approchant, les Nephilim comprennent que ces prêtres, auxquels des scribes se sont joints, se reprochent mutuellement les longues absences du pharaon. Des propos sont échangés au sujet d'étranges expériences qui se dérouleraient au cœur du palais sur des êtres humains au nom d'Aton et de l'énigmatique Sentier d'Or. Les Nephilim qui assistent à la scène identifient enfin les deux groupes : les inquiétants Chevaliers Invisibles du Temple de la Vie et les serviteurs des fleuves de l'Hadès.

S'ils tentent d'intervenir les Nephilim sont dispersés par les soldats du général Horemheb (voir plus bas). S'ils reviennent sur leurs pas, ils assistent à nouveau à la scène.

Puis un Elfe intervient : Kröönth. Ils s'adressent aux deux groupes qui réagissent violemment avant d'être apaisés par quelques paroles incantatoires adressées au soleil par l'Elfe. Il s'adresse alors de nouveau à eux et leur explique qu'il existe un moyen de déposer le pharaon : l'Alliance. Tout d'abord choqués, les hommes réfléchissent et se réunissent au cœur de la Maison du Ciel. Si les Nephilim leur emboîtent le pas, ils vont être les témoins d'une alliance historique : les Chevaliers Invisibles et les Mystes de la Terre Noire discutent ensemble de la destitution d'Akhénaton. Très vite pourtant les deux groupes se fâchent à nouveau. Les Mystes quittent le sanctuaire. Les Nephilim qui ont vécu ces événements ressentiront une gêne profonde. Une fois des jets réussis en Histoire Invisible ou Culture d'incarnation Égypte – 1350, ils réalisent que la scène dont ils viennent d'être les témoins est un condensé d'événements qui se déroulèrent sur des mois. Alors qu'ils tentent de recoller les morceaux de leur mémoire effritée par leur(s) séjour(s) en stase, les Mystes rencontrent des Nephilim à l'extérieur de la Maison du Ciel. Si vos Nephilim sont restés dehors, ce sont eux que les serviteurs de l'Épée accostent.

Quelle que soit la situation, les Nephilim seront de toute façon surpris d'entendre les propos échangés. Les Mystes ne s'inquiètent point de la discussion qui vient d'avoir lieu dans la réplique numérique de la cité solaire mais de la trahison de l'un des leurs : le jeune et impétueux Tubalcaan. Ils expliquent aux Nephilim que bien qu'ils leur soient opposés, sur



bien des sujets, ils sont prêts à s'allier avec eux pour mettre hors d'état de nuire ce dément et ses hommes de mains, les Chevaliers Invisibles.

Une fois encore, laissez aux Nephilim les moyens techniques de comprendre que les événements s'accélèrent davantage. En effet, le drame qui se joue devant eux n'est évidemment pas une reproduction fidèle de la situation historique. Ils ne devraient pas tarder à comprendre que le temps joue de nouveau contre eux mais que cette fois des hommes sont aux commandes, dans le monde réel.

Lorsqu'ils reviennent à l'étrange conversation, les Nephilim comprennent que Mystes et Déchus vont pratiquer les rites de l'Abra-Melin. Cette nouvelle ne devrait pas laisser de marbre les Nephilim qui ont enquêté sur la Golden Dawn et Aleister Crowley dans le tome précédent des Chroniques de l'Apocalypse. Pour ceux qui vécurent à cette époque ou qui ont réussi un jet en Histoire Invisible à - 15 %, ils réalisent que cette invocation eut bien lieu, malgré les mises en garde d'un mystérieux groupes de Nephilim : les Grands Initiés. Ils ne sont pas en mesure de se souvenir du rôle de ces Frères des Éthers. Le programme au sein duquel ils évoluent ne les prend d'ailleurs pas en compte.

Une créature inconnue jusqu'alors, le Chien de Sirius, se matérialise et se dresse devant le chef des Chevaliers Invisibles. Elle est immense et son visage à tête de chien, la gueule ouverte et la bave dégoulinant d'une impressionnante rangée de crocs acérés, est effrayant. Des rangées d'écailles épaisses recouvrent son corps et forment une carapace efficace. En Vision-Ka, elle apparaît composée de Champs maudits et pulse telle un condensé de Lune Noire primordiale.

Engoncés dans de délicates armures d'or ouvragé, les Chevaliers invisibles sont médusés par l'apparition et leurs mains serrent nerveusement des bâtons sculptés de fines runes. Leur chef, un jeune homme qui tient un bâton runique qui luit fortement, psalmodie sourdement une étrange mélodie tandis que des Mystes en toge courent en tous sens. La créature fait un pas et c'est toute la terre qui tremble. Des bâtiments s'écroulent et l'horreur atteint son paroxysme lorsque des crevasses béantes s'ouvrent dans le sol en engloutissant des grappes de spectateurs innocents. La panique grandit. Les Nephilim sont persuadés qu'ils assistent à l'Apocalypse et que tout le monde va mourir en poussant des glapissements de terreur brute.



● INVOCATION D'IEVE (04 H 30)

Lieu : le Metropolitan Museum

La vie quitte les participants humains du projet X ainsi que les simulacre des Nephilim. Leur Ka-Soleil s'échappe de leur Noyau et se répand dans les Champs magiques. Alors que les Nephilim quittent leur corps, leur Sens-Ka leur permet de distinguer une partie des événements qui se déroulent dans la salle égyptienne du Metropolitan Museum. Chaque meneur de jeu ayant sa façon et sa méthode de décrire la Vision-Ka aux Nephilim quittant leurs corps nous vous présentons dans les paragraphes suivants les événements tels qu'ils se produisent.

Les programmeurs de l'H.'I.'R.'A.'M quittent le Metropolitan Museum alors qu'Aquilon, Arkadio, Aïwass et Kröönth s'engouffre dans le temple de Dendur. Alors que le dernier d'entre eux franchit la Porte, celle-ci disparaît. Akhet-Aton vient de s'ancrer dans l'Astral. Les projets du Faerim du 666 ont réussi. Le Plan subtil a été créé, les participants sont morts ou vont mourir, il ne leur reste plus qu'à bénéficier de la nature particulière de l'Akasha pour pratiquer l'invocation de IEVE.

Si les Nephilim tentent de leur « emboîter le pas », ils parviennent dans l'Akasha de la cité solaire en leur compagnie mais ils continuent d'apprécier la situation en Vision-Ka. Nous vous conseillons de ne pas encourager cette démarche. D'une part les Nephilim risquent une Narcose inutile en Astral, d'autre part ils ne pourront pas pleinement apprécier la situation. Ils devraient donc tenter de s'incarner dans l'un des scientifiques de l'H.'I.'R.'A.'M ou même dans l'un des hommes de Fred Bénard ou d'un veilleur de nuit. Une fois ceci fait, ils peuvent retourner dans la salle égyptienne du Metropolitan Museum.

Les Nephilim doivent donc se contenter de suivre la suite des événements sur des moniteurs installés par les techniciens de l'H.'I.'R.'A.'M. Ce sont grâce à eux qu'en compagnie du 666, ils pouvaient maîtriser les événements qui se produisaient dans la réalité virtuelle. Les Nephilim n'entendent pas les sons qui se propagent dans Akhet-Aton. Par contre, une imprimante ne cesse d'imprimer les paroles échangées en son sein et de transcrire, sous forme de suite de symboles étranges et des séries de nombres et de caractères, les bruits de l'Akasha.

La fin de cette scène, qui est la conclusion de ce tome des *Chroniques de l'Apocalypse*, est détaillé

dans la dernière partie, Révélation, de ce volume de la campagne. Elle s'appuie sur l'Aide de Jeu n°X (Cf. livret 2) qui retranscrit la discussion entre IEVE et le 666.

L'esprit

ORIGINE

Reportez-vous au *Projet X*, la deuxième partie de ce tome des *Chroniques de l'Apocalypse*, pour les détails de cette réalisation de l'Écharpe d'Iris.

INTELLIGENCES ?

Les seuls habitants de cet Akhet-Aton astral sont des personnalités gérées par des programmes très élaborées, des Intelligences Simulées. Ils sont rangés en deux catégories par les spécialistes du Projet : les groupes et les individus. Les premiers sont des personnages sans importance prévu pour donner vie au décor, ils lui sont assimilable tant leurs fonctions sont primitives, alors que les seconds sont de véritables personnages, la plupart du temps historique, construit sur les bases d'informations disponibles dans les bibliothèques universitaires et nationales du monde entier.

Les caractéristiques des habitants de cette réalité virtuelle sont donnés dans l'annexe..

● Les GROUPES

● Les Gardes

Les Gardes sont des hommes de haute stature aux muscles gonflés. Ils portent de lourdes sandales et des tissus blanc et vert qui ceignent leur taille.

Ils ne sont dotés que d'une seule fonction : interdire l'accès à certains bâtiment. Ces programmes permettent de baliser l'espace accessible au visiteur. Ils se déplacent donc au fur et à mesure que le POT de Prénance se développe. Vous êtes libre de les utiliser comme bon vous semble pour interdire l'accès à certains bâtiments au début de la visite des Nephilim.

lim. Ils ne sont là que pour faire gagner du temps aux programmeurs du Projet X. Dès que l'Akasha sera autonome, les gardes se figeront dans le décors.

● Les Scribes

Leur peau est recouverte d'encres qui dessinent sur leur corps des arabesques évoquant aux Nephilim les Champs magiques.

Ils ne cessent d'aller et venir dans le palais portant des papyrus quand ils ne sont pas en train d'encre des tablettes assis sur le sol des salles monumentales. Ils n'ont aucune fonction dans le programme. Par contre, étant tous vêtu de la même façon, il est possible, une fois le logiciel cristallisé dans l'Astral, de se mêler à eux en volant des vêtements à l'un d'entre eux. C'est la technique que va utiliser le 666 pour se déplacer dans Akhet-Aton.

● Les Prêtres d'Amon-Ra

Ces programmes sont dotés de fonctions liés au combat. Ce sont des armes que le 666 peut utiliser contre toute personne tentant d'entraver leur projet.

● Les bohémiens

Ces Intelligences Simulées n'ont pas de rôle défini. En fait, leur programmeur espèrent que l'attitude des visiteurs à leur égard, et notamment celle des Nephilim, leur permettront de mieux les définir avant que la cité de leur échappe.

● Les INDIVIDUS

● Akhen-Aton

Ce programme ne présente de manifestation du pharaon que lors d'occasion décrite dans les événements ou lorsque des curieux arpentent le palais. Il ne répond pas quand on s'adresse à lui. Il faut en fait parler à un scribe qui transmet les propos de la conversation. Si l'on parle l'Égyptien, le dialogue possède donc un écho par les propos rapportés par le scribe.

● Néfertiti

La femme du pharaon. Elle accompagne pharaon dans ces déplacements en jetant des regards jaloux à la jeune femme qui accompagne le couple royal, Moor. Les programmeurs ignoraient que cette énigmatique personnalité serait la Princesse du Mat. Ils n'ont donc prêté que peu d'importance à son personnage. Seul un papyrus – rédigé par le célèbre Irysos – relatant la jalousie de Néfertiti pour le Nephilim fut retrouvé par les égyptologues.

● Horemheb

Le généralissime du pharaon, qui prendra le pouvoir dans les années qui suivront la mort du pharaon, a été lui aussi codé pour évoluer dans la cité numérique. Il est en charge de la sécurité du palais. Les Nephilim le distingueront lors de chaque mouvement des troupes militaires.

● Ptérophore

Il est vêtu d'une tunique noire brodée d'argent et porte deux plumes sur la tête symbolisant la sagesse et la vérité.

Ce n'est qu'à la sortie du Sanctuaire que les Nephilim le croisent. Ses yeux sont embués et étrangement striés de rouge. Son crâne rasé est couvert d'une fine couche de sueur et il serre fiévreusement contre sa poitrine des rouleaux de papyrus. Il regarde les Nephilim et les appelle si ceux-ci ne viennent pas vers lui. Il se présente puis tient un bien étrange discours aux Nephilim. Il connaît bien les Nephilim et est sûr d'une chose : le pharaon est un imposteur. C'est pourquoi il attend patiemment la venue de Kröönth, le Sauveur qui empêchera l'Apocalypse.

Ptérophore n'est rien d'autre qu'un programme mis au point par Kröönth pour déstabiliser les Nephilim et se moquer d'eux. Il espère bien les faire tourner en bourrique en leur insufflant des mensonges qui gangrèneront leurs Sapiences.

● Irysos

Le scribe du pharaon a été programmé afin d'attirer l'attention des Nephilim. En effet, le 666 espère qu'ils chercheront à le rencontrer. Si c'est le cas, ces Frères de l'Apocalypse en profiteront pour les attaquer via quelques programmes de combat (voir plus haut, Les événements). Cet assaut est destiné à leur mettre la pression. Le 666 espèrent ainsi détourner l'attention des Nephilim de leurs agissements.

Si les Nephilim l'interrogent sur les vingt-deux parchemins, il sera en mesure de répondre à leur question ce qui devrait troubler les Nephilim. Les membres du 666 qui connaissent bien l'histoire du premier des scribes ont fournis les informations nécessaires pour qu'ils soient crédibles aux yeux des Nephilim. Il ne sait malgré tout rien du Lien solaire.

● Moor

La Princesse du Mat n'a pas été représentée par les programmeurs avec ses métamorphoses. Il s'agit là d'une jeune femme d'une grande beauté qui ne laisse aucun des autres programmes indifférents sur



son passage. Elle suit le pharaon dans tous ces déplacements.

Si les Nephilim l'interrogent sur l'ésotérisme ou sur sa nature de Nephilim, ils commettront une grave erreur. Non seulement, elle ne pourra pas leur répondre mais ils auront trahi sa véritable nature. Ainsi, les membres de l'Écharpe d'Iris, et surtout les membres du 666, seront dotés d'une information cruciale qui pourra peut-être se retourner contre eux dans le tome V des Chroniques de l'Apocalypse. En effet, dans ce dernier volume de la campagne, les Nephilim seront à sa recherche pour accomplir leur destinée : permettre les ultimes révélations de l'Apocalypse.

● 666

Ces programmes sont là pour donner le change aux Nephilim tant qu'ils ne pourront pas utiliser a Vision-Ka. S'ils se fient à ses fantômes numériques, ils tomberont plus facilement dans des pièges. Ils sont fidèles en tout point. Kröönth a tenu à ce qu'Aïwass soit ridicule et particulièrement porté sur les choses du sexe avec les entités aux allures féminines. Ce détail énervera le véritable Aïwass lors de son immersion astrale.

VISITEURS

Les 17 visiteurs ne se comportent pas de la même façon mais sont tous très impressionnés par les scènes qu'ils vivent et les actions auxquelles ils assistent.

Les Nephilim se rendent dans le plus grand nombre d'endroits possibles et tentent de reprendre contact avec leurs connaissances d'antan.

Hassen Kharim et John Malloway sont sous le choc. Ils ne parviennent pas à réaliser l'expérience unique qu'ils sont en train de vivre. Tels des enfants, ils interrogent longuement toutes les personnes qu'ils croisent et examinent longuement tous les motifs architecturaux et toutes les constructions qu'ils peuvent voir.

Sylvia Potts et Charles Lydmann se rendent à la Maison du Ciel et contemplent, admiratifs, le spectacle majestueux au sein duquel ils évoluent librement, rêve qu'ils n'avaient jamais osé caresser.

Richard D. Montfly recherche désespérément ses frères du Bâton et tente de faire main basse sur tous les objets qui lui semblent être magiques. Il se dirige vers les prêtres d'Amon-Râ et se range à leurs côtés. Timothy Leary, Terence Mac Kenna et Richard Daw-

kins agissent comme des vrais scientifiques et commencent à analyser la situation. Comme les autres, ils sont un peu pris de court par la réussite de l'expérience qui dépasse leurs espérances les plus folles et se laissent peu à peu gagner par l'euphorie. Ils partent alors comme de joyeux bambins à la découverte de la cité égyptienne surgie des méandres du temps.

L'âme

ENSEIGNEMENTS

● effets mnémos

Si des Nephilim de votre Fraternité a vécu sous le règne d'Akhénaton, il sera particulièrement surpris de a vraisemblance du décor proposé pour cette Akhet-Aton virtuelle. Si vous avez l'occasion de mettre en scène des séances de jeu de rôle en solo, prenez ce(s) joueur(s) à part et noyez-les dans les décors de cette réalité virtuelle et ceux d'Effet Mnémos qui surgissent à l'improviste. Mêlez les deux « mondes » et faites leur perdre leur repère. Ce sera ainsi pour vous l'occasion de les réaiguiller sur les pistes ésotériques laissées par le pharaon (enseignement arcanique) ou de revivre des événements qui les aideront peut être à mieux comprendre cet Anaphé (invocation du Chien de Sirius).

Tous les acteurs pris à partie dans cet Akasha seront témoins des égarements de ce(s) Nephilim : ils auront les yeux vitreux déambuleront au hasard de leur vision et s'adresseront à des personnages invisibles.

Ces égarements vont servir l'ancrage de cette réalité virtuelle dans les méandres de l'Astral. En effet, les Effet Mnémos stimulent la part d'imagination du Ka-Soleil et, ce faisant, alimentent les courants solaires qui permettent la cristallisation des Plans subtils, le développement de l'Astral.

● cyBERéalité

De part sa nature particulière, cet Akasha est riche d'enseignement occulte. L'étude de celui-ci par la Vision-Ka ou même l'approche scientifique du pro-

gramme ayant permit son apparition dans l'Astral devrait permettre aux Nephilim de progresser sur les longs et sinueux chemins qui conduisent à l'Agartha. Quelques soient les moyens utilisés certaines analyses peuvent être faites :

- la cybertechnologie existe bel et bien dans l'univers Nephilim. Les Arcanes mineurs l'on développer selon es paramètre du monde occulte contemporain. Elle repose donc sur le Ka-Soleil et les propriétés fondamentales de celui-ci inhérent à l'humanité. Elle influence donc le Temps, l'Espace, l'Esprit et le Corps des humains. Les constructs de la Rose + Croix sont de bons exemple de l'avancée des Arcanes mineurs dans ce domaine. Les Nephilim peuvent donc légitimement s'interroger sur l'évolution de technomagie comme la génétique. Prenez pour exemple les Néo-humains d'Évora en page 41 du livret I du deuxième tome de cette campagne ;

- les humains sont désormais capable de générer des Akasha historiques. Dans les années à venir, le développement des images de synthèses dans l'industrie des jeux vidéo et du cinéma conduiront certains producteurs — initiés ou profanes — à concevoir des univers virtuelles où, très vite, des hommes se connecterons grâce à des implants cybernétiques qui existeront leur Ka-Soleil. Nous sommes encore bien loin des Matrices froides et numériques des univers cyberpunk mais, malgré tout, cette technologie va se développer dans l'univers Nephilim, notamment grâce aux travaux des Arcanes mineurs. Ces réalités virtuelles auront à l'image du monde profane de Nephilim II un caractère profondément occulte. En effet, les Initiés de tous bord ne vont pas abandonner leurs rites et leurs symboles du jour au lendemain.

● La BARRIÈRE

La Vision-Ka permettra aux Nephilim de constater que ces Akasha d'origines numériques sont bien plus stables que ceux engendrés par les méandres de la psyché humaine ou par la conscience collective des êtres-Ka qui arpentent la surface de notre Terre. Ils sont en effet insensibles aux rêves qu'en feront les humains. L'unique moyen de les altérer étant de s'y rendre et d'y accomplir des actions qui ne peuvent entrer en contradiction avec les possibilités prévues par le programme d'origine. Ainsi, au fils des années à venir, les Arcanes mineurs vont développer des univers pièges dont les programme originels n'ac-

cepterons pas les principes de l'écologie des Champs magiques. Ces réalités virtuelles gêneront l'exercice de la Magie sans pour autant parvenir à l'annihiler. Celle-ci est en effet une brique de l'univers de Nephilim qu'aucune technologie ne pourra jamais briser.

Si la communauté Nephilim ne fait rien contre le développement abusif de ces technologies, dans une cinquantaine d'année les humains auront isolé l'Astral des Champs magiques qui hantent le Graal Primordial. Dans ce cas, à terme, les Nephilim ne pourront plus accéder aux Plans subtils. Les humains auront remporter une bataille décisive sur les Nephilim.

PORTES

● Le PROGRAMME

Tant que le programme gérant la mise en place de cette réalité virtuelle au cœur des Akasha n'a pas été lancé, l'unique moyen d'y pénétrer est de recourir au matériel disponible dans la salle du Metropolitan Museum entre 18 h 00 et 23 h 30. À moins bien sûr que les Nephilim est réunis les éléments de la machine en enquêtant su le Projet X dans la partie précédente de ce tome des *Chroniques de l'Apocalypse*. Une fois les simulacres des Nephilim — ou tout autre être humain — raccordés à cette Matrice grâce à l'équipement cybernétique de Cybertech Inc., ils peuvent visiter la représentation virtuelle d'Akhet-Aton, la cité solaire du pharaon hérétique. Dans ce cas, le décor est vide de tous personnages réelles. Les personnalités programmées ne sont là que s'ils ont tentés de bricoler l'ordinateur contenant le logiciel et que vous décidez de « sanctionner » d'éventuels jets de dé malheureux par la mise en place de ces programmes-personnes.

Pénétrer par eux même dans cet Akhet-Aton via le logiciel de l'H.'I.'R.'A.'M demandera au Nephilim un jet d'informatique à - 30 % ainsi qu'un jet de Ka x 3.

● Le temple DE DENDUR

Une fois que le logiciel a été injecté, grâce à la psyché des participants, dans l'Astral et les méandres des voies fantomatiques qui le traverse, il est possible d'accéder, grâce au passage du temple présent dans le Métropolitan Museum, au double subtil de la cité solaire du pharaon.



Dans ce dernier cas de figure, Akhet-Aton est devenu un Akasha comme les autres. Aucun jet de dé n'est donc nécessaire pour y pénétrer.

Les membres du 666 utiliseront ce moyen pour pénétrer dans la cité solaire à 04 h 30 afin d'y invoquer IEVE.

● **post-apo**

Une fois ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse* terminé, ce Plan subtil existe bel et bien parmi les Rives akashiques de l'Astral. N'importe quel Nephilim, humain s'intéressant à l'Égypte ancienne ou voyageant au hasard dans les Plans subtils peut s'y rendre par les moyens décrit dans *Les Akasha*.

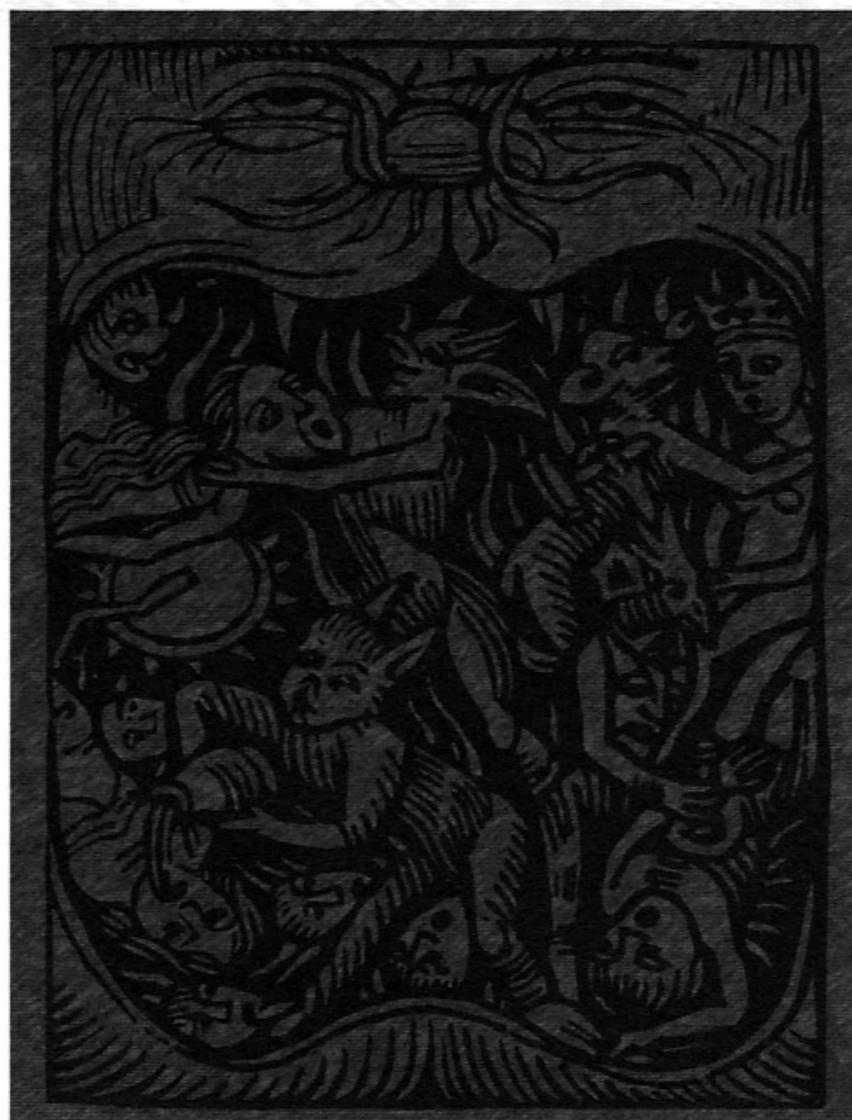
voyageurs

Cet Akasha ne connaîtra pas de voyageurs, autres que les participants ayant triompher du parcours initiatique du Projet X, avant des années, sauf si les Nephilim révèlent son existence à leur communauté.



AAHANGO

CHAPITRE 4



Ce scénario vient s'intercaler entre les trois autres au moment de votre choix : au début de ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, au milieu, à la fin... Vous pouvez vous en servir pour brouiller les cartes ou pour faire patienter vos Nephilim. À vous de voir, vous êtes seul juge en la matière...

À leur arrivée à New York, les Nephilim ont pu constater l'étrange agencement des Champs magiques sur l'île de Manhattan (cf. Livret II). Au moment de votre choix et en réussissant un jet de Vision-Ka, les Nephilim remarquent que l'étrange assemblage qui forme un filet mystique a un épicentre unique qui vibre au milieu d'une importante concentration de Ka-Air. Cet endroit correspond au site du prestigieux Chrysler Building car c'est au sein de ces Champs magiques, son Ka-élément dominant, qu'Aahango a ancré son filet. Les Nephilim doivent comprendre que c'est au sommet du Chrysler Building qu'ils trouveront des réponses à leurs questions sur la nature ésotérique de New York. Sont-ils réellement prêts à affronter leur destin et à se mesurer à l'Aberration, la terrible créature d'Orichalque qui hante les bas-fonds new-yorkais ?



Le CHRYSLER BUILDING

E. 42nd St. et Lexington Ave.
métro : Grand Central
Ouvert aux heures de bureau (9h00 – 17h00).

ARCHITECTURE

Le Chrysler Building, construit en 1930 dans le style Art déco, s'élève à trois cent quarante trois mètres au-dessus de la 42nd St. Sa coiffe, recouverte d'écailles, rappelle les chapeaux de perles et de paillettes dont se coiffaient les femmes à l'époque des Années Folles. Les extrémités des principaux retraits horizontaux sont mises en valeur par des sculptures décoratives en plaques d'acier réfléchissant. Le « cou » du gratte-ciel est orné de huit têtes d'aigle stylisées, véritables gargouilles des temps modernes. Le trentième niveau, abritant des équipements techniques et par conséquent aveugle, reçoit une frise de brique bicolore représentant des roues de voiture avec leurs enjoliveurs en métal et leur garde-boue. Les angles sont décorés d'immenses bouchons de radiateur de voitures inspirés du casque ailé de Mercure. Le choc visuel réside autant dans la richesses des formes que dans l'emploi des matériaux, en particulier les plaques de métal brillant et côtelé, évoquant l'automobile, qui reflètent violemment la lumière du soleil. La flèche, aux cônes emboîtés comme des poupées russes, ne ressemble à aucun des autres sommets de gratte-ciel édifiés à la même époque. Rythmée par une grande envolée verticale de trois travées centrales, stabilisées par des bandes horizontales dont le décor est à la démesure de la métropole new-yorkaise, elle s'apparente à la coiffe d'une danseuse balinaise. La richesse du décor, où même les veines des gigantesques plaques de marbre tapissant les parois forment des motifs zigzaguant, est à couper le souffle. Les motifs de jets d'eau, de palmettes et les aigles bien campés sur les boîtes aux lettres s'ajoutent au foisonnement des couleurs.

En Vision-Ka, l'ensemble scintille de mille lueurs éblouissantes qui éclatent en gerbes fulgurantes de Champs magique liés à l'Air.

Les paisibles DORMEURS AUX aILES étiolées

FRÉQUENCE : générique
KA-AIR : 1D6 + 2
VISIBILITÉ : oui

Ce sont les Effets Dragon qui peuplent le Chrysler Building. Les aborder n'est pas une chose aisée car il faut d'abord parvenir à l'endroit où ils séjournent. Or, ces Effets Dragon se matérialisent uniquement dans les hauteurs. Pour les atteindre, il faut donc se rendre au moins jusqu'au soixantième étage où deux solutions s'offrent aux intrépides Nephilim.

Au choix, ils peuvent tenter de les rejoindre en empruntant une étroite corniche, accessible à partir d'un bureau du 67^e étage, où tourbillonnent des vents violents qui peuvent précipiter le simulacre vers une mort certaine. Ils peuvent également tenter d'ouvrir une fenêtre, mais c'est loin d'être un exercice simple car les fenêtres du Chrysler Building sont spécialement étudiées pour résister à de grosses pressions. Elles s'ouvrent donc qu'à moitié et encore vers le bas. Ouvrir la fenêtre en grand risque fort de provoquer un appel d'air qui peut entraîner l'inconscient dans le vide.

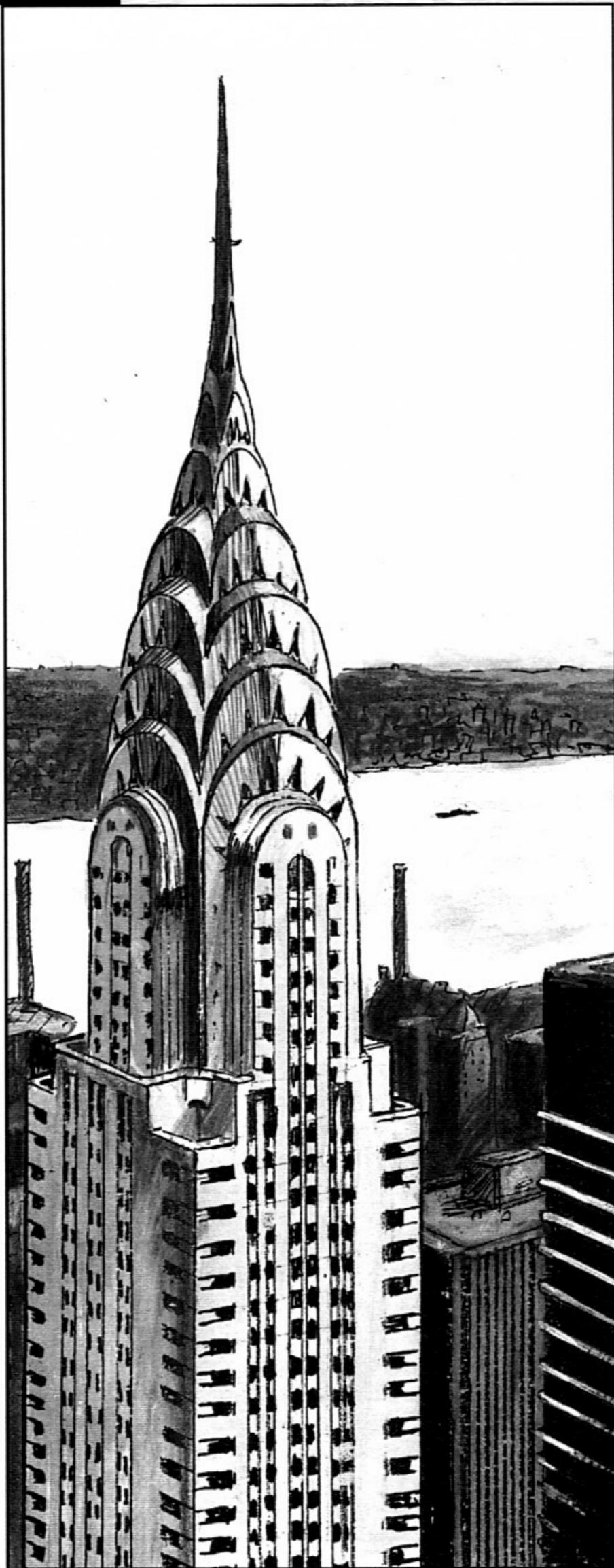
De toute façon, quelle que soit la façon dont ils opèrent, les Nephilim n'ont aucune difficulté à dialoguer avec ces paisibles créatures lorsqu'ils parviennent à entamer un dialogue avec elles.

Ce sont d'étranges créatures constituées d'amalgames de Ka-Air. Leur peau est écailleuse et une paire d'ailes atrophiées leur permet tout juste de voler péniblement, à plusieurs centaines de mètres ! Elles se plaisent à rester au soleil, la tête en bas et les yeux grands ouverts, en se perchant en grappes sur les tiges en métal qui ornent tout le pourtour du bâtiment. Elles sont dotées d'une intelligence primitive et ne répondront qu'à des questions extrêmement précises, et encore leurs réponses resteront « primaires ».

En gros, les Nephilim comprennent que ces Effets Dragon vivent ici en parfaite harmonie avec leur environnement. Ils sont reconnaissants à un certain Aahango d'avoir permis leur naissance et leur développement.

Interrogés à ce sujet, ils sont incapables d'apporter d'autres éléments de réponse, si ce n'est que celui-ci venait, accompagné de ses amis qu'ils connaissent sous le terme générique de ferrailleurs du ciel. Ils se sont livrés à des opérations magiques et ont confié la surveillance du Vertex (la flèche du building) à une créature d'Air qu'ils évitent d'aller chatouiller car elle est ombrageuse et prisonnière de sa tâche. Laquelle ? Ils l'ignorent et n'ont pas envie d'aller le lui demander.

En fait, ces créatures ne redoutent qu'une chose : que l'Aberration monte jusqu'à eux pour les détruire. Soudain, à la seule mention de ce nom par un de leurs congénères, tous couinent et s'envolent en tous sens. Les Nephilim ne peuvent plus entrer en contact avec eux mais une chose est certaine : ils sont en pleine panique et ont une peur bleue de ce qu'ils nomment l'Aberration.



Seuls les oiseaux peuvent pleinement apprécier, dans le détail, l'originalité et la qualité des motifs décoratifs qui ornent cette réalisation pleine de majesté. Les degrés de la tour sont soulignés par des motifs en saillie couverts de métal poli réfléchissant la lumière. Gargouilles à tête en forme de bouchon de radiateur et enjoliveurs ailés composent, avec virtuosité, un hymne à l'automobile et forment autant d'Effets Dragon d'Air avec lesquels il s'avère très intéressant de discuter (cf. Encart).

Le hall d'entrée

Le décor du Chrysler Building est aussi extraordinaire à sa base qu'à son sommet. La forme tronquée de la profonde entrée qui s'étend sur trois niveaux et évoque pour certains l'apparence d'un cercueil, annonce le caractère angulaire du décor intérieur : des triangles de métal poli se superposent à la bande crénelée qui sépare les portes d'un immense vitrail. Le vestibule s'évase et adopte, lui aussi, une forme triangulaire tout à fait inhabituelle. Rougeoyant dans la pénombre, le vestibule est probablement le plus spectaculaire parmi tous les intérieurs d'immeubles de bureaux construits pendant l'entre-deux guerres. Murs de marbre rouge du Maroc, sol couleur terre de Sienna, moulures d'onyx ambré et de marbre bleuté forment une symphonie colorée dont le point culminant est la plafond peint par Edward Trumbull qui symbolise l'énergie, l'efficacité, l'habileté manuelle et les transports. Les peintures célèbrent les exploits de l'aviation postale et le gratte-ciel lui-même par la figuration de sa façade et de scènes illustrant sa construction, ce qui permet aux visiteurs d'embraser le building dans sa totalité et dans son gigantisme, chose impossible depuis les rues encaissées. Face à l'entrée principale, sous un plafond revêtu de marbre, de granit et d'acier chromé, un comptoir d'information est surmonté d'une horloge digitale, point d'orgue fixé tel un autel dans une cathédrale des temps nouveaux dédiée au culte de l'information. Les batteries d'ascenseurs sont séparées du vestibule par des pans de tubes cathodiques qui évoquent un rideau de théâtre en train de s'ouvrir. Elles comportent quatre dessertes de huit cabines chacune à l'extraordinaire décor marqueté et individualisé. En effet, toutes les portes d'ascenseur



sont en marqueterie de bois précieux et associent des formes géométriques simples à des motifs floraux stylisés.

Les Nephilim n'ont aucune difficulté à pénétrer dans le hall ni même à se balader dans les étages de bureaux pendant la journée (vous pouvez quand même mettre en scène une rencontre entre un employé pointilleux et des inconnus qui passent dans son bureau...). À partir de 17h00, l'immeuble ferme et une équipe de sécurité composée de dix hommes prend le contrôle du bâtiment. Dès qu'une intrusion est signalée par le système de sécurité, ils préviennent les forces de l'ordre qui arrivent en moins de quinze minutes.

La flèche

Pour atteindre la flèche, les Nephilim n'ont d'autres choix que de se rendre au 77^e étage, uniquement accessible par un ascenseur automatique. Il faut une carte magnétique correctement programmée pour que les portes de l'ascenseur s'ouvrent et emmènent leurs passagers directement au Cloud Club, une grande salle de réunion des magnats de l'industrie américaine construite dans le plus pur style Arts déco au 77^e étage. Les Nephilim n'auront sans doute pas d'autres choix que de réussir leurs jets d'Informatique et d'Électronique à - 15 % au milieu d'une foule de passants anodins (à moins qu'ils ne soient introduits par effraction dans le building).

Parvenus au Cloud Club, les Nephilim constatent qu'aucune fenêtre ne donne sur l'extérieur mais qu'un immense panoramique de Manhattan couvre les murs. Un escalier qui monte en colimaçon est visible dans un angle de la pièce. Il faut l'emprunter pour accéder à l'intérieur de la flèche qui n'est autre qu'un grand duplex dont les baies triangulaires ouvrent sur des vues vertigineuse de New York.

En Vision-Ka, le spectacle est tout autre.

En haut de l'escalier en colimaçon qu'ils viennent d'emprunter, un serviteur de Kamael, le Démon des Destructures, Prince des Seraphim (cf. *La Kabbale* p. 132) attend les Nephilim pour les éliminer. C'est Aahango qui a invoqué cette créature en lui ordonnant d'éloigner tous les intrus qui pénétreraient en ce lieu. À ce sujet, il a invoqué une créature similaire au sommet de tous les buildings qu'il a enchanté car

il ne souhaite pas laisser les éléments de son « travail » à la portée du premier venu.

Si les Nephilim réussissent à se défaire de la créature, ils ont le privilège de contempler un superbe artefact qui déborde de Ka-éléments et de Champs magiques. Une construction aux arabesques enchanteresses et aux courbes finement ciselées est enchâssée dans le plafond translucide de l'appartement. Elle draine des courants de Champs d'Air qui montent le long d'un tube métallique gravé de runes énochéennes pré-atlantes dont le tracé correspond exactement à celui de la flèche vue de l'extérieur. Son contenu rejoint des bandes de Champs magiques qui se déplacent toutes dans la même direction. En effet, maintenant que les Nephilim peuvent contempler New York du dessus, ils remarquent (jet de Vision-Ka réussi sous Ka x 2) que les Champs magiques sont en fait condensés en groupes ordonnés autour de différents points d'ancrage constitués par autant de sommets de gratte-ciel. L'ensemble semble attendre un ordre pour exploser et laisser déverser ses Champs magiques crépitant d'énergie primordiale. Les Nephilim sont au cœur d'un puissant Nexus d'Air et les Éolim peuvent goûter à une joie immodérée. Le lieu est rempli d'une grande Sapience et l'âme des Nephilim s'en trouve reconfortée. Il n'empêche que la traduction des runes est ardue. Il s'agit d'une forme d'Énochéen barbare qui remonte à l'époque de la fin des Guerres Élémentaires. Un mot revient souvent tel un leitmotiv des temps anciens : Aahango.

La new york PUBLIC LIBRARY

5th Ave. et 42nd St.

métro : 42nd St/Grand Central

ouverte de 11h à 19h30 les mardi et mercredi, de 10h à 18h le lundi et du jeudi au samedi

Ce lieu est une référence pour bon nombre d'universitaire et de Nephilim en quête de savoir. Si les

Nephilim recherchent des renseignements sur Aahango ou même sur un autre sujet, ils seront aiguillés sur ce bâtiment.

L'extérieur

Les New-Yorkais ont une véritable passion pour ce bâtiment de style Beaux-Arts construit en 1885. La façade principale, en retrait par rapport à 5th Ave., est dominée par un arc de triomphe surmonté de figures allégoriques qui représentent l'Histoire, le Théâtre, la Poésie, la Religion, la Littérature et la Philosophie. La terrasse est l'un des lieux en plein air les plus attrayants de Manhattan, les New-Yorkais aiment s'y donner rendez-vous sur ses marches encadrées par deux lions en marbre rose du Tennessee symbolisant la Force d'âme et la Patience. Là, ils déjeunent, lisent, bronzent ou dorment. L'endroit fonctionne comme un vrai forum, urbain, bruyant et vivant. À l'intérieur, il en va différemment.

L'intérieur

L'intérieur abrite l'une des plus importantes bibliothèques publiques du pays. Au total, cette dernière compte trente-six millions d'objets dont onze millions de livres. Parmi ses spécialisations, il faut citer les divisions juives, slave et orientale ; le département d'histoire et de généalogie où sont rassemblées cent mille vues de New York ; le département scientifique qui permit à Edwin Land d'inventer le Polaroid et à Chester Carlson de mettre au point le procédé de la photocopie ; et enfin le département économique qui propose un million et demi de volumes et onze mille périodiques. La bibliothèque possède également des pièces rares telles la *Bible* de Gutengerg ou un globe terrestre de 1519, un des premiers à représenter l'Amérique. La bibliothèque contient également trois focus, des éditions originales : *El Desdichado* (cf. *La Magie*, p. 47), le *Seven Deadly Sins* de Ibrahim Lersey (cf. *La Magie*, p. 101) et le *Secret Garden of Babylon* d'Ebanerz Nichols (cf. *La Magie*, p. 133).

Tout le bâtiment n'est pourtant pas rempli de rayonnages écrasés par le poids des livres et envahis de silencieux bibliothécaires, discrets et affairés. Au rez-de-chaussée, le Gottesman Exhibition Hall accueille

de remarquables expositions temporaires. Des peintures de Richard Haas représentant les sièges des grands journaux et maisons d'édition de New York sont regroupés dans la De Witt Wallace Periodical Room, pièce qui doit son nom au fondateur du Reader's Digest qui y recopia ses premiers textes. La grande salle de lecture au deuxième et dernier étage est séparée en deux par une sorte de jubé. Elle occupe toute la longueur de l'édifice et peut accueillir jusqu'à sept cent lecteurs. L'atmosphère y est studieuse et c'est ici que les Nephilim peuvent s'installer pour compulsier les ouvrages qu'ils auront choisi dans les travées de la bibliothèque ou qu'ils auront demandé à l'un des nombreux bibliothécaires qui se tiennent à la disposition des chercheurs.

Les indices

Il vaut mieux que les Nephilim aient une piste à défricher pour espérer entreprendre une recherche constructive riche en enseignements. Pour cela, ils doivent procéder par mots-clé. Toute autre forme de recherche s'avère infructueuse. Au cas où des Nephilim impénitents tenteraient de profiter de la situation pour se renseigner sur des thèmes plus farfelus, répondez-leur que l'ouvrage qui étudie la question n'est pas disponible, qu'il a été victime de déprava-tions et que ses pages ont été arrachées, ou qu'il a disparu. Ainsi, à tout moment, les Nephilim peuvent tenter de trouver des informations occultes. Chaque niveau d'information coûte au chercheur une heure de temps entre recherche de titre et lecture des archives à condition qu'il sache lire l'Anglais à plus de 50 % (le temps est doublé si la maîtrise de cette compétence est inférieure à 50 %) et qu'il réussisse un jet en S'informer, majoré d'un bonus de +20 % grâce à la recherche informatique. Ainsi pour obtenir une information de Niveau 3, un Nephilim devra consacrer trois heures de son temps et réussir un jet de S'informer. Mais auparavant, il aura déjà triomphé de deux tests de compétence et consacré trois (niveau 1 + niveau 2) autres heures de son temps.

● Le CHRYSLER BUILDING

Niveau 1

Vous pouvez lire le court texte qui suit aux Nephilim. Ces quelques lignes ont pour objet d'attirer l'attention



des Nephilim sur la flèche qui se trouve au sommet du building.

« *Walter Percy Chrysler (1875-1940) débute comme apprenti dans un atelier de construction ferroviaire pour devenir, en 1925, président de la firme automobile Chrysler. En 1928, désirant s'implanter sur le marché immobilier new-yorkais alors en plein boom, il reprend le projet d'un promoteur William Reynolds d'un gratte-ciel à l'angle de Lexington Ave. et de 42nd St. L'architecte William Van Alen, ancien élève de l'École des Beaux-Arts de Paris, le convainc de battre un nouveau record de hauteur. En 1930, le pari est gagné. Grâce à l'ajout final d'une flèche d'acier de 60 mètres réalisée dans le plus grand secret, le Chrysler Building haut de 77 étages et de 343 mètres devient le toit du monde. Il fut surpassé quelques mois plus tard par l'Empire State Building. L'architecte Van Alen ne fut jamais récompensé de son talent : l'accusant de corruption, Chrysler refusa de le payer et ce scandale mit un terme à sa carrière.*

Niveau 2

Chrysler voulut à la fois dépasser le Woolworth Building et arracher à la tour Eiffel le titre d'édifice le plus élevé du monde. Il ne fut pas le seul et d'autres concurrents participèrent à cette course vers les sommets, notamment la Bank of Manhattan. Chrysler et Van Alen ne dévoilèrent leur atout qu'après avoir laissé croire à Craig Severance, architecte de la Bank of Manhattan, qu'une hauteur de 71 étages permettrait à son immeuble de gagner la course. Ce joker fut une flèche conçue en secret et baptisée Vertex par Van Alen. Elle mesure 60 mètres et pèse près de 30 tonnes. Le chantier presque à terme, les ouvriers indiens hissèrent de grandes plaques d'acier au 65^e étage et, au moyen d'un derrick, élevèrent et emboîtèrent la flèche d'un seul tenant au sommet de la tour, opération qui n'aurait pris qu'une heure et demie. Une fois le Vertex posé le Chrysler Building culmine à 343 mètres, domine les 71 étages de la Bank of Manhattan et dépasse la tour Eiffel de 7 mètres. C'est à l'intérieur qu'a été aménagée la luxueuse suite en duplex réservée à Walter Chrysler.

Niveau 3

Au cours des années vingt, les membres de la tribu Mohawk gagnaient leur vie en pratiquant une profession exclusive et risquée : le ferrailage de précision à grande hauteur, essentiel dans la construction des

gratte-ciel et des ponts. Les Mohawks ont commencé à travailler dans les chantiers en 1886. Cette année-là, un cadre supérieur d'une compagnie canadienne de construction de ponts remarqua un groupe d'adolescents mohawks en train de jouer sur un pont en construction sur le Saint-Laurent. Comme il cherchait des ouvriers capables d'affronter les vents violents, les grandes hauteurs et les échafaudages précaires, il engagea plusieurs jeunes Mohawks qui, bientôt, furent qualifiés pour la tâche. Les douze premiers engagés enseignèrent le métier de ferrailleur en hauteur à leurs amis et à des membres de leur famille qui l'enseignèrent aussitôt à d'autres. Très vite, on trouva des Mohawks sur des chantiers d'un bout à l'autre du Canada et des États-Unis.

Niveau 4

Dans les années vingt, au cours de l'essor immobilier de New York, les Mohawks se rendirent en masse à Brooklyn où ils se regroupèrent en une communauté unie occupant une douzaine de rues. À New York, ils travaillèrent sur d'innombrables chantiers dont ceux de l'hôtel Waldorf-Astoria, de l'Empire State Building, de l'immeuble Chrysler et du pont Georges Washington. Pour les ferrailleurs mohawks, exercer un métier dangereux et difficile faisait partie d'une tradition remontant au XIX^e siècle, lorsqu'ils servaient de guides en canoë, et rappelait même leurs coutumes guerrières des siècles précédents. Les valeurs de la famille et de la communauté étaient maintenues par le lien très fort avec ceux restés dans la réserve canadienne de Kahnawake et ceux installés dans un quartier de Brooklyn. Ils travaillaient cependant sur les chantiers les plus modernes et leurs compétences techniques étaient fort recherchées pour les travaux dangereux. Tout comme les tribus appartenant aux Wowakan, les enfants des Éléments, les Mohawks avaient trouvé une manière idéale de s'intégrer à la société américaine tout en maintenant les liens de la tradition, de la famille et de la tribu.

Note : Aucune information n'est disponible sur les mystérieux Wowakan dans une bibliothèque profane. Néanmoins une recherche sur le sujet sera sanctionnée de cinq heures de temps perdus. Vos Nephilim peuvent toujours s'informer au près d'un Arcane Majeur comme la Papesse. Dans ce cas reportez-vous au livret II pour en savoir davantage à leur propos.

● **AAHANGO**

Les Nephilim ont pu entendre prononcer le nom d'Aahango en discutant avec les Effets Dragon du Chrysler Building ou avec Hankcrew, le Nephilim américain présent à l'exposition. En organisant une recherche patiente dans les travées de la bibliothèque, ils trouvent plusieurs informations.

Niveau 1

Aahango était un chef indien de la tribu des Mohawks.

Ce leader mohawk trouva son salut parmi son peuple, c'est à dire sa famille, son clan et sa ville tout en repoussant avec la dernière cruauté tous les étrangers qui menaçaient sa sécurité.

Niveau 2

Selon les archives des jésuites, le chef des Mohawks, Aahango, était connu pour les tortures qu'il infligeait à ses prisonniers. Il haïssait les intrus, ce qui incluait quiconque n'appartenait pas à sa tribu, et se montrait délibérément cruel lorsqu'un étranger tombait entre ses mains. Le seule mention de son nom suffisait à glacer le cœur de ses adversaires, Blancs ou Indiens, ce qui servait parfaitement ses intentions : il était résolu à tenir à l'écart des siens tous les ennemis des Algonquins quels qu'ils fussent et il y réussissait en grande partie.

Niveau 3

Ayant perdu son frère, tué par les Ériés alliés aux Anglais vers 1654, Aahango entama à de nombreuses reprises le processus d'adoption d'un prisonnier. Chaque fois, il changea d'avis avec une obstination sadique en condamnant le malheureux à mourir sous la torture sous le prétexte qu'il n'était pas digne de remplacer son frère disparu.

Lors de l'une de ces tentatives avortées, Aahango commença par flatter les espérances d'un jeune homme en lui présentant quatre chiens destinés au banquet organisé en son honneur. Mais au cours de la célébration, Aahango se leva et fit le procès de l'adopté potentiel. Le reste de la nuit se passa à rôtir le malheureux des pieds à la tête, en dépit des interventions d'autres Algonquins réclamant que l'on mette fin à ses souffrances. Selon les critères indiens, le jeune homme mourut mal, pleurant, criant et sup-

pliant pendant une bonne partie de la journée suivante. Les prisonniers étaient en effet censés affronter la mort avec stoïcisme en psalmodiant les incantations de leur tribu et en insultant leurs ravisseurs jusqu'à la dernière seconde.

Niveau 4

En 1663, Aahango avait tué de sa main plus de soixante guerriers ennemis vendus aux Blancs et en avait condamné quatre-vingt autres à mourir sous la torture. Indubitablement, il haïssait les envahisseurs et sa haine valut une mort horrible à un grand nombre d'entre eux. Mais Aahango fut beaucoup plus qu'un exécuteur impitoyable. Il fut un mari et un père aimant ainsi qu'un chef avisé et une force morale positive pour sa communauté. En un sens, les mesures qu'il adopta constituèrent pour sa tribu une sorte de moyen de défoulement, fort utile en ces temps éminemment menaçants. Aahango eut certes un comportement excessif mais dans une période riche en excès.

Dans le contexte des mœurs et des croyances propres à sa culture, il fut toujours respecté par les siens car les libertés qu'il se permit de prendre entraient dans les limites de l'initiative personnelle que les Wowakan, les enfants des Éléments, revendiquaient pour eux-mêmes et accordaient à leurs chefs.

KAHNAWAKE-TOWN

POT DE SURETÉ : 18

La communauté indienne des Mohawks a élu domicile sur Liberty Avenue, dans le borough de Brooklyn. Ses habitants ont surnommé le périmètre qu'ils occupent Kahnawake-Town en hommage à la réserve canadienne dont ils sont originaires et où sont restés leurs familles et proches. C'est là, dans un des coins les plus mal famés de New York, qu'Aahango est installé. Liberty Ave. est en effet une des artères principales de East New York, surnommée the dead zone, une banlieue de taudis située à la périphérie nord de Brooklyn. Aucun chauffeur de



taxi n'accepte d'aller là-bas et même les transports en commun ne marquent plus d'arrêts aux stations qui le desservent. Les New-Yorkais connaissent bien la réputation de ce quartier et déconseilleront à quiconque de s'y rendre. Les forces de l'ordre quant à elles se contentent de dresser un périmètre de sécurité plus ou moins lâche à ses alentours mais se gardent bien d'y pénétrer : le risque de prendre une balle perdue est bien trop grand.

OLD CHIEF AAHANGO

704 Liberty Ave., East New York, Brooklyn
ouvert de 22h00 à l'aube

C'est un bar sur Liberty Avenue où les Mohawks ont l'habitude de se retrouver dès l'ouverture. C'est là que les Nephilim ont la possibilité de rencontrer John Ojjatekha Brant-Sero, le chroniqueur de la communauté Mohawk (voir plus bas). De surcroît, vous êtes libre de faire intervenir autant de Mohawks que vous le désirez.

● UNE PETITE FORTERESSE

C'est un bar en sous-sol auquel on accède en descendant quelques marches de pierre. Une grosse porte en bois, doublée d'acier, en ferme l'accès. Toutes les fenêtres sont grillagées et un Nephilim peut remarquer que l'ensemble forme une véritable petite forteresse à l'intérieur de laquelle il est possible de tenir un siège. L'enseigne qui surmonte la porte d'entrée représente une figure de vieux sachem avec la panoplie classique et traditionnelle de chef indien : plumes, collier tressé et tomahawk. En réussissant un jet de Science naturelles et de Sciences de l'homme, un détail attire l'attention des Nephilim. La parure du sachem représentée est constituée de plumes de goéland. Un tel animal n'est en effet pas souvent utilisé dans la culture Mohawk.

● La salle PRINCIPALE

L'intérieur n'est guère luxueux. Des bougies enfermées dans des lanternes éclairent une petite salle légèrement voûtée où derrière quelques tables s'agglutinent des personnages aux traits caractéristiques : ce sont tous des Indiens, des « Peaux-Rouges », dans la force de l'âge (reportez-vous au profil des indiens

Mohawks donné dans le Livret II). Un vieux bonhomme à la peau parcheminée se tient seul attablé au fond. Un comptoir de zinc délimite le périmètre du bar. Il n'y a pas beaucoup de bouteilles exposées et un vieux frigo ronronne dans un coin comme un chat solitaire. Dans un coin, un juke-box qui a dû faire la guerre crache péniblement des airs de rock des années soixante. L'ambiance est feutrée et intime. L'entrée des Nephilim jette un froid nettement perceptible. Les conversations s'arrêtent et tout le monde les dévisage avant de retourner à ses activités.

● UN ÉTRANGE PANNEAU

Encadré au-dessus du bar, un texte attire l'attention des Nephilim.

« Aahango, Frères parmi les Frères des Wowakan, les enfants des Éléments, jurant de se maîtriser et de sauver les siens de la destruction, s'éloigna et arriva sur les rives d'un ruisseau limpide et poissonneux. Il s'assit sur la berge et regarda l'eau. Perdu dans ses pensées, il ne remarqua pas le grand Albatros blanc perché sur l'arbre le plus élevé de la pinède environnante. Sous la protection et le regard perçant de l'oiseau, la Grande Idée d'Aahango prit forme. Agencouillé sur l'herbe, il esquissa un plan, car il craignait que sa mémoire ne lui fasse défaut. Prenant une plume d'albatros, il la plaça sur le sol en disant que les symboles qu'il traçait représentaient la grande idée. Telle est l'histoire qui nous vient du fond des âges transmise non pas de père en fils, mais de mère à enfant. »

Interrogé au sujet du texte, le barman indiquera d'un mouvement de tête une table à laquelle est installée un vieil indien : John Ojjatekha Brant-Sero, le seul indien qui acceptera librement de parler aux Nephilim. Dans ce cas de figure, reportez-vous au profil technique des Indiens dans le Livret II en minorant les caractéristiques de 1d4 (sauf pour INT et CHA qui sont majorés de +1d4).

THE LIBERTY'S CHURCH

701 Liberty Ave., East New York, Brooklyn

Note : Si les Nephilim n'ont aucun indice pour se rendre à Brooklyn, et plus particulièrement à la Liberty's Church, et qu'ils ont été au Chrysler Building, ils sont contactés par des indiens Mohawks au moment de votre choix. Ceux-ci se montrent laconiques et mystérieux. Ils

prient les Nephilim d'accepter de les suivre et les conduisent jusqu'à la Liberty's Church où Aahango les reçoit.

● UN LIEU INSOLITE

Une modeste église de brique et de bois dont le clocher culmine à plusieurs dizaines de mètres du sol ne manque pas d'attirer les Nephilim qui passent dans son périmètre. En Vision-Ka, le lieu resplendit sous l'influence des Champs magiques d'Air. Ceux-ci forment une colonne mouvante qui s'élève pour disparaître dans le firmament tapissé de Ka-Soleil et de Champs magiques d'Air plus concentrés. Pourtant, en vision normale, cette église ne présente aucun signe anodin, sa façade est même lépreuse par endroit et les Nephilim comprennent rapidement que les dons ne doivent pas briller par leur montant. Une lourde et robuste porte en chêne clôt l'entrée que les Nephilim n'ont toutefois aucune difficulté à franchir.

C'est un prêtre d'origine indienne, un Mohawk, qui les reçoit à l'entrée, et ce quelle que soit l'heure à laquelle les Nephilim arrivent (si la situation l'exige, reportez-vous au profil des indiens Mohawks donné dans le Livret II).

Après les formules de politesse d'usage, il ne leur fera aucune difficulté à les laisser se recueillir. Il leur jettera quand même un regard inquisiteur, qui pourra mettre la puce à l'oreille du plus observateur des Nephilim (jet de vigilance à -20 % à cause de l'obscurité), avant d'aller s'enfermer dans la sacristie pour prévenir Aahango de leur intrusion.

● La SACRISTIE

Là où devrait s'ouvrir la sacristie, derrière une porte d'ébène qu'il faut défoncer pour entrer, un étroit couloir commence. Des torches sont régulièrement installées tous les deux mètres.

Si les Nephilim ont alerté le prêtre, elles sont allumées. Dans le contraire, l'obscurité est totale. Le couloir mène à une salle lointaine dont le périmètre est délimité par des poteaux représentant d'effrayants visages dans le seul but d'éloigner les visiteurs indésirables. Au centre, un totem en bois sculpté représente un immense goéland les ailes déployées. Les Nephilim ignorent sans doute qu'ils viennent de pénétrer dans le lieu saint des Mohawks, l'endroit où Aahango leur apparaît car c'est là qu'il réside sous l'identité du père Paul Diablo. En Vision-

Ka, les Nephilim repèrent tout de suite l'éclat d'un Pentacle qui luit fortement. Ils aperçoivent alors un homme : le père Diablo, qui n'est autre que le simulacre d'un puissant Wowakan, Aahango (cf. *Les acteurs*).

La RENCONTRE avec aahango

Qu'elle ait lieu à la sacristie ou ailleurs, cette scène est toujours la même.

À une dizaine de mètres, les Nephilim distinguent la silhouette d'un homme de grande taille enveloppée dans ce qui ressemble à une couverture de couleur bleue recouverte d'idéogrammes compliqués. Le visage est difficilement visible. Un bandana bleu recouvre le sommet du crâne et les yeux sont masqués par une paire de Ray-Ban aux verres fumées. Une forte odeur exotique flotte dans l'atmosphère. En Vision-Ka, les Nephilim voient le Pentacle flamboyant d'un Zéphyr. Celui-ci s'approche d'eux tout en écartant les pans du poncho qui le recouvre. Ses bras sont deux immenses ailes qui se déploient alors majestueusement. Ses jambes sont celles d'un oiseau, couvertes de plumes, avec deux grandes serres aux extrémités. Le visage lui aussi s'est modifié et s'est transformé en un subtil mélange de traits aviens et humains. La bouche est un long bec recourbé et les yeux sont devenus plus grands et plus perçants.

Une voix claire s'exprime alors lentement. C'est de l'Énochéen pré-atlante.

« Salut à vous, mes Frères. Je suis Aahango, le Goéland majestueux qui accompagne ses Enfants, mes Mohawks, vers l'accomplissement du Sentier d'Or. Que puis-je faire pour vous ? »

Si d'aventure les Nephilim ont endommagé une des flèches de son filet ou ont violenté les Mohawks, Aahango ne se montrera absolument pas amical. Il tentera par tous les moyens d'éliminer les Nephilim sauvages qui ont osé s'en prendre à lui. Il usera tous ses artifices pour venir à bout des Nephilim. Il les attaquera par surprise sous sa forme totémique, celle d'un goéland, et sera accompagné par Black Aaron et plusieurs Mohawks. Il ne fera pas de quartier.

Dans tous les autres cas de figure, il répondra patiemment à toutes les questions des Nephilim et fera tout ce qui est en son pouvoir pour les convaincre de l'accompagner dans la réalisation de son projet.



événements extraordinaires

Au cours de ce scénario et en fonction de leurs décisions, les Nephilim peuvent être amenés à prendre part à des événements qui, de toute façon, auront quand même lieu.

Nous vous donnons dans les paragraphes suivants les éléments qui vous permettront d'intégrer vos intrépides Nephilim dans les projets d'Aahango.

L'expédition

Grâce aux indications qui lui ont été fournies, sous la torture, par Sir John Angus Nattybread, Aahango sait désormais où les Templiers dissimulent un de leurs précieux Litharges. Il a mis au point un plan d'attaque avec Black Aaron et acceptera avec joie que les Nephilim se joignent à l'expédition nocturne.

C'est dans la nuit du 02 août, à 03h20, que le commando attaque sa cible. Les participants à l'expédi-

tion sont remarquablement bien organisés. Ils sont tous regroupés à l'arrière d'une fourgonnette noire précédé d'un énorme camion muni d'un éperon en fonte monté à l'avant. Quatre Mohawks le visage recouvert de leurs peintures de guerre, serrent convulsivement des fusils d'assaut modèle AK 47 dans leurs mains, un poignard de commando à la lame effilée est glissé dans leur ceinturon. Black Aaron est présent aussi, accompagné par deux de ses hommes équipés chacun de lance rockets et de fusils mitrailleur.

La tactique d'assaut est simple. Le camion doit défoncer la porte d'entrée de la base pour permettre aux occupants de la fourgonnette d'envahir le hall d'entrée où ils doivent tenir vingt minutes, le temps qu'Aahango sous sa forme élémentaire aille s'emparer du Litharge, dissimulé dans un compartiment secret qui se trouve dans un secrétaire particulier dans la pièce qui servait de bureau de travail à Sir John Angus Nattybread.

Au début, tout se passe bien. Le camion percute la façade d'un vieil immeuble décrépit au cœur du quartier de Harlem. Les occupants de la fourgonnette investissent rapidement la place et n'ont aucun diffi-

culté à éliminer les gardes endormis et surpris qui occupent la place. Aahango se transforme et part accomplir sa mission. Le siège commence alors. Si les Nephilim sont présents, mettez en scène un beau combat en faisant intervenir autant de Templiers que vous le souhaitez (cf. Livret II). Black Aaron se bat comme un lion et rit sauvagement lorsqu'il brise la nuque d'un Templier. Il en proie à la frénésie du combat et sait s'y prendre pour tuer un ennemi au corps à corps. Les Indiens sont également des combattants acharnés. Tous ne s'en sortiront pas. Les acolytes de Black Aaron sont de véritables possédés. Ils allument tout ce qui bouge et tirent des rockets qui font d'importants dégâts matériels. Aahango revient au bout de vingt minutes. Il presse un objet contre sa poitrine et fait signe à tous les survivants de déguerpir rapidement. Le commando s'engouffre dans la camionnette dont le moteur ronronne doucement. Sous une grêle de balles, le chauffeur (si c'est un de vos Nephilim, n'oubliez pas les jets de Conduire) manœuvre habilement et réussit à décamper prestement pied au plancher en faisant crisser les pneus. Des sirènes se font entendre dans le lointain.

L'expérience d'aahango

Le commando abandonne la fourgonnette dans un terrain vague dans la périphérie de Brooklyn et rejoint la Liberty's Church à pied. Là, Aahango s'enferme dans la sacristie pour examiner le Litharge qu'il a ramené. Les Nephilim peuvent l'accompagner.

Le Litharge est un étrange objet qui ne ressemble que de loin à un homoncule. Leur seul point commun est que lui aussi renferme l'essence d'un Nephilim. C'est un bizarre cube translucide aux arêtes acérées comme des lames de rasoir. À l'intérieur un petit monticule de poussière grise, les Terres Rares, est parcourue de petites lueurs dorées qui, en Vision-Ka, s'avèrent être des infimes parcelles de Ka Feu. En faisant couler un peu de son sang sur cet objet, un Templier au Ka-Soleil supérieur à 20 est capable de transformer une partie de son corps à l'image du totem dont dépendait le Wowakan enfermé à l'intérieur. En l'occurrence, le propriétaire du Litharge dont Aahango s'est emparé était à même de se polymorpher partiellement ou totalement en puma. Généralement, il privilégiait la transformation

SORTS DU JOURNAL D'AAHANGO

1 – AILES DIAPHANES

Seuil : 60 %

Portée : cible

Durée : 1 heure

Ce sort permet de matérialiser sur une cible de son choix une paire d'ailes étincelantes uniquement visibles en Vision-Ka. La cible devient capable de se laisser planer sur des courants. Elle ne peut pas voler mais bel et bien planer. Souvenez-vous d'Icare et des recommandations de son père.

2 – FRAGANCES MAGNÉTIQUES

Seuil : 40 %

Portée : 1 km

Durée : 10 minutes

Ce sort permet de brouiller toutes les ondes magnétiques sur un périmètre d'un kilomètre. L'Air, ainsi purifié de ses parasites invisibles, devient plus propice à la pratique de la Magie aérienne.

de ses avant-bras en pattes de pumas, griffues, puissantes et véloces. Il faut libérer l'infortuné Wowakan enfermé à l'intérieur. Pour ce faire, Aahango décide de se rendre au sommet du Chrysler Building, à l'intérieur de la flèche située au 77^e étage. Il attend la nuit du 3 août. Il est accompagné par un groupe de cinq indiens Mohawks et acceptent que les Nephilim se joignent à lui si, et uniquement si, ils en font la demande. Aahango accepte d'autant plus facilement si les Nephilim l'ont accompagné au cours de son raid meurtrier chez les Templiers.

Parvenu à destination, Aahango prépare un rituel de culture indienne : la Ghost Dance (cf. *Loa* p. 40). Avec le sang de son simulacre, il trace un grand motif aux entrelacs compliqués sur le sol. Il place ensuite le Litharge au centre et se place à une des extrémités du dessin qui s'étale sur le parquet lambrissé sur lequel il s'assied en tailleur. Il prie les Nephilim qui l'ont accompagné de se placer aux autres extrémités en compagnie des cinq Mohawks qui les accompagnent. Il entame alors une étrange mélodie. La suite est uniquement visible en Vision-Ka.

La tête d'Aahango s'est métamorphosée en gueule de goéland et le chant se termine sur un cri d'oiseau strident qui fait voler en éclat le fragile cristal du Litharge. Les Terres Rares se répandent sur le sol où elles se dissipent en brumes filandreuses au contact des motifs tracés sur le sol. Les Ka-éléments de Feu



dansent lentement et se condensent pour former une petite boule palpitante de Champs magiques à laquelle les Nephilim peuvent offrir des points de Ka s'ils le souhaitent. Ce don est irréversible mais n'échappera pas à Aahango qui appréciera le sacrifice consenti par le Nephilim à sa juste valeur. Obtenir la considération d'un tel personnage ne peut être qu'un avantage. Puis, la boule se focalise au-dessus d'un des Indiens et les Nephilim assistent à une « renaissance miraculeuse ». Lentement, un Pentacle ébréché se reforme. Les traits du nouveau simulacre se convulsionne. La subtile alchimie n'est pas achevée que celui-ci se dresse brusquement. Les Champs pyrétiques crépitent d'un éclat insoutenable et une voix retentit. *« C'est trop tard pour moi, Aahango mon Frère. Déjà je me meurs. Mais tu peux sauver les autres. Nous sommes prisonniers de l'Aberration. C'est notre spectre que tu dois détruire pour tous nous sauver. Tu as déjà sauvé notre monde en enchantant la ville. Sauve nos âmes maintenant. Tu le peux. Toi seul en as le pouvoir. Peut-être pourrons chevaucher à nouveau les Champs magiques si tu réussis ! »* Le simulacre s'écroule. L'indien ouvre lentement les yeux. Toutes traces de Champs magiques de Feu a

disparu. Le Litharge, brisé, est vide. Un Nephilim a été sauvé. Il faut maintenant en libérer beaucoup d'autre mais pour ce faire il faut dénicher l'Aberration et reproduire le même rituel sur une échelle plus grande. Aahango est prêt. Les Nephilim le seront-ils ?

à La poursuite de L'aberration

C'est sans doute le moment le plus « chaud » que vos Nephilim auront à connaître. L'épisode des Templiers était une balade agréable en comparaison de ce qui les attend dans les entrailles de New York. Là, ils vont devoir faire appel aux compétences du simulacre et à leur courage. Aahango connaît l'Aberration depuis sa réincarnation mais il n'avait jamais imaginé quelle était sa véritable nature. Il sait comment la repérer et s'en va interroger les Effets Dragon d'Air qui habitent sur les gratte-ciel new-yorkais. Grâce à leur aide, il arrive à localiser l'Aberration. Celle-ci semble avoir pour habitude de résider dans les alentours de la station de métro de Lexington Ave. à Harlem. Il va falloir être discrets car c'est le quartier des Templiers.



Aahango et les Nephilim vont partir à la recherche d'un spectre d'Orichalque hantée par les consciences de plusieurs dizaines de Wowakan retenues prisonnières depuis que les Fonctionnaires de la Milice du Christ avortèrent leurs expériences magiques à la fin du XVII^e siècle. Vous allez devoir mettre en scène une véritable descente aux enfers. Les Nephilim ne vont pas se balader en Hadès mais presque. Le stress doit être omniprésent car les Nephilim vont être confronté à l'une des formes de terreur brute les plus prégnantes de leur univers : un spectre d'Orichalque. Les Nephilim et Aahango rejoignent sans problème majeur la station de Lexington Ave. mais vous pouvez faire intervenir des Templiers si vous le désirez, histoire d'augmenter la pression. À cet endroit, les premières effluves d'Orichalque sont nettement perceptibles et les Nephilim peuvent les suivre jusqu'à l'ouverture du tunnel du métro à l'intérieur duquel ils doivent descendre. En prenant garde de ne pas se faire emporter par une rame de métro, ils s'y aventurent et parviennent à une porte en fer dans le couloir qui ouvre sur un local de maintenance technique à l'intérieur duquel une bouche d'égouts permet d'accéder au repaire de l'Aberration. Les Champs d'Orichalque sont très forts, à tel point que les Nephilim, tout comme Aahango, seront incapables de recourir à leurs talents magiques. Ils doivent s'en remettre aux compétences de leurs simulacres. Gare à l'Ombre !

Les Nephilim descendent le long d'une échelle de fer rouillée qui n'a pas dû servir depuis des lustres. L'odeur est fétide et il fait particulièrement chaud. L'endroit est très sombre et il vaut mieux que les Nephilim aient pensé à se munir de puissantes lampes. Ils parviennent ainsi jusqu'à un conduit d'assainissement qui charrie des eaux noirâtres d'où s'élèvent une puanteur terrible : les égouts. Les Nephilim vont maintenant progresser pendant autant de temps que vous le désirez dans un univers de couloirs glauques et sordides baignés par des eaux sordides chargées de miasmes aux relents infects. Vous pouvez à loisir faire intervenir des Effets Dragon d'Orichalque ou des clochards en guenilles rendus fous par les émanations orichalquiennes. Les Nephilim finissent cependant par arriver dans une grotte squameuse où l'Aberration a élu domicile. C'est là que l'horreur les attend !

Pour cette scène, nous vous conseillons vivement de vous inspirer de l'ambiance de films tels que *Relic* ou

l'excellentissime *The Blob*. Les nerfs des Nephilim risquent en effet d'être mis à rude épreuve.

L'Aberration est monstrueuse. Ses caractéristiques techniques sont présentées en détail dans l'annexe. En vision normale, c'est une sorte de ver géant d'une quinzaine de mètres de longueur et de quatre à cinq mètres de haut. Graisseux et huileux, il se meut sur de courtes pattes poilues qui crissent horriblement sur le sol de pierre. Sa gueule est cauchemardesque, affreux assemblage de huit yeux petits et pernicious, démunis de paupières, qui surmontent une gueule hérissée de crocs baveux et acérés. La créature n'est pas muni d'orifice respiratoire et ne peut pas sentir les Nephilim, tout juste peut-elle les entendre. En Vision-Ka, c'est une toute autre affaire. Les Nephilim sont éblouis par les émanations d'Orichalque et aperçoivent des formes tourmentées et chaotiques déformer par instant la masse imposante de Champs magiques mortels qui se tient devant eux.

Ce n'est que lorsqu'elle se met à ramper vers eux que les Nephilim comprennent qu'ils viennent de faire une erreur. En utilisant la propriété de la Vision-Ka, ils ont manipulé les Champs magiques ce qui a attiré l'attention de l'Aberration. En effet, celle-ci ne repère pas les Nephilim tant qu'ils n'utilisent pas les ressources de leurs Pentacles. Une fois que l'erreur a été commise, les Nephilim vont devoir en payer les conséquences car l'Aberration va chercher à s'emparer d'eux pour leur arracher le Pentacle et les amalgamer dans son horrible masse veinée d'Orichalque. Bon courage !

Tant qu'ils n'ont pas été repéré (c'est à dire qu'ils ont réussi leur jets de Discrétion et n'ont pas utilisé leurs propriétés magiques), les Nephilim peuvent suivre les conseils d'Aahango et dessiner avec le sang de leur simulacre un grand motif autour de la créature pour reproduire le scénario de l'expérience d'Aahango. Cette fois, les Nephilim vont devoir sacrifier au moins 1d10 +1 points de Ka pour parvenir à leurs fins, mais la scène est autrement plus hallucinante.

Sous l'effet de l'étrange mélodie, la créature s'affole et s'agite en tous sens. Ses soubresauts manquent d'abattre les Nephilim à plusieurs reprises. Elle se redresse brusquement sur son séant et pousse un long et unique hululement qui glace le Pentacle des Nephilim. Elle commence alors à se dissoudre en libérant les Ka-éléments des Wowakan qu'elle ren-



fermait en son sein. Ceux-ci s'éjectent de la masse devenue informe en grappes étincelantes et partent vers le firmament. L'Aberration achève de se dissoudre et finit par disparaître.

Aahango sourit : ses Frères ont été libérés. Il va maintenant pouvoir se mettre à leur recherche. Il est éperdu de reconnaissance à l'encontre des Nephilim mais ne sait pas comment le montrer. Il peut par exemple leur remettre son journal et leur laisser mémoriser les sorts contenus à l'intérieur.

Nous vous conseillons d'agréments le tout d'une récompense plus tangible en accordant à vos Nephilim un sort qui pourrait leur être utile ou dont vous estimez qu'il fait défaut à votre Fraternité, la Ghost Dance par exemple. Aahango sera un professeur tout désigné.

Les acteurs

aahango

Aahango est présenté en détail dans l'annexe.

● ses relations avec les Nephilim

Aahango est heureux de rencontrer des Frères venus du Vieux Continent. Il compte s'attirer leur sympathie pour pouvoir les ranger sous sa bannière et mener à terme son projet. Si d'aventure les Nephilim se montrent hostiles, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les écarter de son chemin. Il répugnera à les éliminer et confiera cette tâche à Black Aaron si la situation l'exige. Il n'hésitera pas à intervenir personnellement aux Nephilim si ceux-ci ont endommagé son filet magique ou s'en sont pris aux Mohawks.

● ce qu'il sait

Aahango est la figure dominante de ce scénario. Par extension, c'est sans doute l'acteur occulte le plus intéressant de New York. Sa Sapience est remarquable et il sait beaucoup de choses. N'hésitez pas à vous inspirer des informations contenues dans le Livret II pour étoffer son discours et lui donner du volume.

Les Wowakan : Aahango est un Wowakan. Par conséquent, il les connaît très bien et peut apporter un nouvel éclairage aux Nephilim. Vous pouvez leur lire les pages du Livret II. Les Nephilim peuvent se montrer particulièrement intéressés par les techniques d'éveil de Ka mises au point par les Wowakan. Les métamorphoses à la Manimal risquent de les ébahir. Malheureusement, ils ne pourront en faire de même, à moins qu'ils ne décident de s'établir quelques siècles aux Etats-Unis.

Projet X : Aahango ne sait rien à propos du Projet X et s'en moque éperdument. Il n'a que faire des intrigues qui animent les humains et préfère se consacrer à la réalisation d'un projet insensé.

L'Histoire Invisible de New York : Aahango a contribué au bouleversement des Champs magiques new-yorkais. À cet égard, lisez aux Nephilim les pages du Livret II. Aahango met beaucoup de force et de conviction dans ses propos. C'est un passionné convaincu de la véracité de son discours. Il est sincère et les Nephilim doivent le ressentir.

Les Mohawks : Ce sont ses fidèles serviteurs. En quelque sorte, ils constituent sa Fraternité et veillent au bon déroulement de ses projets. Ils les aiment comme un humain aime ses enfants, la chair de sa chair et les appelle ses Fils.

L'Apocalypse : Aahango a perdu les repères ésotériques de la Tradition depuis plusieurs siècles. Il se désintéresse de la question car il pense que l'Apocalypse a eu lieu depuis longtemps, depuis que Ceux du Bâton ont exterminé ses Frères et envahi le pays merveilleux où il menait sa quête en compagnie des peuples indiens.

Son projet insensé : Il a conçu un artefact à l'échelle de la mégalopole new-yorkaise qui lui permet de stocker le Ka-Soleil des New-Yorkais dans des flèches stylisées qui partent vers les cieux au sommet des quarante plus hauts gratte-ciel de Manhattan. Il compte utiliser toute cette énergie magique pour tenter une expérience inédite et merveilleuse. Il veut réincarner tous ses Frères qui sont tombés sous les coups du Métal maudit. Le soir de la célébration de l'an 2000, il tentera un rituel de Réincarnation. Puis, entouré de ses compagnons revenus du néant il jettera avec eux un enchantement qui réveillera la Ka-Soleil des New-Yorkais et permettra la cristallisation du monde idéal où, autrefois, humains et Wowakan marchaient main dans la main. Manhattana s'ar-

rachera à son socle de terre et s'engouffrera dans les Plans Subtils. La réalité magique du monde cessera d'être masquée et tous, humains et êtres magiques, feront partie de la même réalité.

L'alliance avec Black Aaron : Résolu à employer la force pour parvenir à ses fins, Aahango a passé alliance avec un groupe rompu à la guérilla urbaine et soumis à l'autorité d'un Nephilim désaxé et paranoïaque qui n'a pas son pareil pour organiser des opérations commando contre les Templiers, Black Aaron. C'est avec son aide qu'il a orchestré l'enlèvement de Sir John Angus Nattybread le soir de l'ouverture de l'exposition « Au temps d'Akhénaton ».

L'Aberration : Aahango ignore la véritable nature de cette créature jusqu'à la nuit du 3 août. Il pense que c'est un puissant Effet Dragon d'Orichalque et qu'il ne vaut mieux pas s'en approcher.

● CE QUE L'ON PEUT TROUVER DANS SON REPAIRE

La sacristie de la Liberty's Church est son repaire. C'est là qu'il aime s'enfermer pour mettre au point son projet. Les Nephilim peuvent y trouver un vieux journal aux pages couvertes d'annotation en Énochéen. C'est le journal d'Aahango à l'intérieur duquel le Wowakan a écrit l'essentiel de ses travaux. C'est donc un focus. Les Nephilim peuvent en extraire deux sorts liés au Ka-Air.

LES INDIENS MOHAWKS

Ils sont présentés en détail dans l'annexe..

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Aucun Indien, à l'exception de John Ojijatekha Brant-Sero, n'acceptera d'adresser la parole aux Nephilim, surtout si leurs simulacres sont ceux d'hommes blancs. Ils se montreront hostiles à partir du moment où les Nephilim se montreront violents à leur égard, sinon ils se contenteront simplement d'agir comme si les Nephilim n'étaient pas là.

● CE QU'ILS SAVENT

Les Wowakan : Les Enfants du Grand Esprit vivent toujours avec eux malgré les diktats de la loi des Blancs. Ils leur prodiguent conseils et forces vives pour les guider vers les terres de leurs ancêtres. Ils croient en eux plus que tout et sont prêts à accepter tous les

sacrifices pour recouvrer leur liberté originelle. Ils les assimilent à des sortes de divinités incarnées sur terre dans le but de leur montrer les voies à parcourir pour atteindre l'illumination et la sagesse suprême.

Aahango : Aahango, nom indien qui signifie goéland, est leur leader charismatique et spirituel. C'est le guide de leur peuple depuis des siècles et ils le respectent profondément. Tous savent qu'il réside à la Liberty Church mais ils n'accepteront jamais de le révéler à quiconque à moins que les Nephilim ne prouvent qu'eux aussi appartiennent à la famille des Wowakan.

La Milice du Christ : C'est l'ennemi numéro 1 du peuple indien. Ils haïssent les adeptes de l'ordre forcené et ont appris à se méfier des Blancs, fourbes et instigateurs de discordes.

BLACK AARON ET SON GANG

Black Aaron est présenté en détail dans l'annexe.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Black Aaron apprécie la compagnie des Pyrim. Il tentera de rabaisser ou de rabrouer les autres Nephilim sauf si ceux ci prouvent leur valeur au combat. Tant qu'ils n'auront pas versé leur sang au cours d'un combat, il restera lointain et laissera les Nephilim s'imaginer les choses les plus folles à son sujet.

● CE QU'IL SAIT

Aahango et les Wowakan : Black Aaron a toujours considéré les Wowakan comme des mystiques. Il les connaît et peut révéler aux Nephilim quelques secrets propres aux Wowakan comme leurs étonnantes transformations ou leur prédilection pour une puissante Magie élémentaire. Il aime la flamme qui anime les propos d'Aahango et admire le courage du Zéphyr.

Le plan d'Aahango : Black Aaron est vaguement au courant des intentions d'Aahango. Il se réjouit surtout à la perspective d'aller casser du Templier.

L'Apocalypse : Il se moque de l'Apocalypse et préfère consacrer son temps à chasser les Templiers et à s'efforcer de briser le moule culturel dans lequel les Etats-Unis ont engoncé non seulement leur pays mais la planète entière. La guerre fait rage et il faut choisir son camp sous peine d'être emporté par la tourmente.



La Milice du Christ : Les Templiers sont infiltrés partout. Black Aaron les connaît bien et peut apprendre beaucoup d'informations aux Nephilim (cf. *Loa* p. 14 à 18 ou *Testament* p. 85 à 87). Il n'aime pas la Milice du Christ et le fait bien sentir dans les propos qu'il emploie. Ainsi, les Templiers sont des « chiens » et la Milice du Christ une « assemblée de catins outrageusement maquillées ».

L'Aberration : C'est un Effet Dragon d'Orichalque qui a l'habitude d'errer dans les sous-sols de Harlem, le quartier des maudits Templiers. Visiblement, personne ne le contrôle, tout comme personne ne cherche à s'approcher de lui.

MARINUS

Ce « vieux » Selenim vit dans l'unique Royaume qui domine Manhattan de son ombre maudite. Les Nephilim n'ont donc aucune de chance de le rencontrer. Par contre, ils seront peut être importunés par les créatures de Kabbale noire ayant l'aspect de fantômes indiens. Ces derniers sont utilisés par le Selenim pour terroriser les acteurs occultes de New York. Ne pouvant prévoir qu'elle place vous avez laissés à la Lune Noire du côté de vos Nephilim, ne nous décrivons pas d'interaction avec ce Selenim et son Royaume. Si votre Fraternité contient un Selenim, les sbires de Marinus concentreront leurs efforts à la destruction de son simulacre, délaissant ainsi les autres acteurs occultes du Projet X et de ce quatrième temps de jeu. Ces êtres-Ka sont présentés dans l'annexe.

RÉVÉLATIONS

à SUIVRE

Au travers des parois lisses et froides des moniteurs, les Nephilim voient les membres du 666 se préparer à une puissante Invocation sur l'esplanade de la Maison du Ciel. Les Kabbalistes reconnaîtront au fil des longues minutes les Incantations des rites exécutés : un jet réussi en Kabbale (Tradition ou

Sciences Occultes) leur apprend évidemment qu'il s'agit de IEVE, le Metarex de Binah.

Sous un ciel qui s'assombrit et se charge de nuages traversés d'éclairs fulgurants, quatre Nephilim, qui ne sont autres que Kröönth, Aïwass, Aquilon et Arkadio, lancent une invocation qui ne ressemble à nulle autre. Le paysage s'altère lentement puis se désagrège pour se modifier et laisser apparaître une forme étrange.

IEVE est là. Les Nephilim ne le distingue pas sur leur moniteur mais ils ressentent sa présence rien qu'en regardant les traits sombres et tendus des visages des Frères du 666. Ils voient les lèvres de Kröönth remuer dans la tourmente. À ce moment, les regards des Nephilim se porteront sur l'imprimante où ils découvriront médusés les propos échangés entre le 666 et IEVE (reportez-vous à l'Aide de Jeu n°4, dans le Livret II).

Lors de la conversation, les Nephilim qui suivent les événements sur les moniteurs voient que Kröönth montrent du doigt le Chien de Sirius. Votre Fraternité obtient donc des réponses qui lui sont difficiles à analyser à moins qu'ils aient déjà compris qu'Anubis le Chacal est un « Imago » de Mu ou bien qu'ils se doutent que cela soit en rapport avec les Sauriens qui servaient la Lune Noire.

Quoiqu'il en soit, pour en savoir davantage, ils n'ont d'autre choix que de se rendre à St Petersburg, la cité où coule le fleuve Neva. C'est bel et bien de cette cité dont il sera question dans le cinquième et dernier tome des *Chroniques de l'Apocalypse*.

Lorsque IEVE « repart », les membres du 666 utilisent leur nef (cf. *Les Akasha*) pour ouvrir une Porte vers une Anti-Terre qui leur permet de fuir Akhet-Aton. Si les Nephilim veulent les rattraper, ils n'ont plus le choix : ils doivent se rendre en Ukraine.

POUR EN FINIR

Au terme de ce volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, vos Nephilim devrait avoir acquis un certain nombre de certitude quant aux déroulements du final.

● Le 666 incarne l'adversité, leurs ennemis et ceux de la communauté Nephilim. Seul leur parcours dans cette campagne a permis aux Nephilim d'entr'apercevoir leur projet. Ils sont donc les seuls en mesure de les arrêter.

● Les objectifs du 666 sont liés à la Lune Noire et aux Sauriens qui la vénéraient, à Aleister Crowley et aux rites de l'Abra-Melin ainsi qu'à l'Égypte pharaonique. C'est désormais aux Nephilim d'agir pour permettre au Conclave des Arcanes Majeurs de se dérouler sans encombre.

Tout comme pour les précédents tomes des *Chroniques de l'Apocalypse*, les Pentacles des Nephilim seront gratifiés d'un point de Ka supplémentaire s'ils ont remarqué/comprit/accomplis les choses suivantes :

- répondre à toutes les questions pensées par l'H.'I.'R.'A.'M sans commettre d'erreur ou les obtenir en se documentant sur le sujet en dehors des séances de jeu ;
- reconstituer l'organigramme de l'écran avec succès, soit établir l'existence de l'Écharpe d'Iris et réussir à attribuer les rôles de chacun des membres de la conspiration ;
- comprendre qu'Anubis le Chacal était une créature liée aux Sauriens qui vénèrent la Lune Noire. Si l'un de vos Nephilim manifeste une hypothèse juste au sujet du Chien de Sirius – comme par exemple : c'est un Imago – il devra être également récompensé, mais d'un unique point de Ka. Par contre, s'il comprend qu'il s'agit de Mu, récompensez-le d'un deuxième point de Ka, mais au terme de la campagne ;

règlement de compte ?

Kröönth est un Nephilim prudent. Il avait en effet pris des précautions quant à une investigation tardive des Nephilim sur les membres du Projet X. Il a engagé un tueur professionnel pour assassiner tous les membres de l'Écharpe d'Iris. Dans les jours qui suivent, la presse américaine relate les meurtres sauvages des organisateurs du Projet X. Les crimes ont lieu dans l'ordre suivant : Mr Purple, Mr Indigo, Mrs Blue, Mr Green, Mr Yellow, Mr Red et Mr Orange. Selon les enquêtes menées par vos Nephilim, ils s'intéresseront ou pas à cette série de meurtre. Malheureusement pour des raisons de place, nous devons vous laisser cette piste à explorer.

- les Nephilim qui ont compris que l'Aberration est un spectre d'Orichalque sur lequel se sont amalgamées les âmes des Wowakan torturés par les Templiers sont également récompensés ; ils se voient remettre 1 point supplémentaire s'ils ont participé avec talent et réussite aux projets d'Aahango (l'attaque de la base templière de Harlem, l'expérience au Chrysler Building et la poursuite de l'Aberration).

à SUIVRE...





LES
CHRONIQUES
DE
L'APOCALYPSE
VOLUME IV
LIVRET 2

TABLE DES MATIERES

1. Les tourments de Prométhée 2

2. Côte est 4

New York 5

3. Les figures et Les Lieux

Que sont-ils devenus ? 10

Hankcrew le Vengeur 12

Le conseil d'administration du Metropolitan Museum 13

Les Initiés 14

L'Écharpe d'Iris 15

Des Flics 17

Des convoyeurs 17

John Smith 17

Lisa 18

Kröönth 19

Les Replika 20

Les Intelligences Simulées 20

L'Aberration 21

Aahango 22

Black Aaron 24

Le professeur Stich 25

Des Hommes en Noir 25

Fonctionnaire de la Milice du Christ 26

Les Mohawks 26

4. Les aides de jeu 27



Les tourments de Prométhée

« Issu du même Nexus qu'Épiméthée, j'ai juré, comme lui, de sauver mes Frères. »

Prométhée

Les Nephilim qui auront lancé le sortilège de Grand Secret contenu sur les papyrus d'Irysos, dans le premier tome des *Chroniques de l'Apocalypse*, auront développé un Lien solaire avec Prométhée, le jumeau céleste d'Épiméthée (cf. *Irysos* p. 27). Cet étrange cordon magique a pu leur réserver de mauvaise surprise en leur transmettant la douleur ressentie par Prométhée sous la forme de points de Khaïba ou au contraire les en protéger parfois. Le Pentacle sidéral semble désormais partager ses souffrances avec les Nephilim mais il est aussi capable d'accepter les leurs. Il peut même, si vous le souhaitez, les protéger de la dégénérescence lors d'un test malheureux sous le POT de Khaïba en échange d'un gain supplémentaire dans ce POT. Dans ce cas, le Nephilim développera son POT d'autant de points que la dizaine de son niveau actuel. L'échéance n'est donc que retardé.

Afin de préparer les Nephilim – et vous-même – aux ultimes révélations que devrait faire Épiméthée au monde occulte à la fin de cette année, Prométhée via le lien solaire communiquera des informations à leur Pentacle par des songes éveillés. Cet étrange phénomène réservé aux hommes devrait fortement les perturber et contribuer à faire monter leur angoisse d'un cran lors de cette campagne. Nous ne livrons ces informations dans ce volume de la campagne pour des raisons de place et de découpage du scénario mais vous êtes tout à fait libre d'utiliser ces songes dans des épisodes précédents, dès que le Lien solaire a été développé par un Nephilim.

Voici quelques commentaires pour vous permettre de mieux répondre aux questions de vos Nephilim lors de leur mise en scène. Chacun d'entre eux s'accompagne d'un gain de points de Khaïba. Ce développement de la dégénérescence n'est caution d'aucun test sous le POT associé ou même le Ka-dominant.

Songe 1 : lorsque le Nephilim reprend ses esprits, il est profondément marqué par sa vision. Il était Prométhée prisonnier en Hadès (1d6 points de Khaïba).

Songe 2 : lorsque la vision s'estompe, le Nephilim ressent une profonde solitude. Il vient de vivre le dernier regard que porta Prométhée sur Épiméthée (1D4 points de Khaïba).

Songe 3 : Prométhée tente de préparer le Nephilim aux conséquences de la rencontre avec l'Homme Parfait (aucun point de Khaïba).

Songe 4 : Prométhée reçoit le futur Omphale de Néodelphia des mains même des Titans. Il se souvient de son supplice. Le Nephilim gagne dix points de Mystères et cinq d'Histoire Invisible (Racine Tradition).

Songe 5 : Prométhée se souvient de son importance dans les événements à venir. Il se souvient de la Révélation que les Nephilim provoqueront dans le cinquième tome des *Chroniques de l'Apocalypse*.

Autres songes : d'autres songes sont en effet envisageables. Vous pouvez par exemple réécrire le premier rêve de Phaéton (cf. *Phaéton*, livret II). Vous êtes également absolument libre de vous approprier le Lien solaire pour faire passer le message de votre choix par Prométhée.



SONGE 1

« Les couleurs du décor s'estompent peu à peu, puis les éléments qui le composent se désagrègent avant d'être emportés par une bourrasque éthérée surgie des Champs magiques. Vous découvrez un monde souterrain, une vaste cavité prisonnière du sous-sol du Graal Primordial. Autour de vous des terres recouvertes d'une flore fantasmagorique. Les couleurs et les formes de la végétation ne ressemblent à rien de connu à la surface. Le noir le plus profond se mêle à d'inquiétant reflets scintillant sur ce qui semble être les feuilles des arbres alentours. Leurs troncs sont noueux, torturés. Malgré tout, vous ne parvenez pas à identifier si le décor est bien saturnel ou si la douleur qui vous tenaille la poitrine et les entrailles trouble votre vue au point de vous faire délirer. La douleur ? Votre regard se porte maintenant sur votre corps. Un corbeau plus noir que la roche sur laquelle vous êtes enchaînée picore le foie de votre simulacre alors qu'agité de soubresaut, votre corps se meurtrit au contact des arêtes de la pierre et des chaînes qui l'y fixent. Vous réalisez enfin où vous êtes, qui vous êtes. La douleur vous engloutit dans un océan de noirceur. Vous sombrez, vous sombrez. L'Orichalque vous ronge comme il ronge l'Athanor Céleste. Serait-ce votre fin ?

Vous ouvrez les yeux. »



SONGE 2

« Votre vue se trouble comme sous l'effet d'une chaleur. Vous regardez une silhouette s'éloigner dans les premières lueurs de l'aube. La dernière aube que vous partagerez avant des millénaires. Vos membres lourds et fatigués vous rappelle la longue nuit passée à Atlantys : les corridors immenses et déserts, les lourdes grilles que vous avez arraché pour libérer ces quelques hommes.

Vous repensez à tout cela et vous savez que vos frères vous haïront car vous donnerez aux hommes la justice, l'Orichalque. Vous le savez mais, alors que la silhouette disparaît à l'horizon, dans le disque solaire rougeoyant, vous vous sentez seul. Il vous a montré que vos destins, à tous deux, étaient fait de souffrances et de sacrifices. Pour leur bien. Votre bien.

Dans quelques heures, ils deviendront des Déchus, puis les heures deviendront des jours, les jours des semaines. Ils vous traqueront et vous condamneront à la douleur éternelle de l'Orichalque. Les semaines deviendront des années, puis des siècles et des millénaires. Il leur faudra tout apprendre. Ils feront bien des erreurs. Mais cela est nécessaire : c'est le prix à payer avant l'ultime retour de l'Iz, avant la Révélation.

Mais quelle est-elle ?

Vous ouvrez les yeux. »

SONGE 3

« Une insupportable douleur foudroie votre Pentacle et, très vite, l'Ombre vous gagne.

Vous errez à quelques centimètres de votre simulacre lorsque vous êtes absorbé par une ignoble souffrance.

Votre corps se contorsionne sous les insupportables assauts d'un oiseau sombre, comme une nuit sans lune, qui vous picore le foie. Vous repensez alors à votre frère, à ses dernières paroles :

Tu vas souffrir, éternellement, mais n'ais crainte, tu y survivras, tu attendras mon retour. Toi seul le peut, car tu es le plus fort, le plus fort de nous deux..

Vous ressentez une profonde mélancolie en contemplant à nouveau, soulagé, le monde qui vous entoure. Vous entendez un murmure qui semble surgir de votre Pentacle tourmenté :

Crois-moi ; il mentait. C'est lui le plus fort. Lui qui a accepté votre gratitude pour mieux briser vos illusions. Mais, fais-moi confiance, il le faut...

Vous ouvrez les yeux. »

SONGE 4

« Abasourdis par une fatigue soudaine, vos yeux se ferment. Puis dans les ténèbres des silhouettes s'approchent de vous avec leurs cortèges de monstres immondes, des Effets Dragon d'Orichalque. Vous reconnaissez certains d'entre eux : Isis, Apollon, Hécate, ... Ils sont là, impuissant, debout devant vous, au pied du météore où ses Pyrim vous ont enchaîné. Ils vous ont apporté quelque chose que vous distinguiez mal dans les ténèbres du monde souterrain ; une pierre ?

De forme octogonale, vous distinguez en son sein les Ka-éléments meurtris de l'un de vos bourreaux. Quel était son nom ? La souffrance, vive et tenace, de l'Orichalque fait resurgir son souvenir : Lysimakheia.

Vous contemplez le malheureux et bien que vous n'enviez pas son sort vous ne ressentez aucune pitié. Il servira vos desseins, à vous et votre frère des étoiles, Épiméthée.

Votre regard se pose ensuite sur vos compagnons d'infortune et vous permettez qu'un prodige s'accomplisse. La pierre, homoncule naturelle de ce Pyrim orgueilleux, regagnera à la surface et conduira vos disciples jusqu'à vous.

Un jour. Un jour prochain.

Submergé par la douleur et la satisfaction, vos yeux se plissent à nouveau pour redécouvrir le monde réel. ”

SONGE 5

“ Les yeux de votre simulacre se révulsent. Vous vous levez, hébété et vous tombez lourdement sur le sol. Vous vous relevez péniblement. Vous êtes seul sur une vaste étendue rocailleuse.

Un vent puissant fait tourbillonner votre forme. Car votre simulacre a disparu ; seuls vos Ka-éléments flottent au gré des courants aériens tout autour de vous.

Vous vous laissez alors aller à un bien-être fabuleux qui enflamme vos sens. Vous êtes heureux. Le poids de votre destinée vous fait déjà souffrir mais comme Il vous l'a déjà longuement expliqué, il le faut car lorsque les temps seront venus, vous seul pourrez assumer cette tâche.

Vous serrez les dents et vous vous souvenez.

Vous n'êtes pas un Nephilim, vous...

Vous vous réveillez précisément à l'endroit où votre simulacre a chu.

Quelques instants seulement se sont écoulés. »

côte est

« in God we trust »

Devise allégorique de la Synarchie,
Attribuée à La Fayette

Les wowakan

Au sortir des Guerres Élémentaires, de nombreux Nephilim migrèrent vers de nouvelles terres et découvrirent ainsi le Nouveau Monde bien avant qu'il ne soit baptisé ainsi par les humains. Selon des rites totémiques extrêmement précis, ils s'incarnèrent dans le corps des chamans indiens et des hommes-médecine qui peuplaient alors ces terres sauvages. Ils connurent une période d'or de paix et de félicité en développant des rapports étroits avec les sociétés indiennes qui les accueillirent comme des matérialisations de l'esprit de Wakan-Tanka, le Grand-Esprit, Créateur, Nourrisseur et Destructeur de toutes choses. Ils devinrent les Wowakan, « les Enfants de Wakan-Tanka ».

Le bassin hydrographique du Nord-Est était alors occupé par les Algonquins et les Iroquois, deux sociétés agricoles matrilineaires dans lesquelles plantations et récoltes étaient assumées par les femmes. Là, les Wowakan vécurent des siècles idylliques en prodiguant des récoltes foisonnantes aux peuples qui acceptaient leur égide bienveillante. Dans les années 1620, les Wowakan acceptèrent l'arrivée des Hollandais, venus à la découverte de nouveaux mondes. Ils étaient intrigués par ces humains au teint clair et, épris d'humanisme, ils souhaitaient converser avec eux. Mal leur en prit !

Même si les relations furent, au départ, cordiales, le climat devint rapidement houleux et s'envenima clairement lorsque les premiers représentants de la Milice du Christ débarquèrent. Ce fut le début d'une ère de mutation pour les Wowakan.

Pourchassés, ils furent contraint de s'adapter à l'environnement humain sous peine de disparaître sous les coups de ceux du Bâton. Ils forgèrent une nouvelle forme d'ésotérisme en modifiant profondément leurs perceptions de l'Agartha. La métamorphose physique et allégorique du simulacre devint de plus en plus intériorisée et par conséquent de moins en moins reconnaissable et identifiable. Les transformations corporelles furent remplacées par des changements et des progressions spirituels qui débouchèrent sur des traits de caractère propres au métamorphe et à l'élément dominant que le Wowakan se doit de respecter scrupuleusement pour développer un pouvoir magique lié à son Élément (cf. Encart).

Les transformations corporelles des wowakan

À cause du Ch'awe, une perte d'énergie qui limite leur capacité à modeler les Champs magiques via le corps de leur simulacre (pour plus de détails cf. Loa pages 39 à 40), les Wowakan ont appris à transformer leur réceptacle humain en fonction du totem sous lequel la tribu qui les accueillait plaçait son destin. Les Wowakan, structurés à l'extrême par des traits de métamorphe intérieurs, sont devenus maîtres de leur propre polymorphie. Ils sont ainsi capables de se transformer en l'animal qui symbolise leur totem et de se servir de toutes ses capacités.

C'est une création consciente et volontaire du Wowakan qui ne se manifeste involontairement que lorsque celui-ci s'adonne à la pratique de la Magie. Il la bâtit en utilisant son Ka-dominant qu'il a appris à développer au contact des populations indiennes. Ainsi, tout comme un Selenim, en sacrifiant des points de Ka, le Wowakan acquiert des aspects en fonction de la représentation totémique que les Indiens avaient de lui. Nombre de Wowakan se transforme ainsi, totalement ou partiellement, en ours ou en loup. Cela exige un gros sacrifice de points de Ka et les Wowakan sont donc des Nephilim qui ont, en moyenne, plus de 70 dans leur Ka-dominant.

Les « NEPHILIM AMÉRICAINS »

Le continent nord américain est peuplé certes de Nephilim issus de la culture indienne mais ce n'est pas tout. D'autres Nephilim peuplent également les vastes territoires américains sous l'œil vigilant des Fonctionnaires. Ils sont arrivés sur le Nouveau monde en même temps que les colons européens entre le XVI^e et la fin du XVIII^e siècle. Ces Nephilim fuyaient l'obscurantisme religieux et pensaient pouvoir construire une nouvelle société loin des hommes et des Sociétés Secrètes. Mais d'autres Nephilim débarquèrent aussi en même temps que les contingents d'esclaves noirs arrachés à la terre de leurs ancêtres. Tous déchantèrent rapidement car ce Nouveau monde était sous l'emprise de la Milice du Christ et beaucoup, désorientés dans un univers aux repères occultes différents des leurs, devinrent des proies faciles pour les Templiers américains, exercés à pourchasser et détruire les Déchus.

Depuis le Grand Éveil, ces Nephilim ont tendance à s'incarner dans des humains en marge de l'esprit traditionnel du Rêve Américain. Ils privilégient les simulacres de marginaux socio-culturels, d'artistes, de criminels ou bien d'adeptes des sciences ésotériques nouvelles regroupées sous l'appellation New Age, c'est à dire des simulacres dont l'esprit n'a pas été souillé par le dogme templier. Leur quête de l'Agartha emprunte des chemins différents de ceux suivis par leurs frères européens. Certains de ces Nephilim ont même abandonné cette recherche de l'Agartha et se concentrent sur la lutte quotidienne qui les oppose à la Milice du Christ et à ses dogmes.



new york

« Il y a longtemps, mon père m'a répété les paroles de son père. Une fois, un Wowakan, appelé Lakota, rêva ce qui devait se passer. Il rêva que les quatre-jambes revenaient et qu'une race venue d'ailleurs tissait une toile tout autour de notre Mère. Et il dit que nous devrions vivre dans des maisons carrées grises sur une terre infertile. Parfois on en sait plus en rêve que lorsqu'on ne dort pas. »

Black Egl, chaman Mohawk, 1932

● CE QUI N'EST PAS OCCULTE

● La démesure

Ville de la côte orientale des États-Unis, située dans l'État de New York, sur l'océan Atlantique, à l'embouchure de l'Hudson, les Américains l'appellent familièrement The Big Apple. Une « grosse pomme » dont Manhattan est le cœur incontesté. Première ville des États-Unis, troisième dans le monde, celle qui dissimule l'Amérique derrière ses gratte-ciel fait toujours figure de symbole. Démesure et séduction, violence et raffinement, opulence et misère : autant de raccourcis pour résumer la réussite d'une ville qui fait rimer strass et crasse.

La ville a su tirer parti d'une situation géographique particulièrement favorable. Le site de New York couvre les îles de l'estuaire de l'Hudson, qui s'épanouit en un golfe intérieur (Upper Bay), large de 7 à 8 kilomètres. Rétréci en un passage étroit de 2 kilomètres en aval, ce dernier forme un excellent abri portuaire. Le fond rocheux de l'Hudson, à la hauteur de Manhattan, atteint 90 mètres. Dans le port de New York, la profondeur dépasse 20 mètres. Par l'Hudson et son affluent, le Mohawk, New York est reliée à la région des Grands Lacs et, au-delà, aux Grandes Plaines. Grâce à

cette situation d'ouverture sur un immense arrière-pays, l'agglomération new-yorkaise s'est développée rapidement. La ville est formée de cinq districts : au centre, Manhattan ; le Bronx, au nord-est ; Brooklyn et le Queens, à l'extrémité occidentale de Long Island et Richmond, sur l'île méridionale de Staten Island. Les banlieues de l'agglomération new-yorkaise débordent sur les États du Connecticut à l'est, de New York au nord, et du New Jersey à l'ouest, sur la rive droite de l'Hudson. Passerelle vers le continent américain pour des vagues successives d'immigrants européens et asiatiques, New York se caractérise par son cosmopolitisme. Elle reflète, à l'échelle d'une agglomération, le creuset américain et ses limites.

Tout le monde a écrit sur New York. Tout le monde a dit ce choc, cette sensation de vertige mêlé d'émerveillement qui s'empare du visiteur dès son arrivée. Vivifiée par l'air marin, glacée par le blizzard l'hiver ou écrasée par la canicule des mois d'été, la ville semble électrisée en permanence. Elle ne dort jamais et jamais elle ne suspend son rythme. Pour le Nephilim tout ébahi, les impressions se superposent et le font chanceler. Qu'il habitue d'abord ses yeux aux reflets du soleil jouant sur les parois de pierre, de métal ou de verre des gratte-ciel de Manhattan ; qu'il lève la tête vers le ciel d'un bleu dur, souvent réduit à une simple lucarne coincée entre deux rideaux d'acier ; qu'il se hisse, la nuit, sur un belvédère pour regarder la ville scintiller à ses pieds ; qu'il accoutume ses tympans à l'infernal vacarme des klaxons et des sirènes ; et qu'il plonge enfin dans les entrailles de New York pour prendre ce métro sale et bruyant mais décoré de somptueux graffitis. Éternellement recommencée, New York est un mythe qui survit à lui-même. On peut aller cent fois à New York. On peut connaître la ville par cœur. Peu importe. Ni tout à fait la même, ni tout à fait une autre, elle se saisit de tous ses visiteurs, avec ou sans leur consentement.

CARTE D'IDENTITÉ

Surnom : Big Apple, la « Grosse Pomme ».

Situation : Sur la côte Est des États-Unis, entre Philadelphie, au sud-ouest, et Boston, au nord-est.

Climat : Les hivers sont froids avec une température moyenne de -1°C , mais les étés sont chauds et humides avec une moyenne de 24°C .

Géographie : En partie construite sur un archipel, New York City occupe trois îles principales : Manhattan, Long Island et Staten Island. Seul le Bronx fait partie du continent. Manhattan est baigné par les eaux de l'Hudson River à l'ouest, de l'East River à l'est et de la Harlem River au nord.

Découpage administratif : New York City se compose de cinq districts (boroughs). Manhattan couvre 59 km^2 , Brooklyn 184 km^2 , le Bronx 106 km^2 , le Queens 290 km^2 et Staten Island 148 km^2 . Brooklyn et Staten Island forment une entité administrative. New York City se trouve dans l'État de New York. Le Holland Tunnel, qui franchit à 30 mètres de profondeur l'Hudson River, marque la frontière entre les États de New York et du New Jersey. Rudolph Giuliani est le maire républicain actuel, réélu en 1997 pour 4 ans.

Population : 7,4 millions d'habitants dont 1,5 millions à Manhattan. Il y a 43,2 % de Blancs non hispaniques, 25,2 % de Noirs non hispaniques, 24,4 % d'Hispaniques, 7 % d'Asiatiques et 0,2 % d'autres. 28 % des habitants sont nés à l'étranger.

Langues : Les plus parlées sont l'anglais et l'espagnol (pratiqué par 20 % des New-Yorkais). Le spanglish, très courant à New York, est un mélange des deux langues.

● Paysage urbain

Fondée à la pointe sud de l'île de Manhattan, la ville s'est développée au XIX^e siècle vers le nord au-delà de la Harlem River (Bronx) et sur les îles voisines de Long Island (Queens et Brooklyn) et de Staten Island, englobant les villes et villages qui s'y étaient développés à partir du début du XVII^e siècle. La croissance de l'agglomération s'est également prolongée au nord par Mount Vermont, Yonkers, New Rochelle et à l'ouest, sur la rive droite de l'Hudson, par plusieurs grandes villes du New Jersey (Jersey City, Bayonne, Newark, Elisabeth).

En 1811, la ville a adopté le principe du plan en damier pour son urbanisme, et les quartiers situés au nord de la 14^e Rue, avec leurs avenues (nord-sud) et leurs rues (est-ouest) rectilignes, coupées en diagonale par Broadway, offrent un fort contraste avec ceux, plus anciens, du Lower Manhattan, qui ont conservé leur implantation irrégulière.

La création d'espaces verts remonte aux années 1850-1870, avec le jardin qui prit plus tard le nom de Central Park lorsqu'il fut englobé au sein de la cité. Dessiné par les architectes paysagistes Frederic Law Olmsted et Calvert Vaux, il s'étend sur 340 hectares, de la 59^e à la 110^e Rue. Le XIX^e siècle se caractérisa également par la concentration de types de population dans certains quartiers comme Chinatown, où les immigrants chinois s'installèrent à partir des années 1850, Little Italy, qui a accueilli toutes les vagues d'immigration italienne, et Harlem, ancien quartier noir, qui attira un temps de nombreux Hispaniques. Ce phénomène de quartiers habités par des communautés bien définies, dont certaines remontent à l'époque coloniale, est une constante de l'agglomération new-yorkaise. Enfin, les premiers gratte-ciel furent érigés au début du XX^e siècle dans un vaste mouvement de construction massive.

La partie la plus célèbre de New York est l'île de Manhattan, avec ses hauts gratte-ciel et sa mosaïque de quartiers. Manhattan, mot indien signifiant en dialecte algonquin « l'île aux collines », forme un patchwork géant multiracial et multisocial aux frontières délimitées avec précision. Du sud au nord, Manhattan est composé de nombreux quartiers dont les principaux sont succinctement décrits ci-dessous. Au sud, le Central Business District comprend le quartier financier de Wall Street, aux rues étroites bordées d'immenses gratte-ciel, qui abrite le siège des principales institutions bancaires et financières du pays, et le centre du commerce national et international, qui occupe un vaste ensemble d'immeubles de bureaux reliés entre eux par des passerelles de verres, au pied des immenses tours jumelles du World Trade Center, sur les berges de l'Hudson. Le Lower Manhattan comprend également le quartier délabré du Lower East Side, les quartiers « ethniques » de Chinatown et de Little Italy,

les quartiers intellectuels et artistiques de Greenwich village et de SoHo, où d'anciens bâtiments industriels ont été convertis en appartements et en galeries d'art, et enfin le vaste ensemble résidentiel de Battery Park City, édifié dans les années 1980.

Le centre de Manhattan se caractérise par ses grandes avenues (Park Avenue, la Cinquième Avenue et ses magasins de luxe, la Sixième Avenue et ses hauts immeubles de bureaux, Broadway et ses théâtres) De part et d'autre de Central Park, l'Upper East Side et l'Upper West Side sont des quartiers résidentiels élégants. Au nord de la 125^e Rue, Harlem est un quartier en constante mutation qui, après la prospérité des années 1920 (épanouissement du jazz, important mouvement artistique et culturel noir-américain), s'est progressivement transformé en ghetto noir, puis porto-ricain, aujourd'hui en cours de réhabilitation à la faveur de la spéculation immobilière.

Les autres districts de New York sont des quartiers résidentiels bordés d'industries sur leurs façades portuaires. Ils se caractérisent tous par une forte ségrégation socio-ethnique. Brooklyn est le district le plus peuplé de New York. Formé de quartiers très diversifiés (Brooklyn Heights, Sheepshead Bay, quartier pauvre de Brownsville, Prospect Park), il conserve d'importantes activités portuaires et industrielles. Le Bronx, surtout résidentiel, se caractérise par sa très grande diversité ethnique. Il possède l'un des plus grands zoos du monde et le jardin botanique de New York. Le Queens abrite les deux principaux aéroports de New York (John F. Kennedy et La Guardia) et accueille chaque année l'US Open de tennis, à Flushing Meadows. Richmond est le moins peuplé et le moins urbanisé des districts new-yorkais, les banlieues résidentielles s'étendant en arrière des raffineries de pétrole et des usines de la zone portuaire.

Les différents districts de New York sont reliés entre eux par de nombreux ponts et tunnels comme le Brooklyn Bridge ou le Manhattan Bridge.

● CE QUI EST OCCULTE

● Histoire Invisible

À la suite d'un rêve prémonitoire, un enfant indien quitta son village, Mannahatta, et escalada un promontoire dominant l'Océan. De là, son regard découvrit une vision prodigieuse. Aussitôt, il courut jusqu'au village pour rapporter l'événement. « Une énorme île flottante approche de la terre », cria-t-il. « Elle est couverte d'arbres immenses, enveloppés de lianes et surmontés d'énormes nuages blancs. Des ours parcourent sa surface. L'éclair et le tonnerre jaillissent de ses profondeurs. » Peu de temps après, l'île s'approcha du rivage et s'immobilisa. Des canoës furent alors mis à l'eau pour transporter jusqu'à elle une délégation indienne. l'usage voulant que les décisions



importantes de la vie du village soient prises par les sages et les saints hommes, les premiers à rencontrer les « ours sur l'île flottante » furent les Wowakan. S'ils jugeaient que les « ours » étaient dangereux alors le problème serait confié aux guerriers. Ils découvrirent que les nouveaux arrivants, quoique velus comme des bêtes, possédaient un certain nombre de caractéristiques des êtres humains, entre autre la présence de Ka-Soleil. Et pour cause, ils s'agissaient de Hollandais venus à la découverte de nouvelles terres à bord d'un galion ! Mais plusieurs particularités interdirent aux Wowakan de considérer ces créatures à l'égal des Indiens avec lesquels ils vivaient depuis plusieurs millénaires. Ils accordèrent néanmoins l'hospitalité à ces étranges hommes blancs. Funeste erreur !

Rapidement, les Hollandais s'installèrent. Les nombreux indiens qui vécurent à leur voisinage tissèrent avec eux des relations amicales. Leurs préventions s'évanouirent d'autant qu'ils avaient adopté certaines coutumes locales, comme le mode alimentaire par exemple. Des mots indiens passèrent dans la langue des étrangers tels que mocassin ou papoose. De leur côté, les indigènes s'inspiraient volontiers des motifs européens pour créer leurs complexes ouvrages de perles. C'est ainsi que les contacts se multiplièrent, le provisoire se fit permanent jusqu'à ce que de véritables colonies se constituent. Et la rupture se produisit.

En 1614, le Conseil des Etats-Unis – ancien nom des Pays-Bas ; ceux d'Amérique furent nommés ainsi en opposition à ceux-là – subtilement manœuvré par des Templiers appartenant à la Milice du Christ, accorda à un groupe de marchands le monopole du commerce en Nouvelle-Hollande pour dix ans. En 1621, la Compagnie hollandaise des Indes occidentales installa un comptoir à l'embouchure du fleuve Hudson. Péter Minuit, son directeur, fut nommé gouverneur de la Nouvelle-Amsterdam qui fut fondée en 1624 sur le site de l'ancienne Mannahatta rachetée aux Indiens en échange de quelques pierreries et verroteries sans valeur.

Avec l'arrivée de la « civilisation », les Wowakan perdirent rapidement le contrôle qu'ils exerçaient sur la spiritualité indienne et choisirent la voie de l'exil avant de connaître celle de la désillusion. Certains restèrent. Ils ignoraient que le bailliage Terrae Novae avait été découvert par un membre de l'Ordre du Bâton, Paul de Basrochet, depuis 1317 (pour de plus amples informations, cf. *Loa* pages 14 à 17). Ils ignoraient que la Milice du Christ, après avoir assuré sa domination sur un territoire équivalent à la Floride actuelle, avait organisé et planifié la conquête du continent nord-américain en s'appuyant, sur les forces des nations européennes animées d'ambitions colonisatrices. En l'espèce, la côte atlantique constituait un choix évident. C'est pourquoi peu de temps après l'implantation des colons hollandais à Nou-

velle-Amsterdam, en 1628, des templiers armés d'Orichalque et bardés d'homoncules s'installèrent à leur tour sur le site. Les Wowakan furent surpris et très facilement capturés. Le site n'était pas d'une richesse magique exceptionnelle mais les Wowakan capturés servirent de cobayes à d'inédites expériences magiques. Grâce aux Ka-éléments arrachés à leurs Pentacles, les Templiers mirent au point des Litharges et constituèrent un ensemble de Nexus et de Plexus uniques qui firent de la région un site exceptionnellement enchanté. Cela coûta la vie aux nombreux Wowakan qui peuplaient ces terres. En réalité, il y eut deux survivants : l'Aberration et Aahango.

L'Aberration est un spectre tangible d'Orichalque qui hante les sous-sols de New York tel un Blob putride. La mémoire des Wowakan torturés et exterminés par les Templiers s'est amalgamée pour former un monstre maudit, condamné à errer jusqu'à la nuit des temps en attendant sa délivrance. Aahango fut donc l'unique Wowakan à réussir à s'échapper. Son simulacre périt mais, sous sa forme astrale, il parvint à dériver à travers les Champs magiques et trouva refuge dans le Monde des Esprits, un Akasha où les Wowakan commençaient à se replier et dont l'aura surplombait la Floride. Il jura de retrouver les racines de Mannahatta, de renouer avec la tradition des peuples indiens et de libérer l'âme de ses Frères, prisonniers de l'Aberration. Il regonfla son Pentacle en entendant les siens gémir et mourir sous les coups des Templiers abreuvés de haine barbare. Finalement, il recouvra ses forces et se réincarna dans les années 1880. Le monde qu'il avait connu n'existait plus mais il avait eu le temps de se préparer à cette idée et avait forgée dans son cœur une détermination sans pareille. Il commença donc en partant en quête de la compréhension de son nouvel environnement et fut accueilli par la tribu des Mohawks.

Aujourd'hui, Aahango est à New York et compte mener à bien un projet insensé qui doit lui ouvrir les portes de l'Agartha. Sous le couvert de l'identité de Paul Diablo, un ferrailleur de précision à grande hauteur, il a placé des aiguilles enchantées par ses soins au sommet de plusieurs buildings. L'ensemble tisse un filet serré au-dessus de l'ancienne Manahatta et perturbe les Champs magiques locaux. Il a conçu un artefact à l'échelle de la mégalopole qui lui permet de stocker le Ka-Soleil des New-Yorkais dans des flèches stylisées qui partent vers les cieux au sommet des quarante plus hauts gratte-ciel de Manhattan. Il en a bien conscience et compte utiliser toute cette énergie magique pour tenter une expérience inédite et merveilleuse. Il veut réincarner tous ses Frères qui sont tombés sous les coups du Métal maudit. Le soir de la célébration de l'an 2000, il veut tenter un rituel de Réincarnation. Les flèches de son filet vibrantes d'énergie, entouré de ses com-

pagnons revenus du néant et libérés de leur malédiction, il jettera avec eux un enchantement qui réveillera la Ka-Soleil des New-Yorkais et permettra la cristallisation du monde idéal où, autrefois, humains et Wowakan marchaient main dans la main. La réalité magique du monde cessera d'être masquée et tous, humains et êtres magiques, feront alors partie du même monde (cf. Aahango).

● Aahango's apple

Un spectacle fascinant attend le Nephilim qui passe en Vision-Ka. Les Champs magiques sont tous présents en multitudes tourbillonnantes qui suivent les tracés exacts des rues et des avenues de la ville ! Ils semblent avoir été ordonnés par un architecte lunatique et agencés en agglomérats qui correspondent au tracé réel de l'armature urbaine de Manhattan. Ils forment ainsi une mosaïque de quartiers qui sont autant de Nexus ou de Plexus miniatures avec leurs caractéristiques et leurs Effets Dragon. Ce sont les actions d'Aahango qui ont ainsi « perturbé » l'environnement magique de Manhattan.

● Wall Street et Financial District

Le quartier des banques, des affaires et de la Bourse, est un immense assemblage de Champs lunaires argentés, veinée de filaments noirs qui sont autant de Champs magiques de Lune Noire, qui se dresse là où Peter Stuyvesant, gouverneur de la ville en 1653, érigea une barrière de rondins pour protéger les habitants de Neuwe Amsterdam, la future New York, des incursions des Anglais et des Indiens. Avec ses petites veinules encaissées entre les gratte-ciel composés de Champs lunaire, c'est un spectacle vertigineux qui s'offre aux Nephilim.

● Tribeca, SoHo, Greenwich Village, Chelsea, NoHo et Upper West Side

Ici, les boutiques dans le vent et les lofts, habités par des artistes ou des acteurs de renom, se transforment en blocs de Champs magiques d'Air. Quartiers à la mode parmi les intellectuels new-yorkais, les Champs d'Air s'y sont condensés pour former des immeubles fantômes soyeux entre lesquels un Éolim sentira son Pentacle briller d'une nouvelle lueur.

● Chinatown

Lié depuis les origines à la spiritualité des fils du ciel, les Champs pyrétiques déroulent leurs arabesques endiablés. Ils forment des lanternes, des dragons et des pagodes stylisés et ajustent leurs formes de façon à offrir à la vue des Nephilim un spectacle sans cesse changeant qui suit avec ardeur les tracés de la ville moderne. Son épiscentre se trouve dans une soupente de Mott Street, à l'endroit précis

où s'installa le premier, et anonyme, travailleur chinois. C'est aujourd'hui un puissant Nexus.

● Bowery, El Barrio, Little Italy, Midtown, Broadway et Theater District

C'est dans les quartiers placés sous le signe des plaisirs terrestres que se sont concentrés les Champs de Terre. Amalgamés en collines ou en petites montagnes, ce sont, à perte de vue, des blocs de Ka-Terre qui se dressent. Cavernes et grottes se succèdent pour engendrer un paysage irrégulier et accidenté.

● Tudor City, East village et Upper East Side

Ces quartiers forment un îlot de tranquillité composé de Champs d'Eau. Ils forment une vaste esplanade surélevée qui domine une sorte de rivière magique qui charrie des flots tumultueux de Champs magiques divers vers une étrange construction qui ressemble à un palais de verre et qui, en réalité, n'est rien d'autre que le palais des Nations Unies. Des Effets Dragon d'Eau qui ressemblent à de grosses limousines amphibies glissent silencieusement entre les somptueux buildings. De loin en loin, des remous apparaissent et correspondent aux petits restaurants et aux bistros pour célibataires des réels 1st et 2nd Avenues.

● Harlem

C'est le quartier le plus dangereux pour les Nephilim puisque ses Champs magiques sont contaminés par l'Orichalque. Tout Pentacle pénétrant dans ce quartier subit une pénalité de quinze points à tous ses jets de Ka (Vision-Ka, Sciences Occultes, etc.). Tout autre être-Ka encaissera des dommages magiques à hauteur de ce potentiel.

Les Champs magiques forment un assemblage hétéroclite de constructions éventrées parmi lesquelles se meuvent de nombreux Effets Dragon aux formes torturées, des Daïmons. Ils ne sont pas hostiles mais peuvent se montrer curieux si les Nephilim attirent leur attention. Il vaut mieux alors qu'ils se sauvent en prenant leurs jambes à leur cou ! C'est également dans ce borough de la conurbation new-yorkaise que l'Aberration a élu domicile, sous les fondements de la station de métro de Lexington Ave.

● D'autres Lieux occultes

● Le Puits du Désespoir

Cet immeuble délabré du Bronx s'étend au cœur d'un terrain vague où des clochards chargés de Lune Noire errent comme des fantômes est en réalité la Demeure Philosophale new-yorkaise de l'Arcane XIII. Celle-ci ne contient que trois membres connus – le Nautonier, l'Éleveur et le Destructeur – qui dissimule leurs activités occultes sous le couvert d'œuvre de charité. L'essentiel de cette activité



consiste en l'implantation de leur Arcane de ce côté de l'Atlantique en convertissant massivement des Orphelins.

● L'ombre des indiens

En 1695, un Selenim du nom de Marinus s'est ancré sur Manhattan où grâce à la mémoire des indiens morts sur l'île il a commencé l'érection de son Royaume maudit sur la zone géographique qu'Aahango souhaite ré-enchanter. Ce Maudits qui considère New York comme « sa » ville ne tolère ni la présence des mandatés de l'Arcane XIII, ni les agissements du Wowakan. Pour manifester son mécontentement, il envoie aux uns et aux autres des Effets Dragon de Lune Noire ressemblant à des fantômes indiens chargés d'assassiner leurs serviteurs et leurs simulacres.

Date de création : 1695

Accès : non loin des Nations Unies, les sbires de Marinus emprunte, la nuit, un portique sculpté dans une large et haute dalle de granit au cœur du sympathique jardin de Holy Family Church, le St Mary's Garden.

Surface : l'ombre de ce Royaume recouvre tout Manhattan. Il ne sera en rien un obstacle pour les projets d'Aahango bien que le réveil de la nature magique du lieu accélère l'entropie de ses habitants. Il existe bien d'autre entrée que les Nephilim n'ont aucune chance de découvrir.

Pavane : les harmoniques portent dans toutes les directions, les plaintes lugubres des indiens et des Wowakan frappés à mort par l'Orichalque du Temple de la Vie. On entend également parfois les hurlements de colère de Marinus à l'encontre des manipulations et altérations des Champs magiques dont est « victime » Manhattan.

● La Société Magique d'Harry Houdini

Cette société secrète est tenue par les dignes héritiers de Kristas, le Nephilim plus connu sous l'identité de Harry Houdini. Celui-ci fut certainement le plus fervent Nephilim à suivre les principes ésotériques de la douzième Lame du pharaon bien qu'il ait toujours refusé l'Adoption par l'Arcane du Pendu.

De nos jours, cette demeure abrite des Nephilim se prenant pour des humains qui tentent de démontrer la non-existence des Sciences Occultes et la supériorité de l'âme humaine sur la maîtrise de ce qui considéré par le profane comme surnaturel.

● Elvenkind Manor

Cette Demeure philosophale de l'Arcane du Soleil se situe au cœur des Appalaches. Elle abrite des Nephilim en quête d'égalisation de leur Ka-Feu à leur Ka-dominant en suivant les préceptes de Suryo, leur Prince. Cette assemblée qui vit en ermite sous le couvert d'une société hippie ne contient aucun Pyrim.

● Salem

Les tribus indiennes vivant sur les terres de l'actuelle Salem, au nord de New York, ont construit un sanctuaire constitué d'un cercle de pierre dressée semblable à celui de Stonehenge, au cœur duquel trône un dolmen dont l'entrée fait face à l'est. Pendant des années, ce fut le centre des activités chamaniques des indiens avant de devenir le cœur des cérémonies et des rites des célèbres sorcières de Salem qui elles-mêmes cédèrent à leur tour la place aux cars de touristes, aux marchands de glaces et boutiques de souvenirs.

Pourtant cet observatoire céleste n'a pas été privé de son potentiel occulte. Les pierres dressées plongent profondément dans la terre à la façon des racines des arbres centenaires pour canaliser les Champs magiques, favorisant ainsi l'enchantement de la région. Ce cromlech est donc le lieu d'apparitions fréquentes d'Effets Dragon qui semblent guettés la résurgence d'un puissant Nexus aujourd'hui inactif. C'est ce potentiel magique qui attira l'attention des acteurs ésotériques de Nephilim. Dans les années soixante, une Chapelle des Mystères du Zénith s'installa dans la région afin de réveiller les forces élémentaires de la région. Ses activités furent repérées par les Fonctionnaires de la Milice du Christ qui firent arrêter les trouble-fête de l'Épée. Depuis lors, le lieu est sous la surveillance des Nephilim américains qui s'interrogent sur les richesses magiques que recèle ce haut lieu de la culture wowakan.

LES SBIRES DE MARINUS

Fréquence : générique à New York

FOR 2D6 + 3

CONs 3D6

DEX 2D6 + 2

Ka-Lune Noire : 30

Niveaux de Santé : un de moins qu'un être vivant mais tous sont compté comme indemne. Un niveau de blessure occasionnant une perte égale à l'entropie naturelle de la créature.

Entropie : 1D6 points de Ka-Lune Noire par jour

Protection : 1

| Attaques | % att | Dommages |
|-------------|-------|--|
| Hurllements | 60 | Confrontation de KLN contre Ka-Soleil. |

Une réussite indique une contamination de 1D4 points de Lune Noire et un test de Khaïba auquel ces points se rajoutent au POT.

Griffes 40 2 ; POT de Gravité : FOR + 2

QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Le PÉLICAN

● DIE HARD

Si vous avez décidé de suivre le Pélican en compagnie de vos Nephilim dans cette campagne, il est possible que la raison de la venue de ces derniers dans la grande mégalopole new-yorkaise soit du au piège que le 666 réserve à ce serviteur hors du commun – illuminé et fou – de la Parousie.

● CARTES SUR TABLE ?

Au terme du précédent tome des *Chroniques de l'Apocalypse*, les membres de la fraternité maudite ont fui l'Écosse pour New York en compagnie de la Bête grâce à Ceux qui hantent le ciel (Cf. *La Kabbale* p.54). Une fois installés à Manhattan ces Nephilim ont contacté l'actuel Pélican afin de l'attirer dans un piège mortel. Ils lui ont donc donné rendez-vous à New York. Celui-ci de plus en plus méfiant – paranoïaque ! – décide de contacter une fois encore vos Nephilim pour leur proposer un petit jeu : piéger le 666 avec son aide. Son plan est assez simple. Il accepte de se rendre au rendez-vous pour servir d'appât dans un piège qu'il a l'intention de mettre au point avec eux pour prouver sa bonne foi et installer un climat de confiance. Si vos joueurs acceptent la rencontre avec le Frère Sombre, exposez cette situation et laissez leur faire des propositions quant au piège à mettre en place. Faites confiance à leurs esprits fatigués par trois précédents volets de la campagne pour régler un piège minuté et donc mortel. S'ils s'étonnent du manque de proposition du Pélican, expliquez leur que celui-ci semble avoir peur pour la première fois – ce n'est pas tout à fait exact mais, dans sa démente, il n'a pas de mal à le laisser entendre – et qu'il les a choisis pour se débarrasser du 666. N'oubliez pas qu'auparavant le Pélican doit se débarrasser des Frères Sombres qui aurait pu échapper à l'attentat londonien prévu par ses soins.

● UNE BALLE DANS LA TÊTE

Il est bien entendu très difficile de traiter les réactions de vos Nephilim, de prévoir le contexte de leur dernière rencontre avec le Pélican.

● **Les Nephilim refusent la rencontre ou ne trouvent pas de terrain d'entente avec le Pélican** : celui-ci se débrouille seul. Malgré un luxe de précaution, les membres du 666 parviennent à l'abattre et s'emparent de la Ténébreuse. Leur plan devrait se dérouler comme prévu à moins

que les Nephilim ne les stoppent au cours du tome V des *Chroniques de l'Apocalypse*.

● **Les Nephilim acceptent la rencontre au dock 44 sur les quais de Rhode Island** : ils découvrent alors que la Ténébreuse a été reconstituée. Le Pélican ne répondra à leur interrogations à ce sujet en évoquant une quête mystique qui lui est parvenu en songe (ce qui est la plus exacte vérité). Ensemble, ils tendent un traquenard aux 666. Le Pélican sert d'appâts. Mettez alors en scène un combat titanesque entre les deux fraternités de Nephilim au terme duquel la Fraternité du 666 s'enfuit après avoir blessé les Nephilim avec des armes en Orichalque dérobées aux Arcanes mineurs. Le Pélican est abattu lors de cette dernière bataille par des Hyènes des ténèbres (cf. *Selenim* p. 18). La Ténébreuse est emportée par le 666.

Si vos Nephilim font preuves d'audace en parvenant à éliminer le Pélican et à s'emparer de la Ténébreuse, c'est sur eux que cet effroyable piège se referme. En effet, les membres du 666 sont déterminés à récupérer les précieux éclats. Pour ce faire, ils mettent toutes leurs forces dans la bataille, qui promet d'être rude. Quoi qu'il en soit le 666 remettra la Ténébreuse au mystérieux Dévoreur dans la grande cité de Saint-Petersbourg.

Les CHEVALIERS TEUTONIQUES

Les Templiers qui poursuivent les Nephilim depuis les événements du premier tome des *Chroniques de l'Apocalypse* ne seront pas autorisés à fouler le sol des États Unis d'Amérique. En effet, de sombres histoires de clocher auxquelles se mêlent de complexes luttes d'influence au sein du Temple de la Vie ont conduit les Milices du Christ à s'isoler des autres Obédiences. Ces derniers ne permettront pas aux Templiers non-américains de chasser leur proie sur leur territoire. Cela devrait laisser suffisamment de répit aux Nephilim pour trouver une solution pour les semer (changer de simulacre, faire disparaître ses proches, etc.)

arkel

La nouvelle d'une exposition consacrée aux merveilles du temps d'Akhénaton a fait le tour du monde et Arkel, en digne représentant de la Maison-Dieu, a décidé d'aller y jeter un coup d'œil. Il s'est fait repérer par les Templiers de la Milice du Christ à son arrivée à l'aéroport international JFK de New York et a eu les plus grandes peines du monde à s'en sortir. Blessé, il s'est réfugié dans un hospice situé



dans le Queens où il panse ses blessures en attendant l'heure de la revanche.

Vous pouvez décider de le faire intervenir au moment que vous jugerez opportun : pour sauver la vie des Nephilim par exemple.

Mais attention : Arkel ne descendra pas dans les égouts pour partir à la recherche de l'Aberration (lui, ce qui l'intéresse, c'est de « casser » du Templier). De surcroît, s'il intervient, c'est pour « mettre le feu », c'est à dire pour éliminer toutes traces de présence Nephilim dans les murs du Metropolitan Museum.

Il préférera brûler le musée plutôt que de voir des secrets ésotériques ainsi exposés au vu et au su de toutes et tous. Malheur à ceux qui croiseront alors son chemin !

the Loge of the new IZ

Cette Fraternité R+C peut avoir décidé de faire suivre les Nephilim s'ils ont manifesté de l'intérêt pour Nessie et ses sœurs maudites. Dans ce cas, les Nephilim seront épiés tout du long de leur séjour new-yorkais. Cette présence invisible sera certes agaçante mais non-violente. Comme les Nephilim ne seront pas en contact avec des sauriens lors de cet épisode des *Chroniques de l'Apocalypse*, ces Rose+Croix abandonneront leur filature. Nous vous conseillons d'aiguiser leur curiosité en mettant en scène le sentiment diffus d'être constamment surveillé. À l'occasion, orchestrez une rencontre entre ces poursuivants et les autres acteurs du premier temps de jeux de ce volume de la campagne.



HANKCREW Le vengeur

métamorphe : SPHINX

pentacle

terre : 65 feu : 39 air : 13
eau : 26 lune : 52

métamorphoses

- CHEVEUX BLANCS et YEUX NOIRS : 10
- MAINS AUX GRIFFES NOIRES 12
- peau écaillEuse 10
- ODEUR OPIACÉE 19
- VOIX HYPNOTIQUE 14

méta-caractéristiques

FOR 14 (+ 8)
CONS 09 (+ 11)
INT 10 (+ 4)
DEX 15 (+ 9)
CHA 11 (+ 12)

- ka-soleil 15
- simulacre : JACKSON SLOVERSKY
- sans profession
- âge 27 ans
- NIVEAU SOCIAL : 05
- EDUCATION : 07
- PROCHES : 00

compétences

Armes de poing : 60 % ; Arts martiaux : 40 % ; Athlétisme : 60 % ; Bagarre : 40 % ; Esquive : 60 % ; Astronomie : 50 % ; S'informer : 60 % ; Découvrir : 40 % ; Vigilance : 90 % ; Débrouillardise : 60 % ; Conduire : 70 % ; Déguisement : 50 % ; Falsification : 40 % ; Silencieux : 60 % ; Bohémiens : 40 % ; Cryptographie : 40 % ; Histoire Invisible US : 60 % ; Magie : 70 % ; Parapsychologie : 50 % ; Templiers : 40 % ; Parler/Écrire : Anglais 80 %, Français 40 % ; Lire : Anglais : 70 %, Français 30 %

SCIENCES OCCULTES

Basse Magie : 100 %
Haute Magie : 95 %

(la Voie axiale des Principes Égarants)

Grand Secret : 30 %

Sceaux : 95 %

Pentacles : 50 %

HISTOIRE

À l'instar de tous les préceptes et principes, Hankcrew décida de s'installer avec une humaine du nom de Rose dans un paisible village du Languedoc. Fatigué de poursuivre des rêves inlassables, il avait décidé « d'être humain ». Ils furent heureux jusqu'au jour où une horde de Dragons déferla sur le village pour pourfendre les huguenots hérétiques.

Hankcrew déchaîna alors son pouvoir et révéla sa véritable nature. Rose fut exécutée et lui-même manqua se faire exécuter. Il pourchassa alors les auteurs du crime et se livra à une vendetta personnelle.

Sa quête le mena jusqu'au Nouveau Monde où il retrouva le dernier meurtrier, nommé entre temps au sein de la Milice du Christ. Il acheva sa vengeance mais fut remis en stase suite aux blessures reçues. Il s'est réincarné au début des années 1980 et se souvient de Rose comme si c'était hier.

Par nostalgie, il est resté aux États-Unis d'Amérique où il a spontanément adopté un comportement atypique en rejoignant la mouvance New Age.

Il mène une croisade solitaire et s'est naturellement installé à New York, sa « Babylone de Lumière ».

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous savez que les Templiers sont partout et qu'ils ne sont pas comme ceux que vous chassez jadis, sur le Vieux Continent. Vous pleurez toujours votre Amour perdu et vous êtes persuadé que l'Agartha est une chimère, tout comme vous. C'est pourquoi vous êtes toujours joyeux de rencontrer des Frères pour pouvoir leur faire passer le message. Rêveur et mélancolique, vous vous savez véritablement être lunatique.

CITATION TYPIQUE

« Non. Pas ici, c'est trop imprudent. Venez. Allons plutôt dans un endroit sûr, un endroit que je connais. »



Le CONSEIL D'ADMINISTRATION DU METROPOLITAN MUSEUM

maxence uppelwood

C'est le véritable meneur charismatique du trustee. C'est lui qui prend les décisions et sait les faire appliquer. Les tempes grisonnantes, c'est un bel homme au sourire enjoliveur.

GLORIA LANOR

Son talent inné d'organisatrice et son amour des Beaux-Arts la prédisposaient à atteindre ce poste. Cette élégante quinquagénaire s'occupe des choix du MET. Elle joue véritablement le rôle de directeur artistique.

BRENDA BROOTHEND

Débordante d'activité, c'est la directrice des ressources humaines qu'elle dirige d'une main de fer. Il ne viendrait à l'idée d'aucun salarié du MET de la contredire. C'est un véritable dragon en jupons.

BARBARA CONSTANZA

L'avocate du trustee est un modèle du genre. Gainée dans un tailleur strict, elle porte des lunettes cerclées d'or qui masque à peine un regard inquisiteur chargé de suspicion.

steve pormer

Le comptable du trustee est un petit bonhomme ventripotent qui ne paye pas de mine avec ses ridicules petites lunettes rondes. Pourtant, il n'a pas son pareil pour remplir une feuille d'imposition.

Tous les membres du conseil d'administration ont le profil technique suivant.

FOR 11 CONS 10 INT 15 DEX
10 CHA 12

● ka-sOLEIL 11

PROFIL DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

● âge 50 ANS EN MOYENNE

● NIVEAU SOCIAL 16 et PLUS

● EDUCATION 17

● PROCHES 16

compétences

Architecture : 10 % ; Droit : 60 % ;
Géographie : 60 % ; Histoire : 70 % ;
Humanités : 50 % ; Informatique :
30 % ; Mathématiques : 20 % ;

Mythes & Légendes : 30 % ; S'informer :
40 % ; Sciences de l'Homme : 40 % ;
Éloquence : 30 % ; Politique : 50 %
Usages : 60 % ; Gestion : 50 % ; Par-
ler/Écrire : Anglais 90 % ; Lire : Anglais
80 %, Français 60 %

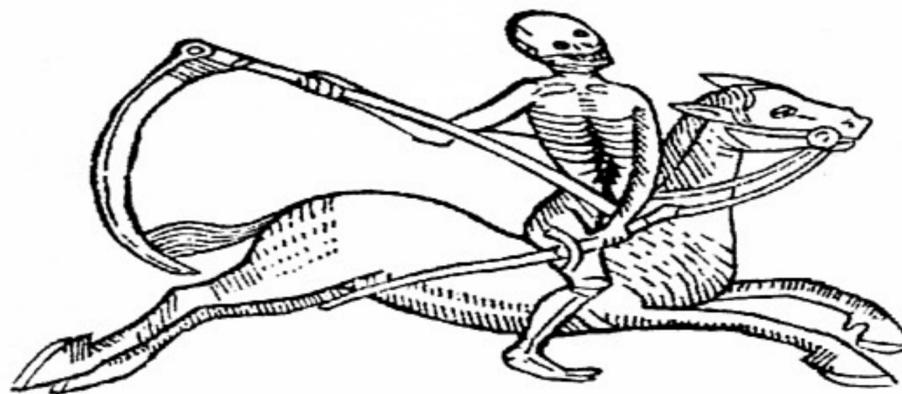
CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes habitué aux cérémonies officielles et aux dîners de gala. Vous êtes satisfait car l'exposition est un franc succès et vous vous frottez les mains en pensant à tous les bénéfices qui vont bientôt tomber dans vos poches, à la plus grande joie des actionnaires. Vous avez oublié que vous avez commencé votre carrière comme chercheur à l'université et vous êtes arrivé au sommet de l'establishment.

Vous ne comprenez rien à ces histoires de Nephilim et d'énigmes. Pour vous, l'Apocalypse est une œuvre de Saint Jean et rien de plus.

citation typique

« Bonjour. Nous nous sommes déjà vu à la réception du Maire. L'été dernier je crois ? »



Les INITIÉS

Le templeier :

RICHARD D. MONTFLY,
UN FONCTIONNAIRE DE LA MILICE DU CHRIST

À l'image de son frère (cf. *Loa* p.101), c'est un meneur qui n'aime pas s'en laisser raconter. Bien qu'il sache pertinemment que la hiérarchie en a jugé autrement, il est certain que l'exposition n'est pas un leurre. Il s'est lancé sur la piste qu'il a découverte en faisant traduire le texte qu'il a recopié sur la tablette de porphyre portée par Anubis. C'est un escrimeur émérite qui porte une fine rapière au côté (Escrime : 80 %). Sa lame est forgée en Orichalque et il a déjà embroché plusieurs Nephilim, ce dont il aime se vanter.

Les mystes :

SYLVIA POTTS et CHARLES LYDMANN, Les INITIÉS DE LA CHAPELLE DE LA RED BROTHERHOOD

Ils ont tous les deux un profil très british avec leurs Docs bien cirés et leurs chapeaux de feutre, marron pour l'un, vert pomme pour l'autre. Ce sont pourtant deux Cultores, reconnaissables, en cas d'examen attentif, à leur crâne rasé (d'où les chapeaux) et à la fine robe de lin blanc à franges qu'ils portent en guise de sous-vêtement.

Les R+C :

TIMOTHY LEARY, TERENCE MAC KENNA et RICHARD DAWKINS, Les INITIÉS DE LA LOGE IMMANENTE DE LA TOILE ÉIDÉTIQUE

Hors la Vision-Ka, rien ne distingue ces trois hommes des autres. Seul leur Ka-Soleil permet de les différencier ainsi qu'une étrange boîte électronique enchâssée dans leurs poitrines sous le sein gauche. C'est un modem surpuissant

qui leur permet d'entretenir un lien empathique avec les réseaux d'information mondiaux (Empathie : 70 %).

Tous les Initiés ont le profil technique suivant.

FOR 12 CONS 12 INT 16 DEX 12 CHA 14

- KA-SOLEIL DE 15 à 35
- DES INITIÉS DES ARCANES MINEURS
- ÂGE 40-50
- NIVEAU SOCIAL 16
- EDUCATION 17
- PROCHES 10

COMPÉTENCES

Informatique : 80 % ; S'informer : 70 % ; Chant : 10 % ;
Musique : 40 % ; Falsification : 50 % ; Analogie : 60 % ;
Arcane mineur (la leur) : 60 % ; Arcane mineur (une autre au choix) : 40 % ; Astronomie : 30 % ; Cryptographie : 70 % ;
Ésotérisme : 40 % ; Histoire Invisible : 20 % ; Parapsychologie : 40 % ; Parler/Écrire : Anglais 90 %, Français 50 % ;
Lire : Anglais 80 %, Français 50 %, Hiéroglyphes égyptiens 40 %

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes impatient à l'idée de participer à une expérience telle que le Projet X. Retourner à l'époque d'Akhénaton !!! Quel formidable challenge ! Et puis, même si c'est un échec, que d'enseignements !!!

CITATION TYPIQUE

« La Connaissance me tend enfin les bras alors vous allez vous écarter de mon chemin ou il vous en cuira ! »



L'ÉCHARPE D'IRIS

**MR PURPLE**

Ancien baroudeur des conflits ethniques qui ravagent l'Afrique, Fred Bénard coordonne un groupe de jeunes aventuriers des temps modernes. Chacun possède une spécialité bien utile lors d'opérations spéciales : cambriolage, enlèvement, etc.

FOR 09 CONS 11 INT 14 DEX 12 CHA 11

- ka-soleil 25
- âge 45 ans
- NIVEAU SOCIAL 17
- EDUCATION 15

Fred Bénard possède toutes sortes de compétences de Confrontation entre 60 et 80 % ainsi que celles d'Adaptation et de Discrétion à 50 %.

Erik, Malcom et Lydia sont les membres de son équipe. Leur caractéristique sont sensiblement les même que celle de Fred Bénard (retirez huit points au total ci-dessus).

Chacun possède une spécialité sous la forme d'une ou deux compétences à 90 % :

*Audiovisuel et Sécurité pour Erik,
Conduire et Arts martiaux pour Malcom,
Corruption et Débrouillardise pour Lydia.*

MR INDIGO

Ancien directeur des services de propagande et de répression d'un ex-état satellite de l'ex-URSS, John Fallway – ex

Mickaël Golkov – est un homme dont les cheveux poivre et sel trahissent son âge. Si les Nephilim le rencontrent ils seront impressionnés par l'aura de certitude qui émane du personnage. Il s'occupe de diffusé avec parcimonie certaines informations sur le Projet X aux autres acteurs du monde occulte.

FOR 07 CONS 08 INT 14 DEX 11 CHA 16

- ka-soleil 30
- âge 60 ans
- NIVEAU SOCIAL 14
- EDUCATION 12

Il possède les compétences d'Adaptation et de Confrontation entre 30 et 50 %. Il parle également le Français, l'allemand et le russe en plus de l'anglais à 40 %. Il lit et écrit ces langues à 30 %.

MRS BLUE

Patronne de Fleur de Lys, Diana Eve est une femme d'âge mûr issue de la bonne société. Grande et élancée, ses longs cheveux brun tombent en cascade sur ces épaules nues.

FOR 10 CONS 11 INT 14 DEX 12 CHA 17

- ka-soleil 25
- âge 45 ans
- NIVEAU SOCIAL 13
- EDUCATION 17

Elle possède es compétence de Société à 70 %.

MR GREEN

Imminent Rose + Croix lié à la branche de l'Esprit, Mage de la Synarchie, Malcom Faraway dirige l'OsgaldFeld Inc., un laboratoire norvégien qui a créé les interfaces cybernostique permettant l'immersion astrale dans Akhet-Aton. Cet homme de grande taille vit aujourd'hui dans une chaise roulante suite à une expérience dangereuse sur son système nerveux.

FOR 09 CONS 07 INT 16 DEX 03 CHA 11

- ka-soLeIL 45
- âge 35 ANS
- NIVEAU SOCIAL 18
- EDUCATION 12

Gestionnaire de génie et mathématicien de haut niveau, il possède ces deux compétences ainsi que l'informatique à 90 %.

MR YELLOW

Directeur d'une administration judiciaire fédéral, Robert Pryer a le pouvoir d'infléchir des investigations judiciaires de tout ordre. Il peut ainsi protéger les actions illégales de l'Écharpe d'Iris du Bureau Fédéral d'Investigation.

FOR 13 CONS 11 INT 14 DEX 08 CHA 10

- ka-soLeIL 30
- âge 40 ANS
- NIVEAU SOCIAL 11
- EDUCATION 09

(suite en page 16)

Son entraînement au FBI lui a permis d'acquérir les compétences de Confrontation et d'Adaptation à 30 %. Il possède sinon Droit et Politique à 80 %.

MR ORANGE

Membre des cercles décisionnels des Nations Unies, Illuminé de la Pierre Angulaire, Olav Dynski est le directeur et le fondateur de l' H.'I.'R.'A.'M.'., une organisation non gouvernementale qui a organisé les épreuves initiatiques du Projet X.

FOR 12 CONS 11 INT 18 DEX 09 CHA 11

- ka-soLeIL 60
- âge 55 ANS
- NIVEAU SOCIAL 15
- EDUCATION 14

Ses compétences de Société sont entre 40 à 60 % et celles de tradition sont entre 30 (Tarot) et 90 % (Synarchie et Ésotérisme). **MR RED** Spécialiste en recherche cybernétique, Walter Kilby travail sur cette technologie dans les laboratoires de Cybertech Inc., une filiale de l'entreprise à la solde du Temple de la Vie : Microserf. Il dirige aujourd'hui des recherches sur les Replika, des androïdes imitant les humains presque à la perfection.

FOR 09 CONS 15 INT 17 DEX 11 CHA 13

- ka-soLeIL 40
- âge 38 ANS
- NIVEAU SOCIAL 13
- EDUCATION 11

Ses principales compétences sont Mathématiques et Informatique à 80 %. Il possède également de solide connaissance en Savoir avec des niveaux échelonnés entre 50 et 70 %.



DES FLICS

FOR 12 CONS 14 INT 08 DEX 11 CHA 09

- ka-soleil 11
- âge 30 ans
- NIVEAU SOCIAL 09
- EDUCATION 10
- PROCHES 14

COMPÉTENCES

Armes d'épaule 30 % ; Armes de poing 50 % ; Athlétisme 40 % ; Esquive 30 % ; Droit 35 % ; S'informer 40 % ; Découvrir 20 % ; Vigilance 40 % ; Empathie 60 % ; Usages 20 % ; Conduire 40 % ; Falsification 20 % ; Mécanique 20 % ; Premiers secours 30 % ; Sécurité 20 % ; Filature 60 % ; Se cacher 50 % ; Silencieux 30 % ; Parler espagnol 50 %.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes des ripoux. C'est pour cette raison que vous avez accepté de participer à cette singulière mission sur votre temps de congé même si cela doit vous conduire à mettre des innocents sous les verrous sans aucune raison valable.

CITATION TYPIQUE

« Veuillez-nous suivre sans faire d'histoire. »

DES CONVOYEURS

FOR 14
CONS 12
INT 07
DEX 09
CHA 10

- ka-soleil 08
- âge 40 ans
- NIVEAU SOCIAL 09
- EDUCATION 08
- PROCHES 08

COMPÉTENCES

Armes d'épaule 50 % ; Athlétisme 30 % ; Bagarre 40 % ; Esquive 30 % ; Orientation 40 % ; Vigilance 30 % ; Baratin 30 % ; Corruption 40 % ; Bricolage 20 % ; Conduire 70 % ; Mécanique 50 % ; Premiers secours 30 % ; Sécurité 30 %.

CITATION TYPIQUE

« Casses-toi, si tu veux pas qu'on te pète la gueule ! »

JOHN SMITH

Insignifiant et anodin est une excellente description de ce personnage. C'est d'ailleurs pour ça que Kröönth l'a choisi (et aussi parce qu'il avait un beau projet d'exposition au Metropolitan Museum).

FOR 09
CONS 10
INT 16
DEX 10
CHA 07

- ka-soleil 12
- PROFESSEUR D'UNIVERSITÉ à La retraite
- âge 58 ans
- NIVEAU SOCIAL 15
- EDUCATION 16
- PROCHES 0

COMPÉTENCES

Armes de poing : 40 % ; Géographie : 70 % ; Histoire : 80 % ; Humanités : 50 % ; Corruption 40 % ; Parler/Écrire : Anglais 90 %, Espagnol 60 %, Français 50 % ; Lire : Anglais 90 %, Espagnol 40 %, Français 40 %

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes un lâche, vous le savez et vous avez appris à l'accepter. Depuis que vous avez accepté la proposition de l'étrange homme qui aime se faire appeler K., votre vie a changé. Votre projet a vu le jour et vous avez plus d'argent que ce dont vous avez toujours rêvé. La fidélité n'est pas votre fort et vous êtes près à toutes les bassesses si la situation l'exige. Après tout, vous êtes le seul à connaître le numéro de votre compte secret en Suisse.

CITATION TYPIQUE

« Non, je vous en prie, pas sur la tête. »

Lisa

FOR 11
 CONS 12
 INT 11
 DEX 08
 CHA 16

- ka-soleil 15
- âge 22 ans
- NIVEAU SOCIAL 10
- EDUCATION 14
- PROCHES 12

COMPÉTENCES

Acrobatie 30 % ; Athlétisme 50 % ; Équitation 30 % ; Humanités 50 % ; Sciences de l'Homme 60 % ; Baratin 50 % ; Corruption 10 % ; Débrouillardise 20 % ; Éloquence 60 % ; Empathie 20 % ; Politique 10 % ; Usages 80 % ; Comédie 20 % ; Littérature 30 % ; Sculpture 30 % ; Pickpocket 10 %.

HISTOIRE

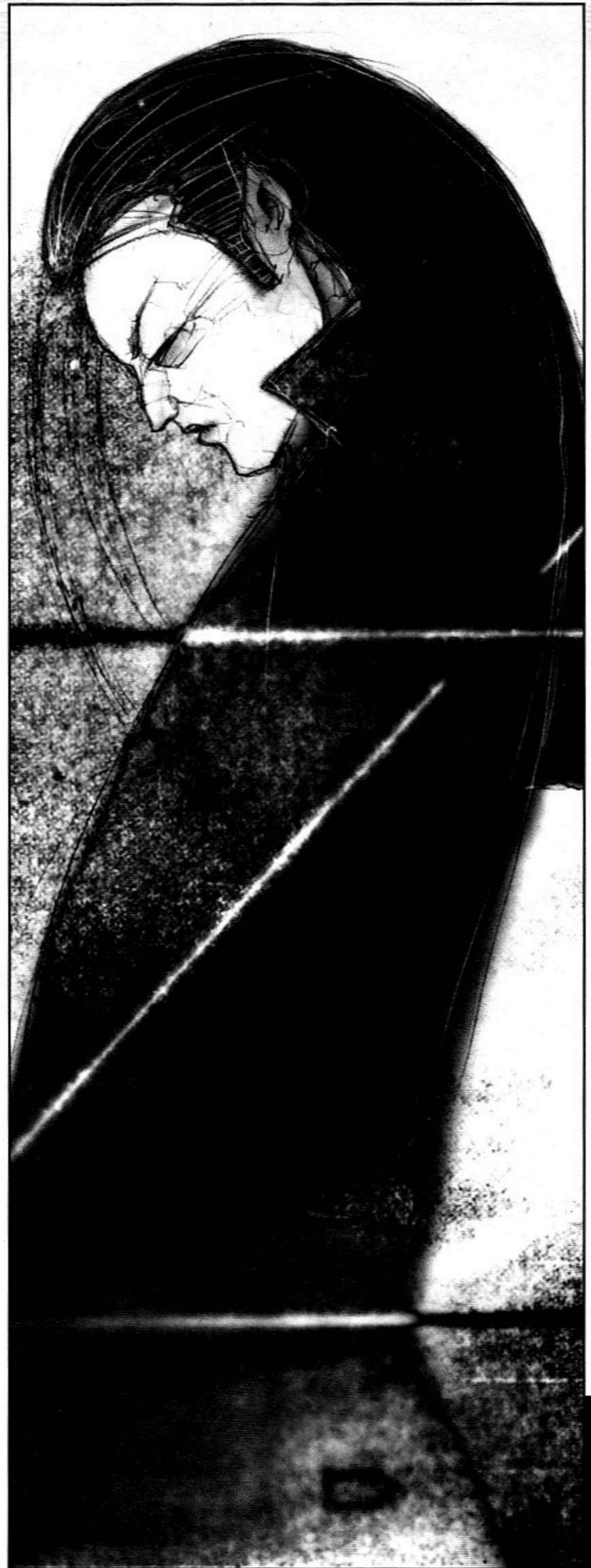
Lisa a connu la trajectoire, malheureusement trop traditionnelle, d'une jeune femme qui a quitté sa famille trop tôt. Elle a sombré dans la drogue douce puis dure ce qui la conduit à vole avant de se prostituer. Sa bonne éducation lui a permis d'attirer l'attention de Mrs Blue qui la sortie du ruisseau où elle était. Lisa est désormais l'une de ses " filles ". Elle est fière de sa situation.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes belle et sensuelle et vous n'avez pas votre pareil pour rendre un homme fou de désir. Vous exécutez servilement les préceptes et les consignes édictées par Mrs Blue car vous êtes grassement rémunérée, et surtout parce que vous n'avez aucun envie de retourner dans l'enfer de la rue. Vous êtes déterminé à réussir et tous les moyens son bon pour cela. Vous ne considérez pas votre « métier » comme de la prostitution.

CITATION TYPIQUE

« Enchantée de faire votre connaissance. »





KRÖÖNTH

métamorphe : elfe NOIR

pentacle

terre 70

feu 42

air 28

eau 14

NOYAU DE LUNE NOIRE 90

métamorphoses

- OREILLES DE CHAUVÉ-SOURIS 15
- MAINS ACÉRÉES ET CROCHUES 20
- PEAU GRISÂTRE ET CRAQUELÉE 15
- ODEUR DE TERRE POLLUÉE 20
- VOIX BRUISSANTE 00

méta-caractéristiques

- FOR 10 (+ 9)
- CONS 16 (+ 11)
- INT 14 (+ 7)
- DEX 15 (+ 4)
- CHA 5 (BONUS NON-APPLICABLE)

- ka-soleil 25
- SIMULACRE : BIO-GÉNÉTICIEN
- âge 35
- NIVEAU SOCIAL 16
- EDUCATION 14
- PROCHES 12

compétences

Médecine 80 % Physique/Chimie 60 % S'informer 60 %
 Sciences Naturelles 80 % Baratin 80 % Corruption 90 % Élo-
 quence 60 % Empathie 60 % Politique 90 % Comédie 40 %
 Déguisement 40 % Falsification 90 % Alchimie 40 % Ésotérisme
 60 % Histoire Invisible 70 % Rituels 60 % Selenim 20 %
 Synarchie 80 % Templiers 30 % Théologie 50 %

SCIENCES OCCULTES

Basse Magie 110 %
 Haute Magie (? ?) 60 %
 Sceaux 95 %
 Pentacles 90 %
 (Aresh)
 Kabbale Noire 70 %
 Pavane 50 %
 Nécromancie 90 %

HISTOIRE

Du Tutorat des quatre Éléments au règne d'Akhénaton, Kröönth fut animé par une haine violente pour les autres Nephilim. Cette dernière la conduit bien souvent à détruire ses « Frères » grâce à des armes en Orichalque qu'il déroba à l'ennemi quand il ne les livrait pas sous la forme d'Homoncule. Ce sadisme ne lui pas que rendu service.

En effet, sous l'emprise de cette passion destructrice, il commisit bon nombre d'erreurs que le Dévoreur dut bien souvent réparer.

Cet Elfe dégénéré par la Lune Noire retrouva le Dévoreur, le leader du 666, à Carthage lors des événements occultes des Portes Noires, période durant laquelle il lui sauva la vie, avant de rejoindre la cité aux sept collines, Constantinople, où il participa aux multiples intrigues byzantines qui secouèrent l'histoire de la porte de l'Orient.

L'incident qui faillit coûter au Dévoreur son existence encouragea sa confiance envers le « Faerim » bien plus que pour tout autre membre de leur Fraternité. Ainsi, lorsque l'Anaphé commença, Kröönth fut l'unique membre du 666 à être tenu informé des agissements et donc de la localisation de « l'Onirim ».

Kröönth était l'un des acteurs des troubles qui secouèrent l'Europe au terme du scénario le Guetteur mélancolique (Cf. *L'Atalante fugitive* p.37). Ces événements sont résumés en page 4 du livret 2 de 666.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes un manipulateur de haut niveau, un conspirateur digne de ce nom. Vous aimez les gros chats aux longs poils blancs que vous nécro-animez. Vous n'avez pas votre pareil pour organiser des intrigues tortueuses et vous savez parvenir à vos fins. Gare à ceux qui s'en prennent à vos projets, vous êtes un adversaire impitoyable qui peut se révéler fourbe et surnois à souhait.

Questionné sur votre Pentacle, vous imitez vos Frères maudits : une mauvaise blague de l'Impératrice ou les mésaventures d'une Agatha. Vous ferez tout pour que l'on vous plaigne.

CITATION TYPIQUE

« Vous vous plaignez de ne rien savoir ! Soyez heureux plutôt. Votre ignorance est désormais mon unique raison pour vous laisser en vie. »



Les replika

FOR 25 CONS 30 INT 12 DEX 20 CHA 11

- ka-soleil : 03

Note : leur peau est tissée avec de véritables tissus. Ce revêtement donne l'illusion d'un Noyau solaire de 10.

compétences

Les compétences suivantes correspondent à des puces mémoires leur conférant un niveau équivalent à 60 % : Acrobatie, Armes d'épaule, Armes de poing, Arts martiaux, Athlétisme, Bagarre, Couteau, Esquive, Découvrir, Vigilance, Conduire, Sécurité, Filature, Silencieux, Parler une langue étrangère.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Bien que vous sembliez humain vous ne l'êtes pas et agissez grâce à des réflexes et des réponses programmées. Vous répétez scrupuleusement la même réponse lorsqu'on vous pose une question avec une autre tournure de phrase.

CITATION TYPIQUE

« Etes-vous un Nephilim ? »
Bang, Bang ! (bruit d'armes à feu)

Les intelligences simulées

Les caractéristiques suivantes concernent respectivement les gardes, les prêtres, les scribes, les rôles historiques.

FOR 18/13/12/12
CONS 17/12/10/11
INT 08/15/12/15
DEX 16/12/12/12
CHA 10/15/10/16

- ka-soleil n.a.
- PROCHES n.a.

Note : leur peau est tissée avec de véritables tissus. Ce revêtement donne l'illusion d'un Noyau solaire de 10.

compétences

Ces programmes savent exécuter toutes les opérations prévues par la fonction ou le rôle qu'on leur a attribué.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Comportez-vous comme le personnage que simule le programme mais faites un usage limité de votre vocabulaire et tentez de servir toujours les mêmes réponses aux questions des Nephilim sur un sujet donné. Vous devez dire tout ce que « vous savez » d'un sujet dès la première question.





L'aberration

Elle ressemble à un ver géant d'une quinzaine de mètres de longueur et de quatre à cinq mètres de haut. Graisseux et huileux, elle se meut sur de courtes pattes poilues qui crissent horriblement sur le sol de pierre. Sa tête est un affreux assemblage de huit yeux petits et pernicieux, démunis de paupières, qui surmontent une gueule hérissée de crocs baveux et acérés. L'Aberration n'est pas muni d'orifice respiratoire et ne peut pas sentir les Nephilim, tout juste peut-elle les entendre.

En Vision-Ka, les émanations d'Orichalque qui la constituent éblouissent les Nephilim. Ces derniers peuvent apercevoir des formes tourmentées et chaotiques déformées, par instant, par la masse imposante de Champs magiques mortels qui constitue cette créature de cauchemars.

FOR 40 CONS 25 INT 15 DEX 14 CHA N.a.

L'Aberration possède dix niveaux de santé indemne.

COMPÉTENCES

Athlétisme : 60 % ; Esquive : 80 % ; Écrasement : 40 % ; Se cacher : 40 % ; Silencieux : 60 %

Écrasement : Domm : 6 ; POT Gravité : 40

Note : Toute victime de cette attaque pourra se libérer en réussissant un jet d'Effort. Malheureusement, la prochaine attaque de la créa-

ture sera majoré de + 10 %. Cette augmentation se cumule d'attaque en attaque tant que la victime n'est pas parvenue à rester hors d'atteinte de l'Aberration autant de fois que de bonus de + 10 %.

HISTOIRE

C'est lorsque les Fonctionnaires tentèrent d'appréhender les Terres Rares qu'ils donnèrent naissance à l'Aberration, une erreur de la manipulation des courants d'Orichalque. Les âmes des Wowakan qui furent exterminés par la suite par les Initiés du Bâton vinrent se figer dans cette gangue d'Orichalque pur et l'animèrent par la rage et la haine qui les tenaillaient pendant qu'ils étaient torturés par les Milices du Christ et leurs sbires.

Depuis l'Aberration erre dans les bas-fonds de Harlem dont elle sort rarement.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes un monstre destiné à croquer tous les Nephilim qui lui passent sous la main. Vous êtes perverse de nature. Vous êtes capable de blesser une proie à mort avant de la maintenir de longues heures en vie afin de vous repaître de sa souffrance.

CITATION TYPIQUE

« Schliki, schliki, schliki... »



L'ABERRATION

AaHAnGo

métamorphe : zÉPHYR

pentacle

terre 18

feu 55

air 89

eau 74

lune 37

mÉTAMORPHOSES

- YEUX INSONDABLES : 15
- MAINS LÉGÈRES 16
- PEAU BLEUE 15
- ODEUR EXOTIQUE 20
- VOIX CLAIRE 19

mÉTA-CARACTÉRISTIQUES

FOR 09 (+ 10)

CONS 12 (+ 5)

INT 14 (+ 12)

DEX 11 (+ 11)

CHA 15 (+ 8)

- ka-soLeIL
- SIMULACRE : PAUL DIABLO
- PÈRE
- ÂGE 47 ANS
- NIVEAU SOCIAL
- EDUCATION 12
- PROCHES 12

COMPÉTENCES

Acrobatie : 60 % ; Athlétisme : 70 % ; Escalade : 70 % ;
 Esquive : 80 % ; Mythes & Légendes indiennes : 80 % ; Découvrir : 60 % ; Orientation : 70 % ; Pister : 70 % ; Survie : 80 % ; Vigilance : 70 % ; Éloquence : 80 % ; Chant 70 % ; Premiers secours 50 % ; Se cacher : 60 % ; Silencieux : 90 % ; Analogie : 60 % ; Astronomie : 80 % ; Histoire Invisible des US : 80 % ; Magie : 80 % ; Religion chrétienne : 40 % ; Religion indienne : 90 % ; Rituels : 50 % ; Templiers : 60 % ; Théologie : 60 % ; Parler/Écrire : Anglais 80 %, dialecte Mohawk 80 % ; Lire : Anglais 70 %

SCIENCES OCCULTES

Vous pouvez considérer qu'il connaît tous les sorts avec le niveau suffisant pour les lancer. C'est un Wowakan très puissant qui s'est intéressé à toutes les Sciences Occultes. Malgré tout il se refuse à l'Agartha pour combattre au côté de ses frères le Temple de la Vie et son rêve américain.

HISTOIRE

Aahango fut l'unique Wowakan qui parvint à échapper aux Initiés du Temple de la Vie lorsqu'ils envahirent la Côte Est du Nouveau Monde, à la fin du XVII^e siècle. Son simulacre périt mais, sous sa forme éthérée, il parvint à dériver à travers les Champs magiques et trouva refuge dans le Monde des Esprits. Il jura de retrouver les racines de Mannahatta, de renouer avec la tradition des peuples indiens et de libérer l'âme de ses Frères. Il regonfla son Pentacle en entendant les siens gémir et mourir sous les coups des Milices du Christ abreuvées de haine et de sauvagerie. Finalement, Aahango recouvra ses forces et se réincarna dans les années 1880. Le monde qu'il avait connu n'existait plus. Il commença donc par partir en quête de la compréhension de son nouvel environnement et fut accueilli par la tribu des Mohawks.

Aujourd'hui, il est à New York et compte mener à bien un projet insensé qui doit lui ouvrir les portes de l'Agartha : rendre Mannahatta aux esprits.

CONSEIL

D'INTERPRÉTATION

Vous êtes calme et pondéré et dissimulez sous cette carapace une âme d'une grande noblesse prête à tous les sacrifices et à tous les combats. Vous tentez chaque jour qui passe d'incarner l'héroïsme qui manque aux Initiés humains afin d'être digne des vôtres, les Wowakan, les enfants des Éléments, ainsi que des peuples qu'ils n'ont pas su protéger, comme les Mohawks. Vous vivez donc pour votre Big Apple, ré-enchanter Manhattan.

CITATION TYPIQUE

« En vérité, c'est un beau jour pour mourir. »

« J'ai vu le sang de mes ancêtres se mêler à l'Orichalque et pourrir la Terre Sacrée des Wowakan. J'ai vu leurs Milices du Christ créer la publicité, les hamburgers et les sodas et croyez-moi beaucoup de sang coulera avant que leurs torts ne soient lavés. »





ааНАНГО

Black aaron

La Salamandre a bien choisi son simulacre. C'est un magnifique Noir dans la force de l'âge. De longue dreadlocks noires couvrent son visage et tombent jusqu'à sa taille. Il privilégie le port de grandes lunettes noires qui le font ressembler à un sosie de Lenny Kravitz et affectionne le port de vêtements de cuir moulant, noir ou violet.

mÉTAMORPHE : salamandre

pentacle

terre 41 feu 68
air 55 eau 28
LUNE 14

mÉTAMORPHOSES

- yeux globuleux : 05
- mains à quatre doigts : 15
- peau réactive : 12
- odeur de fumée : 13
- voix comme un souffle : 11

mÉta-CARACTÉRISTIQUES

FOR 14 (+ 11)
CONS 11 (+ 9)
INT 12 (+ 10)
DEX 06 (+ 7)
CHA 09 (+ 4)

- ka-sOLEIL 13
- SIMULACRE : JACKSON WALTERS
- SANS PROFESSION
- âge 34 ANS
- NIVEAU SOCIAL 05
- EDUCATION 05
- PROCHES 00

COMPÉTENCES

Armes de poing : 70 % ; Athlétisme : 80 % ; Bagarre : 60 % ; Couteau : 70 % ; Escrime : 70 % ; Esquive : 60 % ; Découvrir : 80 % ; Survie : 80 % ; Vigilance : 60 % ; Se cacher : 80 % ; Silencieux : 90 % ; Histoire Invisible US : 80 % ; Templiers :

70 % ; Parler/Écrire : Anglais 90 % ; Lire : Anglais 70 %

SCIENCES OCCULTES

Basse Magie : 90 %
Haute Magie : 70 %
Pentacles : 90 %
Sceaux : 90 %
(Zakaï)
Clés : 40 %
Œuvre au Noir : 60 %

HISTOIRE

Black Aaron a émigré aux Etats-Unis en même temps que les colons européens de confession huguenote. Il a découvert l'implantation du Temple de Vie sur cette nouvelle terre et a décidé de vouer sa vie à les mettre en fuite. Il a déjà connu plusieurs remises en stase mais ses connaissances n'ont fait que s'accroître. Il mène un combat sans merci contre les dogmes moralisateurs des Initiés du Bâton et fait son possible pour empêcher l'accomplissement de leurs plans outre-Atlantique. Profondément marqué par les Champs magiques qui errent à la surface du continent nord-américain, Black Aaron est à l'image de ces congénères. Il erre de ville en ville, usant de divers stupéfiant qui mène bien souvent ses simulacres dans les pires névroses. Lorsque ceux-ci ne sont plus en mesure de faire face au réalité du monde profane, c'est là qu'il choisit de s'abandonner à l'Ombre, espérant trouver l'Agartha dans cette dérive profane.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes typique de votre catégorie et vous avez appris à ne plus connaître la pitié. Seule compte votre expiation et le plus grand nombre de Templiers que vous pourrez abattre. Vous errez d'une ville à l'autre avec votre gang en quête de Sapience lorsqu'elle se présente et d'affrontement le reste du temps. Votre existence oscille constamment entre le combat et une éternelle dérive sur le sol américain.

CITATION TYPIQUE

« Sang pur ne saurait trahir. Hardi ! »





Le professeur STICH

FOR 09 CONS 10 INT 14 DEX 10 CHA 11

- ka-soleil 10
- âge 57 ANS
- EDUCATION 16
- professeur à la retraite
- NIVEAU SOCIAL 17
- PROCHES 10

compétences

Droit : 20 % ; Géographie : 40 % ; Histoire : 40 % ; Éloquence : 40 % ; Littérature : 70 % ; Parler/Écrire : Anglais 90 % ; Lire : Anglais : 80 %

HISTOIRE

Ce vieux bonhomme emmitouflé dans une robe de chambre à carreaux. Professeur d'école à la retraite est spécialisé dans la rédaction de toutes sortes d'œuvres pour le compte des maisons d'éditions en panne de créativité. C'est un « nègre » qui, payé au nombre de caractères qu'il écrit, vend sa plume à ceux qui ont besoin d'auteurs. Il s'est acquis une bonne réputation dans son domaine.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes très fort dans votre domaine : l'écriture. Vous avez accepté avec plaisir la dernière mission qui vous a été confiée car on vous a donné toute latitude pour rédiger vos textes. Vous êtes calme et aimez vous privilégier des instants de détente avec un bon vieux livre.

CITATION TYPIQUE

« On croirait vraiment être les protagonistes d'un roman d'Agatha Christie. »

DES HOMMES EN NOIR

FOR 14 CONS 12 INT 11 DEX 14 CHA 13

- ka-soleil 16
- âge 30 ANS EN MOYENNE
- NIVEAU SOCIAL 11
- EDUCATION 10
- PROCHES 08

compétences

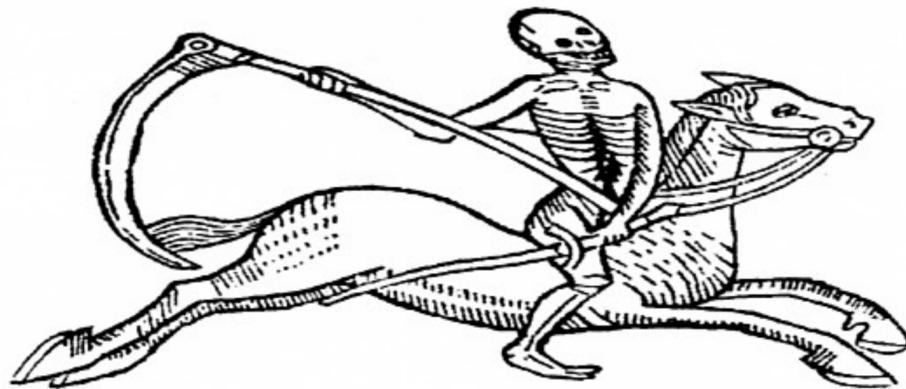
Acrobatie 30 % ; Armes d'épaulé 40 % ; Armes de poing 80 % ; Athlétisme 60 % ; Esquive 50 % ; Droit 35 % ; S'informer 50 % ; Découvrir 40 % ; Vigilance 70 % ; Empathie 30 % ; Usages 20 % ; Conduire 60 % ; Falsification 20 % ; Mécanique 20 % ; Premiers secours 30 % ; Sécurité 20 % ; Filature 60 % ; Se cacher 50 % ; Silencieux 30 % ; Parler espagnol 50 %.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous savez que votre costume incarne le gouvernement et ses ramifications de services plus ou moins secrets pour bon nombre de gens et vous n'hésitez pas à abuser de ce pouvoir sur ceux que vous rencontrez. En conséquence, vous serez sûr de vous tant que rien d'étrange ou de mystérieux ne se produira.

CITATION TYPIQUE

« Veuillez-nous suivre. »



fonctionnaire de La milice du Christ

D'un profil somme toute banal, les Fonctionnaires de la Milice du Christ sont en réalité de redoutables adversaires avec lesquels il faut compter. Leur seule signe distinctif dans la multitude new-yorkaise est l'anneau cerclé d'une croix pattée qu'ils portent tous à l'annulaire droit, généralement dissimulé sous des gants de cuir noir.

FOR 16 CONS 14 INT 12 DEX 11
CHA 10

- ka-soLeIL 14
- âge 38

compétences

Armes d'épaule : 60 % ; Armes de poing : 75 % ; Athlétisme : 45 % ; Escrime : 40 % ; Esquive : 45 % ; Mêlée : 30 % ; Droit : 40 % ; Informatique : 20 % ; S'informer : 50 % ; Découvrir : 40 % ; Orientation à New York : 90 % ; Pister à New York : 70 % ; Vigilance : 30 % ; Baratin : 50 % ; Corruption : 40 % ; Politique : 70 % ; Usages : 90 % ; Audiovisuel : 50 % ; Conduire : 60 % ; Gestion : 50 % ; Sécurité : 60 % ; Filature : 50 % ; Ésotérisme US : 60 % ; Histoire Invisible (spécialisé sur le continent nord-américain) : 80 % ; Magie :

20 % ; Templiers : 40 % ; Parler/Écrire : Anglais 90 % ; Lire : Anglais 70 %.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes un peu borné et vous respectez le dogme à la lettre. Vous aimez foncer tête baissée pour ébahir vos adversaires. Vous êtes rompu au combat et vous aimez vous battre. La loi et l'ordre doivent être respectés et vous aimez appliquer les peines les plus lourdes aux fauteurs de trouble.

citation typique

« Regarde. Des Déchus ! Les fous !!! Osez nous défier ainsi ! »

Les mohawks

FOR 17 CONS 16 INT 10 DEX 16 CHA 11

- ka-soLeIL 12
- DES NOMS : Lepiskun, Mucozo, Chebacoya, kaskakia, Tuscacoras
- ferrailleurs de haute précision
- âge 35-45 ans
- NIVEAU SOCIAL 05
- EDUCATION 05
- PROCHES 08

compétences

Acrobatie : 60 % ; Armes de poing et d'épaule : 60 % ; Athlétisme : 80 % ; Bagarre : 70 % ; Couteau : 80 % ; Escalade : 90 % ; Esquive : 70 % ; Tir : 60 % ; Architecture : 30 % ; Astronomie : 50 % ; Mythes & Légendes indiennes : 60 % ; Sciences Naturelles : 40 % ; Découvrir : 80 % ; Orientation :

90 % ; Pister : 90 % ; Survie : 70 % ; Vigilance : 80 % ; Chant : 70 % ; Se cacher : 80 % ; Silencieux : 80 % ; Parler/Écrire : Anglais 50 %, dialecte Mohawk : 90 %

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes fier et orgueilleux et vous vous rappelez de ce temps où vos ancêtre parcourraient les plaines sur de magnifiques mustangs sauvages. Un sang noble coule dans vos veines et vous assumez votre destinée sans faillir. Votre chef est Aahango car vous savez, sans comprendre, que le fluide vitale des Wowakan, les enfants des Éléments, une tribu légendaire, coule dans ses veines.

citation typique

« Un bon ferrailleur a peur des hauteurs et un Mohawk a peur de la hauteur, exactement comme le premier venu. La différence, c'est que le Mohawk a la volonté de l'affronter. »

Frères Adoptés,

À l'approche des temps de la Révélation, le moment est important. Nous devons veiller au bon déroulement de notre quête éternelle qui doit nous mener sur les sentiers de l'Agartha. Nous devons débroussailler les chemins perdus et permettre au plus grand nombre d'entre nous de retourner à l'état sublime qui était le notre, autrefois. Les temps sont venus. Il faut trouver l'union dans la force et jeter des passerelles entre tous les acteurs du monde occulte sous peine de connaître le poids de l'échec cruel et cinglant. À travers les brumes de l'obscurantisme se cachent parfois des secrets déterminants que seuls les Élus seront capables de déchiffrer pour mener à bien leurs quêtes de Vérités.

Jadis, Akhénaton nous montra les voies à suivre pour atteindre le firmament. Certains se sont fourvoyés, d'autres ont payé des prix exorbitants, certains ont entrevu des solutions inédites mais bien peu sont parvenus à englober les voies de la Sapience pour faire éclore leurs Pentacles et toucher la quintessence de notre héritage. En vérité, laissez-vous guider par votre Sapience et peut-être envisagerez-vous une nouvelle éclosion, une nouvelle route, vers l'Agartha. Pour ce faire, des solutions inédites se mettent en place. Vous devez le savoir et faire passer le message pour permettre à toutes les Fraternités d'opérer leurs Apothéoses. Des dispositions ont été prises et vous vous devez de faire respecter l'ordre et l'harmonie.

« Au temps d'Akhénaton » est un terrain neutre sur lequel les forces occultes des Sociétés Secrètes, des Nephilim et des autres secrets pourront se rencontrer, s'observer et même échanger des pensées ou des intuitions en toute sérénité et en toute liberté. L'usage de la Magie et toutes autres formes de savoir mystique sont bannies à l'intérieur du MET et cette règle se doit d'être scrupuleusement observée. Faute de quoi, le prix à payer sera lourd... et terrible !

Le temps nous est compté.

L'Apocalypse a déjà commencé...

AU TEMPS D'AKHÉNATON

Une magnifique exposition consacrée aux splendeurs du règne d'Akhénaton, le Pharaon maudit, s'ouvre le 23 juillet au Metropolitan Museum of Art de New York. Conjointement organisée par des fonds publics, gracieusement mis à la disposition des organisateurs par Rudolph Giuliani, le maire de New York, et par des fonds privés venus de la caisse centrale du musée, cette exposition est l'unique occasion offerte à ce jour de pouvoir revivre les fastes du règne d'un pharaon dont nombre d'aspects de la vie nous demeurent inconnus, ce qu'on ne peut que déplorer considérée son importance.

Dernier souverain important de la XVIII^e dynastie du Nouveau Royaume, Akhénaton, également appelé Aménophis IV, pharaon d'Égypte (v. 1350-1334 av. J.-C.), était le fils d'Aménophis III et de Tiy. C'était aussi l'époux de Néfertiti, dont la légendaire beauté était inaltérable (Voir plus bas).

Akhénaton est connu pour avoir adopté et s'être identifié à Aton, le dieu solaire ou disque solaire, qu'il croyait être le seul créateur de l'Univers. Selon certains savants, il aurait été le premier monothéiste. Le concept d'un dieu universel prêché par les prophètes hébreux, sept ou huit siècles plus tard, dans un pays autrefois gouverné par Akhénaton découle en partie de son culte. Selon les autres, il s'agissait d'un monothéiste excentrique, d'autant plus dangereux que son pouvoir pharaonique était absolu.

Après avoir instauré la nouvelle religion, le pharaon modifia son nom d'Aménophis IV, désignation royale, en Akhénaton, signifiant le « serviteur d'Aton ». Il déplaça sa capitale de Thèbes à Akhetaton (aujourd'hui Tell el-Amarna), une nouvelle cité vouée au culte d'Aton, et fit disparaître toute trace de la religion polythéiste de ses ancêtres. Il lutta également farouchement contre le pouvoir des prêtres qui tentaient de maintenir le culte du dieu d'État Amon.

Cette révolution religieuse eut un profond effet sur l'art égyptien qui devint beaucoup plus naturaliste, célébrant la toute-

puissance du Soleil, Aton. Les artistes de l'époque pratiquèrent un réalisme frisant la caricature qui évolua ensuite en un style d'une subtile beauté et d'une profonde sensibilité, qualités que nous retrouvons dans la tête de calcaire peint de Néfertiti (v. 1365 av. J.-C.) et que le Staatliche Museen de Berlin a accepté de momentanément transférer au MET, pour la plus grande joie des visiteurs. Une nouvelle littérature mystique se développa également. Cette éclosion culturelle ne se poursuit toutefois pas après la mort d'Akhénaton. Son gendre, Toutankhamon, ramena la capitale à Thèbes et rétablit l'ancienne religion polythéiste.

Voilà la fascinante période de l'histoire de l'humanité que l'exposition « Aux temps d'Akhénaton » nous propose de revivre. Spectacle grandiose et unique pour nos imaginaires toujours assoiffés de cultures mythologiques et d'égyptologie. rendez-vous donc au MET entre le 23 juillet et le 14 août pour contempler les merveilles de l'Égypte ancienne !

LA BELLE NÉFERTITI

Néfertiti, antique reine d'Égypte, fut la première femme d'Akhénaton, le pharaon d'Égypte, avec qui elle initia de nombreux changements religieux, artistiques et culturels. Néfertiti a peut-être fait office de grande prêtresse, une position normalement réservée aux rois. Akhénaton, qui régna de 1350 à 1334 av. J.-C., n'autorisa que le culte du dieu solaire, Aton, dont Néfertiti était une adoratrice dévote. La douzième année du règne d'Akhénaton, Néfertiti tomba apparemment en disgrâce et fut supplantée par Meritaten, l'une de ses six filles. Un buste en calcaire polychrome de Néfertiti constitue l'une des plus grandes œuvres d'art de l'Égypte antique parvenues jusqu'à nous et peut aujourd'hui être vue au Metropolitan Museum of Art de New York dans le cadre de l'exposition « Au temps d'Akhénaton ». Elle a été aimablement prêtée par Heinrich Fraulenhof, le célèbre conservateur du Staatliche Museum de Berlin. Les lettres d'Amarna, tablettes écrites en cunéiforme datant de l'époque du règne d'Akhénaton, ainsi que d'autres inscriptions et bas-reliefs, témoignent également de la renommée de Néfertiti et pourront également être admirés par les nombreux visiteurs déjà attendus au MET entre le 23 juillet et le 14 août.

" Fils d'Aménophis III, Akhénaton monta sur le trône sous le nom d'Aménophis IV. Sa mère, Tiyou, était une femme d'origine modeste dans les veines de qui coulait du sang nubien. Il monta sur le trône vers l'âge de dix-huit ans en corégence avec son père Aménophis III. Cette corégence dura dix ans, le vieux roi, resté à Thèbes, vivant retiré dans son palais de Malkatta et laissant à son fils les rênes du gouvernement. Les historiens ignorent quelles parts reviennent à ses parents et à son épouse Néfertiti dans la révolution religieuse qu'il accomplit en imposant le culte d'Aton à l'empire. Il semble cependant certain que c'est dans son tempérament rêveur et mystique qu'il faut chercher les causes de son comportement quoiqu'il ne faille pas sous-estimer l'importance de l'exemple que lui donnaient les premiers essais encore timides de réforme atonienne de son père, ni sans doute les encouragements de Néfertiti, l'épouse d'Akhénaton, et de sa maîtresse, celle qui aimait se faire appeler Mout, la Princesse du Plaisir Brûlant.(...)

Le clergé d'Amon fut dépossédé de ses prérogatives et de ses biens et le nom d'Amon martelé dans les inscriptions. En l'an IV de son règne, Aménophis changea son nom en celui d'Akhénaton, quitta Thèbes terre consacrée à Amon pour s'installer dans une nouvelle capitale, sur une terre n'appartenant à aucune divinité. Cette cité fut dénommée Akhet-Aton et les fonctionnaires attachés au nouveau régime intégraient le nom d'Aton dans leur propre nom. Entièrement occupé à imposer son nouveau culte et à glorifier par les hymnes de sa composition son dieu aimé, Akhénaton délaissa les affaires de l'empire qui se désagrégea en peu de temps. Des révoltes, favorisées par les prêtres d'Amon, Initiés du Bâton, éclatèrent en Égypte. À l'extérieur, les Hittites arrachèrent le Mitanni à l'alliance égyptienne et fomentèrent des troubles en Syrie et en Phénicie. Ribaddi, roi de Byblos, implora en vain le secours du pharaon. Finalement, son ennemi, le roi de Damas, Azizou, s'empara de Byblos après avoir assassiné le roi puis, avec duplicité se justifia auprès d'Akhénaton qui négligea de sévir. Des barbares s'emparèrent de Jérusalem dont le roi était vassal de l'Égypte et mirent fin à l'hégémonie du pharaon en Canaan.(...)

Vers la fin de son règne, Akhénaton se brouilla avec Néfertiti et associa au trône un dénommé Smenkhkaré dont on ignore tout, sauf qu'il était un Déchu. Akhénaton s'enferma alors dans son palais pour poursuivre sa quête de l'Agartha alors que Néfertiti, qui avait recueilli dans son sanctuaire le jeune Toutankhaton, futur Toutankhamon, engageait avec le clergé d'Amon des pourparlers en vue d'un retour de l'administration à Thèbes. (...)

On ne sait de quoi mourut Akhénaton ni comment disparut Smenkhkaré. Son Pentacle s'effaça et, à cet instant, Toutankhamon lui succéda directement à Amarna avant de s'en retourner régner à Thèbes. "

01000010 1010111100
 DGER BY558 HFHF H 773 KEXKV 364654
 IFI FF4F4552 SZF5T2F 9QH3
 01000010 1010111100
 Nous te saluons LEVE.
 IFI FF4F4552 SZF5T2F 1010111100 9QH3 FF4F4552
 Tu sais certainement pourquoi nous t'avons invoqué.
 F98H GR4TJ 4455FD4D 54QS
 Je viens du futur et je sais ce que vous attendez de moi.
 F98H GR4TJ 1010111100
 265890 BR45 9QH3 789522145 MM
 4455F FF4F 4552 D4D
 1010111100 1010111100 4552 D4D
 Alors dis-nous où il est.
 9QH3 10011010 FF4FEG87EBF4F
 4552 D4D 1010111100
 Il est dans la cité des Atlantes, là où ses réfugiés les vestiges d'Atlantys.
 SZF5T2F 01011100 11010101
 265890 BR45 9QH3 789522145 MM
 FF4FEG 10011010 87EBF4F 10011010
 là ou le Neva rejoint son élément.
 4455F FF4F 4552 D4D
 10011010 BY558 BY558
 Tu parles par énigme LEVE.
 4455F FF4F 4552 D4D
 265890 BR45 9QH3 789522145 MM
 4 FF 4F4552 9QH3 455FD4D
 Tel est mon destin car toujours en mouvement est l'avenir.
 265890 BR45 9QH3 789522145 MM
 9QH3 10011010 FF4FEG87EBF4F
 Qu'il en soit ainsi alors.
 265890 BR45 9QH3 789522145 MM
 4455F FF4F 4552 D4D
 265890 BR45 9QH3 789522145 MM
 Retourne d'où tu viens.
 FF4FEG 10011010 87EBF4F 10011010