

les CHRONIQUES de l'APOCALYPSE

volume 5

LES " Je vous apporte une nouvelle, une bonne nouvelle.
CHRONIQUES Elle tiendra en quelques mots : je suis de retour...
DE L'APOCALYPSE Vous avez attendu longtemps mon retour, mon
sont la campagne Nephilim avènement... Ce dénouement. Aujourd'hui, je
de la fin du millénaire. me présente à vous au cœur de cette tour-
mente que vous appelez Apocalypse pour vous
délivrer un message. Vous vous attendez à des
révélations ? Vous avez raison. Il faut vous
préparer. Non pas à recevoir des réponses
mais bien à faire face à ce que je vais vous
révéler, à l'accepter sans périr et à rap-
porter mes mots à ceux qui ne purent
assister à votre Conclave Majeur, ce simu-
lacre de pouvoir et de responsabilité.

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

Dans ce cinquième et dernier volume, vous
assisterez aux Conclave Majeur, cette ren-
contre des figures importantes du monde
Nephilim qui fut avorté en 1900 et qui pourra
enfin avoir lieu à la fin de cette année dans
Saint-Petersbourg, la Cité des Atlantes.

Mais auparavant, vous lutterez contre
les machinations des cinq membres du 666 -
vous serez confrontés à des Cristallins,
à l'OHIRE, etc. - avant de déambuler dans cette
cité magique, en suivant les courbes du Mandala
du Boheim, rencontrant les quatre Kumpania
élémentaires et les énigmatiques Tsiganes.

La ville qui fut construite par des initiés
du monde entier sur le cœur de l'Atlantide,
là où se trouvait la Pierre Angulaire avant
la Chute d'Orichalka, vous ensorcèlera.

- UN LIVRET DE 64 PAGES COMPOSÉ DE CINQ SCÉNARIOS.
- UN LIVRET DE 32 PAGES COMPRENANT LES RÈGLES DU DÉROULEMENT D'UN CONCLAVE ET UNE PRÉSENTATION DE SAINT-PÉTERSBOURG, AINSI QUE TOUS LES PNJ DÉTAILLÉS, LES AIDES DE JEU, LES CARTES ET LES PLANS.
- UN LIVRET DE SYNTHÈSE DES CHRONIQUES DE L'APOCALYPSE DE 32 PAGES.
- UN ÉCRAN DEUX VOILETS D'AIDE À LA GESTION DE LA CAMPAGNE.

Je suis venu vous dire que je m'en vais. Je repars.
Mais avant je vous délivre. Je me délivre.

Écoutez-moi :
je suis d'Ailleurs ! "

les
les Chroniques de l'Apocalypse

FINIS

Ἐφκμῆθῆε



CHRONOLOGIE

- 16/08 Le 666 rejoint son repère new-yorkais avant de s'enfuir le lendemain pour Saint-Petersbourg et le cinquième tome des Chroniques de l'Apocalypse.
- 9/09 Les bohémiens lancent l'Appel au Conclave.
- 16/10 Le vaisseau-monde est aperçu depuis l'île Vassilevski.
- 22/10 Le vaisseau-monde est de nouveau observé mais depuis Petrogradskaïa.
- 30/10 00h13, Aquilon attaque un cénacle de l'Impératrice, à Novgorod.
- 7/11 Kröönth rencontre Kostacinov au casino Alexandre III, à Pavlovsk.
- 15/11 Orkuz rejoint Saint-Petersbourg afin d'approcher le Conclave Majeur.
- 18/11 Les Élus sont désignés; la nouvelle du rassemblement du Conclave Majeur se répand peu à peu au travers des Arcanes.
- 20/11 Le vaisseau-monde est aperçu par de riches industriels sur les quais du palais.
- 25/11 Un psychiatre est retrouvé pendu.
- 3/12 Le 666 acquière la bombe A.
- 4/12 Un inspecteur est noyé dans son bain.
- DU 6 AU 12 Le Serpent Rampant affronte les Templiers.
- DÉCEMBRE**
- 12/12 Un journaliste est cruellement assassiné.
- 18/12 Les Cristallins attaquent une Pharmacie dans le quartier de Gostiny Dvor.
- 29/12 Cassandre découvre le sous-marin du 666.
- 31/12 00h00, séance d'ouverture du Conclave Majeur.

votes prévus

Un 0 indique que l'Élu votera comme les Nephilim. Le nombre indiqué après le/indique une position que l'Élu peut être amené à adopter sans trop de difficulté.

VOTE	1	2	3	4	5
ÉLU					
Rôms	0/2	0	0	0	0
Mannush	3	3	0	0	0
Gitans	1	5	6	1	1
Gypsies	2	1	1	1	3
Arcane I	2	3	1/3	2	2
Arcane II	2	4	5	2	2
Arcane III	1	5	2/3	6	1
Arcane IV	1	4	3	3	1/3
Arcane V	2	2	4/3	5	1/3
Arcane VI	3	1	7	4	3/2
Arcane VII	2	4	5/3	6	2
Arcane VIII	2	1	6	2	1
Arcane IX	3	2	6	5	2
Arcane X	2/3	1	7	4	3/2
Arcane XI	1	2	2	5	1/2
Arcane XII	3	2	1	3	2
Arcane XIII	2	1	4	2	3
Arcane XIV	3	3	5	3	3/2
Arcane XV	1	4	4	4	3
Arcane XVI	1/2	4	6	3	1
Arcane XVII	2/1	3	5	5	2
Arcane XVIII	3	5	7	1	3
Arcane XIX	1/2	5	2	6	1/2
Arcane XX	3/1	3	1	6	3
Arcane 0 (*)	0	0	0	0	0

(*) Rappel : les votes du Mat seront ceux d'un de vos Nephilim.

PROGRAMME

1^{er} JANVIER

Quel est le nom de l'Arcane XIII?
 Motion des Gitans
 Motion de l'Arcane VIII
 Motion de l'Arcane XIV
 Débat général
 Vote

2 JANVIER

Quel est le plus grand danger de l'Apocalypse?
 Motion de l'Arcane VI
 Motion de l'Arcane XI
 Motion de l'Arcane XIII
 Motion de l'Arcane XVI
 Motion de l'Arcane XIX

3 JANVIER

Quel est le plus grand danger de l'Apocalypse?
 Débat général
 Vote

4 JANVIER

Avec quelles armes faut-il faire face à l'Apocalypse?
 Motion des Gypsies
 Motion de l'Arcane III
 Motion de l'Arcane IV
 Motion de l'Arcane V
 Motion de l'Arcane VII

5 JANVIER

Avec quelles armes faut-il faire face à l'Apocalypse?
 Motion de l'Arcane IX
 Motion de l'Arcane X
 Débat général
 Vote

6 JANVIER

Quel est le secret du Monde?
 Motion des Mannush
 Motion de l'Arcane I
 Motion de l'Arcane XII
 Motion de l'Arcane XV
 Motion de l'Arcane XVII
 Motion de l'Arcane XX
 Débat général
 Vote

7 JANVIER

Qui peut sauver le Monde?
 Motion des Roms
 Motion de l'Arcane II
 Motion de l'Arcane XVIII
 Débat général
 Vote
 Séance de clôture

UNE CAMPAGNE POUR NEPHILIM

LES
CHRONIQUES
DE
L'APOCALYPSE
VOLUME V
LIVRET 1



XUup release

CREDITS

CONCEPTION et RÉDACTION

Sébastien Célerin, Damien Rocroy et Xavier Spinat

COUVERTURE

Franck Achard

PHOTOGRAPHIE DE LA COUVERTURE

Fabrice Borio

CONCEPTION GRAPHIQUE et maquette

Patrick Mallet

ILLUSTRATIONS

Benjamin Carré, Julien Delval et Emmanuel Michalak

CHARGÉ DE GAMME

Sébastien Célerin

DIRECTION ÉDITORIALE

Frédéric Weil

SUIVI DE PRODUCTION

Nicolas Hutter

REMERCIEMENTS

*À Émi que j'aime tendrement, qui était là du début à la fin,
et qui sait à quel point cette campagne m'a empêché de dormir.*

À JB pour ses conseils, remarques, etc. Et crises de rires lors de nos parties de JdR, décidément inoubliables.

*Un coucou à mon compagnon d'aventure, et ami, Jean-Rémy « Jiji » Lerin, qui n'a pu participer
à la rédaction de ce dernier tome des Chroniques de l'Apocalypse.*

À Xavier et Damien, compagnons de la dernière heure.

Damien remercie également les siens :

À ma famille pour sa patience,

À Baptiste, Cyril et Christophe aimables pèlerins des Voies du Monde,

À Aline, sublime danseuse d'insouciance des jardins agarthiens, Ange égaré en Hyperborée.

*XS remercie David Blackwell pour ses travaux inspirés et pour son mail salvateur. Merci aussi à SyS pour
ses absences répétées, son infinie patience et sa bienveillance aigre-douce. Merci enfin à Dinah pour ses
conseils et pour son guide.*

NEPHILIM est UN JEU DE

Frédéric Weil et Fabrice Lamidey





TABLE DES MATIERES

Présentation 04
 Guide de lecture à l'usage du conteur 04
 IEVE : résumé du volume quatrième 04
 Enjeu du cinquième volume 04
 Synopsis 05

1. — Le DÉVOREUR

La Sombre Apocalypse 09
 Le discrédit sur L'Impératrice 09
 L'éveil exotérique du 666 11
 La menace fantôme 14
 Le Serpent Rampant 16
 Le chiffre de la Bête 18

2. — Les VOIES DU MONDE

L'appel des Kumpania 20
 Le Chant du Boheim 21
 Le labyrinthe ésotérique 24

3. — La VAGABONDE

Le vaisseau-monde 34
 Intrigues solaires 40
 Sous le Soleil exactement 41

4. — FIN DE SIÈCLE

Le décor 45
 Intrigues 45
 Jour après jour 48

5. — Les Jumeaux de L'apocalypse

Prélude 56
 Le Temps des Révélation 57
 Le Secret 60
 Les Cavaliers 61
 Le Rex Aggartha 61

RÉVÉLATION

Une conclusion 63
 Et quelques mots encore 63

Vous trouverez à l'intérieur de la couverture
 Une chronologie ainsi que les votes des représentants
 des Arcanes Majeurs lors du Conclave Majeur de 2000.



PRÉSENTATION

« *Alea jacta est* »

Jules César

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

Testament est assimilable au volume zéro de la campagne. Ce supplément, bien qu'utilisable indépendamment, a été pensé comme la pierre d'angle 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.

Les quatre premiers volumes des *Chroniques de l'Apocalypse* sont constitués 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.

Dans cet ultime volet de la campagne, nous avons ajouté un livret de précisions, de conseils et de repères dans l'Histoire Invisible afin de vous faciliter la tâche lors des longues séances de jeu qui vous permettront de venir à bout de ces *Chroniques de l'Apocalypse*.

Afin de maîtriser convenablement cette campagne nous vous conseillons de relire en premier l'Histoire Invisible des Révélations dans le livret 2 des volumes I et II et de consulter la chronologie proposée dans le livret 3 de dernier tome des *Chroniques de l'Apocalypse*.

IEVE : RÉSUMÉ DU VOLUME QUATRIÈME

New York. « *Au temps d'Akhénaton* », une mystérieuse exposition surprise. Un jeu de piste où Initiés de tous horizons se mêlent, s'affrontent pour participer ensemble, à leur insu, à une expérience occulte sans précédent : la naissance d'un Akasha figé dans le temps, loin des méandres de Binah, surgit des octets et des bits d'un programme informatique. Mais avant d'être sélectionnés par la mystérieuse Écharpe d'Iris, la société secrète qui coordonne cet insensé projet X, les Nephilim pourront de nouveau affronter la maudite Fraternité du 666 et peut-être même permettre à un Wowakan, les Nephilim indo-américains, de retrouver la mémoire de leurs ancêtres au prise avec un noyau d'Orichalque, l'Aberration. Les Nephilim sont-ils parvenus à échapper aux manipulations de l'Écharpe d'Iris? Ont-ils compris que le 666 est déterminé à changer la disposition des pièces sur l'échiquier occulte, qu'ils sont la force qui a trop longtemps sommeillé dans l'ombre de l'Histoire Invisible, dans le giron de la Lune Noire? Sont-ils prêts à les affronter une dernière fois? À sauver le Monde?

ENJEUX DU CINQUIÈME VOLUME

La Lune. Elle peut être claire ou Noire, pleine ou effacée dans le sombre océan de la nuit. Elle surprend, agace, trompe, dissimule, rend fou et tue. Ce sont là les mots que vous devez avoir en tête lors des événements de cet ultime épisode des *Chroniques de l'Apocalypse*. Les Nephilim évolueront parfois en plein rêve puis seront soudain assaillis par des acteurs occultes qui appartiennent à leurs pires cauchemars. Au hasard de leur déambulation, ce sont des fous ou des originaux qui guettent les Nephilim. Là où ils se rendent rien n'obéit plus au raisonnable. Du parcours initiatique perdu dans la Brume et du rêve du Boheim en Akasha, les Nephilim devront comprendre ce que nul ne souhaite exprimer clairement. N'ayez qu'un seul objectif : débousolez-les. Faites leur perdre leurs repères avant de les projeter dans les intrigues du Conclave Majeur, le dernier avant longtemps.



SYNOPSIS

Depuis le début de l'Apocalypse, son ombre se profile sur le monde occulte. Elle cherche à détruire le monde, à instaurer le règne d'une race éteinte, à imprimer sa marque sur le monde de demain. Son nom maudit : la fraternité du 666. Aussi, alors que le Conclave Majeur se profile, le 666, enfin armé de la Ténébreuse, compte procéder au retour de Mu, par l'intermédiaire de la Bête, mutée sous l'influence de l'artefact saurien. Mais, cette fois-ci, c'est l'ombre du Dévoreur qui recouvre la Cité des Atlantes, Saint-Petersbourg, et s'apprête à l'engloutir. Cette figure ténébreuse qui se révèle être l'Innomé, le « Prince » de l'Arcane XIII, établi avec l'aide des membres du 666 un plan machiavélique, qui verra la victoire totale de la fraternité maudite si personne ne s'interpose. Dès lors, la Sombre Apocalypse se lève sur Saint-Petersbourg. Cherchant à créer un vent de panique sur la ville, le 666 tente de regorger les Champs maudits. Pour cela, plusieurs voies sont étudiées. Tout d'abord, Aquilon libère trois expériences humaines de l'Impératrice sur Saint-Petersbourg, véritables serials killers, ils terrorisent la population. Parallèlement, Aïwass contacte un culte du sang sous la coupe du 666 et répand l'horreur dans la ville. À l'aide du savoir d'Aquilon, le 666 a créé des artefacts maudits, lui permettant de concentrer la Lune Noire et de constituer de véritables « piscines », qui serviront à l'invocation des plus terribles créatures de Kabbale Noire. Kröönth, quant à lui, prend contact avec l'OHIRE, qu'il manipule afin d'obtenir la cession d'un missile nucléaire, destiné à la destruction des Champs magiques de la cité. Entre temps, la communauté occulte est sous le choc : un étrange manifeste circule dans Saint-Petersbourg et le monde entier, qui annonce la naissance du cinquième Arcane mineur : le 666. Nul doute que la figure d'Arkadio se profile derrière cette déclaration. Enfin, et non des moindres, le Dévoreur utilise ses effroyables pouvoirs pour invoquer la peste sur la cité des tsars, répandue par les rats et par les hommes. Un climat apocalyptique obscurcit la scène occulte et les acteurs ne savent, pour la majorité, plus où donner de la tête.

Au cœur de la Cité des Atlantes, Nephilim et Bohémiens se réunissent en vue du Conclave Majeur. Celui-ci leur apportera les réponses pour faire face à l'Apocalypse et verra le retour du Pharaon. Afin de protéger les émissaires des Arcanes Majeurs, les Élus, les Kumpania du Peuple-Église réalisent le rituel du Terrain Vague et font affleurer les Plans subtils d'Égypta, ressuscitant la magie au cœur de l'Atlantide. Mais une étrange destinée, a conduit des acteurs occultes, que tous pensaient disparus, à se rendre à Saint-Petersbourg. Les mystérieux Tziganes désirent en effet rencontrer les héritiers d'Akhénaton et tissent leur Mandala sur la ville, afin de masquer les peuples magiques à la vue des profanes. Entre temps, les Élus ont été choisis par les Rôms

et les Portes du Conclave se ferment aux Nephilim. Nul ne sait où aura lieu le Conclave Majeur, alors que tous désirent des réponses. Pour ceux-là, les Errants dressent un labyrinthe ésotérique dans la Cité et ses alentours afin de mener les Nephilim dans l'antichambre du Conclave. La clef du labyrinthe ? Une mystérieuse invocation de Kabbale. Sous les auspices de l'astre laiteux, les Tziganes contactent les Rôms et les chargent de guider les héritiers d'Akhénaton jusqu'à eux. Les enfants de Morphée leur confient une variante lunaire de l'invocation censée mener les Nephilim à l'antichambre du Conclave. Charriés par le rêve, les Nephilim se lanceront dans le labyrinthe des Bohémiens et, sous les auspices des quatre Kumpania visibles, découvriront les valeurs du Boheim : l'honneur et l'équilibre, les révélations du Livre muet et le temps des hommes. Des merveilleux jardins de Pouchkine gardés par Atlas, à la place des décembristes occupée par les Gitans, les Nephilim déroulent le fil invisible des Voies du Monde. Rencontrant de mystérieux Initiés et les fantômes ésotériques libérés par le Mandala des Tziganes, les Nephilim réaliseront un grand pas sur les voies de la sagesse. Ils se devront de comprendre qu'un guide insaisissable les surveille, gardien du rêve fantasque qui s'étend sur Saint-Petersbourg. Car, seuls les Tziganes pourront leur octroyer un laissez-passer pour le Conclave et permettront aux Nephilim de peser de tout leur poids dans les décisions des Élus. Mais pour autant, l'aventure ésotérique ne prendra pas fin : Akhénaton semble pour l'heure rongé par un mal horrible. Les Tziganes en connaissent la cause : le Pharaon ne peut plus rêver, une part de la Sapience nécessaire à l'émergence du Kwisatz Haderach se trouve actuellement sur le vaisseau-monde, la Demeure Philosophale du Mat. Les Nephilim seront donc chargés de la retrouver s'ils veulent guérir le Pharaon.

Ils devront donc retrouver le vaisseau-monde. Où est-il ? Où peut-on dissimuler cette fantastique Demeure Philosophale, ce galion éthéré qui flotte dans le cours du temps ?

Pour le moment, il serait « au-dessus » de Saint-Petersbourg pour se recharger en Ka-éléments. Pour le localiser les Nephilim devront se fier aux témoignages de quelques illuminés qui prétendent avoir vu un bateau dans le ciel de la cité, à moins qu'ils ne fassent davantage confiance à la Vision-Ka en prenant le risque d'arpenter toute la ville en quête du navire fantôme. Quoi qu'il en soit, leurs déambulations les conduiront en cinq lieux consacrés aux Éléments où le vaisseau-monde s'alimente grâce à ses amarres d'anti-Ka. Mais les Nephilim ne sont pas au bout de leurs peines. Après être parvenus à grimper à bord du vaisseau-monde, ils sont capturés par leurs propres Frères et questionnés avant d'être présentés à une prophétesse, une humaine devenue folle de ne pas pouvoir mourir, et au conseil des Vertiges, les intendants de la Demeure Philosophale, qui leur apprennent que Moor a disparu, tout comme le squelette d'Akhénaton dont elle avait la garde.

Leur enquête les conduit ensuite aux Adoptés du Soleil et, plus précisément, à Suryo, l'un des Princes de l'Arcane

XIX. Malgré l'opposition des membres de l'Arcane à leur visite au Prince, les Nephilim parviennent enfin à le rencontrer. Celui-ci ignore où se trouve Moor mais affirme qu'elle lui a dérobé un médaillon magique. Il accepte d'aider les Nephilim à condition qu'ils lui rapportent l'artefact. Il leur révèle que cet objet a pu égarer la Princesse du Mat dans des Akasha solaires, des Plans subtils découverts par son Arcane, et connus de lui seul. Suivant les maigres indications du dix-neuvième Prince, les Nephilim parviendront tout de même à localiser Moor et ses Confidants.

Ils devront alors triompher d'un voyage ésotérique dans la psyché tourmentée de la Princesse, dans ses souvenirs, dans ses peurs, pour la retrouver enceinte et incapable de se rendre au Conclave. Elle aiguille malgré tout les Nephilim sur leur quête de l'Apocalypse et demande à l'un d'entre eux de se rendre au nom du Mat, pour parler en son nom, au Conclave Majeur.

Le premier jour de la dernière année du millénaire, le Conclave Majeur ouvre ses portes aux porteurs du Radix : les Élus. Tous prennent place, pour sept longues journées, au cœur de l'un des ermitages de Saint-Pétersbourg pour débattre des problèmes des Arcanes Majeurs et de l'avenir. Les rumeurs vont bon train sur les intrigues des uns et des autres, c'est le moment que bon nombre d'acteurs occultes de première importance vont choisir pour percer l'abcès et régler des différends qui n'ont que trop duré. Malheureusement, les manigances et les intrigues prennent très vite le pas sur les débats. En quelques heures, les Élus ne discutent plus de l'avenir de la civilisation Nephilim et des dangers qui la menacent mais bien de pouvoir et d'intérêts, les

leurs ou ceux de leur Arcane. Lors de cette rencontre exceptionnelle, les Nephilim ont l'occasion de rencontrer bien des puissants — en terme d'influence mais également en Ka — et il leur faut tirer leur épingle du jeu : introduire le squelette du pharaon, permettre la fusion de ses Ka-éléments avec ses rêves pour que le Kwisatz Haderach puisse exister et délivrer son message.

Au terme de bien des affrontements les Nephilim parviendront, peut-être, à sauver le Kwisatz Haderach. Devant les yeux des Élus encore incarnés sur le terrible champ de bataille qu'est devenue la salle du Conclave Majeur, Épiméthée dévoile les secrets et les mystères de l'Apocalypse.

Encore sous le choc des révélations du Kwisatz Haderach, les Élus quittent la salle du Conclave de l'Apocalypse. Nos Nephilim s'appêtent à emboîter le pas aux messagers des Arcanes Majeurs lorsque les Bohémiens les retiennent sur ordre du Rex Ka. Une dernière épreuve les attend. Grâce au Prisme du Kwisatz Haderach, les Nephilim plongent dans la Brume et rejoignent les abords du jardin des Sentinelles lithiques. Là, Épiméthée s'assure que les Nephilim ont bien compris le sens de leurs errances et de son message avant de parler à son « frère » Prométhée au travers de leurs Pentacles. La rencontre, riche en enseignements ésotériques, ouvre définitivement aux Nephilim le Livre de l'Apocalypse. Ils sont les héritiers de la Sapience des étoiles ; les portes du Monde s'ouvrent à eux.

L'Arcane XXI compte de nouveaux membres dont la mission sera de jouer un rôle crucial dans l'avenir, lors des Guerres de l'Apocalypse.



LES

CHRONIQUES

DE

L'APOCALYPSE



Du behalde and take hede a lytell/ and en
noye ne greue þ not at these thre thynges.
Therefore to knowe and wyl to hate tyme
forgette thy body one tyme in the daye & go
to hell bywyng/ to chende that þ go not thy
deat thy deche. Thus doome ofte the good men & þ by
e. Chere þ Chalce seall þ hatch on the hote

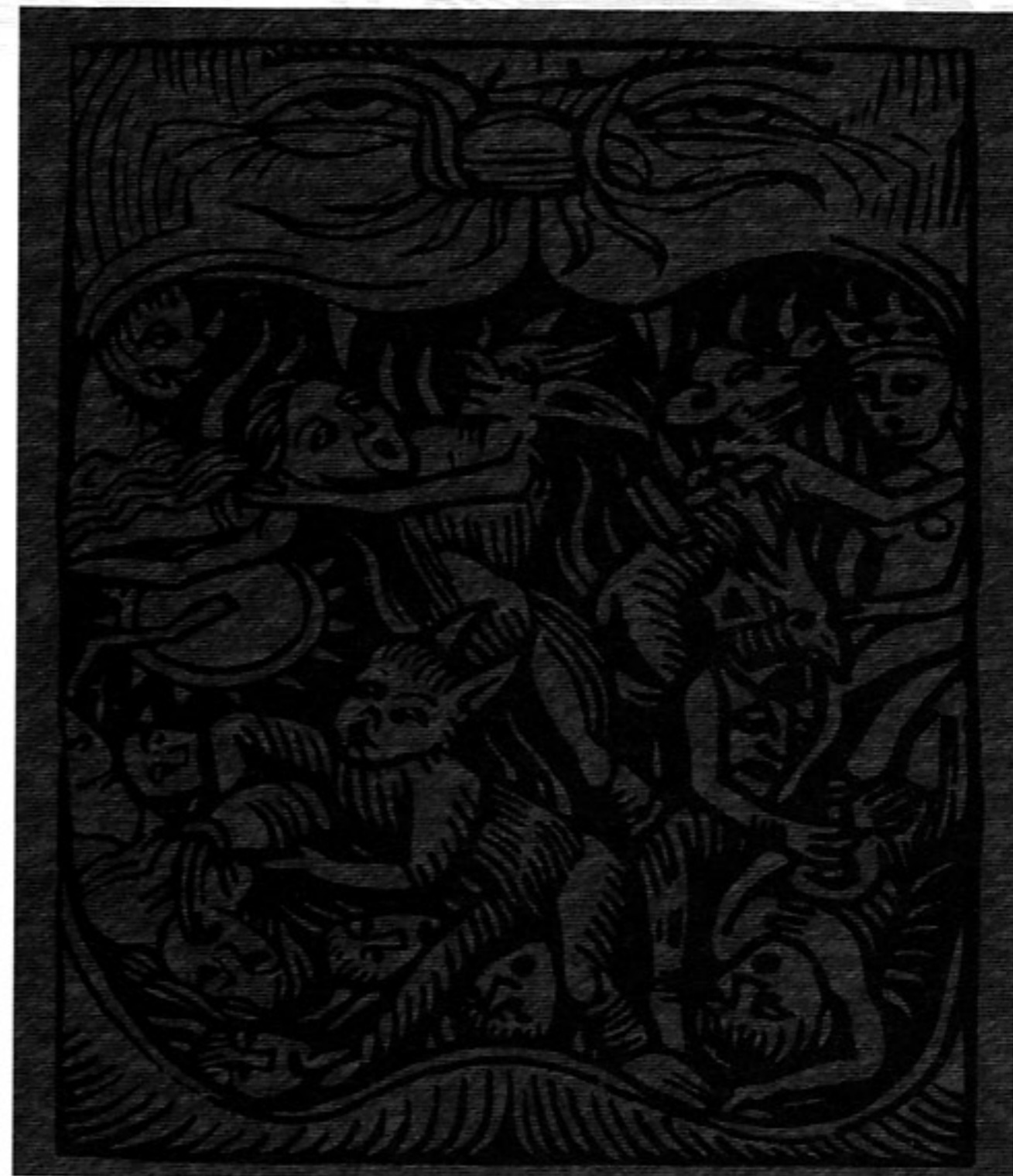
VOLUME

5



LE DÉVOREUR

CHAPITRE I



À l'aube du nouveau millénaire, la Cité des Atlantes va devenir pour les Nephilim le symbole d'un nouveau départ. La tenue du Conclave Majeur et les réponses que celui-ci doit apporter sont attendues avec impatience par une grande majorité des acteurs occultes. Cependant, une nouvelle aube se lève à l'horizon ésotérique, bercée par les sombres harmonies de la plainte d'un astre noir. Tandis que se dressent les préparatifs du Conclave, que les Élus affluent au cœur de l'Atlantide oubliée, que les Errants appellent Ægypta, une ombre se projette sur la cité des tsars, prête à l'engloutir et à l'entraîner dans sa déchéance. Voici que s'avance la fraternité maudite du 666 et avec elle ses fantômes d'Apocalypse : le nouveau millénaire ne verra pas la venue d'un Rex Ka, mais bien le retour du Prophète vénéré de la Lune Noire.

Désormais réunie, la fraternité du 666 se prépare à l'accomplissement de son Grand Plan ésotérique, rien ne sera laissé au hasard, et ses membres sont décidés à imprimer leurs noms en lettres de sang dans l'Histoire Invisible.

Le Dévoreur compte en effet ridiculiser les Nephilim, et leurs pitoyables attentes de fin de siècle, en permettant le retour de Mu au sein du simulacre Aleister Crowley grâce à la plus grosse offensive magique jamais vue depuis l'orchestration de la chute du Temple. Le 666 va alors tenter de réaliser l'Apocalypse pour laquelle il se bat depuis que ses membres ont rencontré Mu. Surprenant tous les



acteurs occultes, la véritable fin du monde ne sera pas celle des Arcanes mineurs, mais la leur, qu'ils ont nommée la Sombre Apocalypse.

La sombre apocalypse

Le plan du 666 est organisé en grandes phases mûries de son expérience. Chacune de ces phases est placée sous la surveillance directe d'un des membres du 666 et s'étale du mois de septembre au début de l'an 2000.

Tout d'abord, le 666 compte mettre toutes les chances de son côté en développant les Champs magiques de Lune Noire afin de bénéficier de véritables « piscines » propices à l'invocation des plus dangereuses créatures de Kabbale noire. Ces poches seront à même de créer des foyers d'émotions autour desquels le 666 pourra puiser et se ressourcer. Ces réserves de Lune Noire seront créées par Aïwass qui dirige actuellement plusieurs cultes du sang à Saint-Pétersbourg.

Grâce aux connaissances des rites vaudou possédés par Aquilon, le 666 a réussi à créer des artefacts maudits qui agissent comme des catalyseurs d'émotions et renforcent les Champs de Lune Noire en leur assurant cette stabilité qui leur fait défaut. Dans le même registre, le Triton a pour mission de créer un climat de peur absolue dans la cité des tsars et de détourner les acteurs occultes du 666. Machiavélique au possible, Aquilon, en accord avec le Dévoreur, poursuit ses attaques contre l'Impératrice afin de perdre l'Arcane et de le désigner comme l'ennemi de la communauté Nephilim. Pour cela, il a délivré trois sujets d'expériences humains des griffes des cénacles du troisième Arcane et les a lâchés dans Saint-Pétersbourg. Ces porteurs de Ka-Soleil, désormais fous à lier, ne sont animés que par des sentiments bestiaux. Guidés par la Pavane, ils sont les pions du 666.

Pendant ce temps, prenant le contre-pied des prévisions de ses adversaires, le 666 se dévoile au grand jour par l'intermédiaire d'Arkadio qui annonce la naissance officielle de leur groupe occulte au monde profane. Cette annonce fera l'effet d'une bombe dans le monde occulte.

Entre temps, le bras droit du Dévoreur, Kröönth aura tâché d'armer le 666 de l'impensable : l'arme nucléaire. En effet, ce dernier est entré en contact avec les membres de l'OHIRE dès son arrivée sur le sol russe, et a négocié la bombe contre des informations de première importance au sujet du Conclave ainsi que contre l'aide du 666 dans la lutte qui oppose le Temple de la Vie à la mafia synarque.

Enfin, se dresse l'ombre du Dévoreur, l'ennemi intérieur, qui n'est autre que le Prince de l'Arcane XIII, plus connu comme l'Innommé. Celui-ci possède désormais la Ténébreuse dans laquelle la Bête a été enfermée. Or, il semblerait qu'un procédé magique unique en son genre se soit produit et permette au 666 de stabiliser Mu au sein de Crowley. Attendant son heure pour se révéler, le Dévoreur se cache actuellement

dans une Anti-Terre de Saint-Pétersbourg, d'où il veille sur la Ténébreuse. Mais ce dernier compte apporter sa touche personnelle au plan du 666 avant le moment fatidique du Conclave. Nostalgique de son passé, le Dévoreur a choisi de rappeler à tous l'étendue de ses pouvoirs et entreprend de réaliser un étrange rituel dont il a le secret, qui fera déferler sur Saint-Pétersbourg une gigantesque épidémie de peste, semant avec elle la mort et l'horreur.

Le dernier jour du Conclave Majeur, alors que le Dévoreur aura permis le retour de Mu, le 666 déclenchera l'explosion de la bombe A dans son Anti-Terre. Alors les Champs irradiés de Lune Noire et d'Orichalque s'éparpilleront dans Saint-Pétersbourg afin de gangrener les Champs magiques et de pourrir le cœur de l'Atlantide à jamais.

Le discrédit sur l'impératrice

Le plan d'aquilon

Le 30 octobre 1999, à 00h13, l'Hydrim du 666, épaulé par quelques humains fanatiques au service du 666, lance une attaque contre un cénacle de l'Impératrice à Novgorod. Les Adoptés surpris n'opposent qu'une faible résistance, et l'opération est un succès : trois sujets d'expériences de l'Arcane ayant subi une thérapie de choc — des Cristallins — sont libérés par Aquilon et ses hommes de main. Les Adoptés présents sont remis en stase et fournissent un appui magique au 666, une fois transformés en homoncules. L'attaque est maquillée en crime odieux, laissant penser que se sont les Cristallins qui sont responsables de ce massacre — même si, effectivement, ils y ont pris part. Puis, Aquilon fait route vers Saint-Pétersbourg avec les Cristallins dans un fourgon blindé acheté à l'armée russe. Les Cristallins sont alors parqués dans une usine désaffectée sous la surveillance du 666. L'Hydrim revient quelques jours plus tard, alors que les porteurs de Ka-Soleil dégénérés sont pris de folie frénétique suite à leur nouvel enfermement. Là, il procède à un lavage de cerveau et leur fait oublier le rôle qu'il a joué dans leur libération. Il se retire dès lors en ayant pris soin d'attiser la haine des Cristallins à l'égard des Déchus, et de les avoir armés. Puis, Aquilon va devenir la Voix, une conscience oubliée qui s'adresse à ces humains redevenus sauvages à travers les harmonies de la Pavane. Il pense ainsi diriger de loin ces tueurs dépressifs et les utiliser afin de créer un vent de panique sur la cité des tsars, comptant sur les mystérieux pouvoirs nés de l'altération de leur Ka-Soleil (cf. livret 2).

Les cristallins

Alexis Tchovanov, Mikhael Savarine, et Sonia Krilova sont aujourd'hui libérés, mais une Voix leur souffle de se venger. Eux qui ne sont plus capables de penser, à qui on a volé une partie de leur âme, violé leur psyché, sont aujourd'hui de véritables fauves prêts à frapper avec une cruauté extrême. Ils vont ainsi se déchaîner sur tout ce qui de près ou de loin serait à même de leur rappeler leur précédent calvaire : institut de psychiatrie, pharmacie, hôpitaux, jusque dans les tréfonds de leur enfance. Car l'Impératrice, non contente de manipuler l'âme humaine, choisit également ses spécimens d'études. Les trois Cristallins sont tous orphelins de naissance et n'ont pu goûter aux joies de Noël avec leur famille, aux fêtes du Nouvel an. Tous se rappellent les brimades des surveillants qu'ils ont dûes supporter à l'orphelinat : des matons dignes des camps de Sibérie. Aussi, les Cristallins sont partagés entre le désir de vengeance et la folie paranoïaque d'être constamment surveillés par des « êtres venus d'ailleurs qui tentent de prendre le contrôle de nos esprits ». Ils ont donc décidé de débarrasser Saint-Petersbourg de « tous ceux qui surveillent et parquent l'humanité aveugle dans une immense cage dorée », l'empêchant de comprendre l'horrible réalité des choses.

Les premiers meurtres réalisés auront pour victimes des infirmiers que les autorités retrouveront le corps pantelant et écorché, chaque victime ayant été lobotomisée avec les moyens du bord (longue aiguille de fer rouillé, perceuse, etc.). Puis, à la fin du mois de novembre et durant la première quinzaine de décembre, les Cristallins seront de plus en plus sujets à de violentes crises et les meurtres seront encore plus malsains. Ainsi, le 25 novembre un psychiatre sera retrouvé pendu, les yeux crevés, la langue et les paumes des mains brûlées. Pour finir ses tympans auront été percés. On découvrira le 4 décembre un ins-

pecteur noyé dans son bain, la baignoire recouverte d'un meuble imposant et lourd — qui a nécessité une force surhumaine pour être déplacé —; après analyse on découvrira que la victime a été fortement droguée à l'aide de substances psychotropes. Enfin, on trouvera le 12 décembre le corps d'un journaliste, assassiné de façon cruelle. Les yeux et les mains bandés, ont l'a forcé à marcher sur un sol parsemé d'éclats de verre. À bout, l'homme a mis fin à ses jours de façon volontaire.

Le 18 décembre, les Cristallins se livreront au casse d'une Pharmacie dans le quartier de Gostiny Dvor. En effet, ceux-ci sont à bout de nerfs et éprouvent un besoin pressant de calmants. Les commerçants seront abattus froidement, mais la police fera son intervention et poursuivra les tueurs fous. Malheureusement pour elle, la Voix veille sur ses protégés et dépêchera une puissante créature de Kabbale issue de Pachad : Ceux qui frappent les scorpions.

Enfin, les Cristallins, s'ils n'ont pas été interceptés par les Nephilim, ou les Adoptés de l'Impératrice (voir plus bas), envahiront, le 1^{er} janvier, un orphelinat de Sennaïa Plotchad. Ils prendront en otage les enfants et le personnel, et s'immoleront par le feu afin de sauver ces jeunes victimes de la folie et de « ceux qui nous surveillent ».

L'impératrice

Le crime qui marqua le cénacle des Adoptés de l'Impératrice fut rapidement relaté par la presse. En effet, les Adoptés officiaient derrière le masque d'un cabinet de psychologie, et l'événement était suffisamment important pour ne pas passer inaperçu.

Au sein de l'Arcane, la situation devenait critique. L'Impératrice possédait déjà une assez mauvaise réputation auprès de la communauté Nephilim et ne désirait pas attirer l'attention sur elle à quelques jours du Conclave Majeur. De plus, si les Arcanes Majeurs venaient à découvrir ses expériences sur les humains, nul doute que Circé et son Arcane se verraient accorder un blâme par l'ensemble de la communauté occulte. Peut-être Circé serait-elle déchue de son trône ?

Aussitôt, l'Arcane dépêcha un détachement de trois hoplites aguerris afin de retrouver les Cristallins. Ce fut avec horreur que ces derniers comprirent que les Cristallins se trouvaient à Saint-Petersbourg, la cité où se tiendrait le Conclave Majeur. Il faudrait faire vite...

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

La nature même de leur mission les force à rester discrets, en effet personne ne doit savoir que les Cristallins sont issus d'expériences ratées de l'Arcane III. Aussi, ils n'approcheront pas les Nephilim et auront plutôt tendance à se méfier d'eux. Au contraire, si ces derniers cherchent à retrouver à tout prix les Cristallins afin d'aboutir au 666, les

Les cristallins

Les Cristallins sont des sujets d'études de l'Arcane III dont la psyché n'a pu supporter les traitements auxquelles elle a été exposée. Les Adoptés de l'Impératrice sont persuadés que l'Homme est influencé dans son comportement par les Champs magiques. La Chute serait due selon eux à une mauvaise approche de l'humain et de son Ka-Soleil, l'inconscient et son rapport avec le Ka-Lune n'ayant pas été pris en compte (cf. Le Grand Codex des Adoptés : l'Impératrice). Depuis les temps de la Chute, ceux qui ont constitué l'Impératrice imputent l'échec du Sentier d'Or au Champ de Lune. L'Arcane pense donc qu'un nouveau Sentier d'Or pourra être réalisé si l'on retire à l'humain l'influence lunaire qui le baigne. Les Cristallins sont donc privés d'inconscient et ont subi une batterie de tests psychologiques éprouvants, qui les ont fait basculer dans un état de folie irréversible, les ravalant au rang de bêtes sauvages. De plus, les Cristallins souffrent de crises occasionnelles qui leur font perdre le contrôle d'eux mêmes et les rendent d'une extrême dangerosité.



Adoptés les manipuleront afin qu'ils retrouvent à leur place les trois psychopathes. Les Adoptés n'auront ensuite plus qu'à les abattre froidement et à faire disparaître leurs traces. Quant au sort des Nephilim, ils aviseront selon ce qu'ils auront découvert.

● CE QU'ILS SAVENT

Les Cristallins : ils sont très dangereux, et pire, ils semblent avoir assimilé les méthodes de l'Arcane III puisque les crimes perpétrés sur le journaliste, l'inspecteur et le psychiatre sont les reflets déformés des méthodes de l'Impératrice (cf. *Le Grand Codex des Adoptés : l'Impératrice*). Il est possible que l'altération de leur Ka-Soleil ait conduit à l'expression de facultés psychiques.

Le cénacle de Novgorod : il fut lié à la Pierre Angulaire du Septentrion qui s'occupe du domaine des sensations. Les Adoptés ont mis en évidence qu'il s'agissait d'un attentat, le cénacle étant enchanté afin d'inscrire dans le sillon de ses murs les émotions qui se dégagent en son sein. Reste à savoir pour les Adoptés qui leur en veut à ce point... Et ce qu'ils savent de leur Arcane Majeur.

● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ EUX

Ils sont descendus dans le luxueux hôtel Astoria qui se dresse face à l'église Saint-Isaac. On peut trouver chez eux une importante bibliothèque traitant de la psychologie humaine, ainsi que l'Aide Jeu n° 2 du livret 2.

La faille

Le 18 décembre 1999, les Cristallins assaillis par d'insupportables maux de tête décident d'attaquer une pharmacie, afin de se procurer des médicaments en quantité. Le casse a lieu à Gostiny Dvor, à 23 h 40, dans le quartier commerçant désert pour l'heure (seuls traînent dans ce décor misérable quelques clochards). Soudain, un camion noir apparaît au bout de la rue, et se dirige à toute vitesse vers une pharmacie, sans aucun respect pour le code de la route. Le camion emboutit alors la vitrine de l'établissement; trois hommes en cagoule en sortent, armes à la main. Les Cristallins rentrent dans la pharmacie, abattent froidement l'un des commerçants, puis ils demandent aux deux autres de leur fournir des médicaments. Alors que les pharmaciens remplissent les sacs des Cristallins de calmants et autres neuroleptiques, l'un d'entre eux parvient à lancer un appel de détresse aux forces de l'ordre. Alors que les Cristallins tentent de regagner leur véhicule, après s'être débarrassés des deux autres pharmaciens, la police fait son entrée toutes sirènes dehors et se lance à leur poursuite. Une course poursuite haletante s'ensuit à travers Saint-Petersbourg, et vos Nephilim, s'ils n'étaient pas présents sur les lieux du casse, pourront facilement remarquer les poursuivants. De surcroît, ils pourront remarquer qu'une autre voiture suit les Cristallins et les voitures de police, une Volkswagen noire. Une excellente réussite en jet de Découvrir leur per-

mettra de reconnaître Aquilon, s'ils ont déjà eu le loisir de le rencontrer dans les volumes précédents. Également, ils pourront s'apercevoir en Vision-Ka que Ceux qui frappent les Scorpions (Kabbale, 1^{er} cercle.) poursuivent les voitures des forces de l'ordre. Dans quelques minutes ceux-ci seront rattrapés et assassinés. Néanmoins, les Nephilim peuvent tenter de se lancer à la poursuite des Cristallins; ceux-ci les mèneront alors hors de la ville, dans un quartier industriel, jusqu'à une usine désaffectée. Aquilon, s'il a pu se rendre compte qu'il était suivi, appellera Aiwass et lui demandera l'aide du Serpent Rampant.

Alors qu'ils pénètrent sur le site abandonné de l'usine, dépassant les grillages rouillés et les panneaux d'interdiction d'entrée, les Nephilim peuvent contempler l'énorme bâtisse de béton et de métal, immense complexe rectiligne, éclairé par une faible lumière orangée, des nappes d'essence recouvrant le sol crasseux en quelques endroits. Les Nephilim y retrouveront le camion des Cristallins et la Volkswagen noire. L'intérieur de l'usine est pratiquement vide, quelques vieilles machines de sidérurgie et d'assemblage sont encore présentes, des coursives métalliques traversent l'endroit, lui apportant une atmosphère sombre et effrayante. Aucune lumière ne vient éclairer le site et les Nephilim devront se livrer à une véritable chasse à l'homme pour retrouver les Cristallins. Aquilon agira discrètement, se prêtant à l'invocation d'Effets Dragon de Lune Noire, tels que les Murènes toujours affamées, qui se jetteront sur les Nephilim. De même, l'intervention des Adoptés de l'Impératrice est souhaitable afin d'apporter plus de confusion à l'ensemble, et de fournir aux Murènes d'autres proies que les Déchus ou bien même les Cristallins. Les Nephilim devront donc jouer serrés pour récupérer les Cristallins ou Aquilon. Ce dernier se risquera à passer dans l'Anti-Terre du Dévoreur au cas où la situation deviendrait trop dangereuse à son goût. Cela pourrait bien inciter les Nephilim à enquêter plus en avant sur l'usine.

L'éveil exotérique DU 666

Le manifeste de La fraternité maudite

Décidé à frapper là où ne l'attend pas, Arkadio désire mettre en branle le monde occulte en révélant à tous l'existence de sa Fraternité. Amoureux des références ésotériques et doué d'un humour particulièrement cynique, l'émissaire de l'apocalypse saurienne a choisi d'utiliser le manifeste fondateur de la Rose+Croix exotérique que ces derniers firent afficher dans la ville de Paris en 1623. Néanmoins, le

Sylphe comprend que sa mission est plus risquée de par son côté profane. Aussi, il se choisit des intermédiaires qui parleront en son nom : Stepan Marsalovitch, éditeur d'ouvrages ésotériques à caractère satanique pour les annonces dans la presse nationale ; Nikita Skelechev, membre proche du ministère de l'intérieur pour la presse internationale et Katia Tchakov, épouse d'un riche industriel, Grande Prêtresse du Serpent Rampant, le culte du sang en cheville avec Aïwass (cf. livret 2.), pour les affiches placardées dans Saint-Pétersbourg. Arkadio met donc tous les moyens possibles à sa disposition pour que l'annonce soit répandue (cf. Aide de Jeu n° 1 du livret 2). Le 13 novembre 1999, *Le Journal de Saint-Pétersbourg*, *Le Times*, *Le Monde* et *Die Welt* relayeront la nouvelle. Alors un vent d'apocalypse soufflera. Les profanes considéreront tout d'abord l'annonce avec amusement, mais il en sera autrement si le 666 fait parler de lui par l'intervention des Nephilim, ou bien si la fraternité parvient à mettre son plan à exécution.

Bien vite, Arkadio dépassera ce stade par l'intermédiaire d'Aïwass et des cultes du sang, en faisant taguer à la fin de novembre les murs de la cité des tsars d'injonctions telles que : « J-? », « guerre, famine, maladie et mort », « Les signes sont clairs, son retour est proche! », « Oubliez la foi! L'Antéchrist arrive... ». Tous ces messages sont signés du 666.

RÉACTIONS DES ACTEURS

● LES PROFANES

Les Pétersbourgeois prendront l'annonce, comme le reste du monde, avec sourire. Néanmoins, nombreux se demanderont ce qu'est véritablement le 666, et surtout pourquoi avoir choisi Saint-Pétersbourg. Puis, alors que les affiches se répandent de plus en plus, que les tags recouvrent les murs, que les Cristallins passent à l'action, qu'un vent de peste se met à souffler galvanisant l'influence pernicieuse de la Lune Noire, c'est la peur qui s'empare de la ville. Les habitants se terrent et ferment leurs portes, les enfants sont surveillés, l'amabilité et l'altruisme sont réduits à leur plus simple expression. De plus, la police qui mène son enquête sur les Cristallins n'arrive pas à faire le lien entre les tueurs en série et les annonceurs du 666. Également, les exactions du culte du sang sont bien gardées et les témoins effacés, la Police ne fait que soupçonner la puissante famille Tchakov et son club mondain de dépravés.

● DÉCHUS et ERRANTS

La menace sera prise au sérieux par les Élus qui n'apprécient guère le clin d'œil à la Coupe. Les Arcanes se lancent donc à la recherche d'informations sur le 666. Les Nephilim seront à même de répondre à leurs interrogations, que ce soit par l'intermédiaire des Bohémiens ou en rencontrant directement les Élus. Aux vues des faits, l'Impératrice commencera à faire le lien avec l'affaire des Cristallins. La

Maison-Dieu quant à elle se lance sur la piste de Kröönth et de ses contacts avec le Bâton (voir plus loin). Les Selenim sont quant à eux manipulés directement par l'Innommé, alias le Dévoreur, et sont donc lancés sur de fausses pistes. De plus, certains Arcanes Majeurs opposés aux Selenim (L'Empereur, La Force, Le Soleil, La Maison Dieu, ainsi que les Gitans) imputeront ce mauvais climat à leur influence pernicieuse. Ils leur reprocheront d'être directement à l'origine de cet état de fait, et de trouver dans les actions du 666 une manne directement exploitable d'émotions et de Ka-Soleil. Les Arcanes se lanceront donc dans une mission de recherche occulte du 666. Ils pourront par là même découvrir les intermédiaires d'Arkadio.

● LES ARCANES MINEURS

Ils seront plutôt surpris par cette annonce. Aucun ne s'attendait à voir un jour l'émergence d'une cinquième force. Les réactions seront donc plutôt confuses. Le Temple, par l'intermédiaire de Gregor Kostacinov (cf. *Testament* p. 80), prendra contact avec les membres de la Fraternité et cherchera une alliance immédiate afin de venger l'Apocalypse templière. L'Épée est quant à elle trop occupée dans la préparation des grandes festivités de 2012 pour véritablement s'intéresser à cet événement. Néanmoins, cette nouvelle parviendra au concile des Basileis qui verront d'un mauvais œil l'émergence d'une nouvelle force, ajoutant un nouveau rival à leur Arcane, détenteur des secrets les plus anciens des Nephilim. Les Illuminés de la Pierre Angulaire se mettront en recherche d'informations sur le nouveau venu, ils tenteront de déterminer la position de leurs idéaux, et si ceux-ci sont compatibles avec le Denier. Lorsqu'ils auront compris que le 666 cherche la destruction du monde actuel, les Illuminés lanceront leur offensive contre le Dévoreur et sa clique. La Coupe est particulièrement troublée ces derniers temps. En effet, tous les Frères Sombres sont tombés et la septième génération des Fils de l'Eth semble finalement être le plus grand échec de la Parousie. Parallèlement, l'Arcane sait que certains Frères basés à Londres se sont faits abusés par les émissaires du 666. Et le clin d'œil adressé à leur organisation les laisse perplexes : s'agit-il d'ennemis ou d'alliés potentiels ? Un autre Mensonge ? En Shambhala, les Supérieurs Inconnus s'agitent, la Parousie est selon eux compromise par le 666. Les Frères de la Vérité ont découvert que le 666 s'intéresse de très près à l'Eth et comptent utiliser sa puissance pour un rituel inédit. Un anathème est lancé et la Rose lance un appel aux Épines du Corps...

La faille

Les Nephilim pourront remonter la piste Arkadio, en se renseignant auprès de l'agence de publicité à l'origine des affiches ou bien auprès des rédactions des journaux ayant publié l'annonce. Ils découvriront alors les noms de Katia Tchakov et de



Stepan Marsalovitch, quant au troisième, Nikita Skelechev, il est protégé par son immunité et les interlocuteurs des Nephilim leur feront comprendre qu'il s'agit d'un homme politique haut placé. Il ne restera plus aux Nephilim qu'à rencontrer l'éditeur ou l'épouse Tchakov.

● stepan marsalovitch Ses relations avec les Nephilim

Stepan Marsalovitch recevra les Nephilim dans son bureau après quelques minutes d'attente. Les Nephilim sont alors conduits dans une vaste pièce décorée de reproductions des œuvres de Dürer et de Bosch, Stepan Marsalovitch est confortablement assis dans un fauteuil de cuir noir, enchâssé de bois sombre, face à un bureau sculpté en bois d'acacia. Il priera les Nephilim de prendre place sur les fauteuils installés face à son bureau. Étrangement, il y a autant de fauteuils que de Nephilim. Toisant les Déchus de son regard sournois, Marsalovitch s'enquerra de l'intérêt que portent les Nephilim au texte qu'il a fait diffuser dans les journaux nationaux.

Si l'un des Nephilim passe en Vision-Ka dans la pièce et se focalise sur les Champs de Lune Noire, il distinguera un Effet Dragon semblable à une grappe de raisin, dont les fruits seraient remplacés par des yeux au regard torve. Les Yeux Omnivoyants protègent la pièce (cf. *Le Livre Noir*, p. 108), capables d'inspirer par un simple regard la plus terrible de toutes les peurs, ils sont les gardiens fidèles de Marsalovitch. Il reconnaîtra les Nephilim comme tels si ceux-ci possèdent des métamorphoses visibles à plus de 13 points.

Depuis qu'il a passé le manifeste du 666 dans la presse nationale, Marsalovitch se prépare à accueillir toute sorte de visiteurs désireux d'en apprendre plus sur cette mystérieuse fraternité. Aussi, il espère bien endoctriner ses visiteurs et les convertir au culte du Serpent Rampant dont il est un adepte. Face à de véritables Nephilim, ou démons comme il croit les connaître, il se fera plus nerveux, tentant de cerner quelles sont leurs véritables intentions. Marsalovitch leur servira un discours mielleux et hypocrite, s'il comprend que les Nephilim sont des ennemis du Serpent Rampant, notamment si le culte a déjà eu affaire à eux. Si les Nephilim le brusquent, il appuiera sur un bouton d'alerte situé sous son bureau et trois vigiles, appartenant au culte, feront leur apparition afin d'éconduire les Nephilim au dehors.

Ce qu'il pense

Le 666 : les membres de ce groupe occulte l'ont contacté afin qu'il diffuse leur manifeste dans la presse locale. Marsalovitch a pris cela comme un divertissement, lui permettant de faire un peu de publicité pour sa maison d'édition. En effet, il semble convaincu que le rationalisme sera amené à périr au cours du nouveau millénaire, et ce dès les premières années. La science a selon lui trop vécu et a entériné le monde dans un positivisme trop marqué, les hommes auront envie de croire à autre chose, ils renieront les anciennes valeurs du XX^e siècle et retourneront aux cultes

ancestraux. Révoltés par le capitalisme forcené de notre temps, ils se retourneront contre l'ordre établi et à nouveau embrasseront la voie du Diable. Le démon est d'après lui œuvre de liberté. Marsalovitch se réclame en tant qu'agitateur, il a choisi de porter le flambeau de la nouvelle guerre spirituelle et de faire tomber les institutions créées par les hommes, qu'il juge ridicules en vertu du pouvoir de liberté de l'humanité. Le diable s'est battu pour la liberté humaine ; en publiant le manifeste il a comme eu l'impression de bousculer les conventions et d'éveiller les hommes à la voie naturelle, celle du moi et de la Connaissance-très-ancienne. Les membres du 666 œuvrent pour le retour de la Grande Bête, ils vénèrent le Diable dans toute sa splendeur, car ils en sont les émissaires : des démons échappés des cercles infernaux afin de porter son message sur terre. S'il a reconnu dans les Nephilim des démons et que ces derniers ont joué finement, Marsalovitch pensera que les Nephilim cherchent à retrouver les émissaires du Diable. Il leur proposera alors de lui laisser un message, qu'il transmettra aux membres de la fraternité, et peut-être ces derniers désirent-ils rencontrer les Nephilim.

Le Serpent Rampant : il s'agit également d'une très vieille société secrète composée d'humains, les faibles serviteurs du Diable, et qui tente de célébrer le Démon comme il se doit. Marsalovitch prendra alors un air secret et cherchera à faire croire aux Nephilim que le Serpent Rampant est encore plus redoutable que le 666.

Les Éditions Orphéos

Situées dans l'île Vassilevski, aux abords de la Strelka, et dirigées par Stepan Marsalovitch, elles offrent aux visiteurs une belle façade blanche, agrémentée de lourdes portes d'ébène encadrées par deux atlantes d'albâtre. C'est au troisième étage que les Nephilim découvriront les Éditions Orphéos. Le bureau de Marsalovitch regorge de choses intéressantes. Tout d'abord, les Nephilim pourront y trouver un bréviaire constitué de prières adressées à Satan, à la couverture de cuir sombre ; un serpent y est figuré. Également, les Nephilim pourront y trouver tous les codes utilisés par le Serpent Rampant. Ce bréviaire pourra donc leur être utile s'ils désirent infiltrer le culte du sang, puisque les participants agissent masqués lors des réunions.

Les Nephilim découvriront entre autres le carnet d'adresse de Marsalovitch. Quelques noms sont accolés d'une croix renversée, il s'agit de : Katia Tchakov, Nikita Kechelev, Mario Brates, Youri Pletyev, Ivan Borisnova, Vladimir Sergueï.

Les deux premiers noms confirment les contacts de Marsalovitch avec le 666 et fournissent les noms des deux autres annonceurs travaillant pour la fraternité. Mario Brates est le nom du simulacre d'Arkadio, peut-être les Nephilim s'en souviendront-ils. Quant à Youri Pletyev et Vladimir Sergueï il s'agit de deux membres du Serpent Rampant que les Déchus pourront contacter. Enfin, Ivan Borisnova, autre membre du Serpent Rampant, n'est autre que l'un des gardiens du cime-

tière de Piskarevskoïe (l'information peut-être obtenue sur un simple coup de téléphone), ceci pourra aiguiller les Nephilim sur la piste du cimetière (voir plus loin).

Si les Déchus composent le numéro correspondant à Mario Brates, ils tomberont sur un répondeur téléphonique sur lequel ils pourront délivrer leur message. Arkadio vient relever ces messages tous les jours de 19 heures à 19h45. Si les Nephilim enquêtent afin de savoir à quelle adresse correspond ce numéro de téléphone (tout peut s'obtenir par la corruption au KGB : jet de Corruption à + 10 %) ils découvriront l'adresse de la boîte postale d'Arkadio. Il s'agit d'un appartement que le Sylphe loue au mois dans le quartier de Petrogradskaïa, à cinq minutes du musée d'histoire de l'artillerie. s'ils se renseignent auprès du concierge, celui-ci leur indiquera que le monsieur qui loue l'appartement est un étranger, mais qu'il paie toujours en liquide, ce qui évite certains problèmes financiers. Mais surtout, le propriétaire n'y vient qu'une seule fois par jour en fin de journée, généralement seul. Si les Nephilim s'introduisent dans l'appartement, ils n'y trouveront qu'un bureau sur lequel est posé un téléphone (le dernier numéro appelé est la demeure des Tchakov), ainsi qu'un répondeur. L'un des messages est de Marsalovitch, qui prévient Arkadio de la visite d'étranges personnages très intéressés par le 666.

Si les Nephilim montent une planque, ils pourront alors approcher Arkadio et tenter d'en apprendre plus sur l'Apocalypse du 666. Le Sylphe sera prêt à les enrôler dans le 666, il cherchera donc à convaincre les Nephilim de rejoindre la fraternité si ceux ci ouvrent le dialogue. En cas d'attaque frontale, il déploiera la batterie de sortilèges qu'il possède et fera appel à la Kabbale noire afin de surprendre les Nephilim. Vous pouvez également l'accompagner de membres du Serpent Rampant, voire pire, par l'un des membres du 666.

La menace fantôme

L'entente avec Le naute kostacinov

Espionnant de par le monde les gestes des acteurs occultes, le 666 sait que l'OHIRE a réussi à se procurer l'arme nucléaire. De fait, l'apocalypse des Templiers a été définitivement enrayée avec la mort de l'Eïdolon dans la forteresse du roi Jean (cf. *Irysos*) et celle, éventuelle, d'autres Nautes. Or, Kröönth connaît bien les structures du Temple de la Vie pour les avoir suffisamment approchées et manipulées (cf. *L'Atalante Fugitive*). Ces dernières années, les positions du Temple de la Vie ont été contestées par une force occulte et mystérieuse qui a repris les rênes d'une partie de la mafia russe et qui s'oppose aux actions de Kostacinov. Les Ordres du Bâton contre-attaquent tant bien que mal, mais restent ébranlés par l'échec du Grand Plan. Le Faerim en profite alors pour approcher le

Naute au début du mois d'octobre. Une entrevue à lieu, et Kröönth explique à Kostacinov qu'il possède les moyens d'assouvir la vengeance des membres du Temple. Ainsi, l'Elfe lui confie que la Synarchie s'est emparée de la mafia et utilise ses pouvoirs occultes pour vaincre le Bâton. Aussi, il lui livre un des lieux de réunion des Agents du Denier, permettant au Naute de contre-attaquer et de surprendre ses ennemis, remettant ainsi les pendules à l'heure.

Félicité pour ses précieux conseils, le Faerim rencontre à nouveau Kostacinov au casino Alexandre III, le 7 novembre, à Pavlovsk. Là-bas, il lui révèle ses véritables intentions : suspendre le Conclave et écraser les émissaires occultes des Arcanes Majeurs. Mais pour cela, il doit s'allier à l'OHIRE. Kröönth jette aux yeux de Kostacinov un avenir grandiose : les Nephilim seront privés de leurs chefs et l'Apocalypse templière aura été vengée par ce dernier. De plus, le 666 est à même de prêter main forte à l'ordre dans sa lutte contre le Denier... en échange d'un missile nucléaire, nécessaire à la destruction du Conclave.

Kostacinov rentre alors dans sa base de Sibérie afin de réfléchir à la proposition du 666. Pendant ce temps, les cultes du sang d'Aïwass s'attaquent aux Templiers et font passer ces crimes pour l'œuvre de la Synarchie. Exaspéré, Kostacinov accepte la proposition de Kröönth. L'échange de la bombe est réalisé le 3 décembre 1999. Cette dernière est transportée dans Saint-Pétersbourg en fourgonnette blindée (appartenant à l'armée russe) par le 666, afin de perdre d'éventuels poursuivants templiers peu discrets. Puis, elle est menée au Palais des Tchakov et conduite dans les égouts de Saint-Pétersbourg jusqu'à un sous-marin, bloqué sous la glace de la Neva.

Le sous-marin

Situé sous la Neva, actuellement gelée, au nord de Dekabristov, le quartier atenant à l'île Vassilevski, le sous-marin utilisé par le 666 est une vieille épave oubliée par l'armée russe. C'est ici que le 666 entrepose la bombe A censée détruire les Champs magiques et pourrir le cœur de l'Atlantide. Le seul accès passe par les égouts, malheureusement infestés de rats, en d'autres termes, des véhiculeurs de peste. Cette défense naturelle est redoutablement efficace et les membres du 666 l'ont bien compris. Aussi, aucun autre moyen de défense n'est mis en place. Par contre, le sous-marin est gardé par trois Cavaliers du Démon appartenant au Serpent Rampant. La bombe A n'est pas activée, en effet le 666 a compté sur une éventuelle maladresse de ses pions humains et ne préfère pas tenter le diable...

Les acteurs occultes

● Les agents du Denier

La Synarchie entreprend actuellement une mission de reconquête face aux forces du Temple de la Vie. Le Grand



Plan est sur le point d'échouer, l'Arcane se doit de porter les attaques définitives qui enterreront la puissance du Bâton. Pour cela, un Illuminé, Piotr Voritch, a reconstitué autour de lui un Degré de parrains sous les axes du Roi et du Guide. Utilisant leurs pouvoirs sur le nerf financier, les agents du Denier ont réussi à détourner le racket exercé par les Templiers à leur profit. Le conflit tourne néanmoins à l'avantage des Templiers lorsque les deux factions en viennent à des conflits armés. Cependant, le vent est sur le point de tourner en faveur du denier puisque l'Illuminé Orkuz (cf. *Testament* p. 140.) rejoindra Saint-Pétersbourg le 15 novembre, afin d'approcher le Conclave Majeur.

Reste à savoir quelles seront les réactions de la Synarchie lorsque le 666 prêtera main forte au Bâton.

Si les Nephilim participent aux combats de rue qui agitent la cité des tsars, ils pourront être contactés par les agents de la Synarchie et nouer une alliance pour mettre un terme aux agissements des Templiers. Si vous le désirez, la rencontre pourra être effectuée sous l'égide d'Orkuz qui leur livrera également les informations concernant le Dévoreur. Une rencontre pourra être mise en place si les Nephilim prêtent main forte aux Agents du Denier lorsque ceux-ci seront attaqués par les Templiers. La mafia se renseignera alors sur le lieu d'hébergement de leurs simulacres et tentera d'en apprendre plus sur les raisons de leur présence à Saint-Pétersbourg

Leurs relations avec les Nephilim

Tout dépendra de ce que les Nephilim sont prêts à leur apporter. En effet, si ceux-ci se désintéressent complètement de l'affaire des Templiers, les Agents de la Synarchie arrêteront tout entretiens. Au contraire, s'ils se déclarent prêts à bloquer le Temple de la Vie, les mafieux se prêteront alors à leurs questions.

Ce qu'ils savent

Les Templiers : ils ont fédéré autour de leur ordre un nombre impressionnant de généraux et militaires. Les parrains redoutent qu'ils ne cherchent à fomenter un coup d'état. Ils savent également que la branche de la mafia tenue par le Bâton a opéré, avec la participation de l'Irak, de la Syrie et de la Libye, un trafic de composants chimiques et nucléaires (cf. *Testament* p. 78 à 80 pour plus de renseignements). Aujourd'hui, cet Ordre, l'OHIRE, est sur le point de devenir une arme mortelle. Les Agents de la Synarchie n'ont toujours pas identifié leur chef, même s'ils savent que celui-ci se rend parfois à Saint-Pétersbourg.

Le 666 : les parrains sont gênés par la nouvelle création d'un groupe occulte à Saint-Pétersbourg, ils soupçonnent le serpent Rampant, une secte satanique, d'abriter ses membres. Ils aideront les Nephilim contre le 666 si ces derniers les libèrent de cette menace.

● Les templiers

L'Ordre du Temple est encore relativement actif à Saint-Pétersbourg et ce malgré l'échec annoncé du Grand Plan.

Principalement, ce sont des délégations de Chevaliers Teutoniques qui arpentent la cité des tsars. Quelques dignitaires de l'OHIRE coordonnent les opérations. Mais, le Temple a fort à faire face au Denier et les affrontements exotériques se font de plus en plus nombreux. Reste que Kostacinov est fermement décidé à conserver le bastion russe, son alliance avec le 666 témoigne de sa folie meurtrière. La lutte sera rude...

Les failles

● La phalange de Caïn

Cassandra, Adoptée de la Maison Dieu et membre de la très redoutée phalange de Caïn (cf. *Le Grand codex des Adoptés : la Maison Dieu*) a enquêté sur le mystérieux 666. Or, la Naiade découvre le sous-marin utilisé par le 666, le 29 décembre 1999. Elle cherche alors de l'aide, notamment auprès des Nephilim, si ceux-ci se sont fait connaître comme ayant eu à affronter le 666.

Mais ce que ne sait pas Cassandra, c'est que le 666 déplacera la bombe A le 30 décembre au soir. Aussi, l'attaque devra être effectuée rapidement — ce qui implique que les Nephilim aient trouvé des combinaisons de plongée — et se soldera nécessairement par un affrontement contre le 666 et ses pions humains.

Autrement, les Nephilim auront manqué la bombe et trouveront le sous-marin vide. Le 666 se rapproche une fois de plus de son objectif dément. À moins que vous souhaitiez donner un coup de pouce à vos Nephilim...

● UNE SOIRÉE AU CASINO

Si les Nephilim ont accepté l'offre du Denier et travaillent de concert avec la Synarchie à l'éviction de la mafia templière, ils seront avertis le 23 décembre de la présence du chef de l'OHIRE à Saint-Pétersbourg. La Synarchie l'a enfin identifiée, il s'agit de Gregor Kostacinov, un rentier richissime. Celui-ci est attendu le 24 décembre au casino Alexandre III à Pavlovsk.

Les Agents de la Synarchie fourniront un dossier complet aux Nephilim au sujet du naute (pour cela reportez-vous à *Testament*, p. 80), et leur porteront aide et assistance par l'envoi de trois tueurs professionnels, tandis que d'autres hommes surveilleront le quartier pour empêcher une fuite prématurée.

Kostacinov se rendra en effet au casino Alexandre III, mais, bien entendu, il ne se déplacera pas seul. Trois chevaliers de l'OHIRE l'accompagnent, et quinze Chevaliers Teutoniques assurent sa protection. Tous sont protégés par des amulettes d'orichalque (POT réserve 12, POT virulence 5), Kostacinov est armé d'un pistolet calibre .45. Les Nephilim devront jouer finement s'ils ne veulent pas voir le casino se transformer en un bain de sang. S'ils refusent, la Synarchie donnera l'assaut. Il vous appartiendra de décider si Kostacinov en sortira vivant.



Le serpent rampant

Les piscines de Lune Noire

Fort de son incarnation au XVII^e siècle dans les Caraïbes, Aquilon est parvenu à créer un artefact maudit hérité de la Sapience des Loa de Raven, les mystérieux Selenim du vaudou (cf. *Loa*). Cet artefact prend la forme d'un puissant bâton d'obsidienne, couvert de symboles ésotériques, il permet de stabiliser autour de lui les Champs maudits, de les concentrer et d'attirer à lui toutes sortes d'émotions capables de nourrir ces Champs magiques et d'élever leur puissance. Ces artefacts sont aux nombres de quatre, l'un d'entre eux a été placé dans le cimetière de Piskarevskoïe, un autre dans la demeure des Tchakov, les deux derniers respectivement à Pavlovsk et dans le quartier des Anglais de Sennaïa Plotchad. Chacun de ces artefacts est placé sous la surveillance des membres du Serpent Rampant, Aïwass chapeautant les différents groupes du culte du sang. Le Cyclope profite des crimes des Cristallins, de la peur des pestiférés, pour attirer le maximum de Champs de Lune Noire autour des artefacts. Il compte ainsi profiter de cette manne pour invoquer un nombre impressionnant de créa-

tures de Kabbale noire lors de l'attaque du Conclave Majeur. Mais déjà, des phénomènes magiques se produisent dans les canaux ésotériques de la cité des tsars, suite à la création de ces Champs pleins. De nombreuses créatures de Kabbale noire utilisent les Champs flottants pour passer dans la réalité et attaquer les porteurs de Ka-Soleil. Ces phénomènes ne passent pas inaperçus aux yeux de la Force qui se lance alors dans une drachomachie effrénée.

Le culte du sang

Le culte du sang du Serpent Rampant est présenté dans le livret 2

Dirigé actuellement par Aïwass, le Serpent Rampant se transforme dans les mains de ce dernier en une dangereuse organisation. Regroupant une masse importante de dépravés, frustrés et autres désaxés refusant l'idée de société, le Serpent Rampant se livre frénétiquement à toutes sortes d'activités permettant au 666 d'emmagasiner de la Lune Noire (parties fines à l'aveuglette et à tendance sado-masochiste, séances de tortures sur des clochards ramassés dans la rue, combat à mort entre « gladiateurs » armés de poings américains et autres armes tranchantes, etc.). Une fois la



nuit venue, le Serpent Rampant arpente les rues de Saint-Petersbourg, à la recherche de proies vulnérables, sur lesquelles il se livre à toutes sortes d'exactions, une folie frénétique agite ses membres sous le commandement d'Aïwass. Durant la deuxième semaine de décembre, le Serpent Rampant s'attaque aux Templiers et maquille ses crimes sous le sceau de la Synarchie.

● La PROPRIÉTÉ DES TCHAKOV

Située dans un immense domaine privé, à quelques kilomètres de Saint-Petersbourg, la demeure des Tchakov offre ses grilles noires et ouvragées aux visiteurs extérieurs. Les Nephilim découvrent un immense parc enneigé parsemé de cyprès sombres et majestueux. Au loin, ils peuvent apercevoir une grande bâtisse blanche aux multiples fenêtres. Le lundi, jour de réunion du culte du Serpent Rampant, les allées du jardin sont bordées de torches à la cire noire illuminant le domaine d'un éclat mystérieux.

L'intérieur de la demeure affiche un air de bourgeois parvenu, fiers de montrer leur réussite avec tout ce que cela implique comme mauvais goût et maladresse. Le décor rouge et or est tout simplement pompeux, surchargé par une ridicule décoration « ésotérique » : les tableaux figurent des scènes charnelles sulfureuses, le mobilier est chargé de faces démoniaques, la décoration retrouve ce symbolisme du XIX^e siècle européen sensible aux mystères sulfureux. De nombreuses statues faussement brisées et antiques émaillent les différentes pièces de la demeure s'étalant sur trois étages et un sous-sol. Celui-ci mène à la cave, qui elle-même conduit aux égouts de Saint-Petersbourg. Pour trouver le passage secret les Nephilim doivent actionner un levier situé dans un tonneau creux.

Note : la propriété est surveillée dans la journée par treize membres du Serpent Rampant, à savoir des Cavaliers du Démon. Seuls sept d'entre eux restent à surveiller la propriété la nuit, sauf les jours de réunion où le culte accueille plus de quarante membres.

Katia tchakov

Ce personnage est présenté dans le livret 2.

● ce qu'elle pense

Le 666 : ce sont les Puissants Maîtres des forces obscures, ils connaissent les véritables rituels qui ouvrent les portes des cercles et mènent à Satan. Grâce à eux, le Serpent Rampant est sorti de sa tanière et retrouve sa puissance ancestrale. Pas de doute, ces hommes sont de véritables démons envoyés par le Diable pour réaliser l'apocalypse.

Les Affiches : elle argumentera tout d'abord une simple provocation pour se distraire. Puis, si les Nephilim la brusquent, et se montrent prêts à la tuer, elle se raviserait. Elle leur expliquerait alors qu'un puissant démon veille sur elle, beau comme le Diable et sulfureux comme un incubé. C'est

ce démon qui lui a soufflé les propos du texte des affiches. **Le Serpent Rampant** : bien sûr, Katia est incapable de leur sortir un discours rationnel, et le dogme du Serpent n'est constitué que de lectures sataniques mal digérées. Ses membres adorent le Démon sous toutes ses formes et lui rendent hommage à travers des rites Très Anciens et Très Véritables, que les profanes ne peuvent saisir dans leur totalité, car ils font appel aux puissances des mondes inférieurs et parallèles constitués des Cercles infernaux.

Les failles

● Le goulag

Les Nephilim qui auraient réussi à surprendre les activités d'Aïwass dans le 666 ont pu se rendre compte de l'attrait de celui-ci pour les lieux de festivités branchées et à tendances exhibitionnistes. Tel est le Goulag, une boîte de nuit étonnamment située sur l'île Vassilevski. Aïwass aime s'y rendre le mardi soir, en compagnie des Sœurs adamantines, il est alors sûr qu'aucun ennemi potentiel ne pourra le gêner. S'il y découvre les Nephilim avant que ceux-ci aient eu le temps de le trouver, il prévient quelques membres du Serpent Rampant, afin de leur tendre une embuscade et de marquer à vie leur Simulacre à l'aide d'agrafeuses géantes.

● Les réseaux de L'Occident

Si les Nephilim cherchent à se renseigner sur les manifestations de Lune Noire et enquêtent dans des lieux propices aux rencontres avec leurs Frères maudits (comme les sex-shops, les cafés servant de couverture au trafic de drogues, les maisons closes à peine voilées), ils auront alors la chance de découvrir des initiés aux Mystères de l'Occident. Ces Mystes appartiennent tous à la Chapelle des Filles de Nux (cf. *Les Mystères*, p. 126.). Les Mystes pourront alors leur révéler qu'un culte du Sang, que leur chapelle pensait endormi, a repris ses activités. Ses membres peuvent être trouvés dans le cimetière de Piskarevskoïe. Parfois, ils errent également dans Sennaïa Plotchad à la recherche de maisons closes où ils peuvent pratiquer des rites sexuels sur des mineurs.

Les CROYANCES DU SERPENT RAMPANT

Le Diable a libéré les hommes de leur servitude aveugle envers le Créateur. Il est celui qui offre la Connaissance infernale. Seuls ceux qui oseront franchir les cercles pourront contempler son œuvre. Satan se bat contre l'asservissement humain, pour cela, Il envoie ses serviteurs sur terre, des démons, incubes ou succubes. Ceux-là guident les hommes vers les enfers. Il faut découvrir l'âme, sa noirceur et son pouvoir. Alors, celui qui réussit devient un élu, il est sacré par le Diable et devient un démon qui à son tour vient sur terre pour libérer les hommes et exalter leurs pulsions.

La secte comporte une quarantaine de disciples — bourgeoisie pétersbourgeoise, marginaux, racistes et fanatiques — réparties en deux groupes : les Passeurs de Cercles et les Cavaliers du Démon.

● PISKAREVSKOÏE

Endroit sinistre par excellence, le cimetière de Piskarevskoïe est un gigantesque mémorial dressé en remerciements du courage des six cent soixante-dix mille Léninradiens tombés au combat durant le siège de la ville. C'est un véritable labyrinthe de tombeaux qui s'offre aux Nephilim, triste spectacle qui rappelle que les vies humaines peuvent être soufflées comme des bougies. Généralement, une brume blanchâtre et fantomatique s'élève du sol, et se fraye un chemin à travers le dédale de pierres sombres, âme en peine égarée. Bercés par les sombres accords d'une musique lente et atrocement maussade, les membres du Serpent Rampant se livrent ici aux sacrifices sanglants de leurs malheureuses victimes, qui subissent les pires outrages avant de mourir. L'endroit est sous la protection d'un des artefacts maudits d'Aquilon et offre un Champ plein à Aiwass qui peut alors manifester ses pouvoirs sur la mort. Les membres du culte du sang peuvent être rencontrés le vendredi de chaque semaine, ils apportent toujours quelques victimes que personne ne viendra réclamer : des clochards ou bien des membres d'Arcanes mineurs, mais parfois, pour corser l'affaire, le Serpent Rampant enlève de jeunes adolescents en tourisme et les sacrifie au Démon, dans des hurlements gutturaux de joie animale. Tout un décor est alors créé ; un pentacle a été tracé sur une tombe à l'aide de sang animal, de grandes torches rouges éclairent en cercle le lieu du sacrifice, des instruments de torture dignes de l'époque moderne sont placés sur un étalage ouvragé et orné de figures diaboliques. Les membres du culte du sang, s'approchent, tous sont vêtus de robes de cérémonie noires, ornées d'un

motif représentant un serpent gris sombre, leur visage est maquillé de blanc, mais leurs lèvres et leurs yeux sont rehaussés de noir. Il y a toujours une dizaine d'officiants, accompagnés par Aiwass et les Sœurs adamantines.

Le CHIFFRE DE LA BÊTE

Le DÉVOREUR

Invisible sur la scène occulte, le Dévoreur coordonne en secret les activités du 666. Il est le cerveau de la fraternité, le Nephilim à abattre. Malheureusement, il est celui que les joueurs ne verront jamais, à moins de participer au Conclave Majeur et de le démasquer. Pourtant, le Dévoreur ne voulait pas laisser à ses compagnons la seule réussite de leur apocalypse. Aussi, ce dernier a fait appel à ses terrifiants pouvoirs de Kabbale, il a confronté la Terre, le Feu et la Lune Noire afin d'engendrer la mort en marche : il est redevenu Pazuzu, le démon des vents mauvais de Babylone, et a invoqué une épidémie de peste sur Saint-Petersbourg, puisant jusque dans les plus anciens secrets des Selenim. Dès le premier décembre, des hordes de rats sortiront des égouts et s'attaqueront aux Pétersbourgeois, répandant la maladie comme une traînée de poudre, des vents pestilentiels se mettront à souffler, contaminant une bonne partie de la population. En quelques jours,





Saint-Pétersbourg sera sous état d'urgence, les organismes de soins se déplacent dans la précipitation pour soigner une population atteinte par une maladie quasi disparue. Les pestiférés causeront une peur panique dans Saint-Pétersbourg, quelques pogroms seront même organisés, les malades seront mis en quarantaine, mais chacun vivra dans l'angoisse d'être atteint par la peste pulmonaire et les gens se parqueront chez eux, terrorisés. Le Dévoreur s'amusera de ce spectacle qui fournira aux Selenim un moyen idéal d'assouvissement, et créera un véritable vent de panique parmi les Initiés : l'Apocalypse a commencé. Le 7 janvier 2000, le 666 apportera la bombe A dans l'Anti-Terre du Dévoreur et mettra en marche le compte à rebours. À minuit précisément, la bombe explosera et libérera des flots d'Orichalque et de Lune Noire dans Saint-Pétersbourg, meurtrissant le cœur de l'Atlantide et effaçant les espoirs des déçus de la faire renaître un jour.

La ténébreuse

Depuis que le 666 est parvenu à éliminer le Pélican, la Fraternité est en possession de la Ténébreuse qui sert désormais de stase à la Bête. Or, un événement improbable s'est produit de la rencontre du Nephilim créé par le 666 et de l'artefact saurien, le Ka-dominant de la Bête a muté ! Aussi incroyable que cela puisse paraître, la Bête est désormais gouvernée par la Lune Noire. Cet événement fut une véritable révélation pour le 666 qui voyait ainsi tous ses efforts couronnés. Ils avaient raison : la Ténébreuse serait la clef qui permettrait le retour de Mu, mais elle serait également l'instrument du 666. Un artefact permettant au 666 de convertir leurs frères de Ka au côté sombre de la Lune, le moyen de rejoindre Mu et son règne glorieux. La Ténébreuse serait définitivement le vecteur de l'Apocalypse.

L'anti-terre

Le Dévoreur est actuellement caché dans une Anti-Terre rappelant le siège harassant de Leningrad durant la seconde guerre mondiale. Le dévoreur a entièrement pris le contrôle de ce Plan et l'a transformé à son goût. C'est ainsi un étrange décor monochrome qui s'offre aux visiteurs : la ville de Saint-Pétersbourg est en ruine, des bombardements incessants se font entendre, des chars avancent dans les rues, tandis que des groupes armés défendent leur position centimètres par centimètres. Les soldats touchés tombent dans d'atroces souffrances, leurs blessures sont saillantes, mais ils ne peuvent mourir, condamnés au combat éternel, nul espoir de paix ne traverse les lieux. Le sol est jonché de morceaux de chair et de tripes, le sang gicle des corps en d'immondes gerbes aux couleurs boueuses. L'horreur est présente n'importe où : on retrouve une poupée sur le trottoir dans une mare de sang ; à l'hôpital, un reflet de Pierre le Grand, pas-

sionné par la médecine, entreprends de découper les blessés afin d'alléger leurs souffrances. Surplombant le tout, la Cathédrale Saint-Isaac, modifiée en gigantesque Ziggourat, achève de transformer la cité des tsars en la nouvelle Babylone. L'Ermitage n'est plus qu'une immense grotte qui vomit des flots de rats portant la peste, dans laquelle des soldats nazis s'élancent dans l'espoir de percer les secrets de la Terre Creuse. La Neva est arpentée par le reflet de l'étrange Charron, le Selenim qu'ils ont pu rencontrer à Évora dans Phaéton. Charron est à même de faire passer les éventuels visiteurs dans les marches de Pachad (cf. *Phaéton*), en se servant de la Neva comme du fleuve du Léthé.

Les failles

● LES PORTES DE L'ANTI-TERRE

Les Nephilim, s'ils ont suivi les Cristallins jusqu'à l'usine désaffectée, auront constaté la disparition d'Aquilon. Ils pourront alors tenter de percer le secret que renferme l'endroit. S'ils contactent la Roue de Fortune ou bien l'Amoureux, ceux-ci s'apercevront que l'usine est un portail menant à une Anti-Terre. Les Arcanes VI et X connaissent les rituels permettant de passer de l'autre côté de la réalité, et seront à même de voyager dans le territoire du Dévoreur.

● ORKUZ

Ce personnage est présenté dans *Testament*, p. 140.

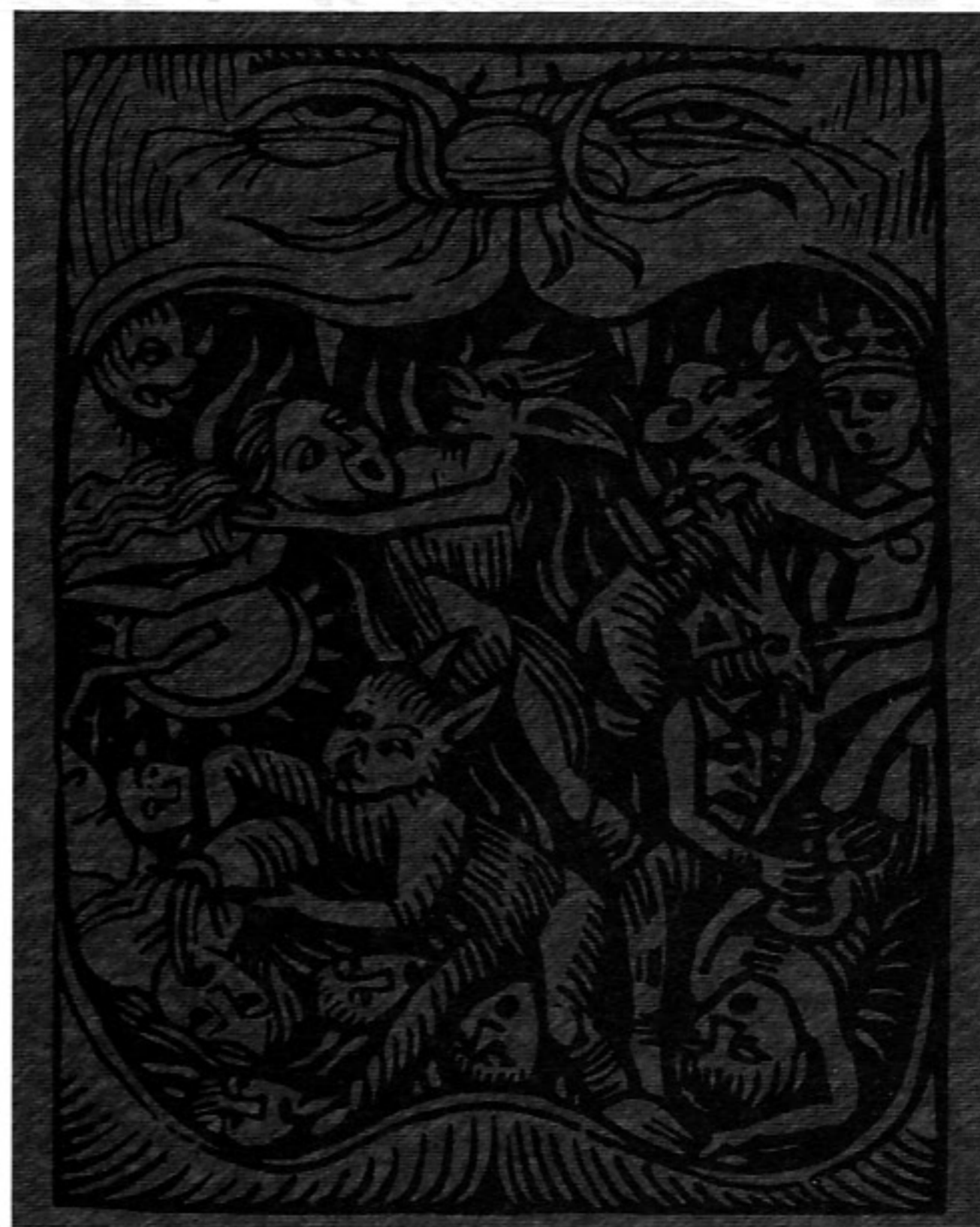
Le Selenim Illuminé sera à même d'indiquer aux Nephilim la cache du Dévoreur à partir du 28 décembre. En effet, ce dernier a entendu le rituel mené par le Dévoreur, afin d'invoquer la Peste sur la cité des tsars, à travers les harmonies de la Pavane. Il s'est donc lancé tout d'abord dans la recherche d'un royaume très ancien, puis il a découvert le chemin d'accès à une Anti-terre. Orkuz contactera les Nephilim, si ceux-ci ont prêté main forte au Denier contre le Bâton. Le Selenim compte sur les Nephilim pour arrêter le Dévoreur avant qu'il ne soit trop tard.

Le Plan du Dévoreur est sur le point de se réaliser à moins que vos Nephilim ne soient intervenus et n'aient bloqué les actions du 666. Au terme de ce scénario, les enjeux majeurs restent :

- le Dévoreur leur est toujours inconnu. En effet, les Nephilim n'ont pu apercevoir celui qui dirigeait la fraternité. Celui-ci se rend donc au Conclave Majeur en toute impunité.
- le mois d'octobre aura vu la naissance officielle du cinquième Arcane mineur. Le 666 devient désormais une force avec laquelle il faut compter.
- le Naute Kostacinov a pu être abattu par les Nephilim si ceux-ci se sont alliés avec la Synarchie. À vous de savoir si les membres de l'OHIRE privés de leur chef se résoudront au tir de missiles nucléaires.
- Le 666 compte réaliser une puissante offensive magique à l'approche du nouveau millénaire.

LES VOIES DU MONDE

CHAPITRE 2



L'appel des kumpania

Depuis que la tenue du Conclave Majeur de la fin du millénaire a été annoncée, les représentants du Peuple du Boheim ont poursuivi leur Errance vers Saint-Pétersbourg, la Cité des Atlantes. Arrivées au crépuscule de septembre ou à l'orée du mois d'octobre, les Kumpania ont dressé leur camp dans la ville et ses alentours. Ce phénomène ne passa pas inaperçu aux yeux des Pétersbourgeois, qui en vinrent à se demander si leur ville n'allait pas devenir la nouvelle Sainte-Marie-de-la-Mer. Quoi qu'il en soit, le Peuple-Mémoire ne pouvait manquer un tel événement, événement qu'il se devait avant tout de protéger et de masquer aux yeux du monde. Pour cela, les Errants étudièrent les canaux ésotériques de la cité et leur influence sur les Champs magiques. Puis, ils contactèrent de courageux Nephilim pour réaliser le rituel du Terrain Vague afin de permettre aux Plans subtils d'Ægypta d'affleurer à Saint-Pétersbourg et, par là même, de protéger le Conclave Majeur et ceux qui y participeraient. Utilisant conjointement le Terrain Vague et la dissimulation procurée par le Voile, les Bohémiens s'effacèrent de Saint-Pétersbourg. Néanmoins, quelque chose se produisit en sus des rites bohémiens et permit aux Errants de disparaître totalement de la mémoire des habitants de la ville. Un voile invisible, même aux représentants du Peuple-Mémoire, recouvrit Saint-Pétersbourg sans que nul ne



pût déterminer sa provenance. De fait, les émanations de la résille d'Aggartha devenaient presque palpables, les rituels du Boheim gagnaient en puissance, le voile opérait merveilleusement. De toute évidence, un acteur occulte inattendu se manifestait. Il n'en fallut pas plus aux Rôms pour comprendre que la mystérieuse Kumpania des Tziganes était derrière tout cela. En effet, elle a tissé un puissant Mandala dans la ville, afin de masquer sa présence. Également, le Peuple-Église sut, inconsciemment, que le secret devait être gardé.

Entre-temps, les portes du Conclave ont été définitivement fermées et les Élus choisis et marqués du Radix par les mystères de la Brume. Aussi, les Nephilim présents à Saint-Pétersbourg, mais n'étant pas dans la confiance des hautes sphères des Arcanes Majeurs, ne pouvaient se rendre au lieu du rendez-vous occulte. Pour pallier ce manque, les Élus, magnanimes, demandent aux Bohémiens de dresser dans Saint-Pétersbourg et ses environs un labyrinthe ésotérique afin d'aiguiller les Déchus sur le lieu du Conclave. À défaut d'y participer, les Nephilim pourront se voir ouvrir l'antichambre du Conclave et bénéficier alors des révélations fournies par les représentants des Arcanes Majeurs à la fin de chaque session du Conclave.

Mais il est des plans dans les plans. Ainsi, la présence des Tziganes n'est pas due au hasard. En effet, ceux-ci cherchent à contacter les héritiers d'Épiméthée qui, ils le savent, auront un rôle déterminant à jouer autour de la personne d'Épiméthée. Les Tziganes désirent aider les Nephilim à pénétrer dans la salle du Conclave Majeur. Pour cela, ils contactent en rêve le patriarche des Rôms et sollicitent son aide. Ils lui confient alors une Invocation s'appuyant sur la résille magique d'Aggartha et le Ka-Brume. Ce rituel permettra aux Nephilim de retrouver les Tziganes. Le Patriarche des Rôms divise alors l'invocation en quatre parties symboliques et les distribue aux Kumpania. Celles-ci se devront de les restituer à ceux qui portent en eux le sceau d'Épiméthée, mais le silence doit être observé sur leur finalité. Si les Nephilim, au terme de ce temps de jeu, parviennent à comprendre qu'ils doivent rencontrer les Tziganes, ils se verront octroyer un laissez-passer qui leur permettra de participer en personne au Conclave.

L'enjeu de ce scénario consiste donc pour les Nephilim à évoluer avec les Bohémiens dans l'attente du Conclave, peut-être auront-ils aidé les Errants à réaliser certaines opérations du Terrain Vague (cf. *Testament*, p. 27). Puis, dans un second temps, ils se lanceront dans le labyrinthe ésotérique afin d'obtenir de précieuses informations sur le lieu du Conclave. Il ne reste plus qu'à espérer qu'ils découvrent l'importance des Tziganes derrière les manifestations de la Brume et se rappellent l'existence d'une cinquième Kumpania oubliée. Le scénario est donc divisé en deux grandes parties. La première tenant compte de la situation à Saint-Pétersbourg jusqu'à l'avènement du labyrinthe ésotérique se présente comme une boîte à outil présentant les motiva-

tions des acteurs occultes du Boheim, ainsi que les manifestations du Ka-Brume à travers le Terrain Vague et le Mandala tissé par les Tziganes. La seconde partie vous donne les clés pour mener le labyrinthe ésotérique des Bohémiens. Découpé en scènes, il permettra à vos joueurs de se rendre au Conclave et peut-être de décider de l'avenir du monde occulte.

Il ne vous reste plus qu'à emprunter les Voies du Monde...

Le chant du BOHEIM

Vos Nephilim seront probablement amenés à tisser des liens avec les différents acteurs occultes de Saint-Pétersbourg avant l'ouverture du Conclave. Les Bohémiens feront nécessairement partie de ceux-là puisque les Nephilim présents dans la Cité des Tsars seront les seuls à pouvoir les voir. Enfin, il convient de signaler que les Bohémiens sont capables de ressentir à travers l'Harmonie que le Pentacle des Nephilim porte la marque d'Épiméthée, suite à la découverte de son testament ésotérique (cf. *Irysos*, pp. 62-63).

Les mannush

Les célèbres ambassadeurs du Boheim peuvent être rencontrés aux abords des magnifiques jardins de Saint-Pétersbourg. Ces Mannush sont originaires de Prague, la Ville aux Cent Clochers, ils ont accompagné le Lion Vert à Saint-Pétersbourg. Ils sont présentés dans le livret 2.

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Comme à leur habitude les Mannush accueilleront à bras ouverts vos Nephilim, ceux-ci portant de surcroît la marque d'Épiméthée. Ils se montreront particulièrement agréables avec des Faerim ou bien des Adoptés du Bateleur, de la Lune ou encore de la Tempérance. De plus, ils seront un refuge pour les Nephilim, si ceux-ci ont maille à partir avec les Chevaliers Teutoniques ou divers acteurs occultes évoluant dans la cité des tsars.

Ils convieront également les Nephilim à leurs fêtes, ce qui peut permettre aux Nephilim de rencontrer des figures qui participeront au Conclave Majeur (cf. *Fin de siècle*).

● CE QU'ILS PENSENT

Les Arcanes mineurs : les Mannush sont au fait de nombreuses nouvelles au sujet des mouvements des Arcanes mineurs dans Saint-Pétersbourg, informations qu'ils tiennent des Gypsies (cf. *les Gypsies*).

Le Conclave Majeur : ce sont les Mannush qui les premiers ont été prévenus de la tenue du Conclave par l'intermédiaire de leur Princesse chimérique : Sara. Ils ont alors porté la nou-

velle à leurs frères et aux Arcanes Majeurs. Ils savent que le Conclave se tiendra entre Noël et le Nouvel An russe.

Akhénaton : Ils n'ont pas vu le Pharaon et s'en plaignent. Des rumeurs font état que les Rôms ont parfois du mal à le reconnaître, ce qui inquiète les Mannush. Selon eux, Akhénaton va établir les règles d'un nouveau gouvernement occulte et prendra la place qui lui est réservée depuis la création des Arcanes Majeurs : le trône de l'Arcane XXI. Mais qui sait réellement ce qu'Épiméthée réserve au Peuple des Éthers ?

Le Lion Vert : il a libéré le Peuple d'Or de Prague et enchanté le Seuil de la magie du Boheim. Le Couronné s'est rendu au Conclave pour rencontrer Akhénaton et permettre au Seuil d'établir un lien puissant avec la Cité des Vertiges.

Le 666 : Les Aînés au Pentacle maudit ont tenté de contacter des Mannush appartenant aux caravanes de l'Hiver afin d'obtenir de plus amples renseignements au sujet du Conclave Majeur, notamment sur les figures qui s'y rendraient. Ils cherchent un moyen de pénétrer dans le Conclave, afin de procéder à un étrange rituel, mais les Mannush veillent.

Les constructions ésotériques de Saint-Pétersbourg : les Mannush, spécialistes des Champs magiques, ont étudié finement les canaux magiques qui irriguent Saint-Pétersbourg et ont découvert que des rituels synarques étaient à l'origine de leur errance si particulière (cf. *Cardo-Décumanus*, livret 2). Ils seront à même de fournir aux Nephilim des plans des réseaux magiques afin que ceux-ci ne soient pas gênés dans leurs opérations magiques.

● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ EUX

Des artefacts passifs/actifs à la discrétion du Conteur, ainsi que des Fruits dorés de l'Atalante Fugitive nécessaires au rituel du Terrain Vague.

Les gitans

Les Gitans se sont regroupés sur les parvis de la cathédrale Pierre-et-Paul et de la forteresse à Petrogradskaïa, ainsi qu'aux alentours du Palais d'Hiver, près de la place des décembristes, et de la cathédrale Saint-Isaac. Ils sont présentés dans le livret 2.

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Les Gitans sont là pour assurer la protection des Errants et des Aînés. Aussi se montreront-ils relativement amicaux si les Nephilim les sollicitent. Au contraire, s'ils sont manifestement ignorés, les Gitans leur en tiendront rancœur et ne les aideront pas. Il en va de même pour les Nephilim qui chercheraient simplement à leur soutirer des renseignements. Enfin, les Gitans apprécient particulièrement les Adoptés de la Force, qu'ils considèrent comme leurs frères. Malheureusement, le cas est tout autre pour les Adoptés du Diable et surtout pour les Selenim que les Gitans accusent

du meurtre de leur Prince chimérique, l'Emporato (cf. *Testament*, p. 35).

● CE QU'ILS PENSENT

Le Conclave Majeur : ils savent que celui-ci verra la présence d'éminents acteurs occultes, notamment le Lion Vert qui a quitté expressément Prague. Les Gitans se méfient de Shaïtan, le Prince du Diable, qu'ils soupçonnent de vouloir troubler le bon ordre du Conclave.

Akhénaton : il est dévoré par un mal étrange, proche de la malédiction du Sapmulo, mais Salomé leur princesse saura éteindre cette flamme noire qui brûle en lui et ressusciter le Pharaon que vénèrent les Bohémiens. Pour les Gitans, l'heure de gloire se lève à l'horizon ésotérique, le monde magique sera bouleversé par les décisions du Conclave et les Gitans se préparent à anéantir dans des guerres magiques les ennemis des Aînés.

Le 666 : les Gitans ont appris que des traîtres, portant en eux les marques du Sapmulo, cherchent à faire échouer le Conclave. Selon les Gitans, le 666 est directement responsable du mal qui frappe le Pharaon. Aussi, la Kumpania du Feu prêtera main forte aux Nephilim si ceux-ci doivent affronter les membres du 666.

● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ EUX.

Les Nephilim trouveront auprès des Gitans quelques armes à feu, mais les Gitans protègent leur héritage occulte. Les Nephilim ne trouveront rien chez eux.

Les gypsies

On peut les trouver le long des quais qui bordent la Neva. Ils sont présentés dans le livret 2.

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Les Gypsies ont toujours été les plus étranges des quatre Kumpania connues et ce n'est pas aujourd'hui qu'ils dérogeront à la règle. Les relations qu'ils tisseront avec les Nephilim sont ambiguës, oscillant entre l'esprit fraternel et un caractère sombre et renfermé. Secrets, les Gypsies savent leur mission périlleuse et évitent les contacts poussés avec les Nephilim adoptés d'Arcanes Majeurs comme la Maison Dieu ou l'Empereur qu'ils jugent irrespectueux envers les Gadje, dont ils sont les observateurs secrets. À l'opposé, les Gypsies ne nourrissent aucun préjugé à l'égard des Selenim. Orphelin ou Adopté de la Mort, ces derniers se verront ouvrir les caravanes des Gypsies.

● CE QU'ILS PENSENT

Les Gypsies restent l'une des premières sources d'informations pour les Nephilim de par leur rôle d'espion occulte, et leur faculté à dénicher les secrets les mieux cachés dans les Veines de la Terre de leurs ennemis.

Les Templiers : ils savent que les Chevaliers Teutoniques



sont à la recherche d'une antique et puissante relique liée aux premières tribus varègues. Ils redoutent qu'il s'agisse là d'une des douze épées d'Orichalque de légende et que les Templiers ne projettent d'assassiner les membres du Conclave Majeur.

Le 666 : ils savent que plusieurs sociétés secrètes sataniques, réparties à travers le monde, obéissent à cette mystérieuse Fraternité. Certains Gypsies prétendent que leur chef, le Dévoreur, se trouve à Saint-Pétersbourg. Curieusement, les membres du 666 sont à sa recherche.

Akhénaton : les Gypsies ont senti que le pharaon était rongé par un mal étrange, quelque chose de proche du Sappulo. Cependant, les Rôms semblant confiants, les Gypsies se rangent donc à leur opinion.

Le Mandala : la force si particulière de la Brume est d'après eux renforcée par l'Arcane XXI, qui manifeste ainsi sa présence. Le sceau du Monde couvre le Conclave Majeur : la fin du cycle arcanique est proche, voici venu le temps des bouleversements.

L'Apocalypse : elle saura être contrée par les Élus du Conclave et le Pharaon, à moins que le 666 ne trouble l'Ordre décrété par les Rôms.

Les Selenim : les Gypsies proches de l'Arcane de la Lune savent qu'une étrange vénérie appartenant à l'Arcane XVIII s'est déplacée à Saint-Pétersbourg en vue de la harde d'Hiver, qu'ils nomment Samhain. Cette vénérie se réclame des Dorsaides, et ses membres sont tous des Selenim.

● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ EUX

Les Gypsies ont emporté avec eux de nombreux filtres et autres potions aux vertus prétendument magiques; de même, ils possèdent quelques balances d'Anubis et des griffes de Golomchk (cf. *Testament*, p. 38).

Les rôms

Ils ont dressé leur campement dans les jardins du Palais d'Hiver et du musée de l'Ermitage. Ils sont présentés dans le livret 2.

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Les Rôms accueilleront avec enthousiasme les Nephilim et les protégeront. Ils ont appris que vos PJ avaient découvert le testament d'Akhénaton, d'autre part les Tziganes les réclament pour un entretien secret.

● CE QU'ILS PENSENT

Akhénaton : pour la version officielle, les Rôms le gardent et le cachent aux yeux de tous, celui-ci se dévoilera aux Nephilim lors de l'ouverture du Conclave. Pour l'instant, le pharaon a fait vœu de tranquillité, afin de se préparer à l'avenir.

La version officieuse : actuellement le Kwisatz Haderach change de personnalité de façon permanente. Aussi les Rôms sont désespérés et n'osent le présenter aux Nephilim et aux

Bohémiens. Pour l'instant le mensonge fonctionne et les Rôms cherchent à gagner du temps afin de rendre à Akhénaton sa véritable personnalité pour le conclave. Mais que se passera-t-il si les Rôms n'y parviennent pas?

Le Conclave Majeur : ils sont à même de fournir aux Nephilim des renseignements concernant les participants au Conclave. Ils leur apprendront par exemple que malgré la présence avérée du vaisseau-monde du Mat, la princesse Moor est toujours absente, que certains Princes ont préféré déléguer leur place à des subalternes, etc. Le Conclave désignera le Rex Ka et les Rôms, qui n'en font pas un mystère, savent que ce rôle est destiné à Akhénaton.

Le Mandala : il est lié à l'influence du Monde. Ils ne diront jamais que ce Mandala est l'œuvre des Tziganes, la Kumpnia lunaire.

Les Selenim : un changement important va avoir lieu dans tout le Tarot. Les Selenim auraient apparemment déchiffré la Lame d'Akhénaton et se seraient aperçus que l'Arcane sans-Nom œuvrerait pour la renaissance et non la mort.

L'Apocalypse : les réponses appartiennent au Pharaon et à ses héritiers.

● CE QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ EUX

Les Rôms possèdent avec eux un important trésor occulte composé de puissant focus et d'anciens artefacts laissés à votre discrétion afin d'aider ses joueurs dans la campagne.

Le mirage égyptien

Depuis l'exécution du rituel du Terrain Vague, les Plans subtils d'Ægypta tendent à se rapprocher de Saint-Pétersbourg, baignant progressivement de leur influence la cité des tsars. Cet ancrage se concrétise de plus en plus avec l'approche du Conclave Majeur qui réunira les représentants des vingt-deux Arcanes, rappelant l'époque bénie du Compromis Égyptien et de la découverte des Lames. Ainsi, une indéniable influence égyptienne se répand dans la ville enneigée : on pourra ainsi découvrir des textes hiéroglyphiques au beau milieu d'un mur couvert de graffitis, l'entrée du jardin d'Hiver sera encadrée par deux obélisques (l'une dédiée à la lune, l'autre au soleil), les pyramides du Palais de la Grande Catherine prendront un aspect doré. Les Nephilim seront également surpris de voir que tous les Bohémiens en viennent à parler naturellement l'akkadien, la langue officielle des cours égyptiennes d'Akhet-Aton. La nuit, les étoiles brilleront de mille feux et seront propices à l'orientation, de même le centre de la voûte céleste sera occupée par le Kham, l'ombilic solaire, le Nexus qui vit la naissance de Prométhée et de son frère Épiméthée.

De même, l'astre solaire semble parfois figurer la représentation qu'en avait faite le grand pharaon dans sa cité d'Akhet-Aton, un grand disque plein dont les rayons se terminent par des mains porteuses de la vie et signe de dons généreux. Enfin, les Nephilim apercevront des silhouettes

dans la brume, ombres fugitives venues d'on ne sait où. Les bohémiens prétendent qu'il s'agit là de leurs ancêtres qui vivent en *Ægypta*, la nouvelle Atlantide marquée par l'essence du Boheim.

Seulement, le Terrain Vague n'est pas le seul à porter son influence dans la ville. Ainsi les Tziganes par l'intermédiaire du Mandala qu'ils ont tissé sur Saint-Pétersbourg exercent également leur influence. La toute première de ces manifestations est l'extension du voile à tous les Bohémiens : ceux-ci sont définitivement masqués aux habitants de Saint-Pétersbourg. À l'inverse, les Tziganes sont invisibles à leurs propres frères, mais visibles par les profanes. Ensuite, le Mandala des Tziganes aurait ouvert une brèche sur les Akasha liés à l'histoire de la Russie, lâchant ainsi des « fantômes » sur Saint-Pétersbourg, chacune de ces figures étant liée à la mémoire atavique, ou actuelle, de la Russie. Ainsi, vous pourrez faire surgir des rues de Saint-Pétersbourg la figure de Lénine, qui elle-même pourra entretenir une discussion idéologique avec Nicolas II, le dernier tsar de Russie. Également, il serait possible que les personnages rencontrent la figure énigmatique de Raspoutine qui, pour semer le désordre, n'hésitera pas à désinformer les Nephilim ou bien à leur fournir de précieux indices. De même, les Bersekers ancêtres des Teutoniques ayant tenté d'établir l'hégémonie templière en Russie peuvent réapparaître et tenter de contrer les Nephilim présents à Saint-Pétersbourg. Enfin, ces fantômes apparaîtront dans le labyrinthe ésotérique des Bohémiens, enrôlés par ces derniers ou s'immiscant volontairement afin d'apporter une touche de fantaisie propre aux Tziganes, car telle est l'essence du rêve : indomptable.

Le Labyrinthe ésotérique

Quelques jours avant l'ouverture du Conclave Majeur, une rumeur se répand dans le milieu occulte de Saint-Pétersbourg : les Bohémiens auraient découvert la clef permettant de se rendre au Conclave, sans y avoir été invités. Renseignements pris, les Errants, sous l'autorité des représentants des Arcanes Majeurs ont permis l'ouverture de l'antichambre du Conclave et les Bohémiens ont tissé un labyrinthe ésotérique parsemé d'épreuves afin d'en limiter l'accès. Une invocation de Kabbale a ainsi été cachée par les Kalderash, les forgerons sacrés des Rôms, dans un vitrail à l'effigie d'Aurélia, le papillon gnostique. Cette invocation leur permettra de trouver le lieu du Conclave. Mais pour nos Nephilim, les Bohémiens ont concocté un focus particulier sensible aux Champs lunaires afin de leur permettre de rencontrer les Tziganes.

Les Nephilim pourront se renseigner auprès des caravanes qui leur fourniront l'Aide de Jeu n° 4 du livret 2. Notez que certains passages concernant les épreuves des Kumpania sont

plus longs que d'autres, pourtant aucune Kumpania ne domine, toutes offrent aux Nephilim les mêmes chances de trouver le lieu du Conclave Majeur. Votre rôle sera donc de rendre toute la dimension initiatique de ces rencontres, en accordant autant d'importance à chacune des Kumpania.

Les enfants de sara

● DÉCOR

C'est à Pouchkine (Tsarkoïe Selo) dans les jardins du palais de la Grande Catherine que se sont réfugiés les Mannush qui détiennent l'une des clefs du labyrinthe ésotérique qui révélera aux Nephilim le lieu où se déroule le Conclave. Les Nephilim pénètrent alors dans les immenses jardins qui longent l'incroyable palais de la Grande Catherine. Construit sous la tsarine Elisabeth par l'architecte italien Rastrelli, cette résidence d'été dans le plus pur style baroque fut édifée en mémoire de la seconde femme de Pierre le Grand (1700-1725). Elle offre ses somptueuses façades qui courent sur près de trois cents mètres sous l'œil émerveillé du visiteur, panache de couleurs mêlées : de blanc, de bleu azur et d'or. Scandant ses murs étincelants, se dresse le port altier d'Atlas, le seul Atlante décorant Tsarkoïe Selo et représenté à l'infini. Le regard des promeneurs est ensuite happé par les coupes aux reflets solaires, mâtinées d'éclats bleutés, qui percent le blanc du ciel. Mais surtout, ce sont les jardins qui resplendissent de beauté et de folie géniale : dans cet immense parc se côtoient jardins à la française, refuges naturels et sauvages à l'anglaise, le tout est parcouru par de longs canaux reliés aux lacs artificiels et aux resplendissantes fontaines baroques, figurant les dieux de l'antiquité s'abreuvant du nectar d'éternité : l'ambrosie. Enfin, le visiteur découvre ici et là, quelques éléments fantaisistes destinés à élever ce jardin dans le domaine de la poésie et du merveilleux : pont de marbre, ruines artificielles d'un passé oublié, pyramides en rappel de l'Égypte considérée alors comme le berceau des civilisations, ainsi qu'un pavillon chinois aux courbes précieuses. C'est dans cet étrange décor qu'évolue le fantôme de la baronne Spjetrovska. Les Nephilim pourront obtenir de précieux renseignements auprès de cette Adoptée du Monde.

● La BARONNE SVETLANA SPJEROVSKA

Ses relations avec les Nephilim

Svetlana Spjetrovska sera heureuse de reconnaître des Anges Supérieurs dans les Nephilim, et leur demandera quels buts les ont menés à Saint-Pétersbourg. La baronne les écoutera avec attention, cherchant à les conseiller de son mieux, toutefois elle n'aidera pas les Nephilim qui lui manqueront de respect, ou se méfieront de sa condition d'humaine.

Ce qu'elle pense :

L'Épreuve : trouver les Portes du Conclave, c'est découvrir les Portes du Monde. Le chemin est le même : respect,



humilité, il ne sert à rien de trouver le Conclave pour sa gloire personnelle. Le Monde vient à vous lorsque votre désir de le servir est inconscient. Croire au Monde ne signifie pas non plus que l'on puisse le trouver. Errer c'est découvrir le Monde, le cœur des choses.

Le Mandala : un rêve passe sur la cité des Tsars. Le Mandala lui a prêté vie une seconde fois pour guider les Anges Supérieurs. Le Mandala est lié également à l'errance, il est le signe du Boheim. Son influence est cachée, mais obéit aux mêmes lois que l'arcane XXI, celui qui cherche à comprendre trouve mais une fois encore c'est lui qui se porte à vous... en rêve.

Le Monde : la volonté de comprendre est plus importante que la découverte. Les lois du monde peuvent être percées en nous mêmes qui ne sommes qu'expression de l'Univers. Le Monde est introspection, ne mérite de le découvrir que celui qui accepte de le servir, il n'y trouvera aucune gloire, hormis celle de se découvrir un peu plus. Les portes sont fermées, aucune clef, ne les ouvre, l'humilité est la seule voie.

● Les mannush

Soudain une brise froide s'élève, mais arrive avec elle la sensation des instants magiques. Tandis que les Nephilim s'enfoncent plus profondément dans le jardin de la Grande Catherine, leurs pas s'imprimant en un craquement sourd dans la neige bleutée, des chants portés par le vent semblent leur parvenir. Contournant les immenses statues dorées adressées à la gloire de l'Olympe par les bâtisseurs italiens, les Nephilim découvrent alors les immenses bassins gelés, les allées recouvertes par une poussière blanche et argentée. Tout dans ce décor annonce le faste des cours des tsars : l'agencement des fontaines, l'expression des statues, le tracé des arbustes savamment étudié selon les lois de la géométrie invisible.

Prenant pied dans ce cadre somptueux, les Enfants de Sara attendent les Nephilim qui cherchent à résoudre le labyrinthe ésotérique. Les Nephilim se portant à leur rencontre ressentent une importante sensation de vertige. Le décor alentour commence à vaciller : le sol prend alors des teintes ocre et chaudes, des chants liturgiques en une langue oubliée s'élèvent ; puis les Nephilim semblent apercevoir un paysage de montagne aux cimes inaccessibles, c'est enfin une cité merveilleuse qui leur apparaît comme perdue dans la nature, temple immense, bordé de statues au sourire énigmatique, dédié à la gloire d'une civilisation déchue, Angkor Vat.

● L'épreuve

Après que les Nephilim ont décliné leur identité et annoncé le but de leur visite, les Mannush les conduisent au cœur des jardins de la Grande Catherine. Arrivés aux abords d'un pavillon chinois, les Nephilim découvrent un arbre majestueux aux feuilles d'or resplendissantes, mais malgré sa splendeur toute avouée aucun fruit ne vient poindre de ses branches. Et c'est bien là le malheur des Mannush, qui espéraient tant de cet arbre magique afin d'enchanter de la

féerie du Boheim les jardins de Pouchkine et de tisser un lien avec leurs Akasha mélancoliques. Pourtant les conditions idéales étaient réunies, le palais de Catherine se plaçait sous la surveillance d'Atlas, l'Atlante qui porte la voûte céleste et la sépare de la Terre, symbolisant à lui seul l'équilibre et l'harmonie, l'Axis Mundi. Aussi, les Errants sollicitent l'aide des aînés afin de rendre vie à l'Arbre de la Connaissance et de faire éclore les Fruits de la Sapience. Vos Nephilim utiliseront pour cela leur Pentacle afin de faire résonner son chant et de prêter vie à l'arbre. Ils devront pour cela comprendre la symbolique des choses et se remémorer les précieux conseils de Svetlana Spjetrovska. Ainsi, l'arbre produit des fruits dorés, en l'occurrence il s'agit de pommes, en d'autres termes le fruit de l'amour : les Nephilim devront se rapprocher d'un état de compassion et de sentiment profond, ils tenteront de s'adresser à l'arbre comme s'il s'agissait d'un frère en Narcose. De même, la figure symbolique de l'arbre réunit ce qui est en haut — les branches — et ce qui est en bas — les racines —, à cela il faut ajouter que l'arbre est considéré comme l'axe du monde autour duquel évolue le Cosmos. Traditionnellement, il ne possède pas de sexe symbolique, son tronc rappelant une forme phallique, mais l'intérieur de l'arbre est la protection, la matrice. Il se rapproche ainsi des Anges Supérieurs qui ne possèdent aucun sexe et les deux à la fois. Il est également à l'image d'Atlas qui est le point d'équilibre du monde, le gardien de l'équilibre. Songeant aux propos de la baronne Spjetrovska, les Nephilim comprennent que l'harmonie du monde se trouve en eux-mêmes et que chaque être est un tout de la nature qui est comprise en chacun. Les Nephilim comprennent alors qu'en puisant dans leur Pentacle, ils seront capables de transférer la vie à l'Arbre de la Connaissance. Un rituel devra être tenté, les Nephilim se placeront tout autour de l'Arbre et laisseront parler leur Pentacle, cherchant à l'accorder justement aux Champs magiques. Laissez les joueurs exprimer leur Élément, et permettez à ceux qui se montrent convaincants un jet sous leur Ka-dominant. Si celui est réussi, ils libèrent un point de Ka de leur Pentacle au bénéfice de l'Arbre. Les réussites se cumulent : ainsi quatre réussites forment un Plexus. S'ils font une réussite critique, ils perdent également un point de Ka, mais leur élément tend à se concentrer énormément et s'apprête à former un Plexus s'il s'ajoute à au moins deux autres réussites ; s'il est uni à une autre réussite critique, un Nexus se formera. Par contre, si vos joueurs ratent leur jet, il ne se passe rien. Le Nephilim devra recommencer à zéro sa concentration. Si par malheur, un échec critique se produisait, retirez un point de Ka aux malheureux et consultez la table de conséquences des maladresses dues à la Magie, décrite en p. 225 de *Nephilim, seconde édition*.

Si vos Nephilim parviennent à créer un Plexus ou un Nexus, une pomme d'or éclôt de l'Arbre de la Connaissance porteuse de savoir inestimable. Les Mannush en remerciement offriront aux Aînés l'une des quatre parties du vitrail contenant l'invocation d'Aurélia.

Les GARDIENS DU VOILE de salomé

● DÉCOR

Les Gitans se sont regroupés sur la place des décembristes (cf. livret 2), au cœur de Saint-Pétersbourg et accueillent les Nephilim qui parcourent le labyrinthe afin de se voir ouvrir les Portes du Conclave.

Le froid glacial de l'hiver russe est tombé sur la place, où trône en majesté une statue de Pierre le Grand à cheval, et la nuit recouvre de son voile langoureux Saint-Pétersbourg. Recherchant la chaleur réconfortante auprès d'un brasero, les Gitans se sont regroupés en cercle, à l'abri de leurs vieilles roulottes.

● Les GITANS

Alors qu'ils s'approchent des Enfants de Salomé, une intense chaleur enveloppe les Nephilim, puis c'est le bruit d'une explosion de canon, et des nuages rougeoyants apparaissent alors, entourant la caravane. Les Nephilim aperçoivent alors fugitivement l'assaut d'un fort, perdu dans la fumée des canons, et l'élan des soldats. Dans ce même bâtiment, c'est une résistance organisée qui s'instaure au nom de la Liberté et de la République. Des Gitans sont présents ; anciens Carbonari, ils luttent pour l'indépendance de l'Italie contre la domination autrichienne. Mais les Nephilim sont ramenés à la réalité par un jeune Gitan à la carrure imposante, des cheveux mi-longs lui tombent sur les épaules et il ne cesse de les toiser d'un regard provocateur. Si les Nephilim le toisent également, quelle ne sera pas leur surprise de voir apparaître des flammes dansantes dans son regard de jais. Ce personnage est présenté dans *Testament*, p. 34, il s'agit de Lobo, un Errant appartenant aux Loups du Crépuscule.

● L'ÉPREUVE

Lobo les mènera auprès des siens et les présentera au chef de la caravane. Les Déchus reconnaîtront alors le chef de la caravane d'Evora, qu'ils ont rencontré dans *Phaéton* (cf. livret 1 p. 47 et livret 2 p. 22). Celui-ci les regardera durement afin de les impressionner, puis leur annoncera qu'il est encore temps de s'en retourner. S'ils restent, le vieux Gitan saisit un jeu de tarot, composé exclusivement des Arcanes Majeurs. Alors, il annonce aux Déchus que les Arcanes ouvrent la porte du Conclave, seuls les plus méritants peuvent s'y rendre. Aux Nephilim de lui prouver qu'ils ont compris le message qu'Akhénaton a transmis à ses Frères des Éthers.

Le vieil homme étale alors devant les Nephilim le livre muet, et leur demande de bien choisir, avant de leur livrer l'énigme des Gitans. Donnez à vos Joueurs l'Aide de Jeu n° 3.

Bien évidemment la réponse est formée par le couple composé de la Lune et de l'Empereur. La première est assimilée nécessairement à la figure féminine, elle est la matrice qui protège la terre. Mais, le choix de ses simulacres horrifie bon nombre de Nephilim qui y voit un signe de folie. De plus, les Nephilim qui ont rejoint ses rangs ont choisi le retour aux

sources de la Sapience, celle de la terre qui a vu naître les Nephilim et les porteurs de Ka-Soleil. La Lune a choisi de cohabiter avec tous ceux qui portent le fruit solaire : aussi bien les animaux que les hommes afin de s'accorder à la nature, en cela elle compose avec le Monde.

La figure de l'Empereur qui étend sa domination sur le Monde, tend à rappeler l'âge d'or des Kaïm, où les humains n'étaient que des pions. De plus, son importance matérielle tend à lui faire oublier ses autres confrères et à leur dicter les voies à suivre. De par son importance, il pense dans son suprême orgueil se substituer au Monde, puisqu'il se considère comme le salut des Nephilim : il est celui qui à nouveau les rendra dominants. Mais, l'Empereur oublie les leçons de l'histoire et ne prête attention à ses propres erreurs qui causeront sa chute. Enfin, il s'éloigne de la Lune car sa position de conquérant le rapproche trop du Dévoreur, principe contraire opposé à la Nature créatrice. Enfin, ces deux Arcanes ouvrent les voies du Monde, car leurs chiffres symboliques ajoutés donnent vingt-et-un, le Nombre du Monde. Cette quête doit faire prendre conscience aux Nephilim que les Arcanes sont désunis et se sont éloignés du message d'Akhénaton : les Arcanes Majeurs ne serviront aux Nephilim que s'ils s'allient et œuvrent de concert pour porter les Nephilim vers l'Agartha. Enfin, s'ils sortent victorieux de l'Épreuve, les Gitans leur octroieront un éclat du Vitrail contenant l'invocation d'Aurélia, les Ailes de la Sagesse, Celle qui ouvre les Voies Célestes.

Les maîtres de La vie

Les Gypsies pourront être trouvés sur les quais qui bordent la Neva. Les Nephilim iront certainement à la rencontre des Fils d'Anubis avec une appréhension plus ou moins prononcée selon les liens qu'ils auront pu tisser avec eux durant les préparatifs du Conclave Majeur. Cependant, leur réaction sera encore plus étrange que les prévisions des Nephilim à leur égard. En effet, les Maîtres de la Vie estiment qu'il ne leur appartient pas de répondre aux questions des Nephilim, seuls les Gadje ont assez de folie pour se prêter à ce jeu. Passé cet effet de surprise, ils indiquent aux Nephilim l'adresse d'une boutique de marionnettes et d'automates située quelques mètres plus loin face aux quais glacés de la Neva.

En suivant les indications des étranges nautoniers, les Nephilim arrivent devant l'échoppe. Une vieille façade de bois humide et abîmée se dresse alors face à eux ; inscrit sur la vitre entièrement givrée, les Nephilim peuvent lire (traduire !) : *Nicolae Tchevski, Musée de Poupées et marionnettes.*

Le propriétaire des lieux n'est pas visible, pourtant le magasin est ouvert. Lorsque les Nephilim entrent, une cloche se met alors à tintinnabuler pour chacun d'entre eux, et le son qui s'en échappe ressemble à s'y méprendre à celui d'un glas. Les Nephilim peuvent alors circuler dans la pièce pendant une minute, avant que le propriétaire n'apparaisse.



Nicolae Tchevski est un vieillard bossu et borgne qui accueillera les Nephilim en claudiquant. Il ne cesse de passer son temps à râler, mais son œil pétillant souligne sa malice. Le propriétaire est étrange et insiste pour que les Nephilim visitent son musée, pourtant il ne répondra pas aux Nephilim si ces derniers le questionnent à propos des Gypsies, argumentant que la visite de son musée apporte toutes les réponses que se posent les hommes.

● DÉCOR

1 – L'entrée du musée : il s'agit d'une pièce mal éclairée, quelques bougies sont posées sur un parquet poussiéreux, ça et là traînent quelques meubles servant de présentoir à une collection de poupées russes, les célèbres Babouchka, des tentures pourpres ou violettes recouvrent les murs. À gauche, près de l'entrée, est disposé un bureau, sur celui-ci les joueurs remarqueront une étrange balance représentant Anubis, le Dieu des Morts égyptien. L'ouvrage est remarquable, ses contours finement travaillés et ses balances constituées de l'or le plus pur. Les PJ, s'ils ont aidé les Gypsies lors de l'invocation du Terrain Vague, remarqueront que ce type d'artefact appartient à la Kumpania de l'Eau.

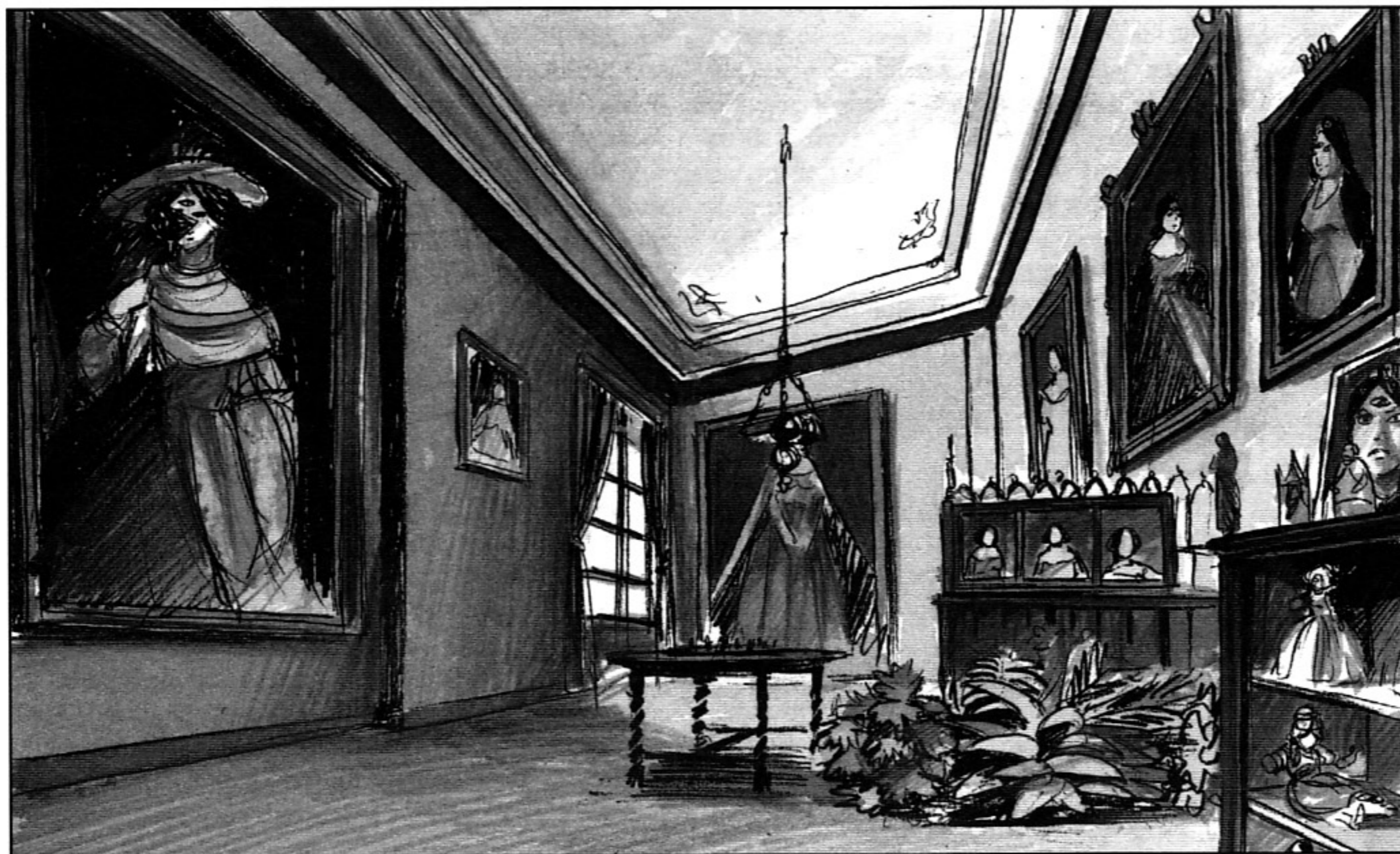
2 – W.C. et lavabo.

3 – Débarras : il n'y a rien d'intéressant.

4 – Le couloir : les Nephilim découvrent un long couloir boisé, qui mène le visiteur dans les salles du musée. Un escalier permettant de rejoindre le premier étage se trouve à leur droite, aussitôt qu'ils traversent l'entrée du musée. Un cordon en bloque le passage, un papier y est accolé précisant que l'entrée n'est permise qu'à ceux qui ont découvert le Monde.

5 – La salle du troisième œil : c'est une grande salle qui se découvre aux Déchus. Aux murs sont accrochés d'étranges tableaux de courtisanes de la cour des tsars. Exposées à l'intérieur d'armoires vitrées, mal nettoyées, les Déchus découvrent de mystérieuses poupées munies d'un troisième œil. Ce ne sont que des monstres qui s'offrent à leur vue, cabinet étrange de monstruosité. On trouve ainsi des poupées siamoises, amputées d'un membre et pansées, une poupée russe que personne ne peut ouvrir, ayant probablement dévoré ses consœurs, un sourire sadique peint sur ses lèvres. Mais surtout, repose au centre de la pièce un étrange jeu d'échec représentant les différents acteurs occultes. Or à chaque geste qu'esquissent les Déchus, répond un bruit sourd : les pièces du jeu semblent se déplacer sur l'échiquier selon les actions qu'entreprennent les joueurs. De même, les courtisanes semblent les regarder évoluer. Un des tableaux expose ainsi une courtisane tenant un masque dans sa main, elle regarde la salle adjacente, mais au travers du masque, les Nephilim distinguent un troisième œil, profondément malsain et pernicieux, sévère comme un juge qui s'amuse de leurs gesticulations.

6 – Les marionnettes : plus petite que la précédente, cette pièce est un véritable capharnaüm dans lequel le propriétaire du musée a entassé un nombre impressionnant de marionnettes et de masques étranges couvrant toutes les émotions humaines. Alors que les personnages déambulent dans ce décor angoissant, les deux rideaux noirs qui recouvraient le mur gauche s'écartent sur leur passage et dévoilent une imposante marionnette figurant un golem qui se jette sur vos joueurs. Heureusement pour eux sa course s'arrête



rapidement, retenu par les fils qui pendent au mur. Les joueurs n'ont qu'à lui donner la mort en effaçant la lettre de la vie sur son front. Alors il s'agite de soubresauts, tel un pantin désarticulé et s'effondre au sol en un craquement sinistre. À ceci répondent toutes les autres marionnettes, qui sont parcourues par de violents spasmes qui cessent brutalement après trente secondes. Lorsque les Déchus se dirigent vers la salle suivante, ils remarquent un écriteau reposant près de la porte. Le même texte est écrit dans plusieurs langues dont le français :

« Les marionnettes ont ceci d'admirable qu'elles sont à la frontière de la vie et de la mort, elles feignent le sommeil et se moquent de la vie. Elles savent que quelqu'un tire les ficelles, et ne cherchent pas à s'y soustraire. Ces poupées désarticulées sont le message de la non-vie et de la non-mort, la gloire est absente, elles ne cherchent pas à exister. Leur beauté vient de cette faculté à être inhumaine et cruelle, elles se moquent du jeu des Hommes et du Temps. Elles seules se savent immortelles, car toujours en sommeil. »

6 – Le théâtre de la Vie : les Nephilim arrivent alors dans un théâtre miniature : de vieux fauteuils sont disposés pour les visiteurs face à une scène encadrée par deux rideaux argentés. La salle est sombre et une lumière diffuse éclaire les deux acteurs que les Nephilim viennent de surprendre. En effet, debout sur la scène débattent deux étranges personnages : le premier est Maâro, un Zoomorphe de l'Arcane XVIII, membre éminent de la vénerie des Scelaiges, les Zoomorphe s'incarnant dans des simulacres mâles. Le second est un fantôme libéré par les Tziganes et n'est ni plus ni moins que le Baron Roman von Ungern Sternberg, croisé du roi du monde, Gengis Khan des temps modernes. Les Nephilim sont invités à discuter avec eux, leur sujet principal étant bien sûr l'homme et l'Arcane XXI.

● ROMAN VON UNGERN STERNBERG

Ce personnage est présenté dans le livret 2.

Ses relations avec les Nephilim :

Il se présentera à eux comme l'Esprit réincarné de la Guerre, naturellement il se tournera plus facilement vers les Pyrim. Cet homme est persuadé que son destin fut grandiose et ne tolérera pas un manque de respect certain de la part de vos joueurs.

Ce qu'il pense :

L'Homme : il doit se sacrifier s'il veut atteindre la postérité. Seuls ceux qui ont le courage de se dévouer pour une cause précise, recueillent une parcelle du destin du monde entre leurs mains et approchent l'immortalité. La Grandeur n'attend pas l'humain, c'est à lui de la conquérir, mais ceux qui réussissent ont défié l'Univers et ses lois, et inscrit leur vérité dans le Grand Tout. L'Homme est par essence porté à la gloire ; mais seul les plus forts, ceux qui auront conquis leur titre sur l'autel de la souffrance, sont en mesure de détourner le destin, et d'y imprimer leur nom en lettres de Feu. Qu'y a-t-il de plus horrible que de passer sans rien

accomplir, ne rien découvrir, rester aveugle aux vérités dissimulées dans le Monde. L'homme est une quête en lui-même : celle de son destin et de sa force, l'homme doit s'éprouver pour se découvrir et comprendre qu'il est lui aussi un être supérieur, un esprit agissant.

Le roi du monde : il est celui qui veille sur Terre et dirige l'Univers, le roi du monde est immortel, car il est le premier à avoir repoussé les limites de l'univers. Le premier, il a inscrit son nom sur la Roue Céleste qui fait et défait l'histoire. Le Roi du monde est plus que cela, il est le principe de destruction et de construction nécessaire à la Roue Céleste. Ungern obéit aux ordres du roi du monde, il est un conquérant, un guerrier mystique qui apporte chaos et ordre. Il croit avoir été un temps désigné champion de la Cité Éternelle parmi les hommes.

La Roue Céleste : sa course est sans fin, c'est elle qui choisit les héros de légendes, ceux qui pourront en contrepartie relancer son mouvement. Elle est enfin la mémoire du Monde, gardienne noble et secrète de ceux qui ont fait l'Histoire.

● maâro

Ce personnage est présenté dans le livret 2.

Ses relations avec les Nephilim :

Le chat semble ouvert aux Nephilim et tente de les faire participer au débat qui l'anime avec le fantôme. Maâro est un philosophe qui cherchera donc à guider les Nephilim sur les voies de la Sagesse. Ses conseils seront avisés, et non dénués d'humour.

Ce qu'il pense :

L'Homme : il est assoiffé d'immortalité, et appréhende la mort. Alors, il veut se faire l'égal de Ceux-pour-qui-le-Temps-n'est-rien. Son royaume est celui de la Vanité et de la Grandeur. Il est noble dans son souci de laisser une trace dans l'histoire, mais la vanité l'aveugle, tout cela disparaîtra un jour. Rien n'est véritablement éternel. L'homme joue le grand théâtre de la vie : folie, décadence y côtoient honneur et somptuosité. Mais, il ne fait que passer, pion misérable de la grande Roue Céleste. Pourtant force est de convenir que certains d'entre eux sont méritants, mais ceux-là ne sont pas fous et acceptent leur destin. L'homme qui sait mourir est éternel.

Le Monde : Maâro est un voyageur expérimenté et connaît les deux pôles qui dirigent le Monde : Aggartha et Shambhala. Le Monde est un écran, un leurre et pourtant une réalité. Le roi du monde n'existe pas, mais ses émissaires le servent. Le Monde est au-delà du temps et de l'espace, il est immanent et transcendant. Les Voies du Monde sont impénétrables car invisibles. L'Arcane n'est nullement un conquérant, mais un Gardien, il est celui qui garde la Roue Céleste et en écarte les fous qui prétendent l'approcher.

La Roue Céleste : elle est un facteur de hasard, chacun a sa place sur la Roue. Parfois, lorsqu'elle s'arrête, un nom



peut y être lu, celui-ci est alors un Élu. À cet Élu de comprendre lui-même quelle est sa destinée. Chacun s'appartient, la Roue est le fruit du hasard, mais les choses qui devaient arriver ont été fixées il y a bien longtemps. Chacun est libre de sa mission, mais peut-être celle-ci existait-elle déjà auparavant dans l'esprit encore incréé de l'Élu ?

● L'ÉPREUVE

Une fois la visite effectuée, les Nephilim traversent le rideau qui clôt la scène et se retrouvent devant l'énigmatique propriétaire. Celui-ci esquisse un sourire et présente aux Nephilim trois objets : un sablier, un masque et miroir. Il leur demande de choisir lequel de ces objets est le symbole de l'homme. La bonne réponse est le sablier, car il est le temps qui passe, et représente la philosophie des Gypsies : chaque homme est grand à sa manière, car ce qui est en haut est comme ce qui est en bas, de même que le sablier se retourne quand le sable a fini de s'écouler, il symbolise la Roue Céleste à la course infinie, la césure représentant l'élection. Gageons que les Nephilim auront choisi juste et seront alors gratifiés d'un nouvel éclat du vitrail contenant l'invocation d'Aurélia.

CEUX QUI SACRENT LES PRINCES

● DÉCOR

Conçu de 1754 à 1762, à la demande de la tsarine Elisabeth, par le génie de l'architecte italien Rastrelli, dont le rêve le plus fou était d'ériger un palais baroque aux murs d'azur et aux volées de colonnes blanches, le Palais d'Hiver accueille actuellement les caravanes des Rôms qui font passer aux Nephilim les épreuves du labyrinthe ésotérique. Ces derniers se sont regroupés dans les jardins qui font face au palais, près d'un large bassin entouré d'arbres à la coupe sombre, exposant leurs branches torturées à l'azur céleste de la Cité des Atlantes. Les Rôms se sont positionnés de telle sorte que le regard bienveillant des statues atlantes veille au bon déroulement des cérémonies.

● Les rôms

Siégeant au centre de cet écrin de nacre et de marbre, rehaussé par l'éclat lumineux du sol enneigé, les Rôms laissent voguer les subtils effluves du Boheim jusqu'à leurs visiteurs afin de les transporter avec eux dans les méandres du Temps. Les Nephilim découvrent alors les chemins accidentés des Carpates sous le froid de l'hiver, un bruit de galop parvient à eux, puis ce sont les forêts de la Roumanie médiévale qui s'offrent à eux, sombres comme le pelage noir des corbeaux. De fiers Rôms s'en vont au galop, vêtus de lourdes fourrures, l'épée au poing, leurs sacoches sont pleines d'or et de précieux artefacts dérobés aux Templiers de Valachie. Ce sont les Haïdouks, les légendaires brigands justiciers Rôms, insaisissables comme le vent et bête noire des Arcanes mineurs. Alors que le songe touche à sa fin,

une émeraude d'une incroyable pureté tombe de la monture d'un des cavaliers et atterrit aux pieds des Nephilim. Tandis que ceux-ci se penchent pour la ramasser, une main aux couleurs chaudes de l'automne se présente à eux. Une Bohémienne touchée par la grâce les regarde, ses vêtements sont chauds et colorés, sa démarche féline, un entêtant parfum épicé se dégage de ce corps pour lequel beaucoup seraient prêts à se damner. Pourtant ce qui fascinera le plus les Nephilim, c'est cet incroyable regard de braises, ces deux émeraudes enchâssées, trésors inimitables qui distinguent la plus merveilleuse des Nephilim : Esméralda.

« Venez, leur dit-elle, il est maintenant temps pour vous d'apprendre les véritables secrets du Boheim... »

● L'ÉPREUVE

Les Nephilim sont alors conduits auprès des roulottes des Rôms, aux couleurs de rouge et de noir. Là les Bohémiens les inspectent, se retranchant derrière leurs chapeaux comme s'ils désiraient mieux masquer leurs pensées. Puis, un des patriarches s'avance vers les Nephilim et leur annonce qu'ils sont bien ceux qu'ils attendaient : les héritiers d'Akhénaton. Alors, le vieil homme se présente, il s'agit de Guiseppe, le Rom chargé de l'éveil d'Esméralda aux secrets du Ka-Brume, celui qui représentera sa Kumpania au Conclave (ce personnage est présenté dans *Testament*, p. 31).

Les Errants entourent alors les Nephilim et leur livrent un étrange discours. Selon la Tradition, les Rôms sont chargés de nommer à l'aube de l'Apocalypse les Chevaliers de l'Esprit, des Initiés qui seront prêts à défendre, lors des guerres occultes, la quête chimérique du premier des peuples de Brume. Ces Initiés sont choisis pour leur bravoure et leur Sapience ; mais l'élection ne se porte pas qu'aux seuls Nephilim. En effet, même les Gadje peuvent défendre le Boheim. Rejoindre une quête chimérique, c'est se porter au-delà du simple statut de Nephilim, c'est devenir le garant de l'équilibre occulte, le porte-voix de Ceux-qui-sacrent-les-Princes, celui qui fait appliquer les volontés des Étoiles au monde occulte, c'est enfin se porter au-devant de tous, Aînés comme Gadje. Le peuple Rôm demande alors aux Nephilim de rejoindre leur quête chimérique, car

esmeralda

La marraine des Bohémiens, l'Ondine merveilleuse du Glorieux Alliage, s'est rendue à Saint-Petersbourg afin de rencontrer Akhénaton, également gardé par les Rôms. Depuis quelques siècles les Rôms ont mûri le projet de faire d'Esméralda la nouvelle épouse solaire, promise à Épiméthée. Mais ce projet fut également dicté par les astres, qui commandent aux Rôms. Ainsi le destin d'Esméralda se nouait et le Monde la réclamait. La belle Pleureuse est donc une actrice à part entière des Chroniques de l'Apocalypse, et même si elle n'apparaît pas dans la dernière partie de ce tome, vous devrez faire sentir à vos joueurs que leur destin semble maintenant lié, rapprochés par la quête chimérique des Rôms, et peut-être par l'adoption de l'Arcane XXI.

telle est la volonté d'Épiméthée. Mais cette élection implique l'abandon de leur Stellaire pour les Adoptés et donc de leurs conceptions ésotériques. Quant aux Orphelins, voici venu pour eux la possibilité de rejoindre une nouvelle famille, qu'ils n'avaient peut-être pas envisagée. Les Nephilim sont tout à fait libres de leur choix. Mais, les Rôms tâcheront de s'attirer leurs faveurs afin de mesurer le degré de fidélité des Nephilim. En effet, ce qui importe aux Rôms se sont les réactions des Déchus ; un serment a-t-il une quelconque valeur pour ces Nephilim qui se prétendent héritiers du Pharaon ? Ainsi, les Adoptés qui refuseront la proposition des Rôms par fidélité à leur Arcane Majeur auront réussi l'épreuve des Rôms. Les Orphelins qui spontanément se tourneront vers les Rôms et feront promesse de défendre leur quête chimérique auront également réussi. Quant aux Nephilim qui accepteraient de renier leur Arcane Majeur sur-le-champ sans posséder de bonnes raisons échoueront tout bonnement. Les Rôms s'entreprendront alors avec ce dernier de son choix, et lui feront comprendre qu'un serment ne se prête pas à la légère. Les Rôms lui donneront ainsi à réfléchir et rendront de ce fait particulièrement cornélienne la cinquième partie du présent livret : les Jumeaux de l'Apocalypse.

● La CÉRÉMONIE

Alors que les Rôms s'apprêtent à sacrer les Nephilim et à les adouber Chevaliers de l'esprit, une neige épaisse se met à tomber et l'atmosphère autour du Palais d'Hiver devient chargée de présages glorieux. Les Nephilim qui ont réussi l'Épreuve ont été réunis autour du bassin qui fait face au palais, et les Errants les entourent en un cercle parfait, entonnant le chant sacré du Boheim. Guiseppa se tient face à eux, derrière lui se sont disposés trois Rôms vêtus de lourdes capes blanches comme la neige. Prenant une profonde inspiration, le Patriarche s'adresse aux Nephilim dans la langue sacrée des Bohémiens : la Sefhora. Alors, ses mots s'élèvent dans l'air et viennent frapper le Pentacle des Atlantes comme une révélation. Les Nephilim découvrent le pouvoir du Verbe qui n'appartient qu'aux Rôms.

« Vous voici désormais parvenus au terme de l'Errance, votre quête doit être porteuse de sens, celui de la Révélation au Sacré, au Secret des Secrets. Vous avez découvert les enseignements du Boheim dans le labyrinthe invisible et aujourd'hui, frères, vous rejoignez notre cause. Puisse le Pharaon bénir ses héritiers qui se sont montrés dignes de son enseignement ! Les Portes du Conclave vous sont désormais ouvertes. À vous de comprendre la Vérité cachée, de faire corps avec le Boheim et de le découvrir dans toute sa magie et son essence. Que le Bheng vous épargne et ne tisse ses maléfices ! Que le Prikaza vous ignore et ne vous masque le rêve ! Vous voici maintenant Pienu Kaldu, Chevaliers d'Esprit et de chimères ! Que les Kalderash, bénis par la Chance éveillent à jamais vos Pentacles ! »

Sur ce, les trois Rôms s'avancent et dévoilent de leurs capes de merveilleuses épées, porteuses de symboles magiques inconnus aux Nephilim. Les autres Rôms jettent alors une liqueur blanche sur le bassin gelé. En une minute, l'eau a

fondu et se met à bouillir, les Déchus peuvent alors distinguer dans le liquide des éclats argentés. Les Kalderash plongent alors leurs épées dans l'eau. Un sifflement aigu se fait entendre, comme si les armes prenaient vie. Lorsqu'ils les ressortent, les épées n'ont plus aucun aspect métallique, mais se présentent comme des lames de cristal. Les Kalderash font alors promettre aux Nephilim fidélité au Boheim et à la première quête chimérique, puis ils les bénissent de leurs épées, qui ne sont qu'un reflet figuré de la Lame chimérique des Rôms.

Les Nephilim se voient alors remettre l'une des parties manquantes de l'invocation d'Aurélia, par les Rôms qui leur souhaitent bonne chance face aux épreuves qui les attendent désormais.

La COUR SECRÈTE DES CHIMÈRES

Lorsque les Nephilim auront saisi l'importance qu'il y a à rencontrer les Tziganes, en se remémorant les propos des différents acteurs occultes qu'ils auront rencontrés, ils pourront alors tenter d'invoquer Aurélia avec leur Kalune. Le Kurunga apparaîtra alors dans une épaisse fumée blanche et guidera alors les Nephilim dans un Saint-Pétersbourg onirique placé sous le signe d'Ægypta. Les murs de la ville prendront alors un reflet doré, et se verront recouverts de milliers de hiéroglyphes. Le Kurunga file alors à travers la brume et les Nephilim devront le suivre dans Saint-Pétersbourg, mais les repères que ceux-ci auront acquis au fur et à mesure de leurs pérégrinations seront ici sans aucune aide. En effet sous l'effet du Mandala des Tziganes la configuration géographique de la cité des tsars a été complètement bouleversée. Les Nephilim seront baladés dans un dédale de rues et de cours qu'ils n'avaient jamais vu auparavant : la Cité des Atlantes se découvre.

Ainsi, les Nephilim sont conduits dans la Cour Secrète des Chimères parcourue de statues ésotériques représentant les différents métamorphes des Déchus, leur histoire est peinte sur les murs et le soleil perce cette suite de cours carrées, ses rayons semblant guider Aurélia. Le sol est tapissé de pentacles alors que des rayons d'argent voguent nonchalamment dans l'air ; les courants magiques semblent également plus présents et débarrassés de l'Orichalque, petit à petit le Pentacle des Déchus retrouve de son ancienne vigueur et les métamorphoses des Nephilim s'accroissent. Puis les Nephilim sont conduits à travers un étroit couloir barré de cinq portes consacrées aux cinq Kumpania. À chaque fois qu'ils ouvrent une de ces portes, ils découvrent les Errants qui ont procédé aux épreuves et les accompagnent sur le chemin qui les mène aux Tziganes. Les murs de ce couloir sont autant de portes akashiques de l'histoire bohémienne (pour cela reportez-vous à la partie historique de *Testament* afin de décrire à vos joueurs des pans de l'histoire des Errants). Une pluie d'argent illumine le couloir, alors que ses parois se moirent d'étoiles ; finalement les Nephilim ont l'impression d'évoluer

dans un décor où les six directions cardinales ont repris leurs droits. Le décor adopte alors des tons changeants, tels une aurore boréale, et les Nephilim ont l'impression d'être doucement ballottés entre l'extase et la révélation. Un vent pur se met alors à souffler, puissant et parfumé, il est le vent des origines, celui qui baignait la terre atlante avant la chute d'Orichalka. Tout à coup tout s'arrête, et les Nephilim voient leurs Pentacles s'élever au-dessus de leurs simulacres, et s'ouvrir tels un portail béant qui aspirent les Nephilim.

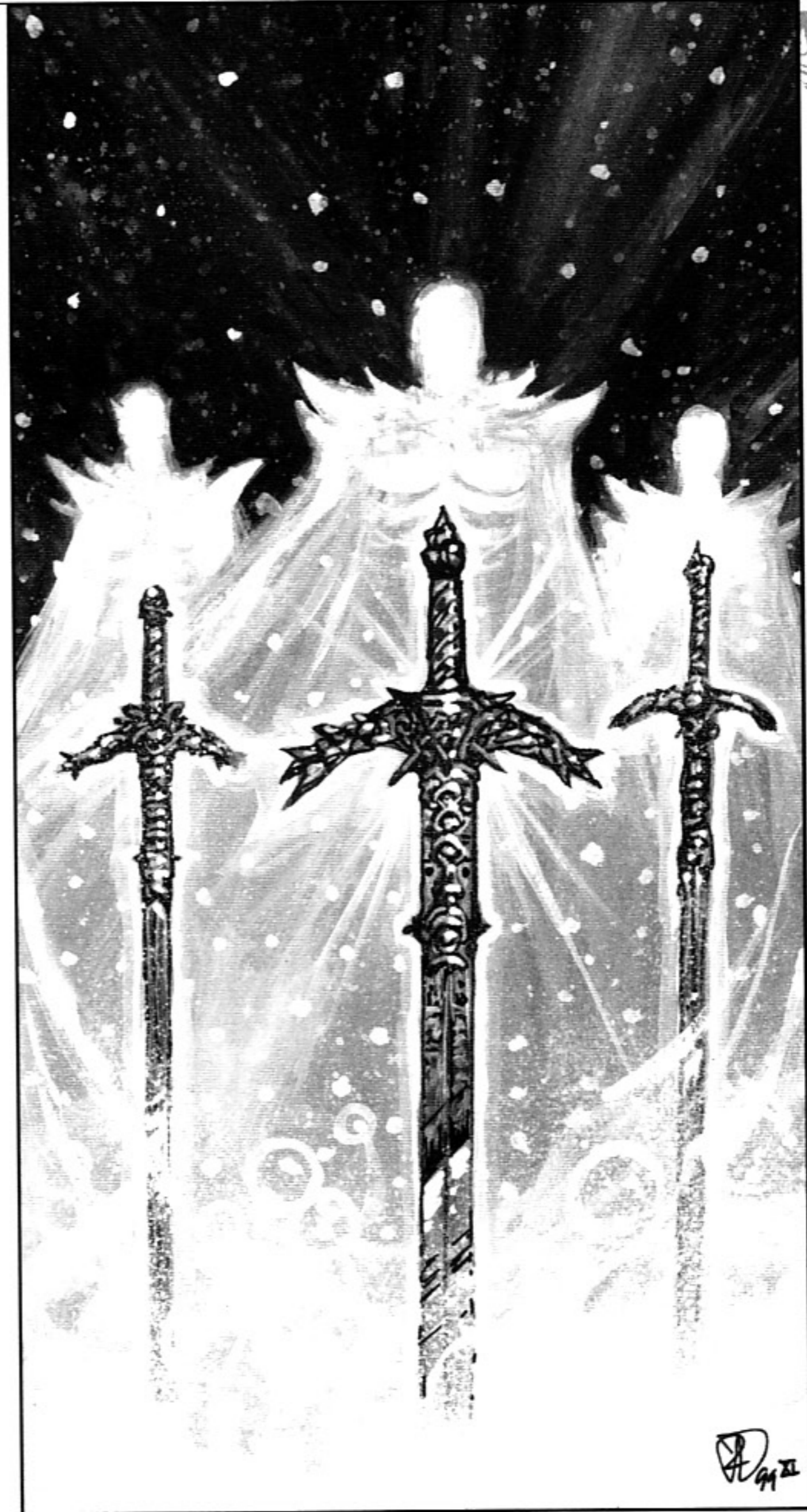
Lorsqu'ils reprennent conscience, les Nephilim se trouvent dans une cour sous la brume, une étrange musique aux accents d'orient et toute en apesanteur se fait entendre, d'étranges statues brisées montées sur des colonnes les entourent. Au loin, ils distinguent les contours d'une étrange caravane.

Tandis qu'ils s'approchent, ils peuvent distinguer le reflet d'une cité merveilleuse sur les cimes du Toit du Monde, une musique céleste propre au vertige s'élève et les Tziganes s'avancent vers les Nephilim. Leur apparence est celle d'hommes à la peau mate, vêtus de vêtements bleus et noirs, dans une mode orientale, ils ressemblent à ces étonnants sherpas évoluant sur la crête de l'équilibre des escalades sacrées. Leurs traits sont particulièrement fins et leurs yeux sont comme des miroirs, renvoyant à leur interlocuteur son propre regard.

« Approchez ! Vous avez réussi à parvenir jusqu'à nous et à comprendre que l'essence du rêve est primordiale. Vos noms sont gravés sur la Roue Céleste, aussi, il vous appartient de vous rendre au Conclave Majeur et de faire entendre la voix des héritiers d'Épiméthée. Cependant, Akhénaton souffre actuellement d'un grand mal qu'il vous faudra soigner pour faire de lui le Kwisatz Haderach, l'Homme Parfait qui nous conduira à la Révélation. En effet, Épiméthée ne peut plus rêver car il a perdu cette part unique de rêve qu'il possédait et qui lui a permis d'obtenir ses glorieuses visions. Aujourd'hui, un mal terrible couve en lui et risque de le transformer à jamais en une monstruosité. L'essence de ses rêves est retenue sur le vaisseau-monde de la quête de l'Errance éternelle, il vous faut retrouver son squelette afin de rendre à Épiméthée sa véritable personnalité. Puissent les Voies du Monde vous y aider. »

Alors, les Tziganes se livreront à un étrange rituel ; tout d'abord ils effaceront à l'aide de leur Ka-Brume le Stellaire des Nephilim, prétendant qu'il s'agit là d'un mal nécessaire, puis ils graveront à l'aide de lames d'argent sinueuses et effilées un autre Stellaire à l'aspect doré, évoquant celui de l'Arcane XXI, le Radix. Les Nephilim pourront alors se rendre et assister au Conclave, mais auparavant, il leur faudra retrouver le vaisseau-monde du Mat et ramener avec eux le squelette d'Akhénaton. Les voiles de la Brume se déchirent et les Nephilim se retrouvent sur les lieux d'Invocation d'Aurélia. Entre temps, ils auront rêvé...

À travers le labyrinthe invisible, les Nephilim ont pu glaner quelques informations qui pourront leur être utiles par la suite, que ce soit lors du Conclave Majeur ou lors de leur rencontre avec Épiméthée.



● Les Nephilim en parcourant le labyrinthe invisible ont rencontré de nombreux initiés qui les ont guidés sur les Voies du Monde, et ont pu découvrir la manière d'atteindre Aggartha, la Cité des Vertiges. Aux Nephilim d'intégrer ces éléments de Sapience au sein de leur Pentacle et de comprendre d'eux même quelle voie s'offre aux Adoptés de l'Arcane XXI et quelle est leur mystique.

● La cinquième Kumpania des Bohémiens n'est pas le fruit de légendes, les Tziganes existent bel et bien et évoluent sous le signe du rêve. Le Mandala est leur création, ils sont les gardiens de la Cité des Vertiges et les émissaires du Monde. En cela, ils s'imposent comme des gardiens occultes et en même temps facteurs de Chaos puisqu'ils ouvrent les portes du Conclave Majeur à ceux qui n'étaient pas invités : nos Nephilim.

AURÉLIA, LES AILES DE LA SAGESSE, CELLE QUI OUVRE LES VOIES CÉLESTES

Cercle : Sceaux

Ka-élément : Air, Lune pour rencontrer les Tziganes.

Seuil : 50 % (Tipheret)

Contrat : 30

Durée : une fois qu'elle a mené l'invocateur au lieu de rendez-vous elle disparaît.

Après avoir reconstitué le vitrail figurant le papillon gnostique Aurélia, les Nephilim seront en mesure de déchiffrer une Invocation d'Air. Ce sort est particulier et se réalise en dehors des sentiers qui mènent à l'Unique. Les Nephilim en traçant le Pentacle et en réalisant l'invocation vont attirer à eux les courants de brume du Terrain Vague et ouvrir les portes d'Ægypta. De ce fait, le lien sera créé et les Nephilim sentiront de manière plus ou moins consciente l'esprit d'Aurélia. Une fois le contrat réussi, un Kurunga, un des oiseaux blancs du Boheim qui hantent Ægypta fera son apparition et mènera les Nephilim au lieu du Conclave. Mais, Aurélia est également capable de mener les joueurs aux Tziganes. Pour cela, les Nephilim devront souhaiter rencontrer la Kumpania lunaire; alors, en regardant le vitrail à la lumière blafarde de l'astre laiteux, les Nephilim verront s'inscrire la même invocation mais sous le signe du Ka-Lune. Il ne leur restera plus qu'à tenter l'Invocation et le Kurunga les mènera aux Tziganes à travers les courants de Brume et le reflet d'Ægypta.

● Enfin, les Tziganes ont révélé aux Nephilim la nature du mal qui ronge Épiméthée, celui-ci n'est plus en mesure de rêver, une part de son Ka-Soleil d'Agarthien étant restée dans le squelette du vaisseau-monde du Mat. Les Nephilim devront donc retrouver Moor et le squelette d'Akhénaton s'ils désirent faire du Pharaon le Kwisatz Haderach.

Une course contre la montre s'engage pour permettre à Akhénaton d'accomplir son destin, alors que dans l'ombre le 666 manipule les acteurs occultes afin de procéder à la sombre Apocalypse.

Peut-être le Conclave Majeur a-t-il déjà commencé?

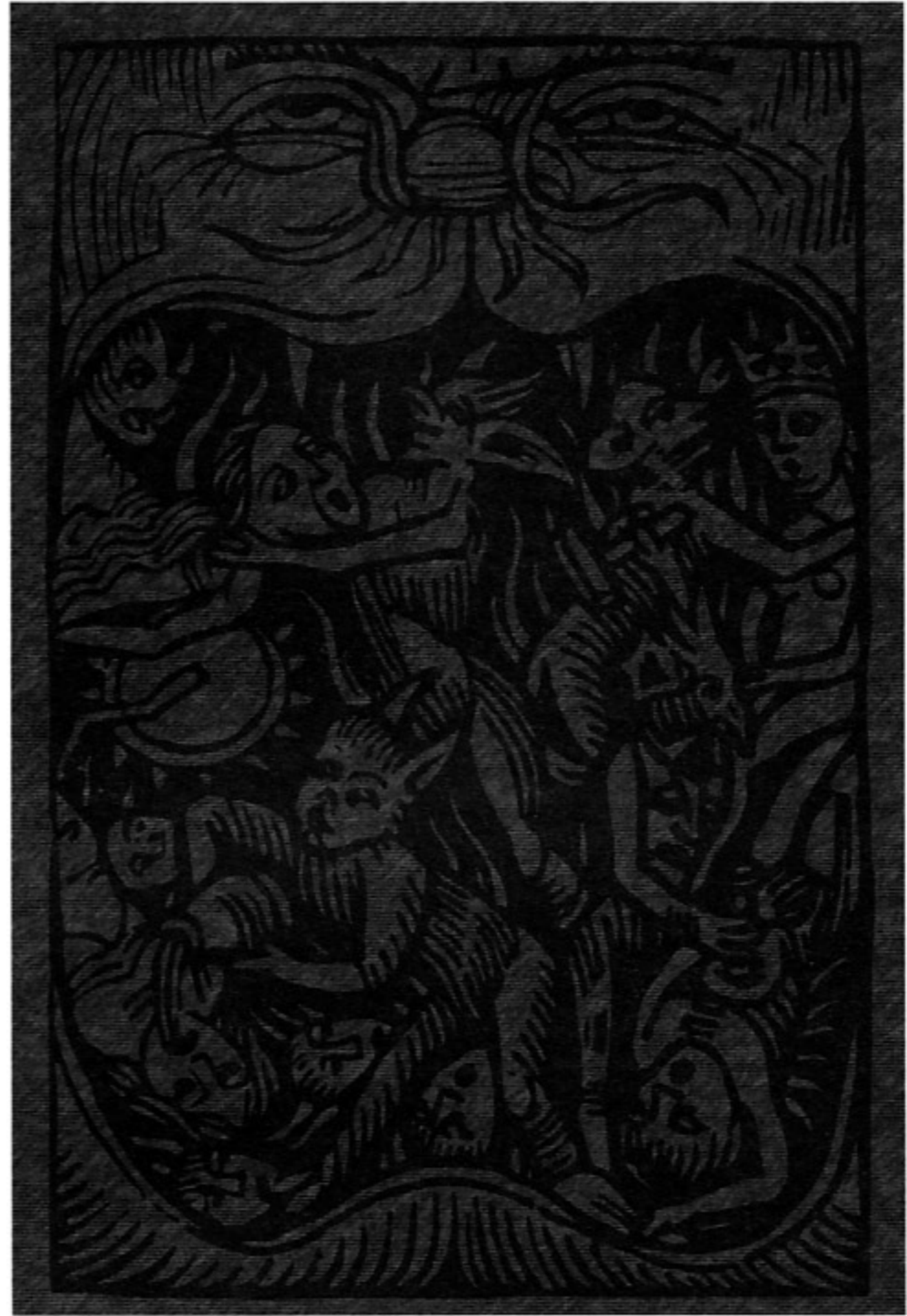
Priez pour qu'il ne soit trop tard.





LA VAGABONDE

CHAPITRE 3



Afin de vous faciliter la compréhension de ce temps de jeu nous vous conseillons de consulter au préalable les informations données sur Moor dans le livret 2.

Suite à leur rencontre avec les Tsiganes dans le scénario précédent, les Nephilim ont acquis le moyen de pénétrer au cœur du Conclave des Arcanes Majeurs ainsi que la certitude qu'ils ont bel et bien un rôle à jouer dans son déroulement. Ils sont désormais à la recherche de la Princesse du Mat. Pour retrouver la Vagabonde, plusieurs pistes s'offrent à eux.

- Qu'ils recherchent ou pas, les Nephilim peuvent remarquer des silhouettes qui leur paraissent familières dans les rues de Saint-Pétersbourg alors qu'ils déambulent sur les quais de la Néva gelée ou qu'ils suivent les canaux qui traversent la cité. Ces silhouettes les suivent de très près et s'évanouissent dès qu'ils tentent de les approcher. Alors qu'ils reprennent leur chemin, les Nephilim se sentent à nouveau suivis bien qu'aucun son ne trahisse la présence d'un poursuivant. S'ils se retournent à nouveau, ils remarquent qu'une silhouette est réapparue. Si les Nephilim essayent de la fuir dans les rues de la ville prisonnière de la glace et le vent, la silhouette accélérera le pas mais restera toujours à la même distance. On ne peut donc ni la semer,

ni s'en débarrasser. Si les Nephilim ne se soucient guère de sa présence pendant au moins une heure, la silhouette se matérialisera davantage sur leurs traces. Son pas sera alors audible — autant que les leurs — pour finir par les rattraper. Au moment où l'un des Nephilim souhaitera se retourner pour faire face à son poursuivant, il se retrouve nez-à-nez avec un homme aux traits très efféminés vêtu d'un lourd manteau noir doublé de fourrure. Il se tient figé face à la Fraternité et les dévisage avec précaution avant de s'évanouir dans un banc de brume porté là par une bourrasque soudaine. Ce personnage réapparaîtra régulièrement et se laissera suivre jusqu'à l'une des amarres du vaisseau-monde (voir plus loin). Cet événement peut survenir à tout moment, y compris pendant les scénarios précédents de ce dernier volume des *Chroniques de l'Apocalypse*.

- Si les Nephilim s'intéressent à l'Arcane du Mat pour découvrir la position de sa Princesse, en interrogeant leurs Arcanes ou en questionnant leurs Frères présents dans Saint-Petersbourg, on leur conseillera de guetter les apparitions de cet étrange navire au-dessus de la ville. S'ils se montrent sceptiques à l'égard de cet indice, les Nephilim présents pour le Conclave seront en mesure de leur indiquer qu'il s'agit vraisemblablement de la Demeure Philoso-

phale intemporelle de l'Arcane 0. Cette information est disponible à vos Nephilim avec un jet d'Histoire Invisible majoré de 15 points ou un test sous les Connaissances d'Incarnation des époques suivantes : l'Incident Jésus, les Arthuriades ou l'apogée victorien, les époques qui ont vu la possible émergence du Kwisatz Haderach.

- Si dans votre campagne vos Nephilim ont percé à jour les B.G., vous devriez permettre qu'ils découvrent l'existence du vaisseau-monde par leur intermédiaire.

- Vos Nephilim peuvent également découvrir l'existence du navire en lisant les journaux — reportez-vous à l'aide de jeu n° 5 du livret 2 — ou bien en assistant directement aux événements qu'ils relatent. Quelle que soit la piste qui les conduit à rechercher le navire magique, il leur apparaîtra alors que le linceul qui recouvre Saint-Petersbourg se déchirera. Les Nephilim verront alors la coque laiteuse du vaisseau-monde, scintillante sous les rayons du soleil, avec ses constructions et ses paysages improbables, émerger de la mer de brume et léviter au-dessus des monuments de la ville. Cet événement peut également avoir lieu à n'importe quel moment du déroulement de ce volume de la campagne.

Dans tous les cas de figure, qu'ils suivent un des reflets de Moor ou qu'ils se rendent au hasard de leurs investigations à l'emplacement d'un Nexus, que le vaisseau-monde est en train de « pomper » pour s'alimenter, les Nephilim ne tardent pas à découvrir le vaisseau-monde et ses passagers, les Adoptés du Mat.

L'ARCANE 0

Afin de mieux gérer les interactions avec les Adoptés de cet Arcane Majeur, voici quelques informations tirées du volume du Grand Codex des Adoptés qui leur est consacré.

INITIATION

Les grades au sein de l'Arcane s'organisent en niveaux initiatiques. Au sein de ces niveaux on trouve parfois plusieurs grades.

Les Adoptés errants : ils ignorent tout du vaisseau-monde et obéissent aux volontés des Vertiges. Les Nephilim des joueurs appartiennent généralement à cette catégorie.

Les Novices : les Adoptés du vaisseau-monde n'ayant pas de charge clef et permanente à bord.

Les Timoniers : ceux qui dirigent le navire.

Les Architectes : ceux qui entretiennent le navire.

Les Corsaires éthériques : ceux qui défendent le navire.

Les Vigies sacrées : proche des cultes à mystères, ces initiés sont les seuls à pouvoir approcher le squelette du pharaon afin de lire l'avenir dans les entrelacs de poussière que son ossature dégage au fil du temps.

Les Exonautes : les espions du vaisseau-monde, ses sens vers le monde réel.

Les Chevaliers des Ancres : ceux qui amarrent le vaisseau-monde aux Nexus.

Les Vertiges : treize sages qui sont la direction de l'Arcane et du vaisseau-monde. Théoriquement ils réfèrent de leurs décisions à la Princesse Moor.

Les Confidants : ce sont les seuls à approcher la Princesse ; certains d'entre eux sont des Bohémiens. Ils n'ont aucune responsabilité politique au cœur de l'Arcane.

Le vaisseau-monde

Les ancres

Vos Nephilim seront libres de choisir entre ces cinq points d'ancrage pour rencontrer l'équipage de la fantastique Demeure Philosophale. Il leur faudra faire preuve de discrétion s'ils ne souhaitent pas être vus en train de s'élever dans les airs avant de disparaître dans l'invisible vaisseau-monde. Chacune de ces ancres alimente le vaisseau-monde en Ka-éléments.

● Le pont égyptien

Élément : Terre

Enjambant un canal de la périphérie de Saint-Petersbourg, non loin de Sennaïa Plochtchad, ce pont est dominé par des sphinx en bronze qui laissent croire aux passants que c'est là l'entrée de quelques temples surgis de l'Égypte ancienne dissimulés par la brume qui recouvre la cité. En avançant entre les têtes nobles de ces métamorphes de



Pierre à la coiffe d'or en Vision-Ka, ils ne trouvent pas de temple mais un ponton scintillant vers la coque du vaisseau-monde. Il suffit aux Nephilim de s'élancer sur cette surface glissante pour quitter le Graal Primordial.

● Le champ de Mars

Élément : Feu

Entre le palais de marbre et le jardin d'été, les Nephilim découvrent une place immense où d'imposants bâtiments de granit cernent une esplanade où trône une flamme éternelle. Ce lieu dédié à Mars et aujourd'hui aménagé en mémorial de guerre commémore les victimes de la révolution de 1917 et de la guerre civile. De nos jours, cette place gigantesque est un lieu de promenade pour les Pétersbourgeois.

● La cathédrale saint-isaac

Élément : Air

Au centre de la place Saint-Isaac, dans le quartier du quai du palais, au sommet de l'imposante cathédrale au dôme recouvert de feuilles d'or, le vaisseau-monde est enchaîné aux flambeaux d'anges sculptés qui se tiennent assis aux quatre coins de la toiture du bâtiment religieux. Pour rejoindre le vaisseau-monde par cet « accès », les Nephilim devront pousser de lourdes portes de chêne et de bronze sculptées de bas-reliefs avant de pénétrer au cœur de cet ancien musée soviétique de l'Athéisme, franchissant ainsi un seuil bordé de colonnes en malachite et en granit rouge qui s'ouvre sur un temple très coloré, surveillé par une colombe d'argent suspendue dans la coupole. Ils devront enfin découvrir quelles portes closes condamnent les escaliers qui mènent sur les hauteurs de l'édifice.

● Le pont du lieutenant Schmidt

Élément : Eau

Dominant le long et large Néva, des sphinx en pierres de taille qui ne sont que colossaux et démesurés, comme beaucoup de monuments dans la cité, ancrent sur les berges de l'académie des beaux-arts, sur l'île Vassilevski, un pont bordé de gracieux hippocampes en fer forgé. En Vision-Ka, les Nephilim distinguent que la queue de certains de ces animaux marins ne font qu'un avec les chaînes qui lient le vaisseau-monde à notre réalité.

● La porte de La néva

Élément : Lune

L'entrée sur le fleuve de la forteresse Pierre-et-Paul possède une ancre colossale à laquelle s'est accroché le vaisseau-monde. Autrefois appelée porte de la Mort, c'est ici que les futurs condamnés à mort partaient en bateau vers leur dernière prison, la forteresse Schlüsselburg, à l'est de Saint-Pétersbourg.

Quel que soit le lieu de la rencontre, les Nephilim doivent parvenir à assister à l'une des apparitions du vaisseau-monde. Lors de cette première interaction avec ce véhicule

si inhabituel, n'hésitez pas à décrire la situation avec soin et un luxe de détails invraisemblables, mais faites-le avec soin et mesure. Décrivez tout d'abord la brume qui s'effiloche comme de la laine, laissant tout d'abord apparaître une mare étincelante qui masque les cieus entre les immeubles de la ville, puis amenez l'idée d'une coque interminable avant de décrire, à la faveur d'un vent soudain qui disperse les derniers pans de brume, les paysages hallucinants qui vous passent par la tête et qui pourraient donc être sur le pont du vaisseau-monde. Si vous avez le temps et que vous vous en sentez capable, prenez chacun de vos joueurs et laissez-lui croire qu'il vit seul cette découverte. Décrivez alors à chacun d'entre eux des décors différents. Ainsi, par la suite, lorsqu'ils évoqueront l'événement entre eux, aucun ne retrouvera ce qu'il a vu — ou si peu — dans la description des autres. Le vaisseau-monde n'est jamais perçu de la même façon par les personnes présentes lors de ses apparitions.

L'équipage du vaisseau-monde ne répondra pas aux cris des Nephilim. En effet, la distance qui les sépare du sol, l'activité qui règne à bord et les vents qui soufflent en rafale ne leur permet pas de les entendre. Vos Nephilim ne devront donc compter que sur leurs Sciences Occultes pour monter à bord. Ils pourront malgré tout tenter une approche périlleuse en grimpant le long des chaînes plongées dans le cœur du Nexus qui sert d'amarre, et qui est tangible tant que le navire reste visible. Ils devront pour ce faire réussir six jets consécutifs d'Athlétisme ou d'Escalade à 10 %. Gageons que leur ingéniosité — ou les muscles de leur simulacre — aura raison de cette épreuve.

Note : pour les raisons du scénario les Chevaliers des Ancres sont, pour la plupart, en quête de nouveau Nexus à ponctionner dans la cité. Les Nephilim ne devraient donc pas les rencontrer. Gardez à l'esprit pour des scénarios futurs (de votre cru) que cette situation est exceptionnelle et que dans d'autres circonstances, les Nephilim devraient leur être confrontés avant de pénétrer dans le vaisseau-monde.

HORS DU temps

Une fois à bord l'absence de stellaire du Mat devrait suffire pour qu'au bout de quelques minutes d'exploration, perdus dans de grandes vallées ou bien des animaux regardent l'eau des rivières s'écouler, les Adoptés du vaisseau-monde repèrent les Nephilim et se livrent à leur interpellation ou à leur capture, selon leur degré d'hostilité.

Vêtus de pourpoints, ces Déchus se rapprochent, menaçants, des membres de votre Fraternité. Si l'un ou plusieurs d'entre-eux sont Adopté de l'Arcane 0, informez-le(s) des grades initiatiques de la structure et changez le ton des événements suivants. Néanmoins, les Nephilim se rendront bien dans les lieux présentés ci-après.

UN ÉTRANGE NAVIRE

Les Adoptés qui sont au cœur des projets messianiques du Mat vivent dans un immense navire flottant dans les airs à quelques centaines de mètres du sol, en compagnie de leur Princesse d'Arcane et du squelette d'Akhénaton. Ce dernier contient la part de rêve du pharaon nécessaire à l'émergence du Kwisatz Haderach. Les Adoptés de l'Arcane 0 nomment ce véhicule le vaisseau-monde. Sa coque, gigantesque, ne peut être embrassée du regard et ses voiles sont gonflées par des vents que les sens ne peuvent appréhender. Certains témoins ont décrit des frégates, d'autres des chaloupes de plusieurs kilomètres de long. Nul ne sait donc quelle est la forme véritable du vaisseau, bien que certains éléments soient constants : le pont accueille des tours, des bâtiments, des ponts pour les relier les uns aux autres, des cordages scintillants sous les rayons du soleil. Mais ce n'est pas tout. Les témoignages mentionnent également des collines et les bruits caractéristiques de l'eau qui coule, ce qui porte à croire que le bateau possède des rivières et des cascades. Tous s'accordent à dire que le navire s'accorde à son époque. De nos jours, il se manifeste comme une grande coque blanche et fine où s'élèvent des mats fins supportant maints cordages et filets. Les amateurs de frégates ou de tour du monde à la voile y reconnaîtront les courbes des fantastiques voiliers qui participent à ces exploits sportifs, dépourvus des banderoles criardes et des tâches d'encre aux couleurs des sponsors.

LE TEMPS ET L'ESPACE

Le vaisseau-monde se déplace dans le temps grâce à des voiles tissées de Ka-élément par la Sapience des Architectes de l'Arcane 0, qui captent les courants solaires. Ce procédé leur permet de se rendre non seulement où, mais aussi quand ils veulent. Lorsque le navire fait escale dans une époque d'incarnation, il s'amarre à de puissants Nexus grâce à des amarres occultes appelées par les Adoptés de l'Arcane anti-Ka. Tout au long de son séjour, le vaisseau-monde « pompe » l'énergie de ce cœur des Champs magiques afin d'alimenter ses voiles pour son prochain bond spatio-temporel.

● La capture

Alors que vos Nephilim déambulent avec plus ou moins de méfiance et de dextérité dans les collines verdoyantes qui recouvrent le pont du vaisseau-monde, ils peuvent remarquer que des mottes de terre se soulèvent pour laisser sortir du sol des colonnes de bois semblable à des tourelles. De ces structures souterraines les Novices en charge de la sécurité du vaisseau-monde les observent. Après de longues minutes à arpenter la vallée où ils se trouvent, laissant derrière eux les massifs de fleurs aux pétales multicolores et les animaux qui errent d'une rivière à l'autre, les Nephilim seront surpris d'entendre des chevaux se ruer dans leur direction. En se retournant, les Nephilim remarquent des Déchus vêtus de pourpoints d'étoffes issus de la renaissance, qui chevauchent dans leur direction en brandissant filets et fusils de chasse. Ces cavaliers les hèlent. S'ils s'enfuient, les Nephilim ne tarderont pas à être rattrapés et immobilisés par leurs Frères du Mat au terme d'une poursuite où jets d'Agilité et tests d'Athlétisme ne feront que retarder l'instant de leur capture. Si vous avez envie de

vous amusez, laissez-leur pourtant croire qu'ils peuvent s'échapper avant de les retrouver emmaillotés dans l'événement suivant.

● soumis à La question

Qu'ils aient tenté de fuir ou qu'ils se soient rendus, s'est ligotés que les Nephilim sont conduits vers ce qui semble être un village. Avant de parvenir aux abords des premières maisonnées, les sabots des montures de leurs geôliers heurtent un plancher de bois. Ce qui de loin semblait être un village est constitué de constructions ne faisant qu'un avec le pont du vaisseau-monde. Les Nephilim sont alors conduits à l'intérieur de l'une d'entre elles. Leurs Frères des Éthers les assoient de force, sans leur retirer leurs liens, avant d'aller chercher une Diabliesse (cf. *Le Ka*, p. 42) à la chevelure brune, habillée d'une robe surgie de la renaissance italienne. Elle interroge alors les importuns en présence des Corsaires éthériques qui les ont capturés.

La Diabliesse ne prend pas l'intrusion des Nephilim à la légère. Elle est néanmoins consciente que ceux-ci doivent avoir une bonne raison. Pour mener son interrogatoire à bien, la Diabliesse exige qu'on lui amène la Clef du Nadir. Les traits des Corsaires éthériques se crispent sur leur visage, puis voyant que la Diabliesse ne plaisante pas, l'un d'entre eux, un Djinn, quitte la salle, livide. Les Nephilim entendent alors une monture s'éloigner au galop. Le silence s'abat alors sur la pièce et les Nephilim. Afin de renforcer la dimension dramatique de cette scène, nous vous conseillons de vous taire et de reprendre votre narration lorsque le silence aura gagné votre table de jeu.

Le Djinn revient une heure plus tard avec un coffre de bois. La Diabliesse s'en empare, l'ouvre, laissant les sens des Nephilim ressentir la présence de l'Orichalque, et sort d'une poche de velours rouge sang la fameuse Clef du Nadir. La Diabliesse revêt ce gant terrible et pose le tranchant, coupant, de la lame sur la chair du Nephilim au Pentacle le plus faible, prête à l'enfoncer dans son corps, en retenant, pour le moment, la partie en Orichalque de l'arme. Elle se penche alors vers le Nephilim menacé, lui envoyant son souffle souffreteux au visage.

La clef DU NADIR

POT d'Orichalque : 15

Réserve : 35

Il s'agit d'un gant de cuir noir auquel est fixée une longue, fine et étrange lame. La partie tranchante de l'arme est dotée d'une partie rectangulaire, creuse au centre, où une plaque d'Orichalque peut coulisser depuis le gant de cuir. Ainsi, l'arme peut être glissée dans la chair en occasionnant de faibles dommages physiques à la victime avant que celle-ci ne soit violée par une plaque d'Orichalque qui est introduite lentement dans la plaie. De la sorte, la blessure magique a lieu plusieurs fois. De plus, son POT est enchanté par des rites puissants dérobés aux Mystères depuis plus de deux mille ans.



Dès lors conduisez un interrogatoire musclé — sans pour autant faire usage de la Clef du Nadir — où le sadisme évident de la Diabliesse dominera sa volonté de connaître la raison de la venue des Nephilim. Toutefois, elle posera des questions en rapport pour leur laisser croire que cela peut leur sauver la vie. Si les Nephilim ont une réaction violente — ce qui se comprend aisément —, découragez-les de tenter l'affrontement. En effet, la supériorité numérique des Corsaires éthériques associée à la taille du vaisseau-monde devrait les dissuader. S'ils insistent, l'un des Corsaires fait taire l'appétit malsain de la Diabliesse. Si aucun d'entre eux ne fait preuve de violence et s'ils répondent, ou explique spontanément à leur tortionnaire la raison de leur venue, cela mettra un terme à cette séance digne de l'Inquisition.

La vieille femme

Dès que les Nephilim auront mentionné leur rôle éventuel dans le Conclave, l'Apocalypse et peut-être évoqué leur lien avec le Kwisatz Haderach, les Corsaires éthériques seront pris d'un doute. La Vision-Ka leur permettra de s'assurer des dires des Nephilim en constatant la présence des éclats du Pentacle de Phaéton, l'héritage d'Akhénaton. Ils détacheront les Nephilim et, après s'être excusés des blessures occasionnées à leur simulacre, les conduiront à quelques kilomètres de là, au pied du mât principal. Là, les Nephilim se retrouvent face à une imposante stèle sur laquelle courent les caractères géométriques d'une écriture qui témoigne, en grec ancien, d'une des visions extatiques qu'eut la Pythonisse et que Moor fit graver dans la pierre sur les conseils de sa voix intérieure. Remettez alors à vos joueurs l'Aide de Jeu n° 6, dans le livret 2.

Soudain, une silhouette famélique et inquiétante, vêtue de haillons, au visage aussi ridé que l'écorce d'un bois pourrissant dans un marécage approche du groupe en leur jetant des pierres. Il s'agit de la Pythonisse; ces caractéristiques sont données dans l'annexe. C'est à cette femme qui leur hurle des insultes que vos Nephilim doivent cette stèle étrange. Puis, alors que ces beuglements deviennent intelligibles, les Nephilim comprennent les bribes suivantes, dans le désordre, plusieurs fois. La femme semble avoir perdu la raison.

« Alors la Folle avait raison, ce sont Eux, Hein ? Ils sont venus pour moi. Ah, ah ! Vous en faites une tête. »

Insistez sur de telles remarques dans un premier temps. Vos joueurs auront certainement un moment de doute. Serait-ce Moor la Folle ? Une fois que le suspens ne prend plus ou qu'au contraire, il devient insoutenable, rassurez-les par l'intervention d'un des Corsaires éthériques : *« ce n'est pas celle que vous cherchez. »*

« Vous me croyez enfin ! Les signes sont enfin venus, ils sont là. Je vous ai tant attendus... »

Le sens sibyllin

Nous vous redonnons ici même le texte de la stèle ainsi que des indications que vous pouvez donner à des joueurs qui s'interrogeront sur le sens de ces anciennes inscriptions.

« Je vois la nuit, sombre, et il y a plein d'étoiles. Entre elles, je vois des êtres-Ka qui avancent, Aveugles, dans la nuit. [...] »

La Pythonisse a pressenti l'origine des Kaïm (voir Les Jumeaux de l'Apocalypse plus bas), mais ne parvient à l'exprimer. Par contre, à la relecture de ce passage les Nephilim acquièrent la certitude qu'ils sont bien plus les Fils des Éthers que ceux du Graal Primordial. C'est un sentiment diffus, dérangeant comme la nausée ou la migraine.

« [...] Ils approchent. Ils portent en eux la marque de la Révélation.

N'entends-tu pas cette voix profonde et mystérieuse qui les a guidés jusqu'à l'Alpha et l'Oméga, dans la nuit ? Ils sont le signe de la fin des Temps. Ils sont les héritiers de Celui-qui-se-ravise. »

Ce passage devrait leur rappeler les événements de Madagascar dans le deuxième tome des Chroniques de l'Apocalypse.

Ceux qui seront parvenus à lire le grec — avec la compétence appropriée et non pas avec un sort — remarqueront que Celui-qui-se-ravise se traduit Épiméthée.

« Vous devrez les écouter, mais prenez garde, car ce sont les Cavaliers tant redoutés. Certains portent en leur cœur la marque terrible de Celui-qui-prévoit. Ils sont l'Apocalypse. »

De même que pour la remarque précédente, mais cette fois Celui-qui-prévoit se traduit Prométhée.

Les Corsaires éthériques ainsi que d'autres Déchus des alentours sont maintenant rassemblés autour de la Pythonisse et des Nephilim. Tous sont figés. Ils leur jettent des regards où se mêlent curiosité, respect et crainte.

La vieille femme lève les bras vers l'hypothétique ciel, dépliant ainsi son corps noueux et courbés par les ans, et hurle aux visages de tous les Adoptés du vaisseau-monde : *« Je vous l'avais dit; les Cavaliers de l'Apocalypse sont là ! »*

Le vertige des vertiges

Sur ordre de la Pythonisse, les Nephilim seront ensuite conduits jusqu'au cordage sur le bord du vaisseau-monde où ils prennent place dans des nacelles que les Corsaires éthériques manœuvrent jusqu'à un anneau en lévitation autour du mat, presque à son sommet, qui soutient une petite assemblée de chaises où trônent treize Nephilim



enveloppés dans des kimonos aux couleurs symboliques, les dirigeants de l'Arcane 0 : le conseil des Vertiges.

Tous se retournent vers la Pythonisse qui franchit en premier le seuil de la nacelle pour s'avancer vers un Ange dont les plumes quittent son kimono pour se mêler à sa chevelure d'or. Elle empoigne le vêtement de l'Eolim et lui crache au visage.

— *Tu ne m'as jamais cru. Je délirais. Il n'y avait pas d'Apocalypse, pas de voix, pas de Cavaliers... hurle la vieille femme.* De l'autre côté de l'anneau, un Triton la coupe.

— *Que t'arrive-t-il vieille folle ?*

— *Il y a... Il y a que j'avais raison. Ils sont là ! Devant vous, les héritiers de votre pharaon de malheur,* répond la Pythonisse.

— *Même si tu dis vrai cela ne prouve rien,* reprend une Mandragore. *Qu'est-ce qui prouve qu'elle entendait des voix, et, surtout, qu'est-ce qui prouve que tu les entendais toi aussi. Nous te connaissons, femme. Nous savons quels pouvoirs les Mystes t'avaient donné dans les cours titanesques de l'Hadès.* »

Toute l'assemblée hoche la tête sur ces dernières paroles avant que tous les regards se portent sur les Nephilim qui ont certainement tenté, en vain, de les interrompre quelques minutes plus tôt.

La femme a alors le dernier mot : « *regardez leur Pentacle et vous verrez.* » Tous s'exécutent, et, lorsqu'ils récupèrent leurs sens de simulacre, sont affectés par un trouble qu'ils ont bien du mal à dissimuler. À cet instant du scénario, les Nephilim doivent s'interroger sur l'identité de cette

femme, sur cet endroit de fous et, surtout, sur ce que leur pentacle a de si inquiétant pour ces acteurs majeurs du monde occulte.

Les Vertiges regardent enfin les Nephilim en usant de la Vision-Ka, puis, constatant que certains (tous ?) portent en eux des éclats appartenant à un autre Nephilim, se décident à parler. Ils leur expliquent la nature du lieu où ils se trouvent (voir plus haut) avant de leur raconter brièvement l'histoire de la Pythonisse (cf. livret 2). Ensuite, et enfin, ils écouteront les Nephilim.

Dès que ces derniers expliqueront la raison de leur venue ou qu'ils exprimeront le souhait de rencontrer la Princesse du Mat, le conseil des Vertiges se réfugiera derrière un prétexte qu'ils ne devraient pas avoir trop de mal à évincer. Ils sont les héritiers d'Akhénaton après tout. Le conseil des Vertiges reconnaît enfin que la Princesse est absente tout comme le squelette d'Akhénaton. Celui-ci ayant disparu la même nuit que Moor. Aucun d'entre eux ne sait où ils se trouvent ni même s'ils sont ensemble. Ils sont disposés à coopérer avec les Nephilim mais avec certaines réserves. Voici une liste d'informations qu'ils sont prêts ou non à délivrer spontanément. Afin de délivrer ou pas ces informations faites un test discret d'Éloquence modifié par le score indiqué entre parenthèses avant chacune des options suivantes.

- (+ 25 %) Moor est un Nephilim basaltique.
- (+ 20 %) La Princesse Moor est enceinte.

- (+ 10 %) Aleister Crowley a vécu sur le vaisseau-monde et s'est enfui. Les Vertiges relatent les événements qui survinrent au départ d'Aleister Crowley. Reportez-vous à l'Histoire Invisible des Révélation dans le livret 1 d'Irysos.
- (+ 05 %) Le père de l'enfant est un Nephilim important.
- (+ 00 %) Moor appartient aux Grands Initiés. Son simulacre est immortel. Les Vertiges croient, à tort, qu'il y a un lien de cause à effet entre ces deux informations.
- (- 10 %) Ce géniteur est Prince d'un Arcane. Ils prétendent ignorer duquel il s'agit et affirment que cela peut être n'importe lequel des vingt autres.
- (- 15 %) De tout temps, le Radix se manifestait au cœur de l'un des Vertiges. De tout temps, sauf cette fois. Les Vertiges redoutent à raison que la marque de Brume ait été attribuée à la Princesse qui devrait donc se rendre au Conclave Majeur de 2000.
- (- 20 %) L'enfant que porte son simulacre « dissimule » un Nephilim, vraisemblablement de la troisième génération (post-atlante).
- (- 30 %) Moor peut voyager au travers des Lames d'Akhénaton.

Après maints échanges, l'un des Vertiges informe que des Confidents (voir plus haut) reviennent parfois au vaisseau-monde pour récupérer quelques affaires ou prendre des nouvelles des Adoptés. Il ne reste donc plus qu'à en attendre un pour suivre sa trace jusqu'à Moor. Certains de ces compagnons de quête font mine de s'indigner avant de se ranger à son avis. Ce ne sera pas la première fois que les Vertiges ne respectent ni l'autorité, ni la pudeur de leur Prince.

INDISCRÉTION

Les Nephilim sont donc conduits sur le pont supérieur où, entre les planches du plafond, ils vont pouvoir observer les allées et venues des proches du Prince. En effet, les Vertiges ont fait aménager cet espace afin de pouvoir espionner Moor qui s'absentait de plus en plus souvent ces derniers siècles. Si les Nephilim se préoccupent de la légèreté de ces méthodes les Vertiges se réfugieront derrière un « *comprenez-nous, nous nous faisons du souci pour elle.* »

Au bout de quelques longues journées d'attente — déterminez combien en fonction du temps qu'il vous reste avant le début du Conclave Majeur; c'est le moment d'ajouter encore un peu de stress pour pimenter l'action de ce dernier tome des *Chroniques de l'Apocalypse* — les Nephilim entendent du bruit dans les appartements princiers. Ils surprennent alors une jeune Bohémienne à l'épaisse chevelure brune qui retient contre elle une forme qui irradie d'une douce lueur dorée. Emmitouflée dans un manteau de fourrure, l'Errante vient de jaillir dans la réalité du vaisseau-monde par une faille créée par Moor. Elle s'engage ensuite dans une des allées du navire éthéré et repasse par là où elle est venue quelques minutes plus tard. Entre-temps, la

L'INCIDENT CROWLEY

Les Vertiges expliqueront aux Nephilim les événements survenus au début du siècle avec Aleister Crowley. Ces derniers souhaiteront sûrement voir l'endroit où « reposait » le squelette d'Akhénaton pour étudier la poudre d'os que perdait celui-ci.

Ils ne trouveront rien sur les lieux car les Vigies sacrées ont ramassé consciencieusement toute la poudre avant de la placer dans une urne scellée. Ils accepteront de la montrer aux Nephilim ainsi que son contenu mais une fois dans l'une des salles « souterraines » où elle était censée se trouver, ils découvrent qu'elle a disparu. Les Confidents sont déjà venus la récupérer.

SERPENT D'OR et de LARMES

Témoin de la mélancolie de Moor, la stase siamoise des Princes du Soleil a donné naissance, sous l'influence des courants solaires de l'Akasha qui abrite la Princesse et ses confidents, à toute sorte de créatures solaires.

Fréquence : *uniquement issue des Akasha solaires.*

Ka-Soleil : *1D6 + bonus de conjonction.*

Visibilité : *la créature ne peut être vue qu'en Vision-Ka mais elle plonge toute personne qu'elle traverse dans une profonde mélancolie pour Ka minutes.*

Voler : *70 %*

Cette créature est un messager. Elle cherche à rejoindre une personne familière ou tout autre être-Ka qui lui a été présenté. En l'occurrence, elle peut aller de Moor à Suryo. Elle pourrait également se diriger vers Shemesh s'il était libre.

Bohémienne a rejoint les abords de la Demeure Philosophale où elle a libéré une créature diaphane semblable à un serpent muni d'ailes d'or, larges et fines. La créature, un Serpent d'Or et de Larmes, plane et descend lentement vers le Graal Primordial.

Si les Nephilim passent l'ouverture en Vision-Ka — elle n'existera que quelques minutes — ils découvrent une étrange manifestation de Ka-Soleil. Ils croient distinguer un Akasha dans les flux et reflux de ces courants solaires mais ne distinguent aucun Élément. Ils sont en présence d'un phénomène rare : un Plan subtil solaire. Afin de retrouver la Princesse Moor, les plus rêveurs des Nephilim pourront, toujours en Vision-Ka, errer dans Saint-Petersbourg à la recherche d'un tel phénomène (les effets sont décrits plus loin).



INTRIGUES SOLAIRES

Les Nephilim sont toujours à la recherche de la Princesse Moor mais c'est vers un autre Arcane Majeur que le Mat qu'ils doivent se tourner maintenant. En suivant le Serpent d'Or et de Larmes, ils atteignent l'artère principale de Saint-Pétersbourg, dans le Gostiny Dvor, la Nevski Prospekt. Cette rue jalonnée d'édifices qui arborent fièrement leur différence architecturale et ses nombreuses églises est également connue sous le nom de « rue de la Tolérance ». S'ils se renseignent auprès des Kumpania — reportez-vous à la deuxième partie de ce tome, les Voies du Monde — ou auprès des Adoptés présents en ville, les Nephilim apprennent que les membres de l'Arcane XIX ont été remarqués dans ce quartier.

Les adoptés du soleil

Les Nephilim ne tardent pas à retrouver la mission de l'Arcane XIX installé dans les murs du palais Stroganov. Ces derniers sont présentés dans l'annexe.

Alors qu'ils longent la rivière, remontant la « rue de la Tolérance », les Nephilim aperçoivent un Ange — dont la Vision-Ka révèle les bizarreries du Ka-dominant ainsi que le Stellaire des Adoptés de l'Arcane XIX — à l'humeur colérique qui s'en prend à un mendiant avant de s'engouffrer entre les colonnes doriques d'une façade baroque. Après avoir frappé à la porte de ce palais, les Nephilim sont accueillis par l'Ange et introduit dans la Demeure Philosophale pétersbourgeoise du Soleil.

Une fois à l'intérieur le décor ne peut que surprendre les Nephilim. Partout où se porte leur regard, les Nephilim découvrent leur reflet dans des glaces gigantesques qui reflètent la lumière vive de torches magiques. Celles-ci consomment une liqueur de Ka-Soleil en dispensant dans l'air une forte odeur de miel chaud. De pièce en pièce, les Nephilim peuvent rencontrer des Eolim dont les simulacres sont nus et couverts d'un miel irradiant de Ka-Soleil (Cette étrange substance dorée leur permet de stabiliser les mutations de leur Pentacle; reportez-vous au *Grand Codex des Adoptés : le Soleil* pour de plus amples informations).

● LEURS RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Comme tous leurs compagnons de quête, les Adoptés de Saint-Pétersbourg seront disposés à recevoir sans rechigner les membres du Pape, de la Justice et de la Tempérance. Par contre, ils seront hostiles à ceux du Mat, du Pendu, du Diable et de la Lune ainsi qu'aux Orphelins et aux Selenim, qu'ils méprisent bien plus que tout. Ou presque; en effet, les Onirim, quelle que soit leur obédience, sont haïs. Les autres Adoptés seront convenablement traités même s'ils

n'apprécient pas leur Arcane Majeur. Le Conclave qui se prépare ayant calmé leur arrogance.

Les Nephilim ne sont pas introduits comme ils l'espèrent certainement devant le Prince en personne mais devant un autre Ange, le Transcendant, l'un des Adoptés qui fut chargé pendant de longues années de donner le change sur les deux Princes du Soleil aux autres Arcanes Majeurs.

● AUDIENCE SOLAIRE

Lorsqu'ils demandent à rencontrer la plus haute autorité de la mission du Soleil à Saint-Pétersbourg, les Adoptés de l'Arcane XIX répondent qu'il s'agit du Prince en personne et qu'on ne peut le déranger pour un oui ou pour un non. Les Nephilim vont certainement insister et faire valoir leur Radix ou leur héritage ésotérique. Dans ce cas, ils seront reçus par celui qui, pour tous les Adoptés, est censé être le Prince de la Quête du Sentier d'Or. Si vous jugez que leur démarche est trop maladroite, faites les patienter quelques jours en prétextant que le Prince est trop occupé.

Puis les Nephilim finiront par être introduits dans une salle où des flambeaux magiques brûlent sur le sol et au plafond, suspendus à de lourdes chaînes. Au centre de la pièce, à la forme irrégulière, les Nephilim rencontrent un homme à la peau recouverte de poussière d'or, vêtu d'une longue tunique d'un blanc immaculé dont la poitrine est ornée d'un soleil souriant aux vingt-deux flammèches d'or.

Les Princes : il sait évidemment qu'il y a deux Princes. Le transcendant a une préférence très marquée pour Suryo. Il est très inquiet car, pour une fois, le Radix s'est matérialisé dans le Pentacle du Prince et non dans le sien. Les autres Arcanes vont donc comprendre que le Soleil ne joue pas cartes sur table depuis des millénaires.

L'Apocalypse : il ne croit pas en son existence. Et même si quelque chose devait arriver, il pense que la Sapience de l'Arcane permettrait à ses Adoptés de sauver leurs Frères. Du moins ceux qui en sont dignes!

Moor : il sait que la Princesse rendait souvent visite à Suryo par le passé dans le but de partager les fluides de son simulacre avec celui de son Prince, certainement afin de concevoir le Kwisatz Haderach qui obsède tant le Mat. Il pense que lorsque ce dernier a commencé à avancer sur les sentiers de l'Agartha, il a compris que cette fréquentation charnelle était une souillure dont son simulacre devait être lavé à tout jamais. Il révélera ce détail aux Nephilim car il pense que cela affirme indiscutablement la supériorité de son Prince.

● SURYO

Lorsque les Nephilim auront démontré l'urgence de la situation, le Transcendant révélera la supercherie, très embarrassé, et les conduira devant l'authentique Prince du Soleil. Les Nephilim sont introduits dans une salle recouverte de miroirs — ce n'est pas celle de la Lame (voir plus bas). Le sol est une plaque de verre perforée en de nom-



breux endroits sous laquelle brûle une substance dorée qui dégage une forte chaleur ainsi qu'une vive lumière. Au centre de la salle, ils distinguent un homme de grande stature qui regarde le soleil haut dans le ciel au travers d'un œil de bœuf. Il est vêtu d'une tunique aztèque et porte de nombreux colifichets représentant l'astre solaire.

Le Prince écoutera leur histoire racontée par le Transcendant. Les Nephilim ne pourront pas s'adresser à lui directement. Ils devront parler au Transcendant qui répétera leurs dires au Prince. Le Prince s'adresse à eux de la même façon. Nul ne peut regarder le soleil en face !

Le Conclave : reportez-vous à Fin de siècle pour connaître ses motivations et ses buts.

Le Boheim : interrogez-le sur le nombre de Kumpania, il confirme sur un ton méprisant qu'il y avait bien cinq Kumpania aux origines. La dernière, celle des Tziganes, aurait disparu. Mais qui s'en soucie ? Le Peuple-Église a été conçu pour servir les Nephilim.

L'Apocalypse : elle arrive, il en est certain. Il fait confiance au Boheim pour apporter des réponses aux tourments de l'avenir.

Moor : elle a dû se réfugier dans une relique que lui a confiée le Prince (faux : elle lui a dérobé). Il explique aux Nephilim qu'il souhaite récupérer cet objet dont elle a dû faire, il en est sûr, mauvais usage.

Les Akasha solaires : ce sont des Plans subtils qui permettent la cohésion de l'Astral. Ils sont dangereux. La relique (sa stase en vérité) qu'a prise Moor permet d'y voyager mais il doute qu'elle soit en mesure de s'en servir.

La stase : Suryo la partage avec Shemesh, l'autre Prince du Soleil. Il souhaite la récupérer pour la dissimuler. Malheureusement pour Suryo, le temps presse pour vos Nephilim et vous devrez vraisemblablement démêler les nœuds de cette intrigue après le Conclave Majeur. Pour de plus amples informations, consultez le dix-neuvième volume du *Grand Codex des Adoptés*.

Le Prince est prêt à collaborer indirectement aux recherches des Nephilim. Il leur adjoint deux Adoptés à la peau couverte de miel.

● Le palais STROGANOV

Ce palais vert et blanc est connu dans toute la ville et dans bien des régions alentours pour avoir abrité une riche famille russe ayant possédé toutes les mines de sel de la région. Il paraît fantaisiste de croire que les Nephilim tenteront de pénétrer à l'insu des Adoptés du Soleil dans cette bâtisse pour fouiller leurs affaires. Mais ne sous-estimant personne nous vous donnons tout de même les quelques éléments qu'une investigation risquée puisse livrer :

La Lame : elle est au cœur d'une salle tapissée de miroirs polis par les bons soins du Prince. En effet, nul autre que lui ne peut contempler l'artefact pharaonique ou son reflet

sans périr dans d'atroces souffrances. Si un Nephilim tente l'expérience, son Pentacle sera dissous dans les Champs magiques et son simulacre perdra l'usage de tous ses sens. Le Lien solaire n'y pourra rien. Ce dernier sera évidemment rompu et transmettra 2D10 points de Khaïba aux autres Nephilim qui sont liés à Prométhée.

Des plans : l'Arcane construit des Nefs d'un genre nouveau (cf. *Phaéton*, livret 2, p. 6). Ce sont les plans de ces navires élémentaires que viennent de découvrir les Nephilim.

SOUS Le SOLEIL exactement

Qu'ils aient suivi le Serpent d'Or et de Larmes ou qu'ils aient demandé conseil au Soleil, les Nephilim vont découvrir dans cette partie les Akasha solaires. Ces Plans subtils sont les briques de la gangue de Ka-Soleil qui permet la cohésion de l'Astral. À l'image de la Sphère des Idées, c'est un environnement dangereux pour les Nephilim.

PROMENADE HIVERNALE

Au hasard de leurs déambulations, les Nephilim rencontrent les acteurs du Conclave Majeur qui s'agitent avec leur suite, retrouvent des Pentacles familiaux, affrontent le 666 et, peut-être, percent les manigances des Arcanes mineurs. Leurs pas les conduisent dans la périphérie de Saint-Petersbourg où ils ressentent de furieuses difficultés à maîtriser leur simulacre. Une fois dans cette zone, faites leur effectuer des tests sous leurs compétences ou même sous les caractéristiques secondaires pour un oui ou un non. Très vite, en effet, se mouvoir sur un trottoir dûment ensablé par les services de la ville devient une terrible épreuve (test d'Effort et d'Agilité pour échapper à une chute). Lorsqu'ils recherchent la cause de leurs difficultés, faites leur effectuer un test sous cinq fois le Ka-Soleil de leur simulacre. Une réussite provoque une Ombre tout comme un échec, qui lui rapporte en sus 1D4 points de Khaïba avant de vous obliger à tester ce POT. Une fois en Shouït, les Nephilim se retrouvent dans une situation inhabituelle. Leur simulacre n'a pas pleinement repris le contrôle de son corps. Ils ressentent ses interrogations, son étonnement, sa peur mais ils gardent le contrôle. Malgré tout ils se sentent faibles, à raison car leurs compétences sont désormais limitées par 2 x Ka-Soleil tant qu'ils restent en Ombre. Pour les témoins qui passent dans la rue au même moment, ils présentent un spectacle attristant auquel nul ne fait attention. Les Nephilim titubent, comme ivres ou abrutis par la fatigue et les privations qui accompagnent les hivers russes.

Les yeux des Nephilim sont comme voilés par un fin linge doré. Mais au travers, ils ne tardent pas à repérer une forme rectangulaire qui se découpe sur la façade d'une rue encombrée de neige et désertée par les habitants des demeures alentours. Le rectangle dégage une lumière aveuglante qui agit sur le noyau solaire des Nephilim comme un phare sur un navire errant sur une mer huileuse par une nuit sans lune. Instinctivement, sous l'emprise de l'Ombre, les Nephilim se dirigent sur ce seuil et le franchissent.

Note : les limitations évoquées ci-dessus sont valables tant que les Nephilim sont dans un Akasha solaire, c'est-à-dire dans cette Ombre si particulière.

L'ANTICHAMBRE

Les Nephilim viennent de pénétrer dans un Akasha solaire. La nature particulière du lieu se développe autour des sentiments et des émotions ressenties par le simulacre de ses habitants : Moor et ses confidents.

Lorsqu'ils franchissent le seuil étincelant de ce Plan subtil, les Nephilim se retrouvent au cœur d'un anneau découpé en vingt-deux secteurs de formes identiques au-delà duquel une brume scintillante les empêche de constater que ce Plan subtil n'a pas de frontière, pas d'extrémité, pas de fin. Derrière eux, une porte se découpe dans le décor comme une coupe horizontale qui ouvre l'Akasha sur une voûte étoilée au cœur même du paysage qui les entoure. C'est par cette porte que les Nephilim viennent de pénétrer dans l'Akasha solaire. Il s'agit de son unique sortie.

Dès que leur attention se porte sur l'anneau, les Nephilim constatent que chaque secteur abrite le Stellaire d'un Arcane Majeur. Les Nephilim vont devoir progresser de l'Arcane I à l'Arcane 0 en passant au préalable par le XXI avant de voir le décor s'effondrer autour d'eux. Ils vont voyager ensuite dans un univers dépourvu de haut et de bas. Ils se déplacent en planant dans un espace où les couleurs de l'arc-en-ciel scintillent et dansent autour d'eux, qui leur paraît infini. Ils prennent rapidement conscience qu'ils sont attirés par un rectangle noir qui se découpe à l'horizon. Des hurlements, des bruissements et des murmures emplissent l'espace au fur et à mesure qu'ils approchent de ce qui leur apparaît désormais comme un monolithe de ténèbres perdu dans ce monde de lumière. Ils pénètrent enfin à l'intérieur.

espaces symboliques

Une fois cet étrange seuil franchit, les Nephilim clignent des yeux et découvrent des murs blancs qui ferment une pièce au dallage noir et blanc. Devant eux, sur chacune des faces de la pièce se découpe une ouverture noire qui leur rappelle le monolithe qu'ils viennent de pénétrer. Ils ne par-

viennent pas à savoir par où ils sont arrivés, ni comment. La Vision-Ka répondra à leurs interrogations par un sifflement aigu insupportable. Tout juste leur livrera-t-elle qu'ici tout est constitué de Ka-Soleil.

Les Nephilim viennent de pénétrer dans un espace symbolique. Il n'existe ici aucune considération géométrique ou architecturale. Toutes les salles auxquelles ils accèdent en pénétrant dans les rectangles de noirceur sont semblables mais la scène qui s'y déroule diffère. À chaque fois que les Nephilim passent au travers l'une des ouvertures rectangulaires, demandez-leur à quoi ils pensent. Leurs réflexions les aiguilleront dans ce lieu absurde et magique. Ainsi, si l'un des sujets abordés ci-dessous survient, reportez-vous au paragraphe qui l'accompagne. Ces derniers sont associés à des mots-clef qui sont autant d'entrées dans ces espaces de révélations.

Sinon, demandez-leur de préciser leur choix et inventez les salles qui correspondent. C'est peut-être le moment pour vous de délivrer des informations qui leur ont échappé lors du déroulement de cette campagne ou d'autres aventures occultes que vous avez vécues en leur compagnie.

Les salles de ce Plan subtil solaire sont alimentées par la psyché éternelle de Moor. En tant que Princesse du Mat, sa Lame lui permet de voyager dans toutes les autres Lames d'Akhénaton. Elle connaît donc tous les secrets de tous les Arcanes Majeurs. En tant que Grande Initiée, elle a entretenu une relation très particulière avec la Pierre Angulaire et sait donc bien des choses que la plupart des acteurs occultes ignorent. C'est le moment pour vos Nephilim de déchirer le voile d'Isis et de trouver des réponses.

● ARCANES XIII

Mots-Clef : Apocalypse, Lune Noire, Saurien, Dévoreur, Arcane XIII (et ses autres noms).

Les Nephilim pénètrent dans une salle obscure où quatre personnages vêtus de sombre discutent de l'avenir de l'Arcane XIII. Toutes sortes de problèmes sont abordés : Culte du Sang, Lilith, cartographie des Champs maudits, les sauriens (Nessie et ses semblables), etc. Cette assemblée prend tout à coup conscience de la présence des Nephilim et s'adresse à eux comme s'ils n'étaient qu'une seule personne. Face à eux, une surface de ténèbres, et pourtant réfléchissante, leur renvoie l'image d'un homme-chacal couvert d'écailles. Les Nephilim viennent sous les traits du Dévoreur de surprendre le conseil des Baals qui dirigent l'Arcane-sans-Nom.

L'un des Selenim s'adresse à eux en ces termes : « Alors qu'avez-vous à nous soumettre ? »

Ils s'entendent alors répondre d'une seule voix. « Le Conclave est annoncé pour le début de l'année prochaine.

– Il nous faut décider qui de nous sera le représentant de l'Arcane », le coupe l'un des autres Selenim.

« Non. J'ai été choisi. Regardez ! »

Dans le sombre miroir, un Radix se matérialise dans la poitrine d'écailles de ténèbres du Dévoreur.



● ÉPIMÉTHÉE

Mots-Clef : *Apocalypse, Épiméthée (et ses autres noms), Prisme, Lien solaire, Prométhée, Kwisatz Haderach (ou Homme Parfait).*

Le désert s'étale sur les murs de la salle où viennent de pénétrer les Nephilim. Devant eux, une femme d'une incroyable beauté — s'ils ont vécu l'Effet Mnémos dans *Irysos*, ils reconnaissent Moor — se tient face à Aleister Crowley vêtu comme un pharaon. Elle s'adresse respectueusement à lui.

— *Je refuse. Cette tâche est trop lourde.*

— *J'en suis heureux Moor car ce faisant, tu viens d'accepter.*

— *Mais...*

— *Non, tais-toi. Tu es l'Alpha et tu seras l'Oméga. Comme le Mat. Tu incarnes ce que nous ne pouvons comprendre, tu es proche de mon Frère et de moi, proche de notre destinée. C'est pour ces raisons que je te confie la première Lame qui est aussi la dernière. La plus lourde à porter. Tu vas souffrir Moor, bien plus que tu ne le crois mais cela doit arriver. Comme je dois mourir maintenant.* »

Sur ces dernières paroles, le pharaon s'allonge sur une Lame d'or aux proportions gigantesques. Il décrépît, pourrit. Et en quelques secondes, il ne reste plus que son squelette. À ce moment une voix jaillit de nulle part et s'adresse à Moor qui est désespérée.

— *Prends la Lame et le squelette. Un jour viendra où d'autres en auront besoin.* »

Dans les cieux, les Nephilim voient distinctement une pyramide d'or au cœur de laquelle un œil étincelant se referme.

● L'IMPOSSIBLE AMOUR

Mots-Clef : *Le Diable, Shaïtan, le Soleil, Suryo, Fulgurance amoureuse.*

Les Nephilim pénètrent dans un univers de chaos et de fureur. Les éléments sont déchaînés, toujours changeants. Ils distinguent tout d'abord la belle et séduisante Moor avant de remarquer son compagnon. Ils arborent tous les deux des traits qui deviennent de plus en plus humains. Alors que leurs métamorphoses s'estompent, ils délaissent leurs vêtements. Les pièces d'étoffes sont tout de suite dérobées par des mains griffues et difformes qui jaillissent de l'ombre des roches qui entourent les amants. Les deux Princes se jettent dans les bras l'un de l'autre avant de partager la fièvre charnelle qui gouverne l'humanité et ses sens. Puis, rassasiée, Moor abandonne le jeune homme endormi pour Suryo qui arrive tout aurolé par des lumières solaires dansantes dans sa chevelure. Le jeune homme s'éveille et constatant que la belle Moor l'a abandonné devient fou de douleur. Le Khaïba l'emporte.

Les Nephilim voient ensuite Suryo endormi sur un sol cotonneux et lumineux comme le précédent jeune homme. Moor se penche sur lui et lui vole la médaille qui pend à son cou. Elle s'enfuit encore.

● LA PIERRE ANGULAIRE

Mots-Clef : *Pierre Angulaire, Grands Initiés, Phaéton, Kwisatz Haderach (ou Homme Parfait).*

Les Nephilim revivent les événements de la conclusion d'*Irysos* mais alors qu'ils accueillent les éclats de Phaéton en

eux, une voix mystérieuse jaillit de la pyramide. « *Vous êtes Son unique espoir, Sa chance de survivre, l'espoir du Monde. Vous êtes les porteurs de la Révélation.* »

Puis les Nephilim réalisent qu'ils ne sont pas seuls. Autour d'eux des Kaïm se dressent devant la Pierre Angulaire qui part à la dérive dans les courants solaires de l'Eïdos.

Ils en reconnaissent certains s'ils ont vécu l'Incident Jésus, la naissance d'Alexandre le Grand ou les Arthuriades. Ce sont les Nephilim qui voulaient l'avènement du Kwisatz Haderach, les Grands Initiés. Moor est parmi eux. Elle se tourne vers les Nephilim et les envoûte de sa voix mélodieuse.

« *Prenez Sa dépouille et sauvez Ses rêves. Vous êtes notre seul espoir. Vous êtes... L'Apocalypse.* »

La chambre

Dès que les Nephilim pensent à Moor, et plus précisément, à Moor en tant que personne sexuée portant un enfant-Nephilim, avant de franchir l'un des seuils de ténèbres, ils se retrouvent aussitôt dans une salle où repose une femme d'une beauté ineffable dans un lit somptueux. Elle repose sous un fin drap de soie blanche et tient son ventre de ses deux mains en gémissant de douleur. Elle ne cesse de se tourner sur les côtés et de se remettre sur le dos. Elle ne semble plus savoir comment se placer dans cette couche pour soulager sa douleur féconde. Alors qu'elle se retourne une fois encore, le linge blanc glisse sur son envoûtant corps laiteux, laissant apparaître sur sa poitrine généreuse un médaillon, que la Vision-Ka identifie comme une stase pleine.

Non loin du lit, les Nephilim remarquent enfin un squelette assis sur un trône. À ses pieds, repose une urne marquée du Stellaire du Mat. Il semble attendre la venue au monde de l'enfant-Nephilim alors que de ses os s'échappe une poudre argentée qui se répand sur le sol comme le sable coule dans une clepsydre. Les Adoptés du Mat nomment cette poudre, incarnation des songes du pharaon visionnaire, la Cendre de Lune.

Peu de temps après leur arrivée, les Nephilim sont surpris par d'autres Déchus et une Bohémienne, les Confidents de la Princesse, qui ne les verront pas d'un très bon œil s'ils ont touché Moor ou le squelette du Pharaon.

Quoi qu'il en soit, ils ne seront guère amicaux et interpellent les Nephilim avec des « *que faites-vous là ?* », « *vous n'avez à approcher un Prince d'Arcane* », « *vous la fatiguez* ». Faites ressentir à vos joueurs que leurs Nephilim vont se faire expulser de l'Akasha solaire. Puis, alors que toutes leurs justifications ou explications ne sont pas considérées par les Confidents, Moor se dresse sur son lit et parvient à articuler quelques mots.

« *Laissez-les. Vous êtes Ses héritiers. Je vous attendais. Allez au Conclave Majeur et que l'un d'entre vous, et un seul, parle pour moi et mon Arcane. Je vous laisse seul juge de ce qui est bon pour nous.* »



Les Confidents interviennent alors pour forcer la Princesse à s'allonger sur son lit. Elle leur ordonne alors entre deux contractions de la laisser parler aux héritiers du Pharaon. La stupéfaction se lit sur les visages des Confidents. Moor reprend, essoufflée, en jetant des regards aimants au squelette qui répand sur le sol ses os en poussière de Lune.

« Sauvez Ses songes car vous sauverez le Monde. Rendez à Pharaon Ses rêves, qu'il s'en nourrisse pour qu'il soit enfin la Réponse. Vous êtes l'Apocalypse... Sauvez-nous. »

Confidents s'interposeront.

Espérons pour eux qu'ils n'iront pas jusqu'à l'affrontement. Dans ce cas, les cauchemars et les visions de Moor se répandront dans la salle.

Au prix d'une lutte titanesque, les Nephilim seront éjectés vers les Plans subtils les plus éloignés de l'Athanor Céleste. Ils perdront beaucoup de temps à rejoindre le Conclave. Trop ?

C'est à vous d'en décider.

Elle s'effondre, épuisée. Les Confidents se retournent vers les Nephilim en les pressant de faire ce qu'il faut. Les Nephilim doivent donc récupérer le squelette du Pharaon sous la forme de Cendre de Lune.

Ils doivent ensuite se rendre au Conclave Majeur pour présenter à Aleister Crowley la part de rêve d'Épiméthée et permettre ainsi la constitution du Kwisatz Haderach. Mais auparavant, ils devront décider en présence des Confidents lequel d'entre eux parlera au nom du Mat au Conclave. Ceci fait, la Bohémienne transmettra grâce à des rites du Boheim le Radix de Moor au Nephilim.

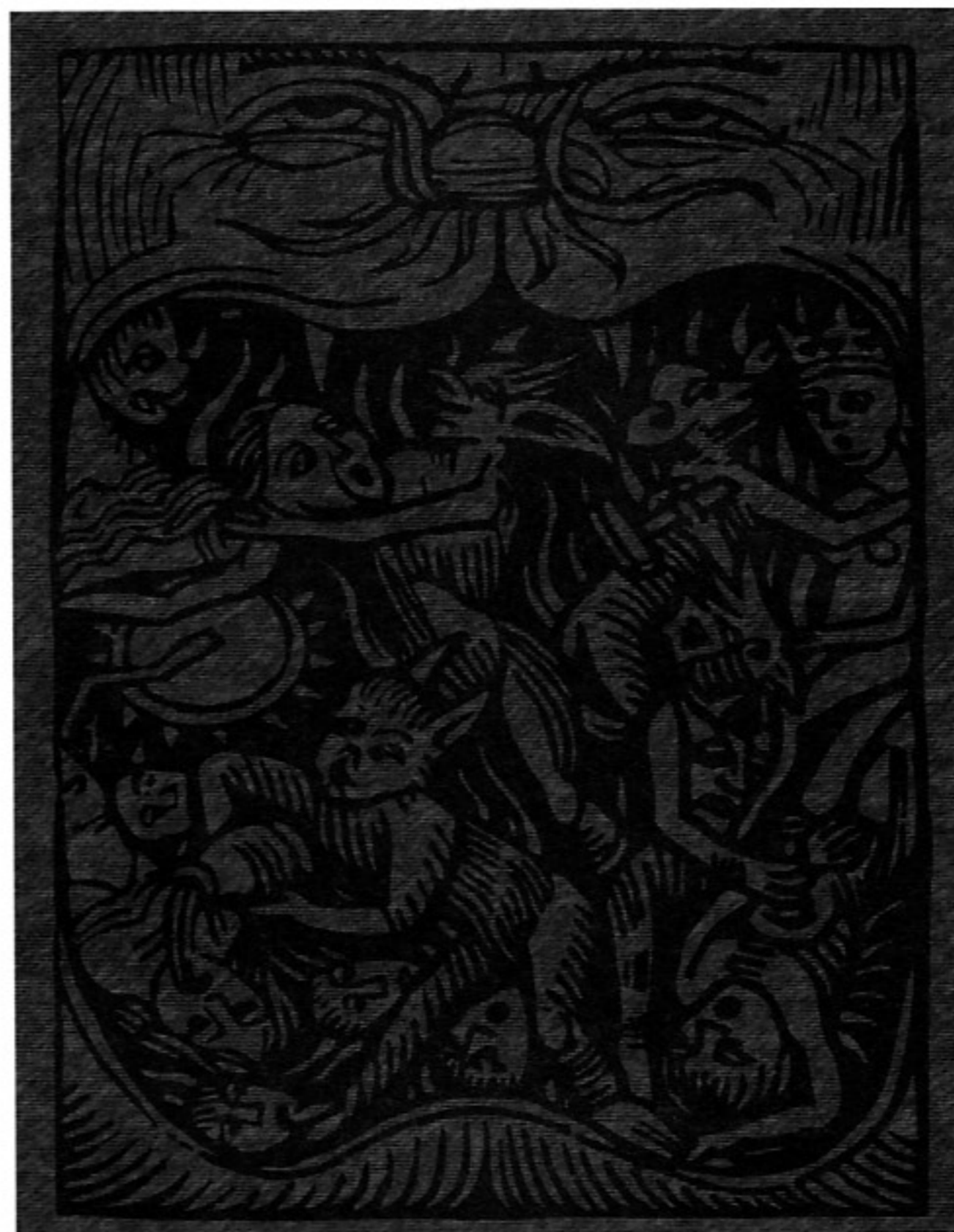
Si les Nephilim veulent récupérer la stase des Princes siamois, les





FIN DE SIÈCLE

CHAPITRE 4



Le DÉCOR

Le Conclave Majeur a lieu dans l'ermitage d'un des nombreux palais de Saint-Petersbourg. Le Cercle de Brume protège le lieu de tous ceux qui viennent sans être guidés mais il arrive malgré tout que certains Nephilim ou humains pénètrent dans le Cercle par hasard, commençant le chemin vers Ægypta.

Pour que les Nephilim ne puissent pas découvrir le lieu du Conclave par hasard, le MJ n'a qu'à choisir lui-même parmi la liste suivante l'endroit exact où le Conclave est organisé : Gatchina, Lomonossov, Palais de Tauride, Palais Ioussopov, Palais Chérémétiev, Palais Anitchkov.

Pour une description plus précise de l'Élysium et du Cercle de Brume, voir livret 2.

INTRIGUES

Plusieurs événements vont se produire en parallèle du Conclave. Les possibilités étant nombreuses, l'idéal est de choisir quelles intrigues développer en fonction des centres d'intérêts des Nephilim, de leurs relations avec les Arcanes,

Les voix de La diplomatie

La position de chaque Élu est donnée, pour chaque question, par le tableau des votes (cf. Écran). Mais rien n'est vraiment irrévocable. Certains Élus sont prêts à changer d'avis, pour peu qu'on prenne la peine de les convaincre ou qu'on leur offre des gages suffisants.

À chaque pause, les demandes d'entretiens sont légions. Inutile de préciser que les Nephilim, à la fois héritiers d'Akhénaton, protégés des Bohémiens et représentants de Moor, seront extrêmement courtisés.

D'ailleurs, s'ils prennent trop visiblement position avec certains Élus, cela pourrait bien se retourner contre eux, car les autres camps, se sentant négligés et délaissés, pourraient bien prendre en grippe ces Nephilim « arrivistes » qui pensent détenir un pouvoir qu'ils n'ont pas.

L'Innommé, par exemple, profitera de l'occasion. Pour chaque alliance trop flagrante passée par les Nephilim, le chef du 666 séduira un ou deux déçus.

Aux Nephilim de trouver le juste équilibre, n'offrant rien sans contrepartie et ne refermant aucune porte.

L'ANTICHAMBRE DU POUVOIR

De nombreux Nephilim patientent dans le Cercle de Brume. On peut croiser là différents Adoptés des Arcanes,

plus ou moins importants, mais aussi des Orphelins et des Bohémiens. Plusieurs Grands Initiés sont présents et ils essaieront de contacter les Nephilim discrètement, leur fixant rendez-vous dans leur quartier général des quartiers de la périphérie de Saint-Petersbourg s'il le faut.

Difficile de rentrer ou de sortir de l'Élysium sans être interpellé par une foule de Nephilim ou de Bohémiens qui attendent des nouvelles du Conclave, sans compter qu'il est de bon ton de prendre le temps de faire des déclarations officielles et des conférences de presse. Après tout, l'utilisation de la communication publique est au moins la moitié de la diplomatie.

Le HASARD DES RENCONTRES

Plusieurs humains vont s'égarer par hasard dans le Cercle de Brume. La plupart seront de simples promeneurs, ou bien des gardiens des monuments qui ne croiseront les chemins de cet autre monde que quelques instants, le temps d'apercevoir un crocodile sacré ramper sur une mare gelée ou bien un groupe de Nephilim débattant autour d'un feu de camp.

Mais quelques-uns des intrus seront fatalement des membres de sociétés secrètes, des agents templiers, des rêveurs Rose+Croix, etc. Amusez-vous avec les acteurs qui agacent le plus vos Nephilim dans votre campagne.





La magie de la Brume suffira à protéger le Cercle, mais peut-être que les environs du Cercle seront surveillés par des ennemis des Nephilim, dans l'attente d'une occasion favorable pour monter une embuscade.

La folie du Diable

Le Prince du Diable a découvert l'existence d'Aggartha et il veut profiter du Conclave pour envoyer ses armées détruire la Cité des Vertiges. Il fera d'ailleurs une apparition remarquée dans le Cercle de Brume le 2 janvier, après que Lohendiss a révélé le secret de l'Invasion Silencieuse. Il menacera tous ceux qui sont présents puis retournera à la tête de ses armées pour donner l'assaut.

Il serait évidemment bienvenu de détourner Shaïtan de cette idée. Seules deux choses pourront le faire changer d'avis : l'amour ou la jalousie.

Si on révèle à Shaïtan que Moor est cachée dans les Akasha Solaires, il enverra d'abord ses troupes à l'assaut de ces Plans subtils. Une bataille titanesque s'en suivra, opposant les Khaïba aux neufs solaires de l'Arcane XIX, laissant ainsi un délai salvateur aux défenseurs d'Aggartha pour se préparer.

Si on révèle à Shaïtan que Suryo lui a dérobé l'amour de la belle Moor, il deviendra fou de jalousie et lancera l'assaut contre l'Élysium. Bien sûr, en voulant ainsi s'attaquer à tous les Arcanes simultanément, il risque le tout pour le tout. En fait, ses Adoptés finiront par l'abandonner et Shaïtan en sera réduit à défier Suryo en duel.

Quelle que soit l'issue, Shaïtan court à sa perte et il entraînera peut-être l'Arcane du Diable dans sa chute. Quelque soit la situation, il est probable que l'Innommé en profite : il essaiera d'abord de recruter Shaïtan pour ses plans, l'utilisant par exemple pour discréditer ou distraire les Nephilim, nuire à leurs alliés, etc. Si cela ne marche pas, il se rapprochera de Bezelbuth et lui proposera son soutien pour sauver l'Arcane XV de la débâcle, gagnant ainsi un Élu dans son camp.

Le secret de L'impératrice

Pendant le Conclave, à partir du 4 ou 5 janvier, Circé a prévu de déclencher un rituel magique à grande échelle qui transmutera le Ka-Lune en Ka-Soleil. En l'espace de quelques mois, toute la réalité magique serait bouleversée. En fait, ce rituel ne pourra qu'échouer et, sous l'influence de la Ténébreuse, de Mu et du 666, le second Sentier d'Or pourrait bien tourner à la transformation Selenim généralisée.

En fait, en utilisant les tablettes de Suryo que les Nephilim prisonniers des Euménides ont caché (cf. *Testament*, p. 103), Circé pourrait réaliser son erreur. Avec une étude plus poussée des secrets consignés sur les tablettes, il est possible de modifier le rituel pour qu'il fonctionne convenablement, mais la transmutation sera extrêmement longue et ne pourra pas être effectuée à grande échelle.

En tout cas, si ce projet magique est découvert, l'Arcane III risque d'avoir mauvaise presse dans le Conclave, ce qui servira les plans de l'Innommé. En effet, parce qu'il connaît la mauvaise réputation de l'Impératrice, il a choisi de prendre sa Princesse comme cible et de s'opposer à elle sur tous les points. Circé sera bien obligée de s'engager dans la lutte contre l'Innommé. Reste à voir si les Nephilim ont vraiment envie de l'avoir dans leur camp.

Le pouvoir de L'empereur

Ashurban est lentement mis en minorité dans son Arcane. Ses choix sont de plus en plus contestés et on lui préfère de plus en plus ouvertement Fetch'Orbos, un Adopté plus dynamique. Ashurban veut à tout prix revenir du Conclave avec un résultat positif. Il est prêt à dépenser et à promettre beaucoup pour cela.

Ashurban attend beaucoup des questions 2 et 3, particulièrement de la motion qu'il dépose. Il espère pouvoir convaincre les Arcanes I, III et V, qui ont chacun leurs initiés humains, de voter pour lui. Mais deux de ces Arcanes déposent leur propre motion pour la même question, ce qui rend leur soutien moins probable.

Le Prince est tellement désespéré que, si personne ne prend garde, il pourrait bien se vendre au plus offrant pour garder le pouvoir.

Les crimes du Lion vert

Le Lion Vert a quitté Prague et est venu à Saint-Pétersbourg avec des Mannush. Il aimerait venir au Conclave mais hésite car il sait que son ennemi le Chien Jaune qui Parle est lui aussi dans la ville. Et comme Poliorcète lui-même siège au Conclave, l'entrée dans l'Élysium pourrait être considérée comme une provocation. Donc le Lion Vert n'arrive pas à se décider. Pourtant, l'ordre du jour le concerne en partie, puisque certaines questions évoquent le Monde et que le Lion Vert est un des sept Couronnés qui dirigent l'Arcane XXI. Peut-être que le temps de l'impunité est révolu et que le Lion Vert, tout comme l'Arcane XXI, va enfin devoir rendre des comptes sur sa conduite.

Les phases de La Lune

Bisclavret, l'Élu de la Lune, pense avoir trouvé chez l'Innommé un allié naturel. Avec Lohendiss (de l'Amoureux), Arthor (de la Tempérance) et Helion (de la Roue de Fortune), il cherche à constituer un groupe de sympathisants aux Selenim qui s'intéressent au Cœur de la Lune.

Ils sont tous sincères dans leur démarche, et si on leur prouve que l'Élu de l'Arcane XIII est le chef du 666, ils réviseront tous leur position.

La nef de L'ESPOIR

Galelis, avec d'autres, va commencer à mettre en place un formidable projet. En rassemblant les éléments disponibles, il est possible de hâter la construction de la Nef éthérée. Le Cœur de la Lune fournit un chantier naval inespéré. L'utilisation des secrets des Lames de certains Arcanes sera un atout. La collaboration inattendue d'Arcanes comme le Diable (avec les Géniteurs et les Artificiers de Nemeth) ou même le Soleil (avec ses nef solaires).

Si une vraie volonté s'affirme, la Nef éthérée pourrait arpenter l'espace plus rapidement que prévu.

JOUR APRÈS JOUR

FIN 99

Le 9 septembre, les bohémiens lancent l'Appel. Après dix semaines (au lieu des huit habituelles), le 18 novembre, les Élus sont désignés et le Cercle de Brume commence à être mis en place autour du lieu du Conclave. La nouvelle du rassemblement du Conclave Majeur se répand peu à peu au travers des Arcanes. Les quatre Kumpania s'installent et les délégations des Arcanes les plus organisés débarquent à Saint-Petersbourg.

31 DÉCEMBRE : SÉANCE D'OUVERTURE

La séance d'introduction est brève et formelle. C'est surtout le moyen de voir qui a fait le déplacement, de faire les présentations et de préciser le calendrier des débats. Deux sièges seulement sont vides, ceux du Mat et du Monde ; à moins que vos Nephilim n'aient déjà rencontré Moor. Les tensions sont évidentes entre certains Élus, mais malgré tout, tout le monde semble prêt à jouer le jeu : le temps du conflit est dépassé, c'est le moment de mettre de côté les oppositions pour essayer d'avancer ensemble. Le Præsis fait un discours sur l'importance du Conclave. Il rappellera aussi que, vu le nombre de questions, il espère que les débats seront menés sans délais inutiles, d'autant plus que la séance de clôture sera, d'après lui, un moment inoubliable.

Note

Si un des Nephilim porte le Radix de Moor, il pourra déposer une motion. Si jamais il rate la séance d'ouverture, il devra déposer sa motion dès son arrivée auprès du Præsis. Bien sûr, un Élu en retard ne peut pas déposer une motion pour un vote qui est déjà clos.

Puis le Præsis enregistre les motions (chaque Élu annonce son intention de déposer une motion pour telle ou telle question, mais l'intitulé des motions n'est pas encore annoncé). De nombreux Élus se sont déjà concertés pour savoir quelle motion ils déposeraient, mais il est clair que la séance d'ouverture sera suivie de nombreuses discussions en aparté.

Contrairement aux habitudes, le Conclave Majeur de 2000 doit se prononcer sur cinq questions au lieu de quatre.

Pour l'ensemble des sujets évoqués, une lecture du Grand Codex des Adoptés (cf. *Phaéton*, Livret 2) s'impose.

Pour chaque motion, une manifestation magique est suggérée dans le cas où elle serait adoptée. Parfois, un objet (en général enchanté) apparaît après un vote. Cet artefact est soit attribué à l'Élu qui a proposé la motion, soit laissé à la garde du Præsis. En cas de litige, un vote appelé par le Præsis peut permettre de régler le problème.

1^{ER} JANVIER :

QUEL EST LE NOM DE L'ARCANE XIII ?

En fait, au-delà des simples considérations sur le vrai nom d'un Arcane, les discussions portent globalement sur les relations entre Nephilim et Selenim. La plupart des Arcanes pensent que cette question est secondaire, sans comprendre que la Lune Noire est une des clés de l'Apocalypse.

● RÉPONSE 1 : « LA MORT »

Proposée par les Gitans

Tous les opposants au Selenim soutiennent cette thèse qui identifie les Selenim comme des ennemis des Nephilim et prône la guerre ouverte entre les Déchus et les Maudits.

Manifestation : une vision apparaît au-dessus de la table : une sphère, d'abord blanche, puis qui noircit peu à peu et enfin explose en mille morceaux. Une Lame Blanche apparaît, plantée au centre de la table (cf. *le Ka*, p. 122). Tous ceux qui ont voté cette motion gagnent désormais la capacité de voir la Lune Noire comme les Selenim peuvent la voir.

● RÉPONSE 2 : AUCUN NOM... « L'ARCANE SANS NOM »

Proposée par l'Arcane VIII

Cette thèse est ni plus ni moins une manière de repousser le problème et de garder le statu quo. C'est la réponse de tous ceux qui pensent que le problème de l'Arcane XIII n'a pas besoin d'être réglé maintenant, et qu'il vaut mieux se concentrer sur l'Apocalypse.

Manifestation : une nuée sombre se forme un moment dans la salle. Tous les Nephilim ayant voté pour cette motion gagnent le sort de « Sans Nom » gravé dans leur pentacle.

À cause du succès que cela implique pour les « sans nom », l'Innommé gagne la capacité d'ouvrir la Porte



SANS NOM

1^{er} cercle**Seuil :** 20 %**Ka-élément :** Lune**Portée :** 5 m**Durée :** 30 minutes par point de Ka du lanceur

La cible est incapable de se rappeler un nom pendant toute la durée du sort. Cela concerne aussi bien les noms de personnes que les noms de lieux, les adresses (nom de rue), etc.

La victime du sort ne pourra même pas se souvenir de son propre nom.

Céleste aux autres membres du 666. Ceux-ci, masqués par la magie de l'Élysium, ne pourront pas être reconnus pour ce qu'ils sont.

● **RÉPONSE 3 : « LA RENAISSANCE »****Proposée par l'Arcane XIV**

Cette motion indique la volonté de créer une alliance durable entre Selenim et Nephilim nécessaire pour concrétiser le Sentier d'Or. La Lune Noire ne peut pas être oubliée en route et doit être associée au processus.

Manifestation : l'image de Mu apparaît au-dessus de la table, au milieu d'un pentacle de Nephilim. Un éclair de lumière aveuglant illumine soudain le tableau et quand on peut à nouveau regarder, c'est une Couronne marquée du stellaire du Monde qui est posée au milieu de la table.

L'Innommé revendiquera cet artefact, mais c'est assez naturellement le Præsis qui devrait en avoir la garde (un vote permettra de trancher cette question). Si jamais c'est effectivement l'Innommé qui prend la Couronne du Monde, il la portera et sa véritable identité sera révélée à tous les Élus.

2 et 3 JANVIER :**QUEL EST LE PLUS GRAND DANGER DE L'apocalypse ?**

Ce vote est principalement l'occasion de dresser un bilan de l'évolution du paysage occulte après les bouleversements des derniers mois. Le consensus sera très difficile à obtenir sur cette question.

● **RÉPONSE 1 : « L'INVASION SILENCIEUSE »****Proposée par l'Arcane VI**

C'est l'occasion de révéler le plan de Shaïtan qui veut, grâce à ses troupes de l'Antémonde, massacrer tous les Agar-thiens et détruire l'Arcane XXI.

Manifestation : une porte de l'Élysium s'ouvre sur Nemeth, révélant à tous la puissance des troupes de Shaïtan et l'étendue de sa folie. Quand la porte se referme, immédiatement, l'ensemble des Arcanes prendront des

mesures nécessaires pour régler cette affaire. Bezelbuth organisera la résistance « intérieure » à l'Arcane XV, dans l'espoir que, une fois Shaïtan démis, le Diable survivra malgré tout à cette affaire.

● **RÉPONSE 2 : « LES DRAKAON »****Proposée par l'Arcane XI**

La Force ne veut pas lancer une guerre contre les DraKaon, mais simplement rappeler aux autres Nephilim que le danger qui a été maîtrisé en Bretagne n'est sans doute qu'un des vestiges de ces anciens ennemis qui sommeillent encore dans les champs magiques.

Manifestation : Une scène représentant un dragon dévorant un astre (la lune ou le soleil ?) se dessine sur la table et cinq Conques Ailées (cf. *Le Ka*, p. 87) descendent lentement du plafond pour se poser sur la table.

● **RÉPONSE 3 : « NOUS-MÊMES »****Proposée par l'Arcane XIII**

Le pire danger dans les moments de crise est la désunion. Les sujets de discorde sont certes nombreux, mais il est temps d'arrêter de comploter chacun dans son coin. Il y a trop de complots. Sans donner de preuves, l'Innommé accusera à demi-mots l'Arcane III d'avoir secrètement cherché à détruire le Ka-Lune et d'avoir par là même peut-être créé des monstres comme le 666. Bref, le Dévoreur se donne le beau rôle avec un discours consensuel qui va sans doute rallier un grand nombre de voix. Après tout, tout ce qu'il dit est vrai, même s'il ne le pense pas.

Manifestation : Pendant un moment, les Élus partagent tous un rêve éveillé, proche d'un Effet Mnémios.

Salomon, assis sur un trône, s'adresse à un groupe de deux Nephilim et de trois humains. « *Nous devons agir ensemble. Et la base de notre groupe sera la confiance. Mais la confiance est une arme à double tranchant. Voilà pourquoi nous allons partager un serment.* » Salomon procède alors à un rituel de Kabbale. Il invoque les Idoles Murmurantes. La vision s'interrompt au moment où le groupe s'apprête à prêter serment. (Une réussite en compétence Synarchie permet de reconnaître Hiram dans le groupe. Une réussite critique permet de comprendre que c'est sans doute une des réunions fondatrices de la Synarchie.)

Tous ceux qui ont le niveau requis en Kabbale ont désormais l'invocation des Idoles Murmurantes gravée dans leur pentacle. Peut-être que certains Élus un peu audacieux auront l'idée de faire prêter serment aux membres du Conclave, ce qui pourrait se retourner contre l'Innommé.

● **RÉPONSE 4 : « LES ARCANES MINEURS »****Proposée par l'Arcane XVI**

Cette motion permet de dresser un bilan de l'échec relatif du Grand Plan templier. Certes, Tubalcaan n'a pas réalisé son rêve de domination du monde et des Akasha, mais la catastrophe a été évitée de peu. Sans compter que les Mystères, la Rose+Croix et la Synarchie continuent d'œuvrer

Les IDOLes MURMURANTES, celles qui chantent dans le temple OUBLIÉ

Cercle : 1^{er}

Ka-élément : Air

Monde : Meborack

Seuil : 40 % (Yesod)

Contrat : 25

Rupture : elles tentent de maudire le kabbaliste (qui a droit à un jet de résistance en Ka-Air) et disparaissent

Durée : une histoire ou un serment...

Portée : 10 m

Autonomie : totale

Visibilité : oui

Des statues de pierres semblables à des dieux ou des titans grecs mais au visage usé au point d'être méconnaissable, se matérialisent. Un vent persistant les entoure et porte leurs murmures jusqu'aux oreilles de l'invocateur, mais le silence complet est nécessaire pour les entendre et les comprendre. Les idoles peuvent raconter extensivement l'histoire de tout objet qu'on leur présente. On peut également jurer un serment devant elles. Ce serment peut impliquer jusqu'à 25 personnes en même temps. Ceux qui rompent ce serment (dans le mois qui vient) subiront leur malédiction : ils seront frappés pour un mois d'un mutisme étrange. Leur voix, comme celle des statues, devient un simple filet de murmures portés par le vent. Ils seront donc inaudibles sauf si le silence est absolu. Aucun moyen connu ne permet de se soustraire à cette malédiction. On peut par contre tout à fait refuser de prêter serment... Bien sûr, ce handicap d'élocution a un effet dans la maîtrise des sciences occultes. Tous les jets de compétence (pour les 3 cercles en Magie, Kabbale et Alchimie) subissent un malus de 25 % pendant toute la durée de la malédiction.

Ce rituel de serment est utilisé pour garantir la sincérité de petits groupes de Nephilim ayant des intérêts communs mais ne se faisant pas forcément confiance. Au cour de réunions régulièrement espacées, chacun a l'occasion de vérifier que l'autre ne l'a pas trahi avant de renouveler le serment. La formulation du serment doit être explicite et ne doit pas être « manipulable » : « Je promets de ne pas trahir » ne sera pas acceptable, car la notion de trahison sans plus de précision est subjective. « Je promets de ne pas trahir les secrets de notre fraternité et d'accomplir la tâche qui m'incombe » est acceptable, du moment que les « secrets de la fraternité » et « la tâche qui m'incombe » sont des réalités claires dans l'esprit de chacun.

dans l'ombre. Cette motion vise donc à accentuer la lutte contre les humains. Cette réponse peut bien sûr décomposer dans les discussions, envisageant tour à tour les plans de chaque arcanes mineur.

Manifestation : chaque Élu est saisi par des visions précises concernant les Arcanes mineurs et gagne +5 % dans les quatre compétences de tradition correspondantes.

● RÉPONSE 5 : « LES SAURIENS »

Proposée par l'Arcane XIX

Suryo a la preuve que les Sauriens n'ont pas tous disparu. De plus, en fonction des faits qui ont été révélés, il se pourrait que certains liens soient découverts entre Mu, 666, la Ténébreuse, etc.

Manifestation : chaque Élu est submergé par des souvenirs sauriens et gagne 10 % en compétence Sauriens. Ceux qui ont voté pour la motion gagnent 10 % de plus et savent qu'il existe globalement deux types de Sauriens qui ont survécu : les sauriens noirs, devenus des monstres comme Nessie (cf. Testament, p. 96 ; Le Ka, p. 17), et les Sauriens « blancs », qui n'ont jamais suivi Mu et qui sommeillent encore dans leurs cités englouties. Le cas des Euménides est trop marginal pour être intégré dans ces visions.

● RÉPONSE 6 : « LE 666 » OU « MU »

Proposée par l'Arcane 0 ?

Les Nephilim ont sans doute eu le temps d'identifier la menace qui pèse sur le Conclave Majeur. S'ils estiment que ce point mérite une motion, ils auront l'occasion de révéler tout ce qu'ils ont appris sur leur ennemi. Tous les éléments qu'ils peuvent avancer seront bien sûr décortiqués et questionnés autant que possible.

Manifestation : la scène de la découverte de Mu par les Nephilim du 666 se matérialise au-dessus de la table. (cf. Irysos). Ceux qui ont voté la motion, s'ils ont le niveau requis, voient la formule de la Crémation Sublime gravée dans leur pentacle.

4 et 5 JANVIER : avec QUELLES ARMES faut-IL faire face à L'apocalypse ?

C'est l'occasion de mettre en place des plans face aux crises actuelles. C'est peut-être sur cette question que les débats seront les plus houleux et les opinions les plus partagées, chacun avançant sa solution.

● RÉPONSE 1 : « PROMÉTHÉE »

Proposée par les Gypsies

Cette option envisage d'aller purement et simplement libérer Prométhée dans l'Hadès. En effet, puisqu'Akhénaton, qui devait revenir, n'est pas au rendez-vous, peut-être que son frère pourrait permettre de régler le problème. Inutile de dire que l'Arcane I soutiendra cette motion sans réserve.

Manifestation : un cri de douleur surgi de l'Hadès retentit dans l'Élysium. Les Élus sont transpercés par la souffrance de Prométhée. Tous ceux qui ont voté pour cette motion gagnent une immunité partielle à l'orichalque : confrontés à un objet en métal noir, tout se passe comme si son Potentiel était inférieur de deux points.

● RÉPONSE 2 : « LE SECOND SENTIER D'OR »

Proposée par l'Arcane III

Seule l'union de tous les Nephilim pour un projet ambitieux équivalent à celui de l'Atlantide pourra permettre de dépasser l'Apocalypse. À mots couverts, l'Impératrice explique son projet de supprimer le Ka-Lune pour le remplacer par le Ka-



Soleil. Circé répond subtilement aux accusations de l'In-nommé en niant toute responsabilité dans l'origine du 666.

Manifestation : une vague d'énergie solaire traverse l'Élysium et infuse +1 en Ka-élément dominant à tous les Élus présents (sauf les Onirim, qui gagneront +1 dans un autre Ka-élément de leur choix).

● **RÉPONSE 3 : « LES INITIÉS HUMAINS »**

Proposée par l'Arcane IV

L'Empereur dévoile ainsi son plan concernant les thaumaturges. En effet, avec l'aide de certains humains, comme les initiés du Bateleur, tout pourrait être plus facile. Des Mystes peuvent parfois être convertis à la cause Nephilim. Certains agents synarques sont prêts à coopérer. Et puis certains Templiers, comme Larmenius de Jérusalem, peuvent s'avérer de précieux alliés pendant l'Apocalypse.

Manifestation : cinq anneaux se matérialisent, les quatre premiers portent chacun le signe d'un arcane mineur et apparaissent devant les Élus Bohémiens. Le cinquième apparaît devant Ashurban et ne porte aucun signe. Ces anneaux, portés par un humain, ajoutent 2 points à son Ka-Soleil et lui permettent de devenir un Grand Rêveur, capable de voyager dans les Akasha pendant son sommeil. Si un Nephilim passe cet anneau, il doit opposer son Ka au Ka-Soleil (augmenté) de son simulacre pour ne pas passer en Ombre.

● **RÉPONSE 4 : « L'AGARTHA »**

Proposée par l'Arcane V

Seule la transcendance individuelle permettra de s'en sortir. Cette réponse est un peu décevante. Elle contredit l'appel à l'union qui aurait pu être adopté dans le vote précédent. Mais c'est dans l'esprit de l'Arcane du Pape, où chaque Dieu, entouré de ses fidèles, doit se frayer seul un chemin vers la Sapience.

Manifestation : un Nexus se crée momentanément au centre de la salle. Tous les Élus gagnent un point dans chaque métamorphose et ceux qui ont voté pour la motion gagnent un point en Ka.

● **RÉPONSE 5 : « LA NEF ÉTHÉRÉE »**

Proposée par l'Arcane VII

Plus concrète, cette solution est l'idée conjointe des Arcanes VII et XVII. Grâce aux Répliquants, des simulacres améliorés, il est désormais possible aux Nephilim de quitter la terre et de s'aventurer dans l'espace. D'où l'idée de mettre en place une Nef Stellaire qui partirait explorer l'univers. Certains voient là un moyen de fuir la Terre, d'autres un espoir de retrouver leurs origines. En tout cas, le projet, ambitieux, ne laisse personne indifférent.

Manifestation : une pyramide en métal mat et lisse apparaît devant le siège du Monde. Cet artefact peut jouer le rôle de boussole en trois dimensions lors de voyages spatiaux et sera donc extrêmement utile à la Nef éthérée.

Les plus érudits s'alarmeront du fait que cet objet semble lié à la Pierre Angulaire.

La CRÉMATION SUBLIME DU CHAMP DÉFUNT

Cercle : œuvre au blanc

Substance : ambre de lune

Seuil : 50 %

Support : Zone

Cible : Sim, Nel, Sel, Objet

Portée : 10 m

Durée : Ka-Lune heures

Cette perle translucide et phosphorescente est le cauchemar des créatures de Kabbale de Lune Noire. Quand elle est lancée au sol, une zone de dix mètres de diamètre est enchantée : elle irradie une douce lueur blanche. Dans la zone, l'Entropie de la Lune Noire est multipliée par dix. En contrepartie, pour deux points de Lune Noire ainsi dispersés, un point de Ka-Lune est créé, sous une forme déterminée par le MJ selon la quantité concernée : substance alchimique, Effet Dragon, Ka-Lune dans une stase, etc.

● **RÉPONSE 6 : « LES LAMES »**

Proposée par l'Arcane IX

Cette proposition met en place l'idée que les Arcanes sont la clé du problème et que c'est grâce aux secrets des Lames que les Nephilim pourront faire face. L'Ermite, avec la Préviation des Possibles, est bien placé pour savoir que les Lames portent effectivement des secrets occultes qui peuvent aider les Nephilim. Mais les Lames ont en fait déjà joué leur rôle, auprès des Nephilim qui portent l'héritage d'Akhénaton, et auprès de Moor qui porte en elle l'avenir du Monde.

Manifestation : l'image de Moor, traversant une à une les Lames des Arcanes apparaît fugitivement au centre de la pièce. Chaque Élu prend soudainement conscience de l'emplacement exact (en ce moment précis) de la lame de son Arcane ainsi que de celles des Arcanes de ses deux voisins.

● **RÉPONSE 7 : « LE CŒUR DE LA LUNE »**

Proposée par l'Arcane X

Cette motion révèle un secret gardé depuis plusieurs siècles par certains Adoptés des Arcanes X et XVIII : il existe un Akasha lunaire, qui communiquerait avec le centre de la Lune. C'est la porte de ce lieu mystérieux que cherchait John Dee, ou plutôt le Nephilim qui l'a longtemps occupé, Entée d'Orion. Le Cœur de la Lune pourrait être une base de construction idéale pour la Nef éthérée.

Manifestation : une porte de l'Élysium s'ouvre sur le Cœur de la Lune, révélant un Akasha où les champs lunaires n'ont jamais été touchés par la Lune Noire. Tous les Élus gagnent un point en Ka-Lune.

● **RÉPONSE 8 : « LE KWISATZ HADERACH »**

Proposée par l'Arcane 0 ?

Cette réponse peut être soufflée aux Nephilim par les Grands Initiés. Selon eux, si Akhénaton n'est pas encore revenu, c'est uniquement parce que le Kwisatz Haderach n'est pas encore prêt.

Manifestation : un disque solaire se gravera au centre de la table, définitivement. Si les Nephilim ont avec eux la Cendre de Lune issue du squelette du pharaon, celle-ci scintillera : elle aura atteint un stade supérieur de transmutation et il suffira de la lancer sur Aleister Crowley pour qu'elle opère.

6 JANVIER : QUEL EST LE SECRET DU MONDE ?

Bien entendu, il est clair pour tous les Élus que c'est de l'Arcane XXI dont il est question. C'est un enjeu majeur du Conclave Majeur, puisque les Couronnés, même s'ils n'ont pas de droit de vote, vont être partie prenante des discussions. Ils vont constater à quel point les autres Arcanes ont commencé à percer tous leurs secrets et vont se sentir obligés de révéler eux-mêmes une partie de la vérité pour reprendre l'initiative. En fait, plus qu'un vote, cette question est surtout l'occasion d'un grand déballage avec de faux airs de mise en accusation qui met à mal le prestige du Monde.

● RÉPONSE 1 : « LES TZIGANES »

Proposée par les Mannush

L'existence d'une cinquième Kumpania, celle des Tziganes, est un mystère qu'il est également temps d'éclaircir. Bien que les Tziganes ne tiennent pas à s'expliquer sur leur rôle, les Couronnés révéleront volontiers que la découverte de la Kumpania secrète est un des éléments qui doivent marquer le retour d'Akhénaton.

Manifestation : Morphée, le Prince des Tziganes, apparaît furtivement derrière le siège vide du Monde.

● RÉPONSE 2 : « AKHÉNATON EST ÉPIMÉTHÉE, LE JUMEAU DE PROMÉTHÉE »

Proposée par l'Arcane I

Il y a peut-être encore des Nephilim qui n'ont pas compris le lien entre Prométhée et le fondateur des Arcanes. Inutile de dire que les défenseurs de Prométhée se feront un plaisir de répandre la nouvelle à l'occasion de cette discussion. Les Couronnés répliqueront qu'ils n'étaient pas les seuls à connaître ce secret.

Manifestation : La scène de l'emprisonnement de Prométhée par les trois Pyrim aux ailes de foudre (cf. *Testament*, pp. 56-58) apparaît au-dessus de la table. Il est possible de reconnaître Poliorcète et d'entendre les dernières paroles de Prométhée à Charron.

RÉPONSE 3 : « IL N'Y A PAS D'AGARTHA »

Proposée par l'Arcane XII

C'est le secret le plus terrible de l'Arcane XXI. Personne ne voudra vraiment croire cette révélation, mais si les Couronnés sentent leur position menacée, ils feront en sorte de reconnaître que c'était effectivement le secret qu'ils gardaient, dans l'espoir que cela étonnera assez les Élus pour qu'ils ne cherchent pas plus loin.

Manifestation : tous les Élus acquièrent la certitude qu'il n'y a pas une voie vers la transcendance et que ce qu'ils ont si longtemps appelé l'Agartha recèle en fait une infinité de possibilités et de cas particuliers. Chacun doit trouver sa propre voie.

● RÉPONSE 4 : « AGARTHA, LA CITÉ DES VERTIGES »

Proposée par l'Arcane XV

L'existence de la cité secrète a été découverte par Shaitan, qui veut la détruire. La résille magique d'Aggartha n'est pas vraiment comprise par le Diable et les Couronnés parviendront sans doute à taire son existence. Maintenant que le secret est éventé et que la menace pesant sur Aggartha est connue, il faudra bien que les Couronnés s'accordent à accepter de l'aide pour défendre leur domaine...

Manifestation : la porte du fond de l'Élysium s'ouvre dès maintenant, dévoilant Aggartha.

● RÉPONSE 5 : « LE MONDE NOUS MANIPULE TOUS, DANS SON SEUL INTÉRÊT. »

Proposée par l'Arcane XVII

L'Élu de l'Étoile révèle ce que les Couronnés voudraient taire. Il donnera même le cas de Vanesh comme exemple vivant de ceux que le Monde a abusés. Il entend bien témoigner des méthodes parfois critiquables que l'Arcane XXI emploie à l'occasion, avec la bonne excuse d'avoir une mission prioritaire. L'attitude arrogante des Couronnés qui pensent tout savoir mieux que les autres et n'avoir de compte à rendre à personne est mise en cause. Certains Couronnés sont prêts à faire leur mea culpa et à reconnaître qu'ils sont allés trop loin.

Manifestation : Une brume lumineuse se dégage de Vanesh, qui retrouve immédiatement la mémoire qu'il avait perdue. Ce faisant, il récupère ses compétences en Kabbale (dont les secrets de la conspiration de Daath) et une ferme envie de se venger de l'Archange Saint-Michel.

● RÉPONSE 6 : « AKHÉNATON N'EST PAS LÀ. »

Proposée par l'Arcane XX

C'est, enfin, l'ultime révélation du Monde. Les Couronnés attendaient Akhénaton, le Rex Ka, pour prendre le contrôle de leur Arcane. Bien qu'il soit revenu, Épiméthée semble avoir oublié sa destinée. Le but même de l'Arcane XXI semble être compromis. Non seulement, les Couronnés ont utilisé des moyens souvent contestables, mais en plus ils n'ont même pas réussi.

Manifestation : Akhénaton apparaît furtivement sur le siège du Monde, avec Esméralda à ces côtés.

● RÉPONSE 7 : « PROMÉTHÉE EST UN COURONNÉ »

Proposée par l'Arcane 0 ?

Seul un Nephilim en Lien Solaire avec Prométhée pourrait entrevoir cette vérité. Faut-il pour autant la révéler ? Celui qui livrera ce secret gagnera de précieux alliés et s'attirera des haines féroces.



Manifestation : celui (ou ceux) qui a effectué le Lien Solaire et qui est dans l'Élysium voit son pentacle se modifier. Il gagne un point de Ka.

7 JANVIER : QUI PEUT SAUVER LE MONDE ?

C'est la question centrale du Conclave Majeur. La seule manifestation qui ponctuera ce vote sera l'apparition d'Aleister Crowley.

● RÉPONSE 1 : « AKHÉNATON/ÉPIMÉTHÉE »

Proposée par les Roms

On attend le retour, annoncé, du Pharaon-poète. C'est lui qui doit reprendre le contrôle de l'Arcane XXI.

● RÉPONSE 2 : « LE KWISATZ HADERACH »

Proposée par l'Arcane II

C'est effectivement la bonne réponse. Il faut considérer que c'est au travers de la fusion entre Mu, Crowley et Akhénaton que le Kwisatz va naître...

● RÉPONSE 3 : « L'ESPRIT DU CHIEN DE SIRIUS »

Proposée par l'Arcane XVIII

C'est la réponse que donneront tous ceux qui sont favorables à la Lune Noire, en souvenir de celui qui, en dernier recours, permit d'abattre Tubalcaan il y a longtemps. Cette périphrase, qui désigne Mu sans le nommer, a été soufflée à Bisclavret par l'Innommé. Il s'agirait donc d'utiliser une invocation de Lune Noire sur Crowley pour le guérir de son état. Après tout, si personne n'a d'autre solution à proposer, celle-là semble raisonnable.

final

Crowley arrive par la Porte Céleste. C'est Esméralda, dont les yeux entièrement verts semblent parfois aveugles, qui guide le Kwisatz vers le siège du Monde, où il s'assoit sans dire un mot. Il semble tourmenté et regarde tous les Élus avec un air parfois interrogateur et surpris, parfois effrayé et nerveux.

● **Si la réponse 1 a été choisie**, Aleister/Akhénaton/Mu seront en plein conflit. Akhénaton, appelé par le Conclave, cherche à prendre le dessus, mais il s'épuise à vouloir vaincre. Mu lance un dernier assaut en ouvrant la Porte Céleste au 666.

Les Nephilim vont sans doute chercher à employer la poudre de Lune du squelette d'Akhénaton tandis que le Dévoreur, révélant la Ténébreuse, lâchera la Bête sur Crowley.

Reste à voir qui des Nephilim ou de l'Innommé arrivera le premier à stabiliser le Kwisatz. Sans compter que les autres Élus prendront sans doute parti pour un camp ou l'autre.

Afin de réveiller le Kwisatz Haderach, les Nephilim devront faire ingérer la Cendre de Lune qu'ils ont préalablement récupéré du squelette du vaisseau-monde à Aleister Crowley. Ils ont donc plusieurs options qui s'offrent à eux : verser la poudre dans un verre pour la faire boire à son simulacre, lui injecter avec une seringue, etc.

Quel que soit le stratagème mis en place par vos Nephilim — il est de toute façon impossible d'anticiper leurs réactions — vous devrez leur mettre des bâtons dans les roues en faisant intervenir les Élus qui les auront à l'œil suite aux événements de ce temps de jeu ou même des précédents. Vous devrez donc mettre en scène une situation tendue où les Nephilim découvrent toujours au dernier moment qu'un personnage dans l'assemblée leur arrive dessus ou tente de porter un coup décisif à l'un des leurs. La situation risque de dégénérer — surtout si les Nephilim ne sont pas parvenus à mettre hors jeu le 666 — en un affrontement de sorts et de fureurs. Certains des Élus sont armés et n'hésiteront pas à utiliser leurs armes.

● **Si la réponse 2 a été choisie**, les trois personnalités en sont au même point et le futur Kwisatz reste calme sur sa chaise. Les Nephilim pourront essayer d'utiliser l'opération de fusion sur Crowley, mais ils devront sans doute expliquer aux autres Élus ce qu'ils veulent faire, et on peut compter sur l'Innommé pour s'opposer à leur projet.

● **Si la réponse 3 a été choisie**, l'Innommé et Bisclavret entameront un rituel sur Crowley, utilisant la Ténébreuse et la Lame de la Lune. La Bête sera libérée et s'emparera de Crowley, réveillant définitivement Mu. A priori, les Élus ne permettront pas aux Nephilim de s'interposer avant qu'il ne soit trop tard.

Si aucun rituel n'est opéré, la situation ne sera pas stabilisée et le Conclave se terminera sur un échec.

DÉNOUEMENT 1 : L'AVÈNEMENT DU KWISATZ HADERACH

Une fois la transmutation de la Cendre de Lune effectuée, les trois entités fusionneront parfaitement et le Kwisatz Haderach, enfin complet, se lèvera.

« Mes frères, les temps sont venus. Mon retour était annoncé, et me voilà parmi vous, transformé, différent.

Devant moi, clairement, l'avenir s'enchaîne au passé. Les possibles se dénouent enfin. Par mon Prisme, je vois quels avenir nous attendent et je peux parler sans craindre de disperser nos destins. Vous cherchez des réponses et ce Conclave n'a pas révélé ce que vous attendiez. Laissez-moi vous dire quelle voie nous sauvera.

L'arcane XIII sera la Renaissance. Car ce qui était mort va revivre ou bien tout périra. Tout comme Mu est revenu, les Sauriens



reviendront. Tout comme Morphée est revenu, les DraKaons reviendront. Tout comme je suis revenu, mon frère Prométhée reviendra. Ceux qui craignent la mort perdent tout : ils oublient que toute fin, si on la dépasse, devient un nouveau départ.

Le plus grand danger de l'Apocalypse est la peur. Depuis la Chute, la peur est le cancer qui nous ronge. La peur naît de l'ignorance, la peur engendre la désunion. La peur est la petite mort qui tue l'espoir. Notre peur nourrit notre perte. Acceptons les risques et acceptons les différences. Ensemble, nous devons lutter contre la peur au lieu de l'alimenter. Le Diable n'est pas l'ennemi de la Force. La Maison-Dieu n'est pas l'ennemi du Bateleur. Et ceux qui craignent au lieu de comprendre n'ont pas leur place parmi nos Frères.

Notre meilleure arme est la connaissance. Le temps du mensonge est révolu. L'Histoire Invisible n'est qu'un masque, une berceuse inventée pour nous éloigner des Étoiles. Nous ne sommes pas les enfants du Graal Primordial. Nous venons du confins des Sphères Stellaires, par-delà le soleil, par-delà même la spirale de cette galaxie. Dans notre passé se trouve la clé de notre futur. Il faut briser le

mythe de l'Atlantide pour pouvoir construire un avenir durable. Car le seul salut est au-delà de l'illusion.

Le secret du Monde est qu'il doit finir. Et avec lui tout ce qui a échoué. Tout ce qui est allé trop loin. Tout ce qui a pris sans jamais rien donner. Tout ce qui a abusé d'aujourd'hui sans souci pour demain. Mes frères, un ancien ordre, déchu et vacillant, doit tomber aujourd'hui. Oui, le Monde doit mourir et renaître pour qu'un espoir subsiste. L'Arcane XXI est celui qui reste à achever. Qu'il meure en ce jour pour que nous puissions survivre.

Oui, Frères, ce n'est pas pour sauver le Monde que je suis revenu, mais pour le détruire. L'Arcane XXI n'est plus et les Couronnés ont perdu leur trône. Je suis le Rex Ka et avec moi finit le règne du secret. Le seul mystère que je sers est celui de la vérité. Le nouveau Monde que je découvre aujourd'hui, cet arcane refondé, sera celui de l'Apocalypse, de la Révélation. Les temps sont venus et mon rôle s'achève là où le vôtre commence.

Je pars dans Aggartha dans un exil volontaire. Là, j'écouterai les astres et j'attendrai le souffle de l'Iz. Mais je ne vous abandonne pas. Ceux qui reconstruiront le Monde en mon nom sont déjà parmi vous. Ils seront mes messagers, ils seront votre espoir. Ils seront ceux qui détruiront vos peurs et déchireront vos craintes. Ils chasseront les illusions, ils écraseront les doutes. Vous les nommerez Tueurs de Mort, Briseurs de Rêves. Ils seront mes Cavaliers de l'Apocalypse, les Héritiers de la Révélation. Sur leur passage, tout succombera. Et à leur suite, sur les ruines fumantes d'un Monde dépassé, vous construirez les bases d'un Monde nouveau.

N'attendez d'eux aucune bonté. Ne leur demandez aucune faveur. C'est le devoir qui les guide.

Seul celui qui n'a pas de but ne connaît aucun échec. »

Akhénaton se tourne alors vers Esméralda, dont il prend la main. Reportez-vous Maintenant au début du chapitre 6.

DÉNOUEMENT 2 : Le retour de mu

Une fois la stabilisation de Mu effectuée, Crowley se lève. Il dresse vers le ciel ses deux mains, qui commencent à se couvrir lentement d'écailles noirâtres. Alors que son visage se modifie pour ressembler à un chacal, il lance un éclat de rire cruel.

« De retour! Enfin! Les temps sont venus. Mon retour était annoncé, et me voilà, transformé, différent. Aujourd'hui, enfin, je sais qu'aucun de vous ne peut plus m'arrêter. Je sais que ma vengeance est à portée de main.



Je vois la peur dans vos yeux, une peur que j'ai désirée pendant si longtemps.

Vous ne comprenez pas ? Laissez-moi vous dire la vérité. Laissez-moi répondre à vos questions.

L'arcane XIII sera votre Mort. Car, avec ou sans Lilith, je reconstruirai la Lune Noire et mon règne s'étendra sur les terres visibles et invisibles de notre monde.

Le plus grand danger de l'Apocalypse est ma vengeance. Je suis votre pire cauchemar. Vous n'étiez que des étrangers, vous avez contaminé ma planète, vous avez brisé mon règne, vous avez exterminé mon peuple. Seule votre annihilation pourra racheter vos fautes.

Votre meilleure arme est la fuite. Repartez d'où vous êtes venus, vers les étoiles. Je ne vous poursuivrai pas. Mais si vous restez, inutile de me supplier, vous périrez comme des chiens.

Le secret du Monde est qu'il a échoué. D'un bout à l'autre. Les Couronnés vous ont trahi et m'ont livré Akhéaton. Ce Conclave n'était qu'un traquenard qui m'a livré votre dernière chance de survie.

Inutile de vouloir sauver le Monde. Il est trop tard. Je suis le Rex Ka et Aggartha sera mon trône. Depuis la Cité des Vertiges, je régnerai en souverain et j'attendrai le souffle de l'Iz.

Ceux qui asserviront le Monde en mon nom sont déjà parmi vous. Ils seront mes messagers, ils seront votre peur. Ils seront ceux qui détruiront vos espoirs et déchireront vos joies. Ils chasseront les illusions, ils écraseront les doutes. Vous les nommerez Tueurs de Mort,

Briseurs de Rêves. Ils seront mes Cavaliers de l'Apocalypse, les Héritiers de la Révélation. Sur leur passage, tout succombera. Et derrière eux, dans les ruines fumantes d'un Monde dépassé, vous périrez avec tous ceux qui ont vécu leur temps.

N'attendez d'eux aucun remords. Ne leur demandez aucune pitié. C'est la haine qui les guide.

Seul celui qui n'a pas d'amour ne connaît aucune peine. »

Après ce discours, Mu rassemble ses énergies et déchire la trame des Akasha. L'Élysium est projeté dans l'Anti-Terre du Dévoreur, la brûlure de l'Orichalque se répand sur les Élus et le rire dément du tyran saurien couvre à peine les cris de souffrance des Nephilim torturés par le métal noir. À chaque round, l'atmosphère saturée engendrera dans toute la salle un POT d'Orichalque de 10.

Surgissant d'on ne sait où, des Tziganes envoyés par Morphée aideront tous les Élus à franchir la Porte Céleste pour regagner Saint-Pétersbourg.

La dernière chose que les Nephilim pourront voir avant de quitter la salle sera Mu, suivi par les membres du 666, franchissant la porte du fond de l'Élysium.

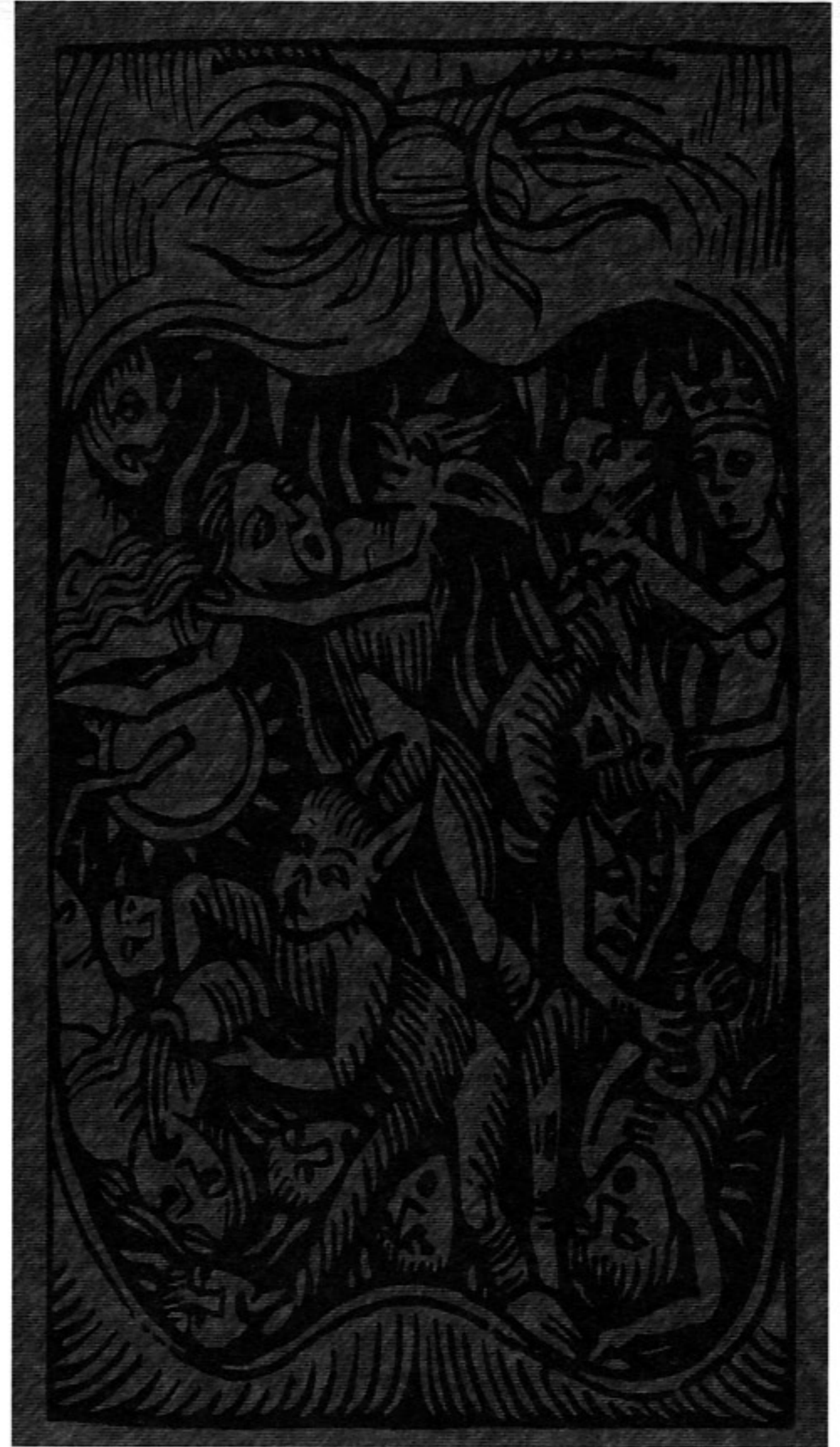
Porteur du Prisme d'Akhéaton, le Prophète de la Lune Noire part prendre le contrôle d'Aggartha. Il va adouber les membres du 666 qui vont se répandre de part le monde, semant la terreur et la destruction.

L'Apocalypse vient de commencer avec un terrible échec et l'avenir des Nephilim est plus que menacé. La seule issue pour les Déchus semble être l'Exode Sidéral à bord de la Nef Éthérée... s'ils parviennent à la construire assez vite.



LES JUMEAUX DE L'APOCALYPSE

CHAPITRE 5



PRÉLUDE

Dans l'Élysium, le Kwisatz Haderach s'est tu. Les Élus, encore abasourdis de ses révélations, le regardent avec stupeur et respect. Et tandis que le Radix s'efface de leur Pentacle, la Porte Céleste s'est ouverte derrière eux. Ayant obtenu la certitude que les temps de l'Apocalypse sont désormais venus, les Élus quittent leurs sièges, lançant un dernier regard emprunt de mélancolie au Pharaon, maintenant Illuminé. Des Tziganes les conduisent au-delà de l'Élysium, à la rencontre de leurs pairs.

Les Nephilim s'apprêtent à faire de même, lorsqu'une voie céleste s'élève dans la maison des étoiles, pareille à un souffle magique qui vient frapper leur Pentacle : « *Non, pas vous..., leur dit-elle. Les étoiles n'ont pas encore scellé votre destin, il est temps pour vous de connaître l'amer baiser des véritables Révélations...* »



Dans un claquement sourd, les Tziganes ont refermé sur eux la Porte Céleste. Le silence s'empare de la salle. Le Kwisatz Haderach intime alors aux Nephilim de le rejoindre. Déjà, les métamorphoses du Prisme s'emparent de sa physiologie, dévoilant le nouveau visage du pharaon. Ses contours s'affinent et son ventre prend la rondeur de celui d'une femme enceinte, son visage s'émacie et ses pommettes deviennent saillantes, alors que ses yeux se brident et laissent place à deux opales. Entre-temps, un vent froid et brumeux a envahi l'endroit, répandant une odeur électrique. Le Kwisatz Haderach croise alors ses mains sur sa poitrine et entonne un chant céleste : une voie virginale emplit l'Élysium, à la fois calme et grondante, féminine et masculine. Le chant se répercute dans la pièce, jusqu'à atteindre des proportions sonores hallucinantes. Alors les douze piliers s'illuminent, diffusant des rayons de lumière blanchâtre qui viennent frapper pleinement la Porte chimérique.

Immédiatement, les volets s'écartent; les Nephilim ont l'impression de basculer dans le vide, d'effectuer une chute vertigineuse les portant à traverser le Graal Primordial, de parcourir le monde en une errance figée, jusqu'au moment où un puissant courant les soulève à nouveau et les emporte au firmament. En dessous d'eux, Saint-Petersbourg s'endort, bercée par la chute des flocons de neige. Le calme est enfin revenu sur la cité, qui désormais s'abandonne à une rêverie sans fin. Là-haut, dans la voûte céleste, le Kham illumine les astres. L'Ombilic Solaire semble revigoré et fête le retour de celui qu'il a vu naître. Son feu brûlant éblouit les Nephilim qui sont aspirés par le Vortex céleste. Une explosion sourde résonne, et les cieux sont fendus d'éclairs, le décor alentour vacille et Saint-Petersbourg ne semble plus qu'être une fable, disparaissant lentement dans la Brume.

Lorsqu'ils se réveillent, une brise glaciale fouette leur visage Nephilim, tandis que leurs simulacres cherchent désespérément l'air. Au bord du Toit du Monde, ils perçoivent émerveillés une cité entourée de falaises de marbre, perdue dans de subtiles volutes de brume, d'où s'élèvent de fines corolles de pierres, passerelles du Savoir Éternel. Puis, c'est une lumière dorée qui s'exhale, dévoilant les fragiles et si splendides jardins du Boheim, gardiens mélancoliques d'étranges statues symboliques. Les feuilles d'automne se soulèvent alors, découvrant un sentier doré, au milieu du rouge fauve et du brun cuivré. Quelques flocons s'agitent, bercés par la chaude lumière des arbres aux fruits précieux comme le soleil. Au cœur de ce sanctuaire, repose en un sublime écrin la Rose de la vérité, aux pétales délicats de la Vie. Épaulant le cœur du monde, neuf palais de jade s'élancent vers les cieux, indiquant le chemin des origines et s'en remettant à la Sapience des étoiles. Ils sont les piliers du monde, les neuf principes de vie et de mort. À eux seuls, ils sont l'Initiation.

Ce site n'est qu'un songe fragile d'un onirisme ésotérique accompli. Ce lieu est unique, il a pour nom Aggartha, la Cité des Vertiges.

Le temps des Révélations

Frigorifiés par le froid himalayen, les Nephilim dévisagent le Pharaon et sa compagne. Ses lèvres dessinent un sourire énigmatique.

« Vous voici parvenus aux portes du Monde, derrière moi, Aggartha chante l'histoire de notre peuple. Vous, mes frères, avez franchi les Voies du Monde pour retrouver cette part de rêve qui m'anime, vous avez traversé le labyrinthe ésotérique du Boheim afin de comprendre votre héritage. Vous avez rencontré les plus sages et les plus fous, mais au delà, vous avez perçu le Sens de la Quête. Loin des chimères vous avez compris qu'Aggartha existait, et que l'Arcane XXI avait un sens. Maintenant, il est temps de livrer vos Pentacles : dites-moi ce qu'est le Monde. »

Le Kwisatz Haderach vient de mettre à l'épreuve les Nephilim, il attend que ceux-ci lui prouvent qu'ils ont compris l'enseignement des Voies du Monde. En effet, il sait que les Bohémiens ont placé le long du labyrinthe ésotérique les plus sages quêteurs d'Aggartha et de la Lame qu'elle protège. Mais, il sait également que la folie s'empare promptement de celui qui cherche le Monde. Akhénaton cherche à savoir si les Nephilim sauront faire preuve de discernement. Deux cas de figure se présentent alors :

1) le Monde est le gouvernement occulte. Cette réponse entend que le Nephilim considère le Monde comme un principe actif, qui plie l'Univers à ses règles. Les Nephilim qui le composent sont les plus glorieux de tous, ils sont ceux qui sont dignes de connaître les révélations. Pour ces Nephilim, faire partie du Monde est une récompense suprême, il est le saint Graal de la Sapience sur l'autel de la Gloire ésotérique. Ainsi, la recherche de l'Arcane XXI est une terrible conquête dont seuls les plus persévérants et valeureux découvrent la Cité des Vertiges.

Si cette réponse est choisie, Akhénaton plongera son regard dans celui des Nephilim et leur révélera que cette honteuse croyance est à l'origine de l'égarement des Nephilim dans leur recherche de l'Arcane XXI. C'est ce mensonge qu'est venu bannir Akhénaton. Aussi, le Pharaon soupire et leur annonce :

« J'aurais pourtant eu tant de chose à vous révéler, mais vous n'en êtes semble-t-il pas encore digne. Aussi, que l'Appel de Brume résonne et que se ferment les Voies du Monde ! ».

Aussitôt, le décor vacille et les Nephilim se réveillent dans les jardins de la grande Catherine. Assise à leur côté, la baronne Svetlana Spjerovska les regarde avec curiosité. S'ils lui demandent ce qui c'est passé, celle-ci leur répondra :

« Vous n'étiez pas prêt, un jour peut-être... Souvenez-vous que seule la quête est éternelle et qu'aucun but n'est jamais atteint, car il n'en existe aucun d'éternel ».



Les Nephilim découvriront alors que les Bohémiens et les dignitaires des Arcanes Majeurs ont quitté la cité. Pris dans le froid hivernal, vos Nephilim seront amenés à réfléchir sur le sens du Monde et sur les visées d'Akhénaton qui se sont dérobées à eux. Ainsi se terminent pour les Nephilim les *Chroniques de l'Apocalypse*.

2) le Monde est la voie de la Sagesse et de l'humilité. Si les Nephilim ont médité les propos de la baronne Spje-rovska et du sage Maâro, ils auront compris que le Monde ne se trouve pas, mais est une révélation intérieure, une soumission tacite aux lois de l'univers. Seuls les humbles et les sages trouvent le Monde car ils ne le cherchent pas, mais le servent dans tous leurs actes. Le Monde n'est pas une quête, mais une errance. Et comme toute errance, il est un nouveau départ...

Si les Nephilim ont choisi cette réponse, le visage de l'Homme Parfait s'illumine.

« Mes frères, vous venez de franchir les portes d'Aggartha et vous voici dignes de soulever le voile obscur qui masque notre histoire. Vos Pentacles ont découvert les Voies du Monde et portent en eux cette parcelle de vérité qui n'appartient qu'aux plus sages. Vous l'avez recueilli parmi vous bien avant moi et je le sens déjà vibrer au sein de vos énergies pentacliques. Je vous en prie laissez-moi parler à cet enfant solaire, à mon frère Prométhée... »

Seuls les Nephilim ayant effectué le rituel du Lien solaire seront en mesure de servir de portail à la conscience de Prométhée. Si aucun d'entre eux n'a opéré ce rituel, il

n'est pas encore trop tard pour le réaliser. Aussitôt le lien réalisé, une intense douleur saisit les Nephilim, semblable à des milliers de piqûres d'aiguilles d'Orichalque. Un cri d'horrible souffrance résonne alors dans Aggartha. Pris dans un songe, les Nephilim voient alors défiler devant eux les sombres cavernes de l'Hadès et les Daïmons maudits pour l'éternité. Leurs yeux dévoilent alors une cave immense baignée d'une lueur maligne, où se rejoignent en un delta symbolique les fleuves de la Tradition. Enchaîné à un roc noir cyclopéen, couvert de funestes inscriptions, un être se débat, son Pentacle s'effiloche sous les morsures de l'Orichalque, tandis que ses yeux pleurent des larmes de sang.

« Qui est là?! Qui ose éveiller ma conscience, alors que je saigne ma magie de toute part et que mon Pentacle bafoué renonce à toute Sapience!

— Prométhée, c'est moi ton frère, Épiméthée. Je suis de retour et je ne t'ai pas oublié. À mes côtés se trouvent les Nephilim qui te permettent de me parler. Ils sont ceux qui ont porté ta douleur et t'ont permis de voir le monde extérieur...

— Épiméthée, mon frère, aide moi je n'en peux plus! Regarde-moi, je souffre une mort éternelle qui toujours se refuse. Maudits soient nos frères et leur orgueil misérable! Pourquoi sont-ils aveugles et désirent-ils éternellement le pouvoir? Suis-je un traître pour avoir protégé les humains contre notre folie inique?

— Tu ne l'as jamais été, et peut-être étais-tu le plus juste de nous deux. Mais les Nephilim ont oublié les raisons de la Chute et s'enorgueillissent de leur Atlantide. Tu es pour eux le traître, qui



a réduit à néant leurs voies vers l'Illumination en sauvant les humains de leur prison.

— Mais, ils étaient aveugles et ne comprenaient rien ! Ils allaient recommencer leurs erreurs passées.

— Mon frère, il y a avec moi de sages Nephilim qui ont permis mon retour, ceux-là sont toujours amnésiques mais leur Pentacle est à nouveau prêt à découvrir leur Histoire. Je me dois de leur révéler la Vérité, pour permettre ton retour, afin que cesse l'ère du mensonge. ». Le Pharaon se retourne alors vers Esméralda et les Nephilim et prend une profonde inspiration.

« — Le Temps du Silence touche à sa fin. Vous qui avez passé les portes d'Aggartha, vous qui êtes les porteurs de mon testament, je me dois de vous donner les clefs de notre passé afin de construire notre avenir. Oubliez tout ce que vous croyiez savoir, car vous n'avez jamais rien su. Depuis que le Silence Fuligineux a recouvert le monde occulte, vous avez couru après des chimères, et à la manière des humains vous avez inventé vos propres mythes. La Chute d'Orichalka est responsable de votre amnésie, et votre Pentacle, terrorisé devant l'inconnu, oppressé par la peur, a cherché des réponses qu'il a tenues pour vraies pendant trop longtemps. Il est temps maintenant de briser ce voile solaire qui vous aveugle.

Mes frères, nous ne sommes pas les enfants du Graal Primordial, nous sommes venus d'au-delà de l'Univers, des Étoiles, portés par les vents stellaires, et par l'Iz. Ce sont ces puissants Omphalos issus des étoiles qui nous ont donné vie, Orichalka et Toison d'Or sont les noms de deux d'entre eux. Nous sommes les messagers célestes de la musique des sphères. Plus que jamais l'appellation "Frères des Éthers" nous fut justifiée, les Étoiles nous gouvernent, elles sont notre véritable domaine. À nouveaux, elles nous appellent et il nous faudra répondre à leur commandement.

— Tu ne leur dis pas tout ! Frères, nous étions orgueilleux et persuadés de notre supériorité. Nous n'avons pas toléré qu'une autre race dispose également de l'Athanor Céleste, et au lieu de nous entendre avec elle, nous commîmes un crime terrible. Rassemblant leurs pouvoirs, nos frères ont détruit leur prophète et son peuple. Les Kaïm furent les assassins des Sauriens ! Nous sommes les acteurs d'un génocide...

— Les intentions de Mu ne furent pourtant pas des meilleures, le prophète des Sauriens s'apprêtait à bouleverser l'équilibre de cet univers. Mu voulait le conquérir, devenir un tyran cosmique. Sa folie a conduit nombre des nôtres à souhaiter sa mort. Leurs volontés furent victorieuses et nos Frères terrassèrent tous les Sauriens, y compris ceux qui n'avaient pas suivi le Prophète dément. Le Graal Primordial serait leur domaine, et eux seuls entendaient y régner et contrôler son évolution au sein des Éthers.

— Et la Roue Céleste répète les erreurs de notre peuple. Lorsque vint l'émergence des porteurs de Ka-Soleil, les Kaïm s'étonnèrent de leur nature. L'orbe lumineux, qu'ils portaient en eux, attisa leur jalousie. Ils décidèrent à leur tour de posséder cette nouvelle énergie, ce Ka-élément qui leur semblait si précieux et les irritaient tant car les Humains semblaient incapables de le maîtriser. L'Atlantide et le Sentier d'Or furent leur projet grandiose et aveugle aux lois du Monde. Des paradis factices furent érigés et les humains étudiés, l'Atlantide fut leur prison. À travers les astres, je vis que les erreurs allaient se répéter. Au sein de son œuf improbable, nos frères donnèrent naissance à Ram, Porteur de Ka-

Soleil bafoué, né d'infâmes expériences. Il regroupait en son sein l'humanité, et à nouveau les Kaïm cherchèrent à le détruire.

Depuis ce jour, mon Pentacle mûrit le fruit de la rébellion des hommes. Je n'ai cherché qu'à éviter nos erreurs passées, à libérer les Hommes pour qu'ils soient les propres investigateurs de leur Histoire. On m'a reproché mes crimes et je fus traqué. Mais nul autre que moi n'a jamais porté aux hommes autant d'attentions. Et pour leur avoir offert la liberté, mes bourreaux m'ont condamné à la plus horrible torture, dispersant ma magie, aliénant mes disciples...

— Tes fils ont pourtant suivi tes enseignements et se sont regroupés en fraternités, que nous nommons désormais les Arcanes mineurs. Malheureusement, la lutte n'a jamais cessé depuis l'Atlantide et les Nephilim et les humains se combattent sans soucis de pardon. J'ai tenté, il y a bien longtemps, d'offrir des voies aux nôtres. Je les ai nommées Arcanes Majeurs, ces voies ouvrent l'Agartha à nos frères, elles sont leurs guides occultes afin que ceux-ci comprennent leur destin. Il me semble cependant qu'ils n'aient pas été assez clairvoyants et se soient enfermés dans leurs illusions opaques. C'est pour éviter cela que fut créée la quête du Monde, dont le rôle était d'aiguiller nos frères, de leur rappeler les erreurs passées. Hélas, le Monde semble avoir failli et il m'incombe de le détruire aujourd'hui, pour demain le faire renaître.

Ce Monde reformé sera mon legs, car je vais quitter le Graal Primordial. Aggartha sera ma tour d'ivoire, de là j'attendrai le souffle majestueux de l'Iz, mon Prisme repartira avec lui, voguant vers les amers stellaires et les Archipels éthérés. Une nouvelle quête s'offre à notre peuple, celle de nos origines...

Je laisserai sur terre le Peuple du Boheim, esprit magique hanté par la féerie immanente à ce Graal, il sera le porteur d'espoir, car tel a toujours été son rôle. Le Boheim va à nouveau se répandre sur Terre, mais pour cela, il nous faudra être victorieux des Guerres de l'Apocalypse.

Prométhée, des créatures sont nées sur l'Athanor Céleste et sont issues des Champs magiques, leur naissance provient des Nexus, ils sont les vrais Nephilim, ils sont les enfants du Graal Primordial, ils sont tes enfants. Je vais partir mon Frère, tu peux, si tu le désires partir avec moi ou bien rester en ce monde que tu as façonné, pour lequel tu t'es battu. Ce choix t'appartient. »

À nouveau, l'Homme Parfait s'est tu. Son regard embrasse la Cité des Vertiges. Aux faîtes des palais de jade, de grands oiseaux blancs se sont posés, et le Pharaon salue les fidèles

Les NEPHILIM

Les Nephilim peuvent intervenir dans cette conversation qui doit être prise pour modèle. Leurs questions trouveront des réponses auprès des Jumeaux. Ainsi, si l'un d'entre eux les questionne quant à leur origine véritable : Invisibles Stellaires ou Voors, les jumeaux leur répondront qu'ils sont certainement des Invisibles Stellaires qui ont évolué, les Voors étant une spécificité particulière qui ne dépend pas nécessairement de leur peuple.

Pour gérer ce dialogue, faites parler les deux frères nés de l'Ombilic Solaire et utilisez leur discours comme étant ce qu'ils savent.

Rôms, le peuple des Errants célestes, magnifiés par la magie du Ka-Brume.

En Aggartha, le Pharaon se tourne une nouvelle fois vers les Nephilim : « *Et vous, mes frères, quel est votre monde ?* ». Il leur appartient de répondre à la question du Pharaon, qui est toute personnelle. Chaque Nephilim sera donc invité à présenter son choix. Là encore plusieurs cas sont possibles. Ils pourront choisir de rester sur l'Athanor Céleste, ou au contraire de rejoindre les Étoiles, ou même Arkhémia.

Esméralda fera le choix de rester sur le Graal Primordial et de voyager en Arkhémia. Sa condition l'a trop rapprochée des hommes et notamment des Bohémiens qu'elle ne peut abandonner. Prométhée, quant à lui, restera pour les Hommes et pour guider les mystérieux Nephilim astrologiques, dits de la troisième génération.

Ceux qui choisiront de partir verront le Pharaon leur répondre qu'ils devront auparavant fédérer autour d'eux l'ensemble de leurs frères, qui auront également souhaité retrouver le chemin de leurs origines.

Ceux qui choisiront de rester devront prêter serment d'éclairer les Nephilim et de ne pas laisser recommencer les erreurs du passé.

Ceux qui choisiront Arkhémia devront laisser ouvertes les portes de la Sapience au reste des Nephilim. Si les Nephilim doivent créer leur propre monde, ils ne devront pas conquérir ceux des autres peuples. Peut-être Arkhémia est-elle le vrai monde à venir du Peuple des Éthers?...

Le secret

Soudain, l'Homme Parfait étend sa main : un livre recouvert de sept sceaux, dont les pages sont semblables à des papyrus, apparaît.

« *Ce livre contient les secrets de l'Apocalypse, il est le guide de notre peuple dans les Temps troublés à venir, il renferme l'avenir. Qui doit maintenant rompre les secrets de l'Apocalypse ?* »

Cette dernière question adressée par le Pharaon à la Fraternité ne demandera qu'une seule et unique réponse : « *notre Fraternité* », « *nous* », « *les héritiers d'Akhénaton* » seront toutes acceptées. Cependant, il ne s'agit pas d'une voie orgueilleuse, les Nephilim ne sont pas, contrairement aux prédictions du Roi Jean, dignes d'ouvrir le Livre. Ils sont ceux qui doivent le faire. L'important de la question étant bien sûr le mot « *maintenant* » et non « *qui* ». Car les secrets du Monde ne sont pas destinés uniquement aux héritiers d'Akhénaton, ils sont censés guider les acteurs occultes dans l'Apocalypse et leur offrir la meilleure voie possible. Le Monde doit servir le monde, il en est le conseiller. Néanmoins vous devez faire sentir à vos joueurs que la question comporte un risque important, ils ne savent pas ce que leur réserve l'Apocalypse. En choisissant d'ouvrir le Livre et

d'en révéler les secrets, ils deviendront nécessairement Adopté du Monde.

Si les Nephilim ont réussi à faire le mauvais choix, le pharaon sera déçu et exécutera le même rituel décrit plus haut dans la partie consacrée au Monde en tant que gouvernement occulte (cf. le temps des révélations).

S'ils ont réussi, Akhénaton semblera confiant et les regardera avec estime.

« *Ce livre n'a pas été rédigé, il est vierge de toute Sapience. C'est la vôtre qui devra irriguer ces pages, telle la sève nourricière qui fait croître l'Arbre de la Connaissance, votre Pentacle couchera par écrit les Guerres de l'Apocalypse dans l'encre des Champs magiques mêlés. En ouvrant ce livre, vous acceptez de passer de l'autre côté, en révélant les secrets à venir vous rejoignez le Monde. Vous voici désormais Adoptés de l'Arcane XXI, fils adoptifs ! Toujours vous devrez taire votre appartenance à l'Arcane, mais vous vous efforcerez de guider les Nephilim sur les Voies d'Aggartha. Aujourd'hui, un Monde nouveau est créé.*

Prométhée ! Sache que tu fus, et es, l'un des Couronnés qui dirige le Monde, tu es le Sacrifice, le cœur meurtri répandant son sang pour sauver le monde. Tu es le Sauveur crucifié, l'un des principes nécessaires au Monde. Comme toi, il existe six autres Couronnés. Chacun porte un nom secret capable de remettre en question l'équilibre du Graal. Ce sont : le Lion Vert, Pélagos, Mi Ka El, le Roi Pêcheur et les Rois Mages...

— *Eh bien, qui est donc le dernier des Couronnés ! ? Qui est celui qui porte le Monde ?*

— *Le seul secret que je me dois de rompre est que je suis le Rex Ka, le Rex Aggartha, le Prince de l'Arcane XXI. Une nouvelle fois, au travers de mon Prisme, j'ai perçu le futur. Au-delà de la Vie et de la Mort, j'ai vu venir le temps des hommes, l'Apocalypse verra le réveil des porteurs de Ka-Soleil. J'ai découvert par-delà les méandres du Temps et de l'Espace, l'émergence d'un Omphalos de lumière, ce nouveau soleil est une porte vers un nouvel au-delà. Prévenez nos Frères et pressez leurs recherches, car l'humain sera dans quelque temps une force avec laquelle il nous faudra compter. La Nef éthérée se devra alors d'être achevée, l'Exode sidéral pourra alors s'élaner sur la musique des sphères. Dans quelque temps, le Graal Primordial sera repris par ses enfants, humains et Sauriens reviendront, qui sait si les Nephilim auront le droit de rester ? Le pourront-ils seulement ?*

C'est pourquoi, je vous ai choisi. Vous serez mes messagers, mes briseurs de rêve. Depuis le commencement vos noms étaient inscrits sur la Roue Céleste, je les ai lus et vous voici réunis. Vous êtes les Cavaliers de l'Apocalypse, vous serez ceux qui apportent la destruction. Mais toute destruction apporte avec elle une construction, vous êtes la fin de ce monde invisible. Il vous appartient de détruire l'ancien Arcane XXI et de le reconstruire en inscrivant vos vérités dans Le Livre de l'Apocalypse. Vous êtes désormais les Vigies Célestes de l'Apocalypse, puissent les Voies du Monde vous bénir. »





Les cavaliers

Sur ce, Akhénaton énoncera les neufs principes qui composent le Monde, les neufs principes qui forment l'Homme Parfait et composent le Prisme. Deux sont déjà attribués, et sept restent à pourvoir. L'Homme Parfait présentera aux Nephilim les rôles des sept Cavaliers de l'Apocalypse. Ils devront faire leur choix, mais désormais leur rôle sera d'une importance considérable pour la communauté ésotérique. Aussi, le choix de leur fonction ne devra pas être pris à la légère.

Esméralda est désormais la messagère de l'Arcane XXI auprès du monde occulte, elle est liée aux Arcanes chimériques, sa voie est celle de la Brume.

Nidhogg, le Gardien d'Orichalque, antique Golomchk issu des contes Bohémiens, devient le Gardien des Secrets Interdits, il est lié aux Arcanes mineurs.

Sept rôles ésotériques majeurs s'offrent aux Nephilim, désormais Pèlerins du Monde. Chacun des Cavaliers est sous le signe d'un Ka-élément. Mais pour autant, le Nephilim qui optera pour l'un de ces rôles ne devra pas nécessairement être en accord avec cette dominante élémentaire. Un Pyrim pourra ainsi choisir le Cavalier hédoniste lié à la Lune.

Ces rôles sont présentés dans le livret 3.

Rex aggartha

Lorsque les Nephilim auront choisi leur rôle au sein du Monde, Akhénaton s'adressera à eux une dernière fois :

« Mes frères, je serai la Vigie d'Aggartha. Dès ce jour, je me retire du monde dans le Palais de Brume, d'où j'attendrai le souffle de l'Iz. Vous êtes mon héritage occulte, ma voix dans les années à venir. En vous, je place mon entière confiance, car je sais que vous serez justes. Prométhée, mon frère ! Puissions-nous nous revoir un jour, néanmoins, sache que ta libération est proche. Toi qui as toujours été le plus fort de nous deux, ne laisse pas la colère de ton Pentacle te submerger, lorsque tes bourreaux viendront te délivrer.

Vous tous ici réunis êtes mon héritage, vous êtes mon Prisme incarné, vous êtes les Voies du Monde. Que celles-ci vous servent, comme elles m'ont jadis aidé ! »

Sur ce Épiméthée se retourne et s'avance vers le palais de Brume. Ses pas s'impriment dans la neige et résonnent dans la tête des Nephilim comme un éternel adieu. L'Homme Parfait vient de gravir les marches, d'un geste il écarte les portes du palais de jade, qui dévoile un sombre couloir éclairé par de faibles torches. Adressant un dernier regard aux Nephilim, le Pharaon s'engouffre dans les ténèbres. Les deux portes se referment alors dans un claquement sourd, éclipçant la silhouette d'Épiméthée.

UN SOLEIL FROID se lève en aggartha,
et Les BRANCHES DES ARBRES DE LA CONNAISSANCE
se COUCHENT UNE DERNIÈRE FOIS. Là-HAUT,
Le VOL DES KURUNGA traverse Le ciel AZUR,
BERÇANT Les NEPHILIM DE LEUR DOUCE MÉLANCOLIE.

fin



LES

CHRONIQUES

DE

L'APOCALYPSE

¶ To beholde and take hede & lytell and en-
noye ne greue þ̄ not at these thre thynges.
¶ Therfore to knowe and wyll to hate synne
foryete thy body one tyme in the daye & go
to hell wynges to chende that þ̄ go not thy
det at thy deche. ¶ Thus doome ofte the good men & þ̄ wy
¶ There þ̄ Chalce se all that the herte hateth & wyll
have thur out & wyll





REVELATION

UNE CONCLUSION...

Vous êtes enfin arrivé au terme des *Chroniques de l'Apocalypse*. Avec ces quelques lignes s'achève pour vos Nephilim une année de souffrances mais aussi de joies et de révélations. Une année pour percer les secrets de l'avenir et prendre le destin d'une civilisation entre ses mains en compagnie des Adoptés du Monde.

Comme pour les volumes précédents, chaque temps de jeu rapproche les Nephilim de l'Agartha. N'oubliez tout de même pas de récompenser par d'autres points de Ka toutes actions ou découverte remarquable. Les actions suivantes seront de toute façon gratifiantes si les Nephilim parviennent à les accomplir.

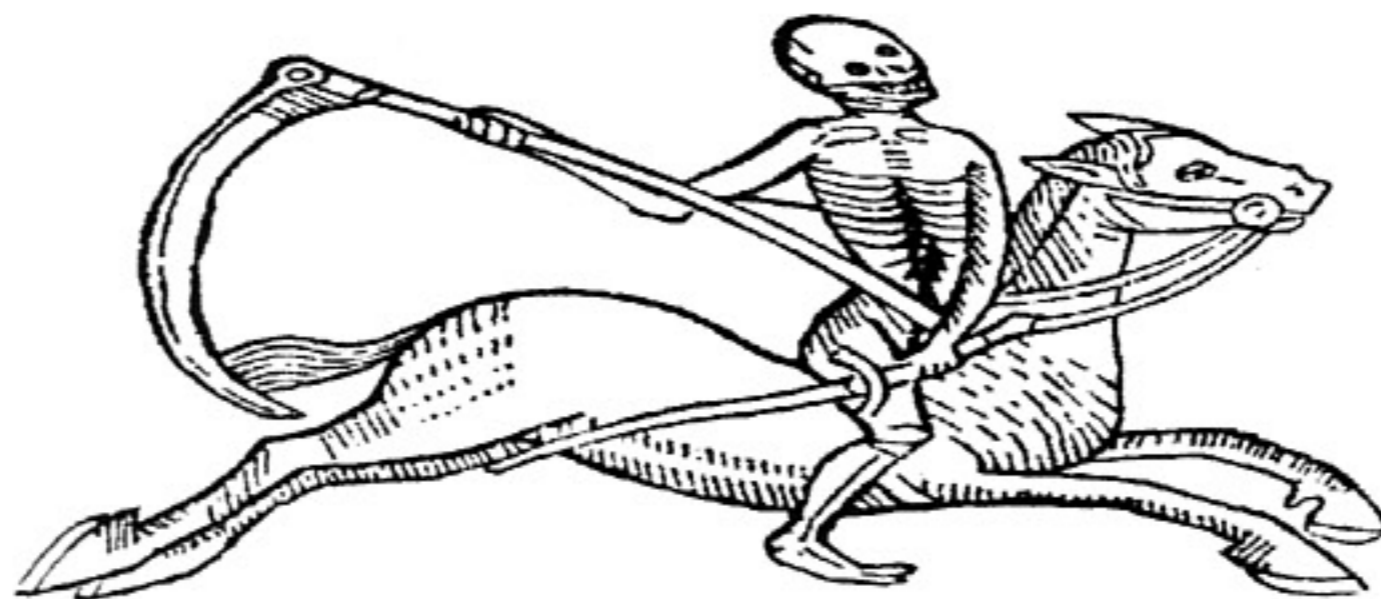
- Enrayer les plans du 666; les empêcher de semer la discorde au Conclave Majeur.
- Comprendre qu'il faut rencontrer les Tziganes — et le moyen à utiliser — pour parcourir le Mandala.
- Récupérer toute la poudre d'os qui contient la part de rêve d'Épiméthée.
- Permettre l'avènement du Kwisatz Haderach en stabilisant le Prisme d'Épiméthée grâce à ses songes.
- Triompher des épreuves d'Épiméthée et devenir l'un des Adoptés de l'Arcane XXI.

Si vos Nephilim sont parvenus à rejoindre les rangs prestigieux des Pèlerins du Monde, vous allez devoir consacrer toute votre attention à la lecture du livret 3 de ce tome pour permettre à vos joueurs de poursuivre leurs aventures

occultes, à moins bien sûr que vous ne considériez que ceci représente l'aboutissement de leur quête de l'Agartha. Quoi qu'il en soit le monde de Nephilim va changer avec le dénouement heureux de cette campagne. Déroulement heureux, car l'Histoire Invisible se poursuit avec l'avènement du Kwisatz Haderach. Si c'est une autre fin que vos Nephilim ont provoquée, il faudra vous adapter comme bien souvent dans le jeu de rôle.

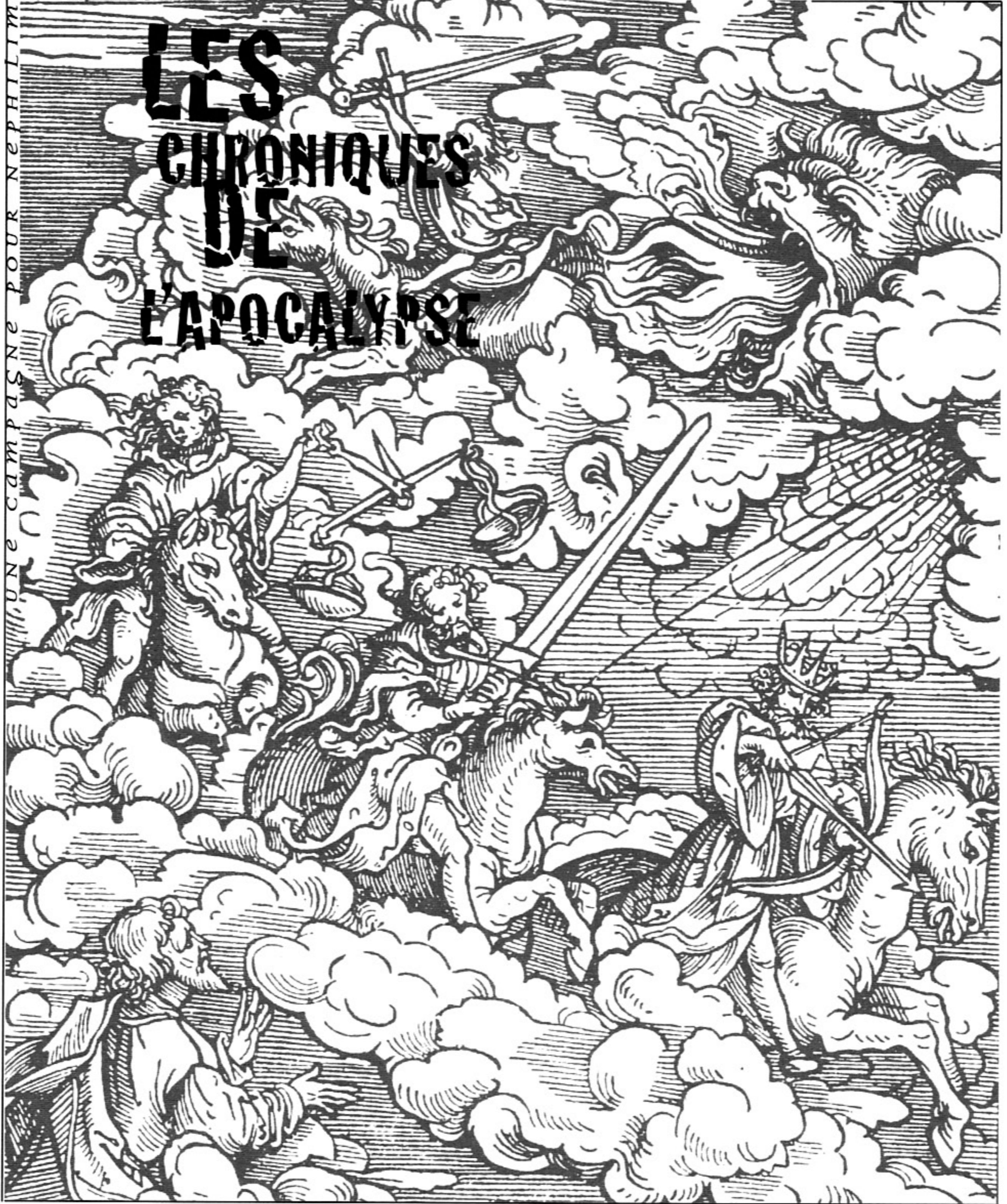
et quelques mots encore

Les *Chroniques de l'Apocalypse* ne changent pas le jeu proprement dit mais bouleversent son contexte en altérant les repères entre ses principaux acteurs. La civilisation Nephilim quitte les mensonges de l'Histoire Invisible pour entrer dans une ère de révélations où les plans des Arcanes ainsi que ceux des autres forces sont portés sur le devant de la scène occulte. Les conflits de cette période seront baptisés les Guerres de l'Apocalypse par les Adoptés de la Papesse qui continuent inlassablement de classer le savoir et les connaissances des Nephilim. Pour en apprendre davantage sur les dangers qui menacent le Graal Primordial dans cette nouvelle ère, nous vous invitons à consulter le livret 3. Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes *Chroniques de l'Apocalypse* et un dénouement heureux. Une dernière chose encore. Prenez garde à ce millénaire qui s'ouvre sur les Guerres de l'Apocalypse.



UNE CAMPAGNE POUR NEPHILIM

LES CHRONIQUES DE L'APOCALYPSE



LES
CHRONIQUES
DE
L'APOCALYPSE
VOLUME V
LIVRET 2



TABLE DES MATIERES

1. Le CONCLAVE majeur 02

Historique 02
Organisation 03
Déroulement 04

2. La cité des atlantes 06

Ce qui n'est pas occulte 06
Ce qui est occulte 06

3. Les figures et Les Lieux 11

Les Cristallins 11
Les Adoptés de l'Impératrice 12
Katia Tchakov 13
Maâro, Adopté de l'Arcane XVIII 13
Le dévoreur 14
Les Gitans 15
Les Mannush 15
Les Gypsies 15
Les Rôms 15
Baronne Svetlana Spjerovska 16
Roman von Ungern Sternberg 16
Milady, la Diablesse du vaisseau-monde 18
La Pythonisse ; la Non-Mourante 19
Moor 20
Les Danseurs-Visage 21
Les Élus du Conclave Majeur 22

4. Les aides de jeu 31



Le CONCLAVE majeur

HISTORIQUE

● L'ORIGINE

En forgeant les Lames des Arcanes, Akhénaton était conscient qu'il mettait en place des structures qui allaient régir les relations des Nephilim pendant les siècles à venir. Au travers de la prescience que le Prisme infusait en lui, le Pharaon comprit qu'il devait donner aux Arcanes Majeurs un moyen de se réunir et de s'entendre malgré leurs différences. Akhénaton confia donc aux Bohémiens un secret qui allait contribuer à l'harmonie entre les Arcanes : le Lien Stellaire.

Quand certains signes étaient révélés par les astres, le Peuple-Église pouvait, par un rituel complexe, enchanter un lieu et y ouvrir un passage vers l'Élysium, un Akasha mobile lié à Ægypta.

Là, des délégués de chaque Arcane, choisis par la magie du Lien Stellaire, étaient convoqués pour former le Conclave Majeur, dont la tâche serait d'apporter des réponses aux questions de l'ordre du jour.

Ainsi, lors des périodes troubles où l'union s'avérait nécessaire, les Arcanes pouvaient se rassembler en un lieu sûr, débattre, prendre des décisions et progresser ensemble malgré leurs divergences.

● La GUERRE DE TROIE

C'est pendant la Guerre de Troie que le premier Conclave Majeur fut appelé, à Athènes. En marge du Conclave Majeur lui-même, la ville devint pour quelques temps un lieu de forum et d'échange pour tous les Adoptés.

Mais vue les divergences qui opposaient les Arcanes à l'époque, aucune décision ne fut prise et les débats envenimèrent la situation au lieu de l'arranger.

Le plus grand intérêt de ce conclave fut de permettre aux Arcanes de se découvrir entre eux. Beaucoup de Nephilim ignoraient encore l'étendue de la tâche d'Akhénaton et ne connaissaient les positions et les buts que d'un ou deux Arcanes. Pendant le premier Conclave Majeur, les relations inter-arcane se tissèrent et les premières alliances ou inimitiés virent le jour.

Une des quatre questions de ce Conclave était : « Combien de chemins mènent à l'Agartha ? ». Les motions débattues étaient diverses, allant de « Aucun » à « Une infinité » en passant par « Un seul : le Sentier d'Or ». C'est finalement la réponse « Vingt et une » qui fut choisie. Les interprétations de ce choix sont nombreuses : c'était d'abord reconnaître que les Orphelins étaient des ignorants égarés, que les

Arcanes étaient les seules voies vers l'Agartha et que l'Arcane XXI, non représenté au Conclave, était un Arcane à part. Mais c'était aussi le choix de la division entre les Arcanes, le choix du « chacun pour soi » plutôt que de l'union.

On peut noter que c'est le seul Conclave Majeur qui fit le plein avec vingt-cinq Élus présents : notamment c'est le seul auquel un Élu du Pendu a siégé.

● L'INCIDENT JÉSUS

Le second Conclave Majeur se réunit en 42 à Jérusalem et fut l'occasion pour les vingt-trois Élus présents de faire le bilan de l'Incident Jésus. Les Arcanes découvrirent alors l'intérêt fondamental des Conclaves. Ce n'était pas un organe de pouvoir, mais bien un formidable outil de communication et une aide à la prise de décision. En effet, l'occasion était donnée à tous d'échanger des informations, de régler des comptes en public, de dénoncer des trahisons, de mettre en garde contre des menaces, etc.

Une des quatre questions de ce Conclave était : « Qui doit veiller sur l'ordre des choses ? » La réponse choisie a été « la Justice », inscrivant définitivement l'Arcane VIII dans le rôle de « gardiens de la paix » des Nephilim.

● Les ARTHURIADES

Le troisième Conclave Majeur eut lieu en 421 à Stonehenge. L'enjeu principal était l'intervention des Arcanes dans le destin d'Arthur et les relations avec le culte du Dragon. Ce Conclave a le record de la plus petite participation puisque seuls dix-sept Élus y participèrent. Certains prétendirent que c'est le Culte du Dragon qui élimina des Élus avant qu'ils n'atteignent Stonehenge. D'autres dirent que certains Adoptés (ceux des Arcanes XIII et XV notamment) craignaient trop l'Arcane XI pour venir au Conclave.

Une des quatre questions de ce Conclave était : « Comment trouver le Roi du Monde ? ». La réponse choisie fut « Par la Force » ce qui prouve bien à quel point l'Arcane XI était influent à l'époque : la vision de Merlin qui, sous l'influence des Grands Initiés, voyait en Arthur le Kwisatz Haderach était considérée comme un sérieux espoir de progrès.

● L'an mil

Le quatrième Conclave Majeur eut lieu en 1000 à Venise. Parmi les vingt et un Élus de cette assemblée, il n'y avait aucun Prince d'Arcane, ce qui, en soit, constituait déjà une exception. Mais ce Conclave fut surtout marqué par l'intrusion inattendue des cinq membres du Glorieux Alliage dans l'Élysium. Ils parvinrent à montrer aux Élus qu'une nouvelle Science Occulte était née. C'est ainsi que l'Alchimie fut révélée à tous les Nephilim.

Une des quatre questions de ce Conclave était : « Qui peut construire un monde nouveau ? ». La réponse choisie fut



« Quiconque s'ouvre à l'Alchimie. » Après ce vote, une des trois portes fermées de l'Élysium s'ouvrit momentanément sur Arkhémia, prouvant ainsi aux Élus que leur vote avait touché une nouvelle vérité.

● La chute de temple

Le cinquième Conclave Majeur se réunit en 1302 à Paris. Vingt-trois Élus participèrent à cette assemblée qui fut sans doute la plus réussie de toutes au niveau des résultats obtenus et des décisions prises. Les Arcanes parvinrent à s'entendre bien plus que d'habitude et mirent en place une série d'actions qui finirent par conduire à la Chute du Temple.

Ce Conclave fut marqué par la présence d'une assistance très importante (une douzaine de témoins et quelques « spectateurs ») dans l'Élysium. C'est visiblement grâce à l'aide des Bohémiens et du Lion Vert que ces représentants parvinrent à passer la Porte Céleste. C'était en tout cas la première fois que des Orphelins n'ayant rien d'exceptionnel (pas les membres du Glorieux Alliage) pouvaient participer de si près à un Conclave.

Une des quatre questions de ce Conclave était : « Quelle grande menace risque de s'abattre sur le Graal Primordial ? ». La réponse choisie fut à la quasi unanimité « Le Bâton », preuve que la plupart des Arcanes avaient en main les indices qui permettaient de pressentir l'aboutissement du Grand Plan.

● LOUIS XIV

Le sixième Conclave Majeur eut lieu en 1645 à Paris. Les vingt-quatre Élus présents discutèrent ouvertement de nombreux sujets : le mystère John Dee, la montée en force des mouvements rosicruciens, la présence de plus en plus visible des Bohémiens, etc. Dans le même temps, les intrigues de couloirs se multipliaient. Les plans secrets de Mazarin et le projet Enfant Solaire n'étaient que les plus grands complots de l'époque, la partie émergée d'une véritable nuée de manigances occultes.

Une des quatre questions de ce Conclave était : « Comment retrouver la magie des jours d'avant ? ». La réponse choisie fut « Grâce aux Akasha. » En fait, cette réponse soufflée par l'Arcane VI ne s'est imposée que par le soutien discret de l'Arcane X. La Roue de Fortune voulait surtout éviter qu'on évoque « la bataille de la longitude ». Le secret de la ligne de changement de date occulte que l'Arcane X venait de découvrir fut bien gardé.

● aLeister cRowley

À la fin de l'année 1899, un Appel fut lancé par les Bohémiens par le Lien Stellaire et un Conclave Majeur fut convoqué à Londres. Mais, deux jours avant que le Conclave ne commence, le Lien se brisa brusquement et les

Élus virent leur Stellaire se figer : le Conclave était annulé. Les Bohémiens n'expliquèrent pas vraiment pourquoi, mais prétendirent qu'un nouveau Conclave serait réuni quand les circonstances le permettraient.

L'ordre du jour de ce Conclave, qui ne fut donc jamais débattu, était prophétique : « Quel prix faut-il payer pour trouver le Rex Ka ? », « Quelle est la Bête de l'Apocalypse ? », « Comment retrouver les Lames perdues ? », « Quand a commencé l'Histoire Invisible ? ».

● L'an 2000

Le nouveau Conclave Majeur n'est peut-être, au final, que la concrétisation du Conclave de 1900. Mais pourtant, de nombreux indices laissent penser que quelque chose de différent va se produire. D'abord, tous les Nephilim sont dans l'attente du retour d'Akhénaton, annoncé par les Bohémiens.

Mais de plus, ce Conclave comporte un nouvel ordre du jour, avec exceptionnellement cinq questions, dont deux portent sur l'Apocalypse et deux sur le Monde. Le temps de la Révélation semble arrivé.

ORGANISATION

Un Conclave Majeur est organisé quand « les étoiles parlent ». Alors les Bohémiens des quatre Kumpania élémentaires lisent les signes et se rassemblent en un lieu indiqué par les divinations pour utiliser le Lien Stellaire.

● L'appel

C'est le premier rituel que les Bohémiens effectuent. Au cours d'une cérémonie complexe, le Peuple-Église répond à l'appel des étoiles en envoyant un Appel au travers de la Brume.

Pendant huit semaines, l'Appel va sonder tous les Adoptés et tous les Bohémiens afin de déterminer quels seront les Élus et quel sera l'ordre du jour du Conclave Majeur.

Après ces huit semaines, simultanément, les Élus voient soudain leur Stellaire s'animer d'une pulsation irrésistible : le Radix. Ils réalisent qu'ils ont été choisis, savent où le Conclave Majeur aura lieu et connaissent les questions qui y seront débattues. Pour le moment, aucun Nephilim n'a porté deux fois le Radix. Les Nephilim Élus sont libres de refuser de se rendre au Conclave, mais ils sont conscients que cela implique que leur Arcane ne sera pas représenté. Quant à l'arcane XXI, aucun Élu n'a jamais été désigné en son sein. Les Couronnés pensent que seul Akhénaton ressuscité pourra représenter le Monde au Conclave Majeur. Les Bohémiens ont quatre Élus, un par Kumpania. Aucun siège n'est prévu pour les Tziganes qui n'assistent au Conclave que secrètement.

● Le cercle de brume

Une fois que l'Appel est fini, les Bohémiens entament une version du rituel de Terrain Vague dans le lieu choisi pour le Conclave Majeur. Cette forme très écourtée de l'enchantement habituel (deux mois suffisent là où il faut en général plusieurs générations) permet d'ouvrir un lien momentané mais très puissant vers Ægypta.

Le Cercle de Brume, un point de passage entre le monde réel et les Akasha, se superpose à la zone choisie. Pendant quelques semaines, deux plans d'existence cohabitent dans cet espace physique. Certaines personnes non-initiées peuvent passer là sans jamais voir le Cercle de Brume, mais tous ceux qui sont guidés vers le Conclave Majeur commencent un voyage vers le Grand Refuge des Bohémiens. La frontière entre le rêve et le réel devient plus floue. Des ibis fantomatiques viennent se percher sur le toit, des chats sacrés semblent surgir des moindres recoins, une odeur épicée flotte dans l'air...

Tout le Cercle de Brume est imprégné de l'atmosphère d'Ægypta. Nombreux sont les Adoptés et les Bohémiens qui s'installent dans le Cercle de Brume à l'occasion du Conclave Majeur : même s'ils ne peuvent pas franchir la Porte Céleste, ils sont protégés du reste du monde par la magie du Grand Refuge.

● La porte céleste

Un bâtiment du Cercle de Brume entre en résonance avec la Maison des Étoiles, le temple sacré d'Akhénaton sur Ægypta. L'entrée de ce bâtiment devient alors la Porte Céleste. Tous les Élus qui la franchissent se retrouvent dans l'Élysium, la salle du conseil de la Maison des Étoiles. Toute autre personne essayant de passer la Porte se retrouvera simplement dans le bâtiment réel, hors du Cercle de Brume. Il existe cependant des exceptions à cette règle : les Tziganes et les Agarthiens, par exemple, sont capables de franchir la Porte Céleste. Le seuil est enchanté de telle manière qu'il est impossible de savoir ce qui se passe de l'autre côté : on ne peut ni écouter, ni voir l'Élysium depuis l'extérieur, que ce soit avec ou sans l'assistance de la magie.

● L'Élysium

L'Élysium est une grande salle carrée, occupée en son centre par une longue table entourée de vingt-six fauteuils gravés. C'est là que se tient le Conclave Majeur. Un dôme représentant une voûte céleste surplombe les douze colonnes de cristal disposées autour de la table. Les colonnes sont numérotées, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. On suppose qu'elles symbolisent les Maisons zodiacales. Au milieu de chaque mur s'ouvre une grande porte dorée à deux battants. Pour l'instant, seule une porte peut être utilisée, la Porte Céleste.

Les trois portes

Si le Projet X (cf. IEVE) a été mené à son terme, une des portes de l'Élysium s'ouvre sur la Maison du Ciel de l'Akhet-Aton virtuelle.

Si le Conclave Majeur se passe bien, la porte qui fait face à la Porte Céleste va s'ouvrir sur Aggartha.

Et la porte restante s'est ouverte momentanément sur Arkhémia en l'An Mil. C'est la porte des Révélations : elle montre des lieux secrets puis se referme.

Pendant ce Conclave, elle va sans doute s'ouvrir (selon les votes du Conclave Majeur) : soit sur les Akasha solaires, soit sur Nemeth, soit sur Ægypta, soit sur le Cœur de la Lune.

Les trois autres portes n'ont jamais été ouvertes (sauf une fois, en l'An Mil), mais elles devraient permettre de rejoindre Ægypta.

À part les vingt-six Élus, les Tziganes et les Agarthiens (dont les Adoptés du Monde) peuvent entrer dans l'Élysium. Mais, même s'ils peuvent être présents, seuls les Élus, porteurs du Radix, ont une voix lors des votes du Conclave Majeur.

L'Élysium est tellement imprégné par la magie de la Brume que l'utilisation des Sciences Occultes y est presque impossible (Potentiel de Prénance : 75!!). Par contre, il n'est pas rare que, après un vote, certains effets magiques « spontanés » ponctuent la décision du Conclave.

DÉROULEMENT

Un Conclave Majeur dure sept jours. Il commence toujours un Samedi et finit un Vendredi, afin de durer une semaine astrologique complète.

La session d'ouverture commence donc un Vendredi à minuit. On y expose l'ordre du jour, composé de quatre questions, et chaque Élu peut enregistrer une motion.

En fonction du nombre de motions déposées, le Præsis du Conclave Majeur (la tradition veut que ce soit l'Élu Rom) organise un emploi du temps prévisionnel. Il fixe les dates des sessions de débat et leur durée.

● Les traditions

Toutes les règles qui régissent le Conclave Majeur se sont imposées naturellement. Quand un problème se posait, la solution s'imposait, comme prescrite par la magie de l'Élysium.

De ce fait, les Élus sont incapables de prévoir ce qui se passerait dans un cas qui ne s'est jamais produit.

Ainsi, puisqu'aucun Élu du Monde ne s'est jamais présenté au Conclave, nul ne sait quel rôle un tel Élu jouerait. Serait-il Præsis ? Serait-il au même rang que les autres ?



De même, il y a toujours une motion qui avait strictement plus de voix que les autres, mais en cas d'égalité, qui déciderait de la conduite à tenir ?

Par contre, certaines situations ont déjà été rencontrées et le précédent permet alors de savoir quelles sont les règles à suivre. Par exemple, l'intrusion du Glorieux Alliage a montré que des personnes peuvent assister au conseil sans être des Élus. Ils peuvent même participer au débat, en deux occasions : d'abord pendant les questions qui suivent la présentation des motions, ensuite à n'importe quel moment où un Élu les appelle comme témoin ou leur cède son temps de parole.

● L'ORDRE ÉTABLI

La manière dont les Élus sont placés autour de la table de l'Élysium joue un rôle important dans le Conclave Majeur. Les débats sont en effet organisés sous forme de « tours de table » et ce que les Rom nomment « l'ordre établi » a donc un effet important sur le déroulement des débats. L'ordre établi commence d'abord avec les Bohémiens (Rom, Manush, Gitan puis Gypsie), puis les Arcanes de I à XXI et enfin le Mat. L'Arcane XXI apparaît dans l'ordre établi bien que le Monde n'ait jamais envoyé d'Élu au Conclave Majeur jusqu'ici. Un siège vide symbolise toujours l'absence. Le Præsis est assis vers le fond de l'Élysium, près de la porte opposée à la porte des Étoiles, au pied de la colonne marquée 1. Puis les autres Élus sont installés dans l'ordre des aiguilles d'une montre. La disposition est donc telle que ce sont les sièges du Monde et du Mat qui, au fond de l'Élysium, font face à la Porte Céleste.

● Les débats

Les sessions de débats sont strictement organisées : d'abord la présentation des motions, puis le débat général.

C'est souvent pendant les pauses que l'essentiel de la diplomatie inter-arcane s'effectue, sans compter que les Nephilim qui patientent dans le Cercle de Brume veulent être tenus au courant de la teneur des débats. C'est pourquoi le Præsis prend toujours soin de prévoir des interruptions de séance à intervalles réguliers pendant les sessions de débats.

La présentation des motions.

Cette phase se déroule selon l'ordre établi.

À chaque présentation, on retrouve le schéma : discours, contradiction, questions. Un Élu ayant annoncé une motion doit, à son tour, présenter par un discours concis (en général, pas plus d'un quart d'heure ; une demi-heure tout au plus) sa position et les éléments d'information qui la soutiennent. Pendant la présentation, il est possible de faire intervenir des personnes présentes dans l'Élysium à titre de témoins. Chaque Élu ayant présenté une motion pour ce vote dispose

alors s'il le désire d'un temps de contradiction (en général limité à cinq minutes par le Præsis). Si une motion a plusieurs contradicteurs, l'Élu qui la défend peut user d'un droit de réponse entre chaque temps de contradiction.

Enfin, n'importe quelle personne présente dans la salle (Élu ou non) peut demander à poser une question courte à l'Élu, celui-ci choisissant d'accepter ou de refuser la question avant de connaître son contenu. Il est de coutume d'accepter une ou deux questions et rarement plus. Il est également habituel de s'arranger pour qu'un autre Élu pose une question préparée. Ensuite on passe à la présentation suivante, jusqu'à ce que toutes les motions aient été examinées. Une session ne peut pas être interrompue pendant la présentation d'une motion, par contre, il n'est pas rare de prévoir une interruption de séance entre deux présentations.

Le débat général

Après la présentation des motions, le débat général commence. Suivant l'ordre établi, chaque Élu a le droit de poser une unique question. Celle-ci doit être précisément adressée à un représentant d'une motion, qui doit nécessairement y répondre. Si l'Élu qui a posé la question estime la réponse non-satisfaisante, il peut demander au Præsis le droit de reposer sa question. La tradition veut qu'aucune motion ne soit questionnée par deux Élus bohémiens successivement. L'échange des questions et des réponses est en général court. Une fois que chaque Élu a utilisé (ou non) son droit d'interroger une motion, le Conclave vote à main levée pour savoir si un nouveau tour de table est nécessaire. Si une majorité des Élus désire poser d'autres questions, on recommence, selon l'ordre établi.

Un Élu peut choisir de céder son droit de question à une personne non-Élue présente dans la salle.

● Les votes

Une fois le débat achevé, on peut procéder au vote, qui est effectué magiquement, au moyen de Pierres de Suffrage.

Quand le Præsis décrète que le vote peut commencer, une Pierre de Suffrage apparaît sur la table devant chaque Élu. Celui-ci doit alors toucher la Pierre en se concentrant sur la motion qu'il a choisi et la Pierre disparaît.

Quand tous les Élus ont voté et que le Præsis déclare que le vote est terminé, les Pierres réapparaissent sur la table, devant les représentants des motions. On compte le nombre de Pierres obtenues par chaque motion et celle qui a le plus de voix l'emporte.

Étrangement, le cas d'égalité ne s'est jamais produit.

À la fin du vote, il n'est pas rare qu'une manifestation magique salue le résultat. C'est souvent une simple vision qui apparaît au centre de la table. Mais cela peut aussi être la révélation d'un secret occulte, le gravage d'un sort dans

La cité des atlantes

Joyau de toutes les Russies, Saint-Pétersbourg est également un haut lieu de l'ésotérisme et de la culture Nephilim.

ce qui n'est pas occulte

île vassilevski

POT de Sûreté : 6

POT d'Informations occultes : 12

Cette île est la plus grande du delta de la Neva. Pierre le Grand (1672-1725) comptait y installer le cœur politique du pays en la dotant d'un chantier naval, d'une forteresse ainsi que d'une architecture ésotérique inspirée des savoirs francs-maçons hollandais. En effet, les rues de l'île furent orientées nord-sud et devaient devenir de longs canaux, qui ne furent jamais creusés. De nos jours, cette partie de l'ex-capitale est surtout réputée pour sa pointe intérieure, la Strelka, qui, après avoir été pendant de longues années le pôle commercial de la cité, abrite désormais les institutions académiques — l'Académie des sciences, les universités, les

musées, les bibliothèques et les instituts — le long de larges et paisibles avenues bordées d'arbres.

petrogradskaïa

POT de Sûreté : 4

POT d'Informations occultes : 13

Construit en arc sur l'île Petrovski, ce quartier à la mode abrite bon nombre de monuments liés à la naissance de l'URSS : musée d'Histoire de l'artillerie, ancienne prison politique, le croiseur Aurore, etc. Aujourd'hui, fréquenté par des artistes et des professions libérales, cet ancien bourg est un exemple parfait de l'importante présence de l'Art Nouveau, baptisé modern style en Russie, dans le pays : ornementation abondante, constructions de pierres et de briques, architecture aux lignes sinueuses, prédominance de motifs floraux, systématisation du fer forgé, des verres de couleur, du stuc et de la céramique. Ce quartier est également célèbre pour son imposante église, la cathédrale Saint-Pierre-et-Saint-Paul, qui permettait à Pierre le Grand de surveiller la construction de la cité. Une chapelle annexée au XIX^e siècle abrite les sépultures des grands-ducs et des autres princes de la dynastie de Nicolas II.

Entre ce quartier et le centre ville, la forteresse Pierre-et-Paul se dresse fièrement sur le fleuve avec sa longue plage, ses jardins et ses bastions.

carte d'identité

Population : deuxième ville d'importance de la Fédération de Russie, Saint-Pétersbourg compte près de cinq millions d'habitants.

Religion : la plupart des habitants se tournent à nouveau sans rougir vers l'église orthodoxe. Malgré tout, les deux seules valeurs qui semblent en vigueur sont bel et bien le dollar américain et le mark allemand.

Situation : situé au nord-est du plus grand pays du monde, Saint-Pétersbourg en est sa deuxième ville en terme de démographie mais également du point de vue de la superficie.

Climat : il est très contrasté. L'été connaît de très chaudes journées et des averses soudaines. L'hiver connaît des jours très courts et, bien que très ensoleillé, la température n'excède pas les 0° Celcius. Il n'y a pas de nuit de mi-juin à mi-juillet.

Géographie : la ville a été érigée sur un marais, au cœur d'un delta constitué de plus de quarante îles.

Surnom : la cité des tsars.

Informations pratiques : tous les ressortissants étrangers séjournant ou transitant en Russie doivent être titulaires d'un passeport et d'un visa. Les personnes voyageant sans visa d'entrée seront

sujettes à une forte pénalité et devront affronter une longue procédure qui peut déboucher sur une décision de non-admission. Le retour est alors immédiat et aux frais de l'intéressé.

Les visas, à l'exception des visas de transit, sont délivrés à l'appui d'une invitation émanant d'un répondant résidant en Russie (il peut s'agir d'une personne physique, d'un hôtel, d'un tour opérateur, d'une société russe ou étrangère enregistrée auprès du Ministère des Affaires étrangères de la Fédération de Russie, d'une administration...). Durant son séjour en Russie, on doit toujours être en mesure de contacter son répondant (notamment en cas de perte ou de vol de son visa ou en cas de prolongation du séjour). Les points d'entrée et l'itinéraire doivent figurer sur le visa. Il convient de les respecter pour prévenir toute difficulté avec les autorités et les Templiers, l'OHIRE notamment.

Les Nephilim séjournant plus de 3 jours doivent faire enregistrer leur simulacre auprès du bureau des visas et des passeports. Pour ceux séjournant à l'hôtel, c'est celui-ci qui effectue cette formalité. Le non-enregistrement du visa donne lieu à un contrôle des Templiers lors de la sortie du territoire.

Les étrangers doivent disposer d'un visa de sortie pour quitter la Russie. Pour les courts séjours, le visa de sortie est délivré avec le visa d'entrée. La validité est précisée sur celui-ci. Ceux qui auraient dépassé le temps de séjour risquent une très forte amende et peuvent même être empêchés de quitter la Fédération.

Langues : russe.



QUAI DU PALAIS

POT de Sûreté : 9

POT d'Informations occultes : 15

Sur près de deux kilomètres, d'est en ouest, du Palais d'été au Sénat, s'étendent les quais de Saint-Pétersbourg en granit surmontés de palais princiers et de ponts ornements célèbres dans le monde entier.

Au bord de la Neva, le centre historique et architectural de la cité s'organise autour de la place Saint-Isaac, dominé par la statue du « tsar de fer », Nicolas I^{er}, et de sa cathédrale ainsi que de la place des Décembristes — du nom des officiers rebelles durement réprimés en 1825 — où trône un Pierre le Grand à cheval, en bronze, piétinant le serpent de la trahison. Non loin de cette place on peut arpenter la rue des Millionnaires et ses demeures élégantes qui, pour la plupart, ont abrité la famille impériale et l'aristocratie qui la côtoyait. Ce quartier abrite également d'autres monuments d'importance : l'Ermitage et le palais d'Hiver.

● **L'ERMITAGE**

POT de Sûreté : 2

POT d'Informations occultes : 19

Ce somptueux édifice baroque abrite des collections d'art parmi les plus prestigieuses du monde. En effet, les salles et les couloirs de marbre blanc et de dorures gardent pour le plaisir des visiteurs plus de deux mille cinq cents tableaux, de dix milles pierres précieuses gravées, de dix mille dessins sans compter les nombreux objets en argent et des porcelaines. Au fil des années, l'enrichissement des diverses collections du musée — des arts préhistoriques à l'art moderne en passant par l'orient et tous les pays de l'ouest de l'Europe — a obligé les conservateurs impériaux à annexer des constructions alentours au bâtiment érigé par la Grande Catherine entre 1764 et 1774.

● **Le PALAIS D'HIVER**

POT de Sûreté : 2

POT d'Informations occultes : 17

Cet autre exemple de l'architecture baroque russe est constitué de trois palais qui n'en forment plus qu'un seul de nos jours. Cet édifice construit de 1754 à 1762 par l'architecte italien Rastrelli pour la tsarine Élisabeth a survécu à un incendie en 1837 et un assaut des bolcheviks pendant le gouvernement provisoire de 1917 ; il a connu bien des fêtes et des bals mais aussi des crimes de sang comme l'assassinat d'Alexandre II en 1881. Le palais est aujourd'hui visité exclusivement pour sa collection de pierres précieuses gravées ainsi que pour son intérieur : parquet marqueté, colonnes en malachite, dorures de portes et de plafond.

● **GOSTINY DVOR**

POT de Sûreté : 8

POT d'Informations occultes : 12

Sur la berge sud du fleuve Néva, surgit d'un grand bazar au début du XVIII^e siècle, cette partie de Saint-Pétersbourg est désormais un rassemblement de quartiers commerçants animés où l'opulence des grandes multinationales et des banques côtoient la misère la plus sombre. Ici, l'asphalte et le plastique rongent les rues héritées de l'architecture néo-classique, les habitants errent comme de pauvres âmes égares dans l'enfer sonore d'une ville qui se veut moderne.

Néanmoins, il existe une enclave qui a gardé le charme de l'ancienne capitale russe : la place des Arts. Non loin des gaz d'échappement et de la pollution sonore, ce quartier est un havre de verdure et de paix perdu dans la fureur de l'activité capitaliste de la cité. Seuls les néons d'un cirque viennent troubler la quiétude des bâtisses centenaires. On y découvre un imposant château de briques rouges qui surplombe la Moïka. Celui-ci abrite une collection de portraits d'hommes qui ont fait la Russie ainsi que des illustres hôtes de la bâtisse dont Dostoïevski. Cette demeure fait partie d'un ensemble appelé le Musée russe. Celui-ci contient des œuvres de peintres ambulants du siècle précédant ainsi que des œuvres d'art populaire. Dominant le fleuve, on peut voir de très loin le clocher en pyramide et les cinq dômes d'émail de l'église du Sauveur-sur-le-Sang.

sennaïa plochtchad

POT de Sûreté : 14

POT d'Informations occultes : 9

Dans le prolongement de Gostiny Dvor, vers le sud-ouest, la misère et son cortège de demeures délabrées se répandent entre les canaux de la cité comme le décrivait Dostoïevski en son temps. L'ensemble borde le quartier maritime dit « des Anglais » en raison des premiers commerçants et armateurs qui y installèrent leurs entrepôts dans les années 1730.

Non loin de la médiocrité et de la crasse des laissés pour compte, au hasard d'une promenade le long des canaux ombragés, on pénètre les allées fleuries, bordées d'arbres, de la place des Arts ainsi que son quartier de conservatoires et de théâtres. Dans cette partie de la ville se trouve une cathédrale baroque dédiée à Saint-Nicolas-des-Bains ornementée de pilastres corinthiens blancs et couronnée de cinq dômes dorés. Ce quartier tient son nom de la place sur laquelle étaient organisés des marchés au foin. Elle est le lieu des errements de Raskolnikov dans *Crime et châtiment*.

EN DEHORS DU CENTRE

POT de Sûreté : 17

POT d'Informations occultes : 4

Dans les années 30-50, Saint-Pétersbourg s'est étendu vers le sud. De nombreuses maisons furent construites massivement. Staline souhaitait détruire le centre ville et déplacer la population et les infrastructures dans ces nouveaux quartiers autour d'une place nouvelle : Moskovskaïa. C'est dans ce même quartier que fut érigé en 1970 le mémorial aux souffrances, en mémoire des habitants tombés lors des affrontements du siège de Léninegrad. Les faubourgs de Saint-Pétersbourg ne se limitent pas à cela.

● **piskarevskoïe**

Ce cimetière mémorial dédié au six cent soixante-dix mille Léninegradiens morts durant le siège de la ville entre 1941 et 1944 fut érigé là où plus de la moitié des décès, dus à la famine et au froid, furent ensevelis dans des fosses communes. Lieux de pèlerinage unique pour les familles des victimes, cet endroit attire bien du monde tout au long de l'année dans ces allées où l'on rend hommage aux civils comme aux militaires. Une musique sinistre est diffusée en permanence dans le cimetière. Bien des acteurs occultes croient que cet endroit est sous le contrôle des Selenim mais il n'en est rien.

● **Le monastère alexandre-nevski**

Ce monastère fut érigé sur ordre de Pierre Le Grand à la mémoire du prince de Novgorod qui vainquit les Suédois quelques quatre cent cinquante ans plus tôt. Pour atteindre le bâtiment principal il est nécessaire de suivre un chemin qui sépare deux cimetières et de traverser un ruisseau. Dans ces cimetières, on retrouve les tombes des membres de la famille du tsar non régnant ainsi que celles d'illustres personnalités, intellectuels soviétiques et communistes ainsi que des dirigeants du pays.

L'ensemble est constitué de plusieurs bâtiments ecclésiastiques rouges et blancs du XVIII^e siècle. L'ensemble baroque ne possède qu'un unique dôme — ce qui rare à Saint-Pétersbourg — flanqué de deux tours. La large nef est bordée de colonnes corinthiennes et de statues. Elle mène à une iconostase en agate rouge et en marbre blanc ainsi que des pièces de valeurs — tableaux et reliquaires. Un spécialiste de la musique et des Selenim remarquera que des fragments de partitions et des clefs sont sculptés sur les pierres tombales. Renseignements pris, il sera possible de découvrir qu'ils ne sont pas d'origine.

Les environs

Les paysages qui ceignent Saint-Pétersbourg au sud et à l'est sont typiques de cette extrémité nord-ouest de la Russie. Parmi les vastes plaines, les pinèdes et les lacs se nichent des sites de grand intérêt comme les palais impériaux et une cité impériale, Novgorod.

● **tsarkoïe selo**

POT de Sûreté : 3

POT d'Informations occultes : 17

À vingt-cinq kilomètres de Saint-Pétersbourg, les soldats d'Élisabeth défrichèrent une forêt très dense sur près de cinq cent hectares dans le but d'y construire le premier parc paysager de Russie ainsi que le « village du tsar » que la tsarine dédia à sa mère. Le bâtiment principal porte encore le nom de palais Catherine. Cette folie possède son jardin à la française, ses bains et son ermitage pour recevoir mais également une ville de quatre vingt mille habitants. Initialement construite pour les aristocrates et les amis du tsar, cette agglomération est désormais administrée comme ses voisines.

● **peterhof**

POT de Sûreté : 3

POT d'Informations occultes : 19

Le domaine de Peterhof s'étend sur six cent sept hectares. Il comprend plusieurs palais, un ermitage et de nombreux espaces fleuris où des fontaines, des cascades et des points d'eau artificiels se mêlent allègrement aux massifs géométriques de végétaux importés du monde entier. Le parc, ainsi qu'un Triton, Gordias, attend l'éminent membre du Glorieux Alliage, Atalante.

Gordias réside actuellement dans l'ermitage du domaine de Peterhof et s'apprête à découvrir le secret d'Atalante, la Pierre Philosophale (voir plus loin).

● **pavlovsk**

POT de Sûreté : 4

POT d'Informations occultes : 13

Troisième parc d'importance construit par la famille impériale non loin de Tsarkoïe Selo — à l'occasion de la naissance d'un héritier au trône — pour accueillir des hôtes de marque dans un cadre non officiel. Cet endroit est depuis ses origines, en 1780, le lieu des trahisons et des manigances des acteurs occultes. Lors des réceptions qui s'y sont tenues des alliances terribles ont été passées entre Adoptés et initiés des Arcanes mineurs.



● NOVGOROD

POT de Sûreté : 14

POT d'Informations occultes : 16

Cette cité médiévale est située à cent quatre-vingt-dix kilomètres de Saint-Pétersbourg.

À l'origine cette région était constituée de marécages insalubres, peuplés de loups. Toutefois, en raison de son emplacement stratégique pour le commerce — nous ne sommes ni loin de la Finlande, ni loin de la Suède, contre qui Pierre le Grand livra bataille au début de son règne — des populations vikings affluèrent. Dirigées par les Guerriers Enragés (cf. *Les Piliers : les Templiers*, p. 53), elles fondèrent, en 859, une principauté qui devint en quelques siècles, sous la houlette des tsars, très prospère. Cette cité fut florissante au Moyen Âge grâce à sa position commerciale privilégiée. Avec l'arrivée des armateurs anglais et des architectes de Pierre le Grand, Novgorod perdit au fur et à mesure des années de son importance au détriment de la capitale de toutes les Russies. De nos jours, l'ancienne principauté est toujours aussi prospère. Elle a conservé son indépendance culturelle et ne possède donc pas les monuments colossaux dont les Russes ont le secret. La cité a énormément souffert pendant la Seconde Guerre mondiale et n'a conservé que les traces de son histoire médiévale : Kremlin fortifié et églises à bulbes.

ce qui est occulte

Les ORIGINES

Pour abriter le Conclave des Arcanes Majeurs, il fallait une cité d'importance, un lieu intimement lié à l'Histoire Invisible et à la civilisation atlante. C'est pourquoi Épiméthée a orienté les Bohémiens dans la Brume hivernale de Saint-Pétersbourg. Nulle autre ville ne pouvait convenir. Le delta de la Neva est constitué de quarante îles qui ne sont pas issues de la tectonique des plaques ou des hasards de la géographie millénaire de l'Athantor Primordial. Ces îlots sont les fragments de la place autour de laquelle Atlantys, le cœur de l'Atlantide, avait été érigé par les Kaïm. Les pièces qui emprisonnaient la Pierre Angulaire et les courants solaires de l'Astral, empêchant ainsi la dérive future des Plans subtils, dans un schéma labyrinthique que seuls les Grands Initiés, les mystérieux B.G., purent embrasser du regard. Le delta qui a vu grandir Saint-Pétersbourg est un morceau de l'Atlantide. Les Nephilim sont donc revenus pour ce conclave aux origines de leur civilisation et de ses tourments.

Le culte du serpent rampant

Les Origines du culte remontent au XIV^e siècle. Il fut fondé en Sibérie, par un important initié de l'Arcane XIII, Aonaï-Ygvar, alors en mission de prosélytisme envers les Selenim orientaux. Aonaï se fit passer pour un démon sibérien et fut adoré alors par une peuplade de Sibérie. Lors de l'édification de Saint-Pétersbourg, les habitants de ce village migrèrent vers la nouvelle ville afin de répandre la parole du Grand Démon. Les sectateurs rencontrèrent alors le baron Varopouskine, dont les descendants seront les Tchakov, qui remania le culte, et força les sectateurs à adorer le Diable, le Serpent Rampant. Ce baron Varopouskine n'était autre qu'un puissant Selenim qui s'appropriait le culte afin de bénéficier d'une manne de Ka-Soleil immédiate, lui évitant les soucis de l'Entropie. Lors de la Révolution russe, le culte fut décapité et les Selenim qui le dirigeaient furent massacrés par les Chevaliers Teutoniques. Dès lors, le Serpent Rampant sombra dans l'oubli, englouti par le régime communiste. Au début des années 90, il est réveillé par Katia Tchakov avant que la belle et richissime héritière ne se rende à une conférence sur le satanisme à Londres où elle rencontre Aïwass. Ce dernier choisit alors de l'utiliser, elle et son culte du sang, comme une pièce importante de l'échiquier du 666. La demeure des Tchakov est le lieu de rendez-vous du culte du Serpent Rampant.

Le POURSUIVANT

Après la bataille décisive de Poltava dans la guerre qui l'opposait à la Suède, Pierre le Grand se rendit en France, à Versailles, où il fut séduit par les jardins à la française. Lors de son séjour, le tsar fait la rencontre de Gordias, un Triton, Poursuivant de l'Atalante (cf. *L'Atalante fugitive*), qui gagne sa confiance puis son amitié avant de le convaincre de construire un tel jardin à la gloire des mythes antiques. Le domaine pensé par les deux amis voit le jour à trente kilomètres de la capitale impériale en 1723 au terme de neuf longues années de travail appliqué. Gordias, sous l'identité de Jean-Baptiste Le Blond, profita des jardins pour accomplir son Agarthas, invoquer le Kalidon et conquérir la Fugitive. Au fil des ans, après la mort de son mécène, Gordias parvint à maintenir ses simulacres à l'entretien des jardins impériaux.

Les ARCANES MINEURS

● L'HÉRITAGE VARÈGUE

Les Chevaliers Teutoniques recherchent activement ce que bon nombre de leurs Frères d'armes ont oublié. En effet, ils

ont découvert dans leurs archives médiévales que Novgorod était liée aux premières heures du Temple de la Vie dans cette région du monde et que Rourik, le prince Varègue qui implanta les premières familles de la communauté initiale, a été enterré avec une lame d'Orichalque. Cette arme, comme toutes celles forgées par les Berserkers est d'une rare puissance. Elle attend au cœur d'un tertre sous la ville que les initiés du Temple de la Vie la retrouve.

● Les JARDINS ADAMANTIQUES

Depuis la nuit des temps, depuis que l'Eth n'a plus de corps et que les Ka-éléments de Ram sont devenus les branches de la Croix qui guident les Frères de la Coupe, les Supérieurs Invisibles ressentent des vibrations qui viennent de cette région du monde, comme si les Champs magiques et les courants solaires qui suivent les cours du fleuve et des rivières pulsaient à l'instar d'une étoile dans la nuit noire du Cosmos. Ils ont donc décidé de concentrer une partie de leurs efforts sur cette cité en mettant au point le projet des Jardins adamantiques. Ce sont des espaces fleuris qu'ils ont consacrés grâce à leurs rites et leurs mystérieuses Tekhnès. Ces lieux sont alors entrés en résonance avec Shambhala et ont permis aux Supérieurs Invisibles, les êtres-Ka qui sont

les fragments élémentaires de Ram, de mieux connaître l'Atlantide en étudiant son cœur qui dériva jusqu'ici avant de voir émerger la grandiose Saint-Pétersbourg.

● CARDO — DÉCUMANUS

Pierre Le Grand s'est inspiré de l'urbanisme d'Amsterdam pour concevoir les plans de Saint-Pétersbourg. Se faisant, le tsar a sans le savoir appliqué des règles ésotériques que seuls des Illuminés de la Pierre Angulaire et des synarques liés aux loges maçonniques partagent.

En effet, les initiés qui suivent les enseignements rituels du Sceau de Salomon ont découvert quelques moyens de plier les Champs magiques et les courants solaires à leur Sapience franc-maçonnique. Ainsi certains axes de la ville — rues, avenues et canaux — sont disposés selon deux directions symboliques : Cardo (du nord au sud) et Décumanus (de l'est à l'ouest).

Les rues de la cité ont été consacrées selon les rites par les Illuminés du Denier lors de la construction de la cité, et comme elle fut érigée sur les vestiges géologiques de l'Atlantide (voir plus haut) ces rites ont agit comme de puissants enchantements, créant sur le lieu une réalité occulte hors du commun.





Note : les Cristallins sont sujets à de violentes crises qui exorcisent leurs peurs ou les rendent incontrôlables. Un jet sous leur Ka-Soleil x 2 détermine s'ils gardent le contrôle d'eux-mêmes. Si ce jet est un échec, leur Ka-Soleil est altéré

et provoque par accident une réaction magique. Attention, il ne s'agit pas de Tekhnès Rose+Croix; ils sont incapables de provoquer ces pouvoirs qui ne sont qu'une conséquence des expériences menées par les Adoptés de l'Arcane III.

ALEXIS TCHOVANOV

FOR 14 CONS 13 DEX 15 INT 16 CHA 10

- ka-soleil 19
- PROFESSION : INFORMATICIEN
- âge : 35 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 06 (PORTÉ DISPARU)
- ÉDUCATION : 12
- PROCHES : 02

COMPÉTENCES

Couteau 40 % ; Torture : 60 % ; Informatique 80 % ; Mathématiques 60 % ; S'informer 50 % ; Empathie 40 % ; Audiovisuel 50 % ; Électronique 45 % ; Falsification 35 % ; Connaissance des Nephilim 20 % ; Cryptographie 30 % ; Anglais 70 %.

HISTOIRE

À l'âge de trois ans, après l'assassinat de ses parents, Alexis fut recueilli par l'orphelinat Lénine, de Novgorod. Cet épisode causa chez lui un important traumatisme. La hantise de n'avoir jamais connu ses parents l'a poussé à enquêter sur leur passé et il découvrit qu'ils étaient à l'origine d'un trafic d'organes. Sa raison vacilla. Ses cauchemars ne le

CRISTALLIN

quittant plus, il se résolut à consulter le cabinet de la Troisième Raison, renommé pour les excellents résultats de ses psychologues. Mais ce cabinet aux mains des Nephilim de l'Impératrice vit en la personne d'Alexis un excellent sujet d'étude. Entretien une relation de dépendance avec le cabinet, il en vint à passer toute une série de tests psychologiques, tous plus pénibles les uns que les autres. Finalement, il fut enlevé par les Adoptés qui pratiquèrent sur son esprit d'ignobles expériences qui lui firent perdre définitivement la raison. Malheureusement, les Nephilim poussèrent trop loin leurs expériences et fragilisèrent son Ka-Soleil. Alexis devint alors Cristallin, pour son plus grand malheur.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes complètement allumé. Pour vous, des êtres venus d'ailleurs tentent de manipuler les humains et d'extraire les émotions de leur esprit. Ces créatures violent le psychisme des Hommes. Vous êtes instinctif et violent, vous avez tendance à paniquer dès qu'un problème se pose. Et lorsque vous paniquez, vous perdez le contrôle de votre personne pour laisser place à un monstre.

CITATION TYPIQUE

« La voie commande, c'est elle qui guide mes actes. Je ne suis soulagé que lorsque j'exécute ses ordres. Putain, c'est eux qui m'ont fait ça ! »

SONIA KRILOVA

FOR : 12 CONS : 15 DEX : 17 INT : 14 CHA : 16

- ka-soleil : 20
- PROFESSION : SECRÉTAIRE
- âge : 28 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 12
- ÉDUCATION : 13
- PROCHES : 4

COMPÉTENCES

Arts Martiaux 50 % ; Athlétisme 40 % ; Escalade 50 % ; Droit 60 % ; S'informer 60 % ; Survie : 40 % ; Vigilance 60 % ; Société : 40 à 60 % ; Peinture 45 % ; Déguisement 40 % ; Premiers Secours 40 % ; Connaissance des Nephilim 20 % ; Anglais 50 % ; Allemand 40 %.

HISTOIRE

Tout comme Tchovanov, Sonia est orpheline mais, malgré ses angoisses existentielles, elle a toujours essayé de s'en sortir. Elle mena de brillantes études de droit, et fut engagée comme secrétaire par un cabinet d'avocat. Malheureusement, le sort s'acharne sur elle, et son cabinet est chargé de défendre bon nombre d'affaires véreuses. La pression de son travail et les

CRISTALLINE

personnalités qu'elle se doit de fréquenter sèment à nouveau le trouble dans son esprit. Elle en vient alors à consulter un cabinet de psychologie. Mais, l'absence de résultats la conduit au cabinet de la Troisième Raison. Là, les Adoptés de l'Impératrice en font leur sujet d'expérience et cherchent à induire des comportements étranges à sa personne afin d'analyser ses réactions émotionnelles. Les Nephilim réveillent alors ses anciennes angoisses. Sonia devint rapidement une marginale, sombrant dans la folie, dépendante des conseils de son « psychologue ». C'est lors d'un entretien particulièrement éprouvant, la poussant à bout de ses capacités de réminiscence, que sa psyché se brisa. Elle devint alors un être à la personnalité multiple et éclaté. Elle devint une Cristalline.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes extrêmement fragile psychologiquement, vous luttez contre vous-même car vous savez que vous êtes désormais quelqu'un d'autre. Vous n'avez jamais vraiment voulu faire le mal. C'est ce qu'ils ont insinué en vous qui est coupable. Vous savez qu'une autre personne vit en vous, et vous la redoutez car cela pourrait être vous-même !

CITATION TYPIQUE

« Arrêtez ! Vous ne pouvez comprendre les visions qui m'habitent ! Je ne suis plus qu'une enveloppe charnelle au service du Mal ! Mon esprit a été violé ! »

mikhael savarine

CRISTALLIN

FOR : 17 CONS : 16 DEX : 14 INT : 13 CHA : 14

- ka-soLeIL : 21
- PROFESSION : ANCIEN AGENT DU KGB
- âge : 39 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 7
- ÉDUCATION : 11
- PROCHES : 7

COMPÉTENCES

Arme de poing 50 % ; Bagarre 60 % ; Couteau 45 % ; Esquive 50 % ; Informatique 50 % ; S'informer 60 % ; Adaptation : entre 40 et 70 % ; Corruption 50 % ; Déguisement 50 % ; Sécurité 60 % ; Filature 60 % ; Cryptographie 45 % ; Anglais 40 % ; Allemand 70 % ; Danois 35 %.

HISTOIRE

Élevé comme les autres Cristallins au sein d'un orphelinat, Mikhael n'a jamais eu de famille. Aussi, il s'en inventa une, issue de ses rêves : sa patrie. Très jeune, il fut recueilli par les services secrets russes qui voyaient en lui une excellente recrue, docile, efficace et patriote. Pendant longtemps, l'agent Savarine fut un agent redoutable, exécutant ses missions avec une rigueur exemplaire, prenant les bonnes décisions lorsqu'il le fallait. Mais, par une nuit d'avril 1996, alors qu'il enquêtait sur le vol d'un tableau s'étant produit à l'Ermitage, l'agent Savarine fut confronté à de terrifiants

adversaires, commandants à des puissances que la raison réprouve. L'agent Savarine vit tomber tous ses camarades, pris d'étouffements soudain. Puis, une gigantesque lumière le survola. Pour le KGB, l'Agent Savarine est décédé au cours d'une fusillade avec tous ses compagnons. En réalité, celui-ci venait d'être kidnappé par l'Impératrice. Pendant deux ans, il resta captif, à Novgorod, endurant d'horribles expériences : privation de sommeil et de lumière... Pendant tout ce temps, Mikhael a cherché à ne pas céder à la folie, tentant de s'évader à plusieurs reprises, en vain. Aujourd'hui, alors qu'il sent sa raison vaciller, Mikhael comprend qu'il doit informer la Russie du danger qui plane sur elle. Il faut qu'il y parvienne car, tôt ou tard, « Ils » l'auront rattrapé et le tueront sans qu'il ait pu servir à quelque chose.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes certainement le plus lucide des trois Cristallins, mais vous avez cependant conscience que votre vie est désormais brisée. Il est donc important pour vous de faire éclater la vérité. L'intérêt des autres est passé avant le vôtre, vous avez combattu pour votre patrie, et, aujourd'hui encore, vous tentez de rester conscient afin de prévenir le monde qu'« Ils » sont parmi nous. Parfois, vous pensez que votre dévouement vous coûtera la vie, que tout cela n'est qu'une gigantesque conspiration.

CITATION TYPIQUE

« Taisez-vous ! Je connais les horreurs que vous, et les vôtres, êtes capables d'orchestrer sur les Hommes. Aussi, je me dois de vous éliminer. Il n'y a pas de place pour des monstres de votre espèce sur Terre. »

Les adoptés de L'impératrice

mÉTAMORPHES :

Une Mandragore, une Sirène et un Sphinx.

pentacle :

Leur Ka est de 30, 40 et 45.

mÉTAMORPHOSES :

Ces Adoptés cherchent à développer leurs métamorphoses qui induisent un changement de caractère chez l'humain, comme celles de l'odeur ou des yeux.

- ka-soLeIL : ENTRE 12 et 15
- DES INFIRMIERS.
- âge : ENTRE 29 et 45 ANS.
- NIVEAU SOCIAL : 11
- EDUCATION : 10
- PROCHES : 13

COMPÉTENCES

Confrontation : entre 40 et 60 % ; Savoir : entre 30 et 70 % ; Adaptation : entre 30 et 60 % ; Société : entre 50 et 80 % ; Discrétion : entre 30 et 45 % ; Alchimie 40 % , Analogie 70 % , Cryptographie 50 % , Ésotérisme 30 % , Connaissance Arcane III 50 % , Rituels 40 % .

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes secrets et manipulateurs. Le mensonge est votre meilleur arme et vous savez l'utiliser en expert. Vous agissez toujours de loin, préférant mener votre proie dans vos filets, plutôt que de la chasser. Vous n'aimez pas les Onirim et ne ferez pas confiance aux Nephilim, s'il est l'un d'entre eux .

CITATION TYPIQUE

« Ayez confiance, après tout nous sommes amis... »



katia tchakov

FOR 11 CONS 12 DEX 13 INT 15 CHA 17

- ka-soleil : 17
- PROFESSION : femme d'affaire / GRANDE PRÊTESSE DU SERPENT RAMPANT.
- âge : 37 ans
- NIVEAU SOCIAL : 17
- ÉDUCATION : 16
- PROCHES : 16

compétences

Couteau 60 % ; Bagarre 50 % ; Histoire 45 % ; Mythes et légendes 35 % ; Survie 40 % ; Vigilance 50 % ; Baratin 40 % ; Éloquence 40 % ; Empathie 65 % ; Usages 60 % ; Musique 50 % ; Silencieux 55 % ; Se cacher 50 % ; Culte du serpent Rampant 70 % ; Ésotérisme 40 % ; Selenim 10 % ; Anglais 65 % ; Roumain 40 %.

HISTOIRE

Issue d'une famille d'immigrés roumains, Katia Srodra-nosjv, une arriviste de première catégorie, occupa l'essentiel de sa jeunesse à courir les hommes fortunés à l'avenir prometteur. C'est à vingt-trois ans qu'elle rencontra Orsei Tchakov, riche héritier d'un magnat du caviar, à qui elle fit tourner la tête; ils se marièrent quelques mois plus tard. Katia pouvait alors vaquer à une existence de luxe. Mais

avec les ans, s'instaure la monotonie propre à toute vie de bourgeois oisif. C'est alors qu'elle découvrit les liens de la famille Tchakov avec un ancien culte païen, dans un vieux grimoire caché dans le grenier de la propriété familiale. Dès lors, elle s'attacha à réveiller ce culte, celui du Serpent Rampant. C'est en 1995 que Katia rencontra le démon qui devait mener son culte vers les cercles infernaux, l'élevant au delà des simples ébats sexuels collectifs du culte. Aïwass l'emmena par dessus les mondes et lui ouvrit les portes des Royaumes maudits, participant aux rencontres du culte et éveillant celui-ci aux réalités occultes, le transformant en une véritable arme de combat dans le dispositif 666. Aujourd'hui, Katia dirige le Serpent Rampant d'une main de fer en l'absence d'Aïwass, et organise les missions « occultes ».

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes un femme fatale qui sait exactement ce qu'elle veut. Il est très difficile de vous détourner de vos objectifs. Vous êtes une excellente comédienne, habituée des coups de poignard dans le dos. Vous cherchez généralement à vous faire passer pour un agneau ou au contraire à jouer la carte de la séduction. Le chantage sexuel est l'une de vos spécialités. Enfin, vous rêvez de détrôner les Sœurs adamantines afin de posséder Aïwass pour vous seule.

CITATION TYPIQUE

« Enfin, vous vous méprenez, vous désirez absolument me faire passer pour un monstre, alors que nous pourrions tous simplement apprendre à mieux faire connaissance, autour d'un peu de caviar et de champagne... »

maâro, adopté de L'ARCANE XVIII

ZOOMORPHE : ONIRIM FELIS

Pentacle terre : 52 feu : 13
AIR : 26 eau : 39 LUNE : 65

métamorphoses

- ramure
- griffes : 19
- invisibilité nocturne : 20
- yeux jaunes : 20
- agilité phénoménale : 10

méta-caractéristiques

FOR 5 (+ 4) CONS 16 (+ 10)
DEX 17 (+ 8) INT 12 (+ 7) CHA 13 (+ 11)
● ka-soleil 12

compétences

Acrobatie 90 % ; Esquive 70 % ; Griffes 60 % ; Géographie 60 % ; Histoire 60 % ; Mythes et légendes 80 % ; Découvrir 70 % ; Orientation 65 % ; Pister 60 % ; Vigilance 60 % ; se cacher 90 % ; Analogie 60 % ; Bohémiens 70 % ; Connaissance de l'Arcane XVIII 80 % ; Connaissance de l'arcane XXI 30 % ; Ésotérisme 50 % ; Histoire Invisible 70 % ; Magie 80 % ; Rose + Croix 60 % ; Templiers 45 % ; Chinois 70 % ; Anglais 60 % ; Arabe 50 % ; Allemand 40 %.

sciences occultes

Basse Magie 90 %
Haute Magie 90 %
(Voie Primitive de la Spirale d'Élévation)
Grand Secret 60 %

HISTOIRE

Maâro fut l'un des premiers Adoptés de la Lune, et certains se souviennent encore de ce chat énigmatique, familier d'Akhénaton et conseiller du Grand Pharaon. Lorsque survint la fuite des Bohémiens hors d'Égypte, Maâro choisit d'accompagner les Tziganes jusqu'aux montagnes sacrées du Tibet. Il quitta les Errants une fois que ceux-ci eurent tissé le Mandala céleste qui cache Aggartha aux yeux de tous. Sur le retour, il rencontra les émissaires de Shambhala qui le mirent en stase. Sa deuxième incarnation, le conduisit en Chine au XIII^e siècle après l'Incident Jésus. Là, il rencontra les mystérieux Shen d'Asie qui l'entretenaient du Roi du Monde. C'est au cours d'une expédition contre les Mystes d'Asie qui cherchaient à retrouver les restes d'Orphée qu'il est à nouveau aliéné à sa stase. Et ce n'est qu'au XVI^e siècle qu'il se réincarne dans le Saint Empire Romain Germanique de Charles Quint et peut alors lutter activement contre l'ordre du Temple en se plongeant dans la fièvre religieuse de la réforme de Luther. Dernièrement, Maâro s'est incarné, à Londres, en 1892, et a assisté à la montée en puissance des Frères de la Rose+Croix derrière lesquels il a reconnu les émissaires de Shambhala. Aussi, lorsque vint l'heure de la bataille finale, il se joignit aux Tziganes venus défaire l'Eth. Pourtant, ceux-ci ne purent détruire tous les frères sombres suite au rituel d'invocation de l'Abra-Melin orchestré par Aleister Crowley.

CITATION TYPIQUE

« Frères; écoutez moi; ne faites pas confiance aux sens de vos simulacres car je possède d'importants secrets que je me dois de vous révéler... »

Le DÉVOREUR

pentacle

feu 26

terre 52

air 13

eau 40

NOYAU DE LUNE NOIRE 490

méta-caractéristiques

FOR 12 (+ 7)

CONS 13 (+ 10)

INT 16 (+ 4)

DEX 14 (+ 9)

CHA 21

(BONUS NON APPLICABLE)

compétences

Il est pratiquement impossible de quantifier les compétences du Dévoreur, qui reste l'un des Selenim les plus anciens. Ce personnage a vu tant de choses, qu'il serait ridicule de vouloir l'enfermer dans un carcan de caractéristiques. Considérez que le Dévoreur a une excellente maîtrise des racines de Savoir, Société et Tradition.

SCIENCES OCCULTES

Basse magie 90 %

Haute magie 90 %

Grand Secret 70 %

Sceaux 90 %

Pentacles 80 %

Pavane 100 %

Nécromancie 100 %

Kabbale noire 100 %

HISTOIRE

Le Dévoreur fut le premier des membres du 666 à apercevoir Mu. Dès lors que le fantôme du Saurien posa son regard sur lui, il sut qu'il serait l'Élu des Nephilim. Tout au long de l'Histoire Invisible, le Dévoreur s'est employé à la venue de l'Apocalypse. Son existence fut vouée au retour du Prophète de la

Lune Noire, rien ne pouvait l'empêcher d'accomplir son œuvre : prouver aux Nephilim qu'ils avaient tort, qu'ils n'étaient pas la race dominante. Il les trompa tous, y compris leur Pharaon, qui, agonisant, lui confia la Lame de l'Arcane XIII. Il put alors étudier les mystères de la Lune Noire. À Babylone, où il fut connu comme le démon Pazuzu, celui qui porte la peste des marais, il rencontra Lilith et lui confia la Lame de l'Arcane XIII, pour des raisons encore inconnues. Étonnement, on retrouve sa trace dans l'histoire invisible au côté des Selenim que ce soit à Babylone ou Carthage. On entend également parler de lui à Constantinople, on le retrouve dans l'entourage de Dioclos et de ses recherches sur l'Apocalypse. Aujourd'hui, le Dévoreur est prêt à mettre son plan à exécution, il a repris les rênes de l'Arcane sans Nom des mains de jeunes Selenim inexpérimentés, qu'il manipule sans vergogne. L'Apocalypse approche, le Dévoreur saura attendre son heure

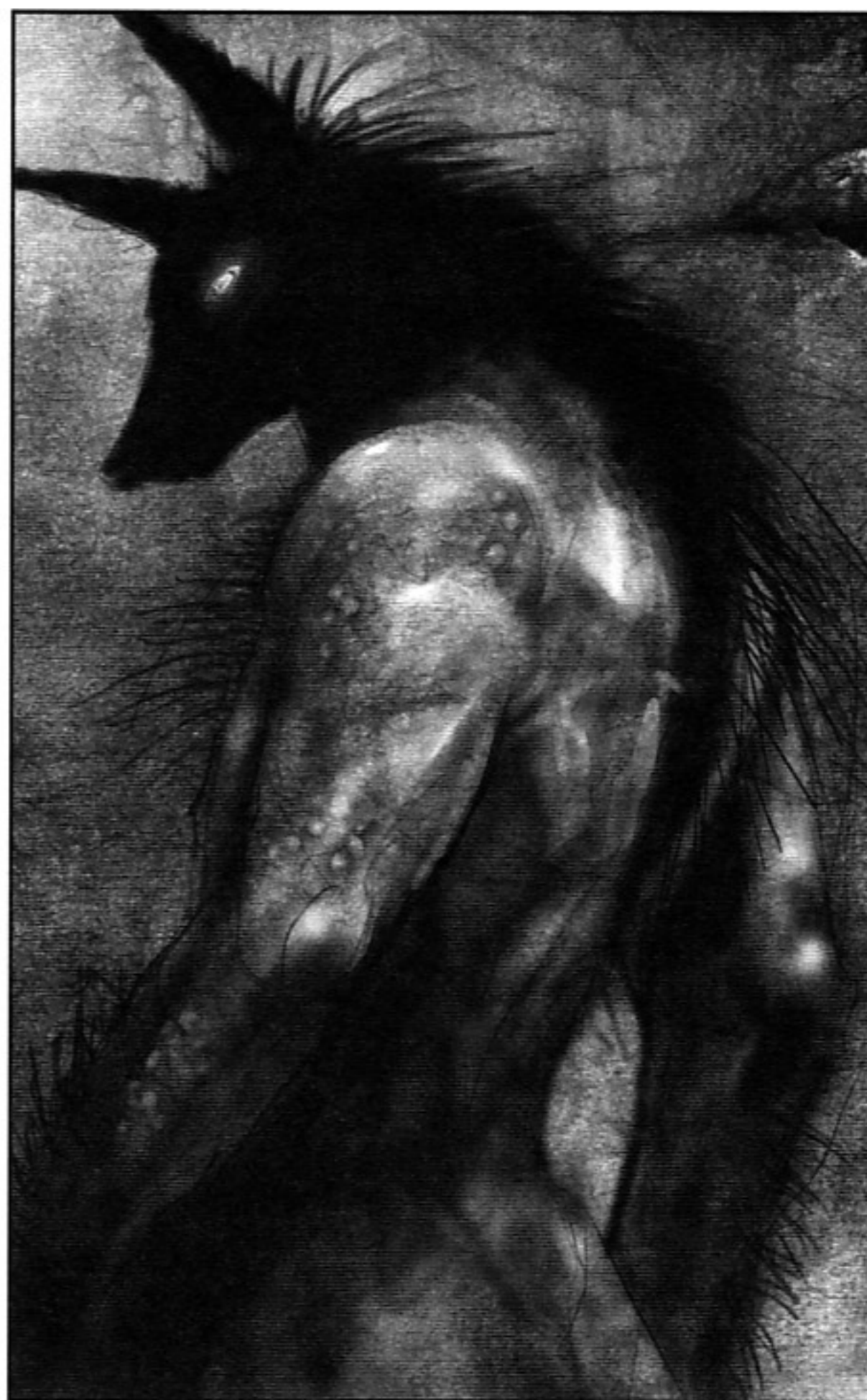
CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Bien des légendes courent à votre sujet et toutes sont bien en-dessous de la vérité. Vous êtes l'apocalypse en marche. Selon vous cet Anaphé a commencé du jour où vous avez émergé de votre Nexus, Mu n'était qu'une confirmation. Rien ne peut vous détourner de

vos objectifs, vous êtes machiavélique et préférez utiliser vos proches, plutôt que de vous compromettre. La manipulation est votre seconde nature. Vous êtes dénué de toute pitié; vous êtes un véritable monstre. Vous ne craignez rien car vos pouvoirs sont effrayants. Vous êtes la preuve vivante des théories du 666, la Lune Noire fera de tous des êtres meilleurs.

CITATION TYPIQUE

« Je suis votre hérétique, toujours mon cauchemar vous poursuivra... Vous me croyiez fruit de vos légendes, mais il est trop tard. Aujourd'hui, l'Apocalypse est sur vous! Vous avez échoué, il ne vous reste désormais qu'à disparaître... »





Les gitans

FOR 2D6 + 6 CONS 2D6 + 4 DEX 3D6
INT 3D6 CHA 3D6

- ka-soleil : entre 12 et 25
- ka-brume : entre 15 et 60
- éducation : 09
- niveau social : 08
- proches : 18

compétences

Confrontation : entre 30 et 60 % ; Histoire/Géographie : 40 % ; Mythes et légendes : 50 % ; Adaptation : entre 40 et 70 % ; Baratin : 50 % ; Débrouillardise : 60 % ; Usages : 40 % ; Musique : 50 % ; Techniques : quelques compétences aux choix à 30 % ; Bohémiens : entre 30 et 70 % ; Ésotérisme : 30 % ; Magie : 60 % ; Mystères : 30 % ; Religion chrétienne : 60 % ; Tarologie : 70 % ; Templiers : 50 % ; Italien : 45 % ; Espagnol : 30 % ; Romani : 70 % ; Russe : 15 %.

Note : tous les Gitans sont condamnés à ressentir le danger avec Ka-brume x 3 % de chance.

citation typique

« Que nos ennemis pourrissent ! Le feu de Salomé accomplira sa vengeance ! »

Les mannush

FOR : 3D6 CONS : 2D6 + 6 DEX : 2D6 + 4
INT : 3D6 CHA : 3D6

- ka-soleil : entre 15 et 35
- ka-brume : entre 12 et 60
- éducation : 10
- niveau social : 11
- proches : 18

compétences

Confrontation : entre 20 et 40 % ; Géographie : 40 % ; Histoire : 50 % ; Humanités : 40 % ; Mythes et légendes : 45 % ; S'informer : 40 % ; Adaptation : 50 % ; Société : entre 30 et 60 % ; Chant : 60 % ; Musique : 60 % ; Artisanat divers entre 40 et 60 % ; Premiers Secours : 40 % ; Alchimie : 40 % ; Analogie : 50 % ; Bohémiens : entre 30 et 70 % ; Histoire Invisible : entre 15 et 60 % ; Rituels : entre 20 et 65 % ; Synarchie : 45 % ; Templiers : 55 % ; Indien : 25 % ; Romani : 80 % ; Russe : 40 % ; Tchèque : 60 %.

citation typique

« Que Phu Amari Dè vous bénisse et vous éloigne du Prikaza, loin dans les jardins du Boheim... »

Les gypsies

FOR : 2D6 + 4 CONS : 2D6 + 4 DEX : 2D6 + 7
INT : 3D6 CHA : 3D6

- ka-soleil : entre 12 et 30
- ka-brume : entre 15 et 65
- éducation : 10
- niveau social : 09
- proches : 18

compétences

Confrontation : entre 30 et 60 % dans les compétences acrobatiques (esquive, escalade, etc.) ; Astronomie : 35 % ; Humanités : 50 % ; Mythes et légendes : 60 % ; Navigation : entre 30 et 70 % ; Adaptation : entre 40 et 75 % ; Société : entre 25 et 45 % ; Comédie : 60 % ; Techniques : entre 35 et 60 % ; Discrétion : entre 40 et 75 % ; Bohémiens : 75 % ; Cryptographie : 40 % ; Histoire Invisible : 50 % ; Arcanes Mineurs : entre 35 et 70 % ; Selenim : 40 % ; Hollandais : 25 % ; Allemand : 45 % ; Polonais : 35 % ; Russe : 35 %.

citation typique

« Les Gadje sont étranges : ils cherchent la gloire et la reconnaissance éternelle, et oublient le pouvoir du Temps qui dévore chaque chose. »

Les rôms

FOR : 2D6 + 2
CONS : 2D6 + 4
DEX : 3D6
INT : 2D6 + 7
CHA : 3D6

- ka-soleil : entre 15 et 45
- ka-brume : entre 10 et 70
- éducation : 12
- niveau social : 09
- proches : 18

compétences

Savoir : entre 25 et 60 % ; Orientation : 70 % ; Société : entre 25 et 40 % ; Musique : 50 % ; Tradition : Astrologie à 70 %, Arcanes Majeurs à 75 %, les autres compétences entre 30 et 60 %.

citation typique

« Les étoiles ont scellé notre destin depuis le commencement de l'Errance, à nouveau, il faut nous en remettre à elle pour nous guider dans les Temps troublés qui s'annoncent ».

BARONNE svetLana spjEROVSKA

INT : 18

CHA : 17

- ka- BRUME : 15
- âge : 155 ANS

Note : La Baronne Spjerovska est un fantôme issu du Mandala créé par les Tziganes. Rattachée à la mémoire collective de son peuple, la baronne Spjerovska doit être considérée comme une chimère akashique à ceci près qu'elle est animée par le Ka-Brume des Bohémiens qui cristallisent les songes autour de leurs personnes. Du fait de sa nature particulière, elle est définie par très peu de caractéristiques.

HISTOIRE

La baronne Spjerovska connut son temps de gloire sous les auspices du règne d'Alexandre III (1855-1881). Issue d'une famille proche des Romanov liée à d'importants secrets occultes et à une Fraternité de Nephilim, Svetlana Spjerovska fut de tout temps intriguée par les mystères supérieurs. Ainsi, elle tenta de percer le secret des astres et de leur symphonie, tout en gênant les Chevaliers Teutoniques et en entretenant des liens avec les Anges Supérieurs, les Nephilim. Également, elle fut l'alliée des Mannush qui lui révélèrent sa destinée en échange de sa protection. Or, il advint un jour fatidique où la baronne rencontra dans les jardins de son palais un lion de cuivre vert qui s'entretenait avec les Bohémiens. Le Lion Vert, car c'est bien de lui dont il s'agit, lui révéla les secrets qui gardent l'Arcane XXI au cours d'une longue entrevue. Svetlana devint pour toujours une émissaire chimérique du Monde auprès des Hommes.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes l'archétype de la noblesse russe tsariste, tout en fastes et en splendeurs. Vous êtes une grande romantique, et vous vous exprimez avec un bel accent slave, sensuel et charmant. Vous restez néanmoins une véritable initiée, peut-être l'une des plus grande qu'ai porté la Terre, aussi vous savez manier les termes nephilim avec une extrême précision. Vous devez faire sentir à vos joueur la Sapience qui vous irrigue faisant de vous leur égale.

CITATION TYPIQUE

« Je cherche le beau Lion de bronze vert, l'avez vous rencontré? »

ROMAN VON UNGERN STERNBERG

INT : 14

CHA : 19

- ka- BRUME : 18

Note : Le baron Roman Von Ungern Sternberg possède la même particularité que la baronne Spjerovska, ci-contre.

HISTOIRE

Descendant d'une lignée de Chevaliers Teutoniques, Roman Von Ungern Sternberg fut rapidement intégré au sein du Temple de la Vie, jusqu'au jour où, alors qu'il effectuait son service militaire, il reçut un coup sur le crâne... Toute sa vie, il fut bercé par le mythe du Roi du Monde et de sa cité merveilleuse : Shambhala. Aussi quant éclata la Révolution Russe, il s'enfuit pour la Sibérie, puis le Tibet afin de retrouver le Roi du Monde et de sauver la Russie blanche. Pourtant, von Ungern Sternberg, malgré son initiation au sein du Bâton, ne put déchiffrer les symboles qui mènent à la Cité de Ram. Sa farouche volonté l'empêcha de se décourager; il remua ciel et terre et attira l'attention de l'Archange Saint-Michel, Couronné de l'Arcane XXI, qui se servit de ce nouveau Gengis Khan pour conquérir la Mongolie et sa ville sainte afin de protéger la Cité des vertiges, Aggartha, des pressions des Templiers.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes le nouveau Gengis Khan, l'Esprit incarné de la guerre, vous êtes l'un des plus braves guerriers que la terre ait porté. Vous êtes impulsif et violent, dénué de la moindre compassion à l'égard des faibles. Vous ne respectez que les hommes qui comme vous mènent un combat, une lutte.

CITATION TYPIQUE

« Il n'y a ni Bien, ni Mal... Seule la lutte existe! »



miLady, La DiabLesse DU vaisseau-monde

Nous vous donnons les caractéristiques de la DiabLesse qui se livre à l'interrogatoire des Nephilim dans le livret 1. Inspirez-vous de ces valeurs pour quantifier les autres Corsaires éthériques.

métamorphe : DiabLesse (Le ka p. 42)

terre 30

feu 50

air 40

eau 10

LUNE 20

métamorphoses

- petites CORNES : 00
- mains CROCHUS : 15
- peau flamboyante : 00
- ODEUR DE souffre : 15
- VOIX D'OUTRE-tombe : 20

méta-caractéristiques

FOR 12 (+ 10)

CONS 11 (+ 8)

INT 14 (+ 9)

DEX 08 (+ 3)

CHA 14 (+ 5)

- ka-soleil 11
- simulacre : Jane maLovitch
- étudiante EN HISTOIRE
- âge 22 ANS
- NIVEAU SOCIAL N.a.
- EDUCATION 12
- PROCHES 18

compétences

Acrobatie 30 %; Armes d'épaule 60 %; Arts martiaux 30 %; Athlétisme 60 %; Escalade 70 %; Esquive 40 %; Astronomie 50 %; Géographie 80 %; Histoire 80 %; Mathématiques 60 %; Mythes & Légendes 40 %; Navigation 30 %; Orientation 30 %; Vigilance 30 %; Histoire Invisible 70 %; Parler/Écrire/Lire deux langues étrangères et/ou mortes 60 et 40 %

sciences occultes

Basse Magie 120 %

Haute Magie 100 %

(Voie Primitive de la Spirale d'Élévation)

Grand Secret 50 %

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes perfide et cruelle, même avec vos Frères de Ka. Vous aimez votre rôle de tortionnaire à bords du vaisseau-monde; surtout depuis que vous savez que même vos compagnons d'Agartha vous redoutent. Lorsqu'une proie vous tombe entre les mains vous aimez faire durer le plaisir de le voir souffrir.

CITATION TYPIQUE

« Crois-moi... Tu auras peur. »





La pythonisse; La non-mourante

FOR 06 CONS 03 INT 14
DEX 08 CHA 15

- ka-solEIL 90
- PROPHÉTESSE ÉTERNELLE
- 3 500 ANS
- elle est VIRTUELLEMENT ÉTERNELLE tant qu'elle reste à BORD DU VAISSEAU-MONDE.
- NIVEAU SOCIAL n.a.
- EDUCATION n.a.
- PROCHES 18 (Le vaisseau-monde)

COMPÉTENCES

Acrobatie 20 %; Athlétisme 30 %; Bagarre 40 %; Couteau 60 %; Astronomie 80 %; Mythes & Légendes 100 %; Découvrir 60 %; Survie 90 %; Débrouillardise 70 %; Éloquence 80 %; Empathie 40 %; Analogie 60 %; Ésotérisme 60 %; Histoire Invisible 15 %; Magie 50 %; Mystères 60 %; Rituels 70 %; Parler/Lire/Écrire Grec ancien 40 %.

HISTOIRE

La Pythonisse fut une prophétesse humaine placée sur le vaisseau-monde par Pythagore lors de son séjour à bord. Cette femme perdit la raison lorsqu'elle rencontra Moor bien des années après la mort du mathématicien dans un incendie qu'allumèrent des Mystes sur le navire. Vivant sur le vaisseau-monde depuis cette époque reculée, elle fut en partie mis à l'écart de l'influence du temps et ne peut donc plus mourir de mort naturelle bien qu'elle vieillisse.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous voyez parfois l'avenir et cela vous est insupportable. Au fil des siècles, vos transes extatiques vous ont rendue aigrie et méchante. De plus, vous aimez bien vous moquer de ceux que vous considérez à juste titre comme vos geôliers. Vous ne craignez plus la mort, l'attendant presque comme une délivrance.

CITATION TYPIQUE

« Ta jeunesse te quitteras et tu mourras! »



moor

La Princesse du Mat est un Nephilim basaltique de la première génération. Les règles additionnelles la concernant sont en page 20 du Ka.

mÉTAMORPHE : MIRAGE**pentacle**

terre 72

feu 18

air 36

eau 54

LUNE 90

mÉTAMORPHOSES : 90**cycles basaltiques : 5 EN LUNE.****mÉta-CARACTÉRISTIQUES**

FOR 09 (+ 5)

CONS N.a. ELLE NE PEUT MOURIR.

INT 14 (+ 8)

DEX 11 (+ 10)

CHA 19 (+ 12)

- ka-soleil 90
- moor a OUBLIÉ DEPUIS DES SIÈCLES LE NOM DE SON SIMULACRE.
- Le simulacre de moor fut une initiée des mystère d'isis.
- age plus de 3500 ans
- niveau social n.a.
- education n.a.
- proches 20 (Le vaisseau-monde)

compÉTENCES

Moor possède le même simulacre depuis l'époque d'Akhénaton. À l'instar d'un Selenim il est impossible de détailler ses compétences. De plus, comme bon nombre de Princes, Moor possède toutes les compétences de Tradition. N'effectuez aucun jet de dé pour gérer ces connaissances et ses actions physiques ne dépendant pas directement des caractéristiques.

sciENCES OCCULTES

Moor connaît des sorts des trois Sciences Occultes, qu'elle maîtrise toutes à hauteur d'un 80 % du deuxième Cercle.

HISTOIRE

Dès la Chute Moor sut qu'elle aurait un rôle à jouer dans l'Apocalypse. Elle était en effet l'une des rares Nephilim à assister à la destruction du cœur d'Atlantys et à voir la Pierre Angu-

laire dériver dans les courants solaires vers les Akasha. Elle survécut à l'événement et rejoignit l'ordre secret et mystérieux des Ben Gess-Rith. Elle devint une Grande Initiée.

Il y a quelques années Moor est parvenue à dérober la stase des Princes « siamois » de l'Arcane du Soleil – ces deux Nephilim partageaient, jusqu'à une date récente, alternativement la même stase ainsi que la direction de l'Arcane – lors d'un échange charnel. Elle avait déjà avant lui côtoyé Shaïtan, le Prince du Diable, l'adversaire, et s'appêtait à concevoir un enfant-Nephilim, une exception des Ka-éléments (cf. *Le Grand Codex des Adoptés : le Mat* p. 20-27). Cette grossesse occulte ne s'est évidemment pas déroulée dans les mêmes conditions que celle d'une femme normale. Elle fut à l'image des Pentacles des géniteurs de l'enfant, terrifiante. La présence des Ka-éléments chez les parents de l'enfant va donner le jour, en janvier 2000, après des années de grossesse, à un être-Ka dont la fonction cosmologique est encore aujourd'hui ignorée de tous, même de sa mère qui agit guidée par une voix venue d'ailleurs, celle de la Pierre Angulaire. Cette mystérieuse voix est à l'origine des amours de Moor. La Princesse de l'Arcane 0 l'entend depuis le jour où elle abandonna Akhénaton, mort, dans le désert. Depuis, les Lames sont dispersées de part le monde et la voix de Moor lui dicte sa conduite, sa mission. Elle est en quelque sorte sa conscience.

Alors qu'elle abandonnait la dépouille du pharaon au désert et à ses scorpions, la voix n'était que très faible, mais au fil des siècles, elle s'est affirmée pour être désormais aussi intelligible que celle de n'importe quel interlocuteur. Avec le temps, Moor a appri à écouter cette voix et à lui obéir en échange de l'éternelle jeunesse, ce qui constitue une force enviée qu'elle retire de son simulacre.

Obéissant aux conseils de sa voix intérieure, la Princesse du Mat, avant de se réfugier dans un Akasha solaire grâce à la stase des Princes de l'Arcane XIX pour y donner la vie, ordonna aux membres du vaisseau-monde, les Architectes et les Timoniers, de conduire l'étrange Demeure Philosophale dans la Cité des Atlantes en décembre 1999.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous incarnez le désir pour les hommes, pour les Maudits mais aussi pour les Déchus. Votre corps rend fous de possession charnelle les premiers, ivres de sentiments malsains les deuxièmes, alors que vos Frères vous convoitent tel un Adepté attendant la venue de son idole du Glorieux Alliage. Vous en êtes consciente et ne prêtez plus attention à ces sentiments en prenant garde tout de même de ne pas paraître blasée.

CITATION TYPIQUE

« Il bouge ! Je le sens vivre. Il cherche déjà sa Voie... »



Les DANSEURS-VISAGE

métamorphe : eOLim.

pentacle
TERRE 50 feu 80 AIR 80 eau 70 LUNE 05

Certains Adoptés du Soleil — les fidèles de Suryo — tentent de développer tous leurs Ka-éléments, excepté la Lune, en vue d'une intégration du Ka-Soleil.

métamorphoses :

Elles sont presque toutes au maximum. Il ne manque aux Danseurs-visage que cinq ou six points de métamorphoses.

méta-caractéristiques

FOR 09 (+ 12)
CONS 11 (+ 10)
INT 14 (+ 12)
DEX 12 (+ 11)
CHA 08 (+ 2)

- ka-soleil 30
- des scientifiques pour la plupart.
- âge environ 30 ans
- niveau social 14
- éducation 15
- proches 17

compétences

Armes de poing 20 % ; Esquive 20 % ; Histoire 70 % ; Humanités 50 % ; Informatique 40 % ; Mythes & Légendes 80 % ; S'informer 90 % ; Sciences de l'Homme 30 % ; Sciences Naturelles 40 % ; Débrouillardise 20 % ; Empathie 30 % ; Usages 70 % ; Analogie 80 % ; Bohémiens 40 % ; Cryptographie 20 % ; Ésotérisme 50 % ; Histoire Invisible 70 % ; Mystères 40 % ; Rose+Croix 40 % ; Selenim 30 % ; Synarchie 40 % ; Templiers 40 % ; Parler/Écrire/Lire deux langues étrangères 50 %.

SCIENCES OCCULTES

*Basse Magie 120 %
Haute Magie 20 %
Pentacles 90 %
Sceaux 90 %
(Pachad)
Clés 20 %
Œuvre au Noir 100 %
Œuvre au Blanc 70 %*

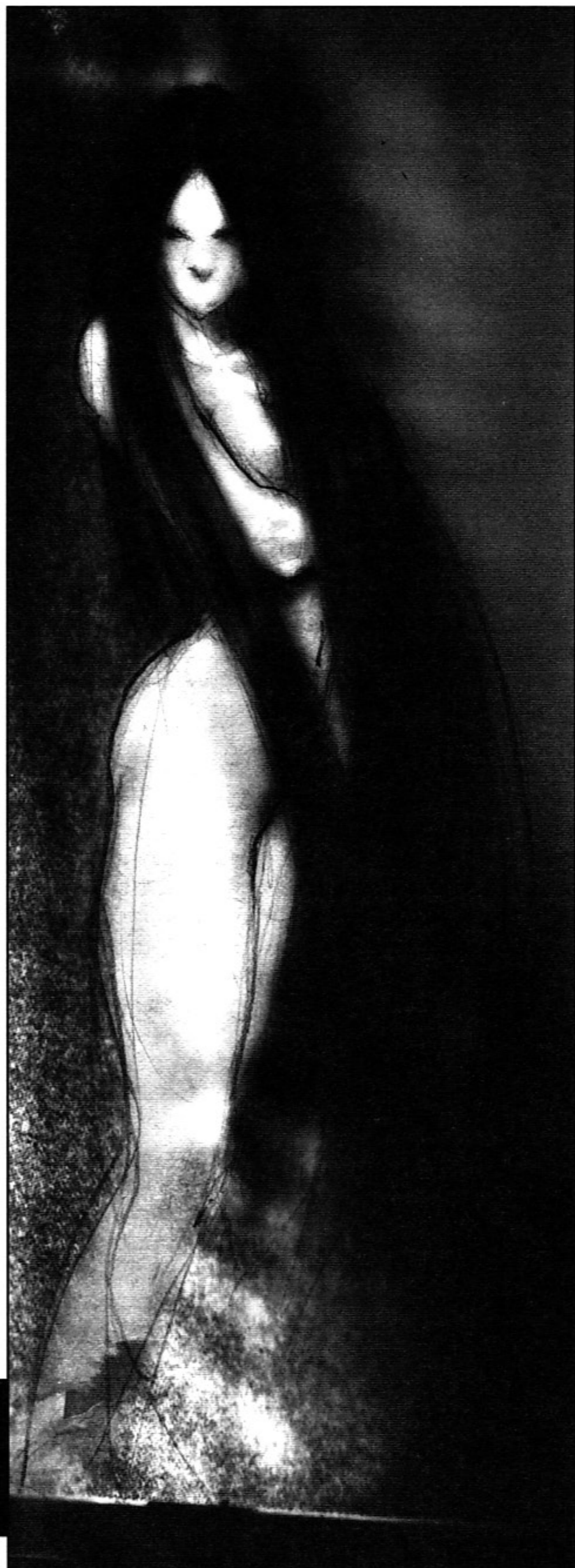
Les Danseurs-visage n'ont pas de prédilection quant au Processus de transmutation bien que la plupart soient des Adepte de l'Alkaest.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes l'élite de l'Arcane. Votre Sapience — votre Pentacle — est presque parfaite. Vous attendez donc la transcendance quasi-religieusement.

citation typique

« Suis-nous. Fais face au Soleil. Mais n'ouvre les yeux que lorsque tu seras prêt à t'abreuver à la source de Sapience éternelle qu'est le Sentier d'Or. »



Les élus du Conclave majeur

On peut classer les Nephilim du Conclave Majeur en trois catégories.

Les figures de « premier plan » sont des Nephilim majeurs, très expérimentés et relativement connus, leur Ka est en général supérieur à 55 et ils maîtrisent parfaitement le troisième cercle d'une Science Occulte.

Les figures de « second plan » sont des Nephilim puissants et importants, leur Ka est en général compris entre 40 et 60 et ils ont atteint le troisième cercle d'une Science Occulte.

Les figures de « troisième plan » sont des Nephilim mineurs, leur Ka est en général inférieur à 40 et ils n'ont en général pas atteint le troisième cercle dans aucune des Sciences Occulte.

GUISEPPE

Patriarche Rom (cf. *Testament*, p.31)

● **SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE**

Gérer les événements en tant que Præsis, faire régner l'ordre et respecter les traditions. Mettre en place l'arrivée d'Épiméthée à la fin du Conclave.

● **SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM**

Il sera plutôt bienveillant envers les Nephilim bien qu'il ne veuille pas le montrer ouvertement. Si ceux-ci insistent sur leur rôle d'héritiers d'Akhénaton, il leur révélera que le Pharaon, actuellement sous la garde d'Esméralda, rejoindra le Conclave pendant la séance de clôture.

● **CE QU'IL SAIT**

Il est sans doute le seul à savoir qu'Akhénaton ne paraîtra qu'à la fin du Conclave. Il pense d'ailleurs que le Rex Ka sera capable de résoudre toutes les questions et donc que les votes de ce Conclave ne sont pas si importants. Ce qu'il veut surtout, c'est que les Élus soient prêts à accueillir Épiméthée.

Il est conscient qu'un mal étrange frappe Akhénaton, mais il pense qu'il devrait guérir d'ici à la fin du Conclave.

● **SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE**

A priori, il affiche une grande neutralité et s'occupe plus de mener les débats que d'alimenter les polémiques. Il n'hésite pas à tenir tête aux Élus les plus prestigieux si ceux-ci outrepassent leur droit ou pensent que leur statut les rend supérieurs aux autres membres du Conclave.

En fait, il accorde un soutien inconditionnel aux Nephilim et votera comme eux (à moins que ceux-ci aient un comportement vraiment aberrant).

KURANGANO

Si les Nephilim ont libéré Kurangano de sa catalepsie à Petra (cf. Phaéton), c'est le Prince des Roms qui sera présent au Conclave et pas Guiseppe. Il sera d'autant plus favorable aux Nephilim qu'il leur doit sa liberté.

SHANTHALA

Danseuse d'insouciance Mannush

Jeune, belle et calme, elle incarne la grâce et l'harmonie. Shanthala n'est pas très expérimentée mais sa fraîcheur et son innocence sont ses principaux atouts.

● **SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE**

Assister le Præsis (Guiseppe est âgé et a parfois besoin d'aide). Favoriser les discussions et l'entente entre Arcanes pour que le retour d'Akhénaton se passe autant que possible dans l'harmonie. Ne pas hésiter à dire ce qu'elle pense, sans hypocrisie et sans provocation.

● **SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM**

Elle sera prête à rendre service aux Nephilim tant qu'ils se montreront pacifiques et conciliants. Elle proposera même de servir d'intermédiaire s'ils le veulent bien.

● **CE QU'ELLE SAIT**

Shanthala a reçu une révélation par la géomancie. Une certaine similitude existe entre trois figures féminines : Atalante, Moor et Sara. Chacune va avoir un enfant qui va marquer l'histoire. Atalante a engendré un nouveau Nephilim dans le jardin d'Ivo, un de ses Poursuivants (cf. *le Ka*, p. 14). Moor va concevoir un enfant dans le secret des Akasha solaires, pendant le Conclave. Sara, elle, est toujours enceinte dans son jardin d'Angkor mais elle sait que le résultat du Conclave sera déterminant pour sa progéniture.

● **SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE**

Elle votera pour la paix avant toute chose. Puis, dans un deuxième temps, elle règlera son vote sur celui des Nephilim.



salomé

Princesse Gitane (cf. *Testament*, p. 35)

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Assouvir sa vengeance contre les Selenim. Faire accepter une fois pour toute l'idée que la Lune Noire est une incarnation du Mal.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Salomé se méfiera des Nephilim comme de la peste. Elle sait qu'ils sont la clé du Conclave, les héritiers d'Akhénaton. Mais elle les jugera sur leurs actes, pas sur ce qu'elle a entendu dire d'eux. S'ils se montrent à la hauteur de ses espérances, même s'ils prennent la défense des Selenim, ils gagneront l'estime de la terrible Princesse des Gitans.

● CE QU'ELLE SAIT

Elle pressent que c'est à cause des champs maudits que le retour d'Akhénaton ne s'est pas déroulé comme prévu. Elle sait que les Roms vont révéler le Pharaon à la fin du Conclave et ne sait pas trop à quel point l'enjeu des votes est réel.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

De manière générale, elle s'oppose aux motions favorables à la Lune Noire et veut préserver les traditions.

arghelom

Nautonnier Gypsie

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Ne pas faire oublier que le message d'Akhénaton n'est pas d'un bloc et que les Fleuves de la Tradition coulent aussi dans des lieux mystérieux et obscurs. Faire comprendre que Prométhée doit jouer un rôle dans l'Apocalypse.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Arghelom gardera ses distances vis-à-vis des Nephilim, comme des autres Élus. C'est un homme solitaire qui parle peu et avec des phrases obscures.

● CE QU'IL SAIT

Arghelom sait que la libération de Prométhée est voulue par Akhénaton et qu'elle jouera un rôle essentiel dans l'avenir. C'est le Passeur qui doit accomplir cette mission, même si le Pagad envisage de descendre lui-même sauver Prométhée.

Arghelom connaît le projet du Prince de l'Arcane XVI qui veut construire Kang, une machine capable d'éliminer Prométhée dans le passé.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

Intraitable, il votera ce qu'il estime être juste et assumera les erreurs de jugement. Il ne peut pas être convaincu de changer d'avis.

Le pagad

Prince de l'Arcane I (1^{er} plan)

Efreet, Chevalier aux Larmes de Sang de Zakaï

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Faire accepter l'idée du retour nécessaire de Prométhée. Épiméthée étant déjà revenu, il est temps de réhabiliter son jumeau. Si possible, découvrir l'emplacement de Prométhée en Hadès et un moyen de résister à l'Orichalque.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Si rien ne l'y oblige, le Pagad ignorera les Nephilim. Si l'un d'entre eux est Adopté du Bateleur, il cherchera à s'en faire un allié. Le Pagad voudra également rencontrer personnellement tous ceux qui ont effectué le rituel du Lien Solaire avec Prométhée.

● CE QU'IL SAIT

Les Gypsies en savent plus qu'ils ne veulent bien le dire, notamment sur Hadès et Prométhée.

Le Pagad sait également que Cassandra a une haine terrible (et, à son avis, irrationnelle) des humains et de Prométhée.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

Le Pagad est là pour jouer un rôle : celui du rebelle. Il a l'habitude d'être regardé de travers par les Adoptés les plus traditionalistes. Mais il défendra ses positions avec fougue et conviction.

LUHLIK'L

Herméthécaire de l'Arcane II, spécialiste d'Atalante Fugitive (3^e plan)

Nixe, Maître Albédo de l'Escarboucle

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Servir son Arcane, se rendre utile, ne pas se montrer ridicule. Luhlik'l ne comprend pas bien pourquoi il a été choisi et fera de son mieux pour justifier sa présence au Conclave.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Luhlik'l sera prêt à aider les Nephilim s'ils s'intéressent à lui. Mais il est très susceptible et ne supportera pas qu'on lui fasse sentir qu'il est inutile.

● CE QU'IL SAIT

C'est une mine de renseignements concernant l'Alchimie, et en particulier l'Escarboucle et l'Atalante Fugitive. Indirectement, il connaît de précieuses informations sur Moor (qui est secrètement une disciple d'Atalante et qui a fréquenté beaucoup de Poursuivants).

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

Il obéira aux directives de son Arcane pour chaque vote mais sera prêt à défier cette autorité si les Nephilim partagent avec lui leurs secrets et s'ils le convainquent qu'ils ont raison.

CIRCÉ

Princesse de l'Arcane III (1^{er} plan)

Diabliesse, Magistère des Tours d'Ivoire

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Gagner des alliés. Recueillir des informations. Si tout semble prêt, amorcer le second Sentier d'Or, qui vise à faire disparaître le Ka-Lune pour le remplacer par le Ka-Soleil. Et surtout, ne pas perdre la face.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Circé est une manipulatrice. Elle cherche à séduire et à convaincre tous ceux qu'elle peut. Les Nephilim apparaîtront rapidement comme des victimes de choix pour elle. Si elle pense que les Nephilim seront prêts à la soutenir dans son second Sentier, elle leur accordera toute l'aide qu'elle pourra.

● CE QU'ELLE SAIT

Circé sait que son Arcane doit cacher de lourds secrets : les Cristallins, le « second Sentier d'Or », etc. À part ça, la Princesse ne sait pas grand chose, mais elle a beaucoup d'imagination. Bien qu'elle vive en recluse dans un Akasha éloigné de tout, elle prétendra toujours en savoir plus et être prête à monnayer ses connaissances. Tous les secrets qu'elle pourra apprendre, elle les exploitera (et le chantage ne lui fait pas peur). Circé soupçonne que l'Innommé est son ennemi, bien qu'elle ne sache pas bien pour quelles raisons. En tout cas, elle cherchera à s'allier à tous ceux qui s'opposent aux plans de l'Élu de l'Arcane XIII.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

Circé est capable de voter n'importe quoi du moment qu'elle sait que c'est à son avantage. Opportuniste, manipulatrice, elle peut très bien promettre de voter une motion et profiter du secret des suffrages pour en soutenir une autre. Elle triche, elle ment et elle continue à sourire. L'essentiel pour elle est simplement de ne jamais être prise en défaut.

ASHURBAN

Prince de l'Arcane IV (1^{er} plan)

Phénix, Grand Élu de Sohar

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Profiter de l'échec du Grand Plan pour réduire l'emprise du Temple sur les États-Unis d'Amérique. Faire accepter les thaumaturges par le Conclave afin d'affermir sa position dans son Arcane. En effet, elle est contestée au sein de l'Empereur et Ashurban a besoin d'un succès pour faire taire ses détracteurs.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Si les Nephilim étaient en bon terme avec Éaque à Evora, ils n'auront pas de mal à approcher Ashurban. Tant que les Nephilim auront une image positive auprès du Conclave, Ashurban sera prêt à les soutenir officiellement et cherchera autant que possible à s'associer avec eux. Dès que la position des Nephilim sera un peu contestée, il prendra ses distances et ne restera en contact avec eux qu'indirectement.

● CE QU'IL SAIT

Ashurban est sans doute un des seuls Élus à connaître assez précisément les différentes facettes du Grand Plan (cf. Testament). Il sait aussi que les Arcanes III et V ont également travaillé à produire dans le plus grand secret des humains « plus qu'humains ».



● **sa POSITION AU SEIN DU CONCLAVE**

Le Prince est surtout concerné par les votes des questions 2 et 3, il est prêt à « vendre » sa voix pour les autres votes afin d'obtenir des soutiens.

DIEU CENT-VISAGES

Menteur du Panthéon de l'Arcane V (2^e plan)

Naga, Magistère des Palais d'Or et de Jade

De par sa nature schizophrène, Dieu Cent-Visages est capable de jouer successivement les dix rôles du Panthéon de l'Arcane V... Il change tour à tour de personnalité pendant les débats.

● **SON OBJECTIF POUR Le CONCLAVE**

Faire jouer un rôle d'arbitre à son Arcane. Faire avancer la possibilité d'une alliance avec les Mystères sans révéler l'existence des demi-dieux.

● **ses RELATIONS avec Les NEPHILIM**

À moins qu'il y ait un Adopté du Pape dans leurs rangs, les Nephilim trouveront extrêmement difficile d'entrer en contact avec Dieu Cent-Visages.

● **ce QU'IL SAIT**

Les DraKaon sont un vrai danger et leurs cultes commencent à se réveiller, pas seulement en Bretagne. Les Adoptés du Pape ont été les premiers à constater ce problème car ils ont dans le passé déjà été en partie liés à des DraKaon. De plus, Dieu Cent-Visages sait que, au travers des « demi-dieux », son Arcane est en train de tisser un réseau complexe d'alliances avec les Mystes. L'Arcane V est en pleine phase de mutation et les divisions qui l'agitent compliquent grandement la situation.

● **sa POSITION AU SEIN DU CONCLAVE**

Ses interventions sont faites pour impressionner : Dieu Cent-Visages ne fait pas que « jouer » des rôles, il devient réellement différents Adoptés de son Arcane. Cela le rend presque incapable d'avoir une attitude pleinement cohérente. Pendant la question 4, c'est la personnalité d'Apollon qui prendra le dessus. Il est extrêmement furieux envers l'Arcane XXI à cause de l'inimitié qui l'oppose à Pélagos, un des Couronnés.

Apollon évoquera comment, à travers les âges, l'Adopté du Monde utilisa ses pouvoirs pour lui nuire. Il soutiendra très violemment la réponse 5.

LOHENDISS

Galant de l'Arcane VI (3^e plan)

Elfe, Gueux d'Argent de Pachad, Pérégrin des Anti-Terres

● **SON OBJECTIF POUR Le CONCLAVE**

Raconter son exploration de Nemeth. Favoriser l'alliance avec les Selenim.

● **ses RELATIONS avec Les NEPHILIM**

Lohendiss est curieuse et vive. Elle s'intéressera franchement aux aventures des Nephilim, surtout ce qui concerne les Akasha (surtout les marches de Pachad, mais aussi les terres du Roi Jean ou l'Écume de l'Aube Dorée).

● **ce QU'ELLE SAIT**

Lohendiss est une aventurière. Elle a découvert un chemin vers les Anti-Terres et a pu explorer Nemeth, l'Antémonde de Shaïtan. Si elle a accepté de quitter les Plans Subtils, c'est surtout pour révéler ce qu'elle a vu là-bas.

Mais ses amis sont, en ce moment même, en train d'explorer, avec l'aide de plusieurs Selenim, les berges du Lieu Inconnu. Ils ont découvert là des traces anciennes du passage de quelques Nephilim (cf. *Testament*, p. 103) et vont sans doute essayer de pénétrer à leur suite dans le royaume des Euménides. Lohendiss regrette de ne pas pouvoir faire partie de l'aventure, mais elle sait que le Conclave est une occasion rêvée de partager ses découvertes.

● **sa POSITION AU SEIN DU CONCLAVE**

Lohendiss n'a que faire des querelles politiques, ce n'est pas son terrain. Elle fait confiance aux faits et, sauf si on lui prouve qu'elle a tort, sera influencée par les pro-Selenim.

GALELIS

Connétable de l'Arcane VII (1^{er} plan)

Ondin, Grand Modeleur Somatique (cf. *le Ka*, p. 88)

● **SON OBJECTIF POUR Le CONCLAVE**

Révéler le projet Répliquant et faire contribuer les autres Arcanes à la Nef éthérée. Obtenir des soutiens concrets et des moyens. Se présenter comme l'autorité dirigeante de l'Arcane VII et, accessoirement, comme le chef de projet pour la construction de la Nef éthérée.

● **ses relations avec Les NEPHILIM**

Galelis a beaucoup à faire et beaucoup à négocier : il ne s'intéressera aux Nephilim que si ceux-ci viennent discuter de faits tangibles et pas développer des théories spéculatives.

● **ce qu'il sait**

Le construct de Vinci est en train de prendre le contrôle de Babelscape. L'ancien Prince du Chariot est en tout cas la preuve que l'Agartha peut prendre des formes inédites. Le problème est qu'il faudra tôt ou tard choisir un nouveau Prince.

● **sa position au sein du Conclave**

Galelis ne croit pas au débat du Conclave. Pour lui, un vote ne remplace pas une réalisation. Il n'est pas ici pour faire de la politique, mais bien pour vendre un projet. Il ne négligera pas tout ce qui se passe, mais ne perdra pas de vue ses objectifs.

POLIORCÈTE

Prince de l'Arcane VIII (1^{er} plan)

Phénix, Maître de l'Équilibre de Meborack (cf. *Testament*, p. 57)

● **SON OBJECTIF POUR Le CONCLAVE**

Éviter les remous et permettre à la société Nephilim de survivre à ce Conclave et à l'Apocalypse.

● **ses relations avec Les NEPHILIM**

A priori aucune sinon au travers des débats. Le Prince de la Justice ne se mêle pas aux intrigues de couloirs. De plus, Poliorcète ne comprend pas que les Nephilim aient été choisis pour être les héritiers d'Akhénaton alors que des Nephilim beaucoup plus aguerris comme lui ont fait leur devoir pendant si longtemps sans recevoir aucun signe.

● **ce qu'il sait**

L'Arcane V semble pactiser avec les Mystères. Poliorcète voit peut-être là un moyen de récupérer l'Omphale de Mâât. Poliorcète a aussi appris que le refus de Larménius de Jérusalem d'appliquer bêtement les directives de Tubalcaan a sans doute joué un rôle essentiel dans l'échec du Grand Plan. Le Prince voit là un signe que l'esprit de Justice peut éclairer certains humains. Sur cette base, il pourrait donc être convaincu qu'une ouverture du côté des initiés humains est souhaitable.

● **sa position au sein du Conclave**

Distant, il veut jouer les arbitres et les régulateurs, outrepassant parfois les directives du Præsis qui le rappellera à l'ordre. Si c'est légitime, Poliorcète n'hésitera pas à menacer les fauteurs de troubles de représailles par la Justice après le Conclave.

VANESH

Grand Méditant de l'Arcane IX (1^{er} plan)

Sphinx (cf. *le Compagnon*, p. 138)

● **SON OBJECTIF POUR Le CONCLAVE**

Expliquer que l'Apocalypse n'est pas le fruit du hasard, mais le résultat d'une succession logique de phénomènes.

● **ses relations avec Les NEPHILIM**

Vanesh aime la solitude et préférera éviter les Nephilim.

● **ce qu'il sait**

Vanesh sait que les Lames des Arcanes, notamment celle du Mat, auront un rôle important à jouer pour le retour d'Akhénaton. Il a entendu parlé des B.G. et est très curieux à leur sujet : effectivement, il pense que leurs méthodes sont liées à la Prédiction des Possibles pratiquée par l'Arcane IX.

● **sa position au sein du Conclave**

Ferme et inflexible, il ne sera troublé que pendant le vote de la question 4, quand les révélations de l'Élu de l'Étoile montreront les sévices que son Pentacle a subi.

HELION

Mandyliion de l'Arcane X (2^e plan)

Zéphyr, Maître Albédo de l'Alkaest

● **SON OBJECTIF POUR Le CONCLAVE**

Révéler l'existence du Cœur de Lune. Lutter contre « le flou artistique » et les allusions mystérieuses que les Élus aiment manier sans vraiment s'expliquer. Imposer dans les débats un style précis et détaillé.

● **ses relations avec Les NEPHILIM**

Un peu hautain, il parle souvent en termes techniques et aime étaler sa science. Si les Nephilim supportent sa suffisance, il répondra à leurs questions.

● **ce qu'il sait**

Les Nephilim (et Selenim) vivant dans le Cœur de Lune se sont isolés du reste du monde pour mieux progresser. Il est maintenant temps de tirer parti de leur savoir. D'autant plus que, loin de la Terre, certaines influences perturbatrices (comme le sillage d'Atalante, pour ceux qui connaissent son secret, cf. *le Ka*, p. 7) se font moins sentir.

● **sa position au sein du Conclave**

Très tatillon, il voudra constamment poser plus de questions et obtenir des précisions, alors qu'en fait, son choix est déjà fait. Bref, il risque rapidement de focaliser sur lui pas mal de ressentiment. Mais il restera soutenu par le groupe pro-Selenim.



GAUVAIN

Arcane XI (2^e plan)

Satyre, Magistère des Paysages Élémentaires (cf. *Les Arthuriades*)

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Alerter les Nephilim de la menace des DraKaon. Informer les Arcanes que la Force a été « remise en ordre » par le retour de Merlin.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Il sera jovial et aimable avec les Nephilim s'il a des raisons de les connaître ou de les apprécier. Sinon, il sera plutôt arrogant et méfiant.

● CE QU'IL SAIT

Gauvain sait que l'Impératrice se livre à des expériences « contre nature » sur le Ka-Lune, mais il sait aussi que ces erreurs sont sans doute des étapes nécessaires pour progresser vers le Sentier d'Or. Il n'excuse pas la faute, mais de son point de vue, la fin justifie les moyens et il préfère ignorer ces débordements.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

Il ne fait que représenter son arcane et s'interdit d'exprimer son avis. Il explique simplement la position des siens, qui n'est pas renégociable a priori.

AZARE

Prince insoupçonné de l'Arcane XII (2^e plan)

Lloigor, Maître Albédo du Cinabre

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Réhabiliter le Pendu. Attendre le message d'Akhénaton.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Neutre, Azare reprend lentement contact avec la société Nephilim. Il est maladroit et peu bavard. Il semble avoir du mal à s'attacher à la compagnie de ses frères.

● CE QU'IL SAIT

L'Arcane du Pendu, tel qu'il a existé pendant des siècles, n'était qu'une mascarade. Les vrais Pendus sont restés dans l'ombre. Maintenant, le temps est venu de réparaître. Azare revient pour faire fusionner les vrais et les faux Pendus en un seul Arcane. Azare sait que Prométhée est en contact avec certains Nephilim. Il connaît l'existence du

rituel de Lien Solaire. Il sait que Prométhée doit revenir tôt ou tard. Et il se doute que le Conclave finira avec le retour d'Akhénaton.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

Un peu perdu, il se laisse guider par ses intuitions même si ses raisons sont insuffisantes.

L'INNOMMÉ (LE DÉVOREUR)

Selenim, Baal de l'Arcane XIII (1^{er} plan)

Chef secret du 666

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Gagner des soutiens. Discrediter les Nephilim et Circé. Manipuler les alliés des Selenim. Préparer un final favorable au 666 et à Mu.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Ses relations sont ambiguës. D'un côté, il aimerait les manipuler. D'un autre côté, il prend des risques à les côtoyer. Il se contentera, autant que possible, de les contacter indirectement, au travers de ses soutiens pro-Selenim, comme Bisclavret, Lohendiss, Arthor ou Helion.

● CE QU'IL SAIT

Il en sait beaucoup, bien sûr, mais ne révélera rien.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

Sensé, diplomate, il est efficace et apprécié pour sa clarté. Personne ne soupçonne sa duplicité.

ARTHOR

Maître de Vie des Frères de l'Arcane XIV (3^e plan)

Phénix, Sorcier de la Voie Axiale des Principes Égarants

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Promouvoir l'union et la paix. Expliquer que l'Agartha Selenim n'est pas un vain mot et que l'alliance entre Selenim et Nephilim n'est pas un danger ou une utopie.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Arthor se montrera cordial tant que les Nephilim soutiendront un point de vue similaire au sien. Sinon, il restera poli et distant car il ne veut pas se fâcher avec des Nephilim importants.

● **ce qu'il sait**

Pendant ses contacts avec les Selenim, Arthor a rencontré Rebis. L'Androgyne a laissé entendre qu'il connaissait l'origine du 666 et que cela avait un rapport direct avec Mu. Arthor n'a pas pu en savoir plus, mais il pense que Rebis lui a dit la vérité.

● **sa position au sein du Conclave**

Il s'intéresse aux conséquences morales de chacun de ses choix et consulte son Prince avant chaque vote. Cela dit, il est très influencé par le groupe pro-Selenim.

Bezelbuth

Méphisto de l'Arcane XV (2^e plan)

Khaïba éthéral, Sorcier de la Voie Axiale des Principes Égarants (cf. le Ka p48).

● **SON OBJECTIF POUR Le Conclave**

Sauver l'Arcane XV malgré les plans déments de Shaïtan.

● **ses relations avec Les Nephilim**

Si les Nephilim demandent à le rencontrer, il les rencontrera avec plaisir et leur parlera des joies primales du Khaïba. Il proposera de les guider sur la route dangereuse du « retour aux sources ». Qu'ils acceptent ou qu'ils refusent, Bezelbuth leur offrira son aide en échange de leur soutien.

● **ce qu'il sait**

C'est Moor qui a rendu Shaïtan fou. Et ce n'est pas le seul Prince à avoir succombé au charme de la tentatrice. Bezelbuth sait que Moor est la Princesse du Mat et qu'elle suit visiblement un plan bien à elle.

● **sa position au sein du Conclave**

Mal vu, considéré comme un monstre, discrédité par les actes de Shaïtan, Bezelbuth se bat comme un beau diable pour faire entendre sa voix. Au final, sa lutte principale est de rallier le soutien des Adoptés de son Arcane et de prouver ainsi qu'il est un interlocuteur obligé du Conclave.

Cassandre

Phalangiste de Caïn de l'Arcane XVI (2^e plan)

Naiade, Casque d'Airain d'Aresh

● **SON OBJECTIF POUR Le Conclave**

Lancer une grande offensive contre les sociétés secrètes humaines. Et surtout ne pas excuser les crimes de Prométhée et de tous ceux qui veulent initier les humains.

● **ses relations avec Les Nephilim**

Laconique, méfiante, Cassandre harcèlera les Nephilim de questions pour chercher à savoir si ce sont des amis ou des ennemis. Si elle apprend que les Nephilim ont coopéré avec des membres des Arcanes mineurs, elle leur en voudra mortellement.

● **ce qu'elle sait**

Elle a démantelé elle-même une partie des plans de l'OHIRE et elle peut témoigner de la puissance du Temple en Europe de l'Est. Elle est également consciente de l'assaut templier sur les Akasha et connaît mieux que n'importe quel autre Nephilim les secrets des Galions Élémentaires.

● **sa position au sein du Conclave**

Cassandre aura toujours une position tranchée et sa détermination s'exprimera souvent par des explosions de colère contre ceux qui s'opposent à elle.

ephnemath

Vigie de la Maison du Couronné de l'Arcane XVII (3^e plan)

Lamie, Maître Albédo de la Chrysoppée

C'est un Onirim exceptionnellement discret. Elle a enquêté sur l'Arcane XXI pendant toutes ses incarnations, sans que ses activités soient jamais découvertes.

● **SON OBJECTIF POUR Le Conclave**

Démontrer que, en l'état actuel, le Monde est une machine dérégulée qui utilise de formidables moyens sans vrai objectif, ce qui ouvre la porte à n'importe quel excès.

● **ses relations avec Les Nephilim**

Elle les jaugera et les testera en toute occasion. Elle les écoutera beaucoup, parlera peu mais bien, et surtout ne promettra jamais rien.

Elle veut d'abord accomplir sa mission, mais sinon, les Nephilim sont ses modèles : elle attend d'eux de trouver un nouveau but dans l'existence.

● **ce qu'elle sait**

Ephnemath sait que la mémoire de Vanesh a été effacée suite à la vengeance qu'il a essayé d'exercer contre l'Archange Saint-Michel, un Couronné de l'Arcane XXI. Elle se doute qu'en révélant la vérité pendant le Conclave, l'Élu de l'Ermite retrouvera la mémoire, ce qui appuiera un peu plus sa théorie.

sa position au sein du Conclave

Discrète et même secrète, Ephnemath croit qu'il faut savoir attendre son heure. Son existence entière va trouver toute sa justification pendant ce Conclave. Des siècles de labeur dan-



gereux, avec la possibilité constante d'être démasquée, etc. En révélant tout ce qu'elle sait, sa tâche prend fin et elle va pouvoir enfin passer à autre chose. Elle est un peu impatiente.

BISCLAVRET

Veneur Porte-Lame de l'Arcane XVIII (2^e plan)
Selenim

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Prouver que l'alliance avec les Selenim est non seulement possible, mais souhaitable. Exposer les positions de son Arcane.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Bisclavret a un respect immense pour les Nephilim et sera d'autant plus peiné de ne pas arriver à les convaincre. Il aimerait vraiment que les héritiers d'Akhénaton se rangent à son côté.

● CE QU'IL SAIT

L'Oursin Fossile, fils de Keridwen et du Dragon, a été abattu avant d'atteindre Tubalcaan et l'Arcane XVIII cherche toujours qui sera le nouveau Chien de Sirius qui tuera le Maître du Temple.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

Un peu marginal, il ne se gêne pas pour faire entendre une voix différente. Après tout, il est un Selenim qui représente un Arcane de zoomorphes. Autant dire que l'affirmation de la différence est dans sa nature. Si sa représentativité est mise en cause, Bisclavret n'hésitera pas à amener la Lame de son Arcane au Conclave, puisque c'est à lui que sa Princesse l'a confiée.

SURYO, PREMIER SOLEIL

Prince de l'Arcane XIX (1^{er} plan)
Métamorphe spécial (tous les Ka-éléments de Suryo sont égaux à son Ka), Magistère des Cyclopes de Basalte (cf. livret 1, cf. *Testament*, p. 103)

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

Révéler l'existence des Sauriens. Retrouver Moor qui lui a dérobé sa double stase.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Pour Suryo, s'intéresser aux Nephilim, c'est un peu s'abaisser. Il attendra qu'ils viennent mendier ses faveurs, ou bien les ignorera royalement. En tout cas, il se placera systématiquement dans une position supérieure à la leur.

● CE QU'IL SAIT

Suryo a compris que Moor a trouvé un moyen d'utiliser les Lames des Arcanes. Il pense donc qu'elle a, d'une manière ou d'une autre, détourné tous les Princes de leur mission originelle. Il s'interroge toujours sur les motivations de la belle fugitive.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

Suryo est un peu prétentieux et aime les déclarations grandiloquentes. Mais comme son Arcane est un peu l'héritier du Sentier d'Or, ses discours sont malgré tout très écoutés.

GERALDO

Grand prophète de l'Arcane XX (2^e plan)
Sylphe, Héraut Solaire, Magistère des Scriptariums d'Ébène

● SON OBJECTIF POUR LE CONCLAVE

S'amuser et remettre à leur place les Élus trop sérieux et trop prétentieux. Rabattre le caquet des Couronnés.

● SES RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

S'ils savent rire des autres et d'eux-mêmes, ils pourront discuter avec Geraldo. Mais le convaincre est une entreprise ardue, à moins d'avoir des arguments particulièrement drôles, cyniques ou percutants.

● CE QU'IL SAIT

Geraldo sait que Moor a séduit successivement Shaitan et Suryo et que le Prince du Diable recherche partout sa bien-aimée.

● SA POSITION AU SEIN DU CONCLAVE

En toute logique, Geraldo se dit que, soit Akhénaton revient et les débats du Conclave auront été globalement inutiles car il prendra lui-même les décisions qui s'imposent, soit il ne revient pas et il est inutile de discuter car le monde court à sa perte. À la limite, il cherchera plus à choquer qu'à convaincre.





Numéro 854

Dimanche 24 décembre 1999

NOUS,
MEMBRES DE LA FRATERNITÉ MAUDITE DU 666,
FAISONS SÉJOUR VISIBLE ET INVISIBLE EN SAINT-PÉTERSBOURG,
SOUS LES AUSPICES DE L'APOCALYPSE.

NOUS DÉCLARONS INTERDITES LES VOIES DE LA
CONNAISSANCE,
NOUS JETONS À BAS LA CITÉ DES VERTIGES,
NOUS DÉCLARONS LA GUERRE À CEUX QUI ESPÈRENT ENCORE.

NOUS SOMMES VOTRE NÉMÉSIS,
VOUS NE NOUS CONNAISSEZ PAS,
NOUS SAVONS TOUT DE VOUS.

LONGTEMPS, VOUS AVEZ PENSÉ DÉTENIR LA CONNAISSANCE.
AUJOURD'HUI, VOICI VENUE L'AUBE DE LA FIN DES TEMPS ET
VOUS N'AVEZ RIEN FAIT.

VOUS AVEZ CRU CERNER LES QUATRE CAVALIERS,
LES MISÉRABLES ARCANES MINEURS,
JAMAIS VOUS N'AURIEZ ENVISAGÉ UNE CINQUIÈME FORCE.
IL EST DÉSORMAIS TROP TARD, L'APOCALYPSE EST EN MARCHÉ,
NOUS EN SOMMES LES EXÉCUTEURS.

TREMBLEZ, CAR DÉSORMAIS SUR SAINT-PÉTERSBOURG RÉGNE
LE DÉVOREUR.

VOS JOURS SONT COMPTÉS...

666

À VENDRE :
BONNE AFFAIRE À SAISIR!

UN BATEAU GÉANT AU-DESSUS DE SAINT-PÉTERSBOURG!

Cette nuit des habitants de notre bonne vieille ville se sont encore précipités dans les locaux de la police pour témoigner de leurs étranges visions. Tous ont vu un étrange navire flottant au-dessus de notre cité mais tous ne sont d'accord ni sur la forme et la couleur ni sur les paysages qu'il porte sur son pont. Car vous avez bien lu, notre soucoupe-bateau-volant n'est pas un bâtiment comme les autres. Non seulement il vole mais c'est un vaisseau-monde, un morceau de terre arraché au manteau et à l'écorce terrestre qui se promène sur une planche à roulette... sans roulette. Rappelons-nous que si cette affaire relève certainement du canular ou du délire collectif, elle est d'importance. Le 16 octobre, l'engin était visible depuis l'île Vassilevski, le 22 de ce même mois des touristes l'observaient depuis Petrogradskaïa et enfin en novembre, il aurait été aperçu par de riches industriels sur les quais du palais. Serait-on à l'aube d'une invasion?

Grichka Mareevski

Voici, les rapports Très Secrets que Vous m'avez demandé.
Je les ai obtenus avec peine des Savantes Maîtresse de l'âme
de la très respectée Pierre Angulaire de l'Occident.
Voici, il semblerait que les trois Cristallins ne soient pas à l'origine de leur évasion.
Le troisième œil du cénacle de Novgorod semble avoir capté des émanations de Lune Noire.
Nous ne savons quels obscurs ennemis se dressent sur notre chemin,
Vous devez impérativement récupérer les Cristallins.
Personne ne doit connaître notre implication dans cette affaire,
La survie de notre Arcane en dépend et avec elle notre glorieux projet.
Puisse les voies de l'âme nous ouvrir les portes d'Aggartha.

Phelays, Amphitryon de la Pierre Angulaire du Septentrion.

L'ÉNIGME DU VIEUX GITAN :

« VOUS, mes frères, CHERCHEZ à DÉCOUVRIR Les PORTES QUI PROTÈ-
gent Le CONCLAVE,
sachez cependant que ces portes sont jumelles et ouvrent Les
VOIES DU MONDE,
L'UNE d'ELLES est Le SIGNE DE La PUISSANCE, L'ÉTÉ VICTORIEUX QUI
dicte ses VOLONTÉS,
mais IL est plein d'ORGUEIL et ne se méfie pas assez de LUI-même,
IL est La PUISSANCE MASCULINE, L'OBÉLISQUE SOLAIRE QUI AFFRONTÉ
avec ORGUEIL La tempête,
sa voie est celle de La CONQUÊTE et IL pense que Le MONDE LUI
appartient.
sa jumelle est figure de féminité, elle est sereine et plus juste,
elle ne défit pas Le MONDE, mais compose avec LUI,
malheureusement, elle erre dans Les plaines désolées de L'HIVER,
La folie est son domaine puisque son époux solaire la rejette,
cette lame a choisi La face cachée DU SAVOIR PERDU.
à première vue, ces lames s'opposent, principes contraires,
La première ignore superbement sa sœur, qui pourtant doit La
porter au fait de sa puissance,
La seconde est horrifiée par La soif de pouvoir de son double,
elle n'ose LUI porter secours,
et pourtant telle est La volonté de PHARAON :
regardez bien Les lames posées sur Le sol, deux d'entre elles
ouvrent Les portes,
elles sont séparées et désunies, mais pourtant elles sont Le
sésame qu'IL vous manque.
quel couple mystérieux donne La clef DU CONCLAVE ? »

« À l'ombre des jardins de Pfu, se dévoilent les
Portes du Monde,
Là, les Initiés décident de la destinée des Aînés, por-
teurs du savoir,
Cependant Le Prikaza veille et éloigne les Aînés qui
ne possèdent les Clés.
Mais, l'Errance apporte les réponses dans le
Labyrinthe Invisible.
La Nuit le Feu de la révélation brille sur la place
des Révoltés,
Au fil de l'eau, les Gadge livrent leur Savoir balayé
par le Temps,
Dans les jardins du Boheim, s'élève la Vie et l'équi-
noxe symbolique,
Au fil du labyrinthe, le Zéphyr délivre la dernière
recommandation,
Des voies du Boheim émergent le guide éternel,
Le Compagnon qui découvre le disque solaire,
Celle qui ouvre les Voies Célestes et mène au
Conclave.
À l'horizon, le ciel clément pointe une dernière fois,
Voici venu les temps troublés tant redoutés,
Traversez le labyrinthe qui vous donnera les
réponses,
Et contemplez la Sapience Éternelle qui anime Celui
que vous attendiez,
Célébrez une dernière fois sa gloire car il est de
retour,
Et amène avec lui les commandements du Monde. »

JE VOIS LA NUIT. SOMBRE. ET IL Y A PLEIN D'ÉTOILES.
ENTRE ELLES. JE VOIS DES ÊTRES-KA QUI AVANCENT.
AVEUGLES. DANS LA NUIT. ILS APPROCHENT.
ILS PORTENT EN EUX LA MARQUE DE LA RÉVÉLATION.

N'ENTENDS-TU PAS CETTE VOIX PROFONDE ET MYSTÉRIEUSE
QUI LES A GUIDÉS JUSQU'À L'ALPHA ET L'OMÉGA. DANS LA NUIT ?
ILS SONT LE SIGNE DE LA FIN DES TEMPS.
ILS SONT LES HÉRITIERS DE CELUI-QUI-SE-RAVISE.

VOUS DEVREZ LES ÉCOUTER. MAIS PRENEZ GARDE.
CAR CE SONT LES CAVALIERS TANT REDOUTÉS.
CERTAINS PORTENT EN LEUR CŒUR LA MARQUE TERRIBLE
DE CELUI-QUI-PRÉVOIT. ILS SONT L'APOCALYPSE.

LES
CHRONIQUES
DE
L'APOCALYPSE
VOLUME V
LIVRET 3



AIDE A LA GESTION DE LA CAMPAGNE

Ce livret est à lire en PREMIER. Puis vous pourrez aborder ce tome de la campagne comme les précédents en lisant les livrets 1 et 2. Enfin, des précisions supplémentaires sur les acteurs occultes des Chroniques de l'Apocalypse sont disponibles dans le présent fascicule.

TABLE DES MATIERES

1. — UNE LONGUE HISTOIRE

<i>Chroniques ou scénarios</i>	04
<i>Quelques conseils</i>	04

2. — PRÉCISIONS

<i>Ka-Soleil et ADN</i>	06
<i>Phaéton, lève-toi et marches</i>	07
<i>La Londres des Immortels</i>	07

3. — Les acteurs majeurs

<i>666 (Le)</i>	08
<i>Templiers (Les)</i>	10
<i>Mystères (Les)</i>	11
<i>Rose+Croix (Les)</i>	12
<i>Synarchie (La)</i>	13
<i>Grands Initiés ou B.G. (Les)</i>	14

4. — Les guerres de L'apocalypse

<i>Les Arcanes mineurs</i>	19
<i>Les Dra-Ka-On</i>	20
<i>Les Sauriens</i>	20
<i>Les Akasha</i>	21
<i>Les Grands Initiés</i>	21
<i>Les Exilés</i>	21
<i>Les Nephilim astrologiques</i>	22

5. — adopté DU MONDE

<i>Initiation</i>	23
<i>Pratiques</i>	25

Au centre de ce livret vous trouverez en encart détachable une chronologie des Chroniques de l'Apocalypse.



¶ To behalde and take hede & lytell and en-
noye ne greue þ̄ not at these thre thynges.
¶ Therfore to knowe and wyll to hate tyme
foryete thy body one tyme in the daye & go
to hell wynges to chende that þ̄ go not thy
bet at thy deche. ¶ Thus doome ofte the good men & þ̄ wy-
le. ¶ There þ̄ Chalce se all that the herte hantchynge here
knowe churche and dymme



UNE LONGUE HISTOIRE

CHAPITRE I



Ce troisième livret des *Chroniques de l'Apocalypse* va nous permettre de vous exposer dans quel état d'esprit nous avons rédigé les cinq volumes de la campagne. C'est également le moment d'apporter des précisions synoptiques ou de cohérence d'univers et, par la même, de vous donner les meilleurs outils pour nous accompagner dans le suivi du prochain millénaire de notre jeu favori : *Nephilim*.

CHRONIQUES OU SCÉNARIOS

Les *Chroniques de l'Apocalypse* ne sont pas les éléments d'une campagne comme les autres. Il s'agit d'une chronique. C'est-à-dire plus un voyage dans l'histoire, de lieux clefs ou étranges en personnalités du monde occulte contemporain, qu'un scénario long, complexe et tortueux qui conduirait les Nephilim vers la révélation d'un mystère. Une chronique se définit davantage comme une errance, un voyage au but souvent changeant au travers d'une région et d'une période. La région, c'est notre monde ; l'époque, une année cruciale dans le déroulement de l'Apocalypse. Vous avez pu le constater lors des cinq tomes de cette campagne, les Nephilim n'ont pas fait ou contré l'Apocalypse. Ils en sont les témoins ou les acteurs, avec beaucoup d'autres, au fil de vingt-deux temps de jeu — baptisés scénario — vingt-deux situations qu'ils n'ont certainement pas suivi dans notre ordre de narration. Ils ont dû en ignorer certains par manque de discernement ou par désintérêt. Quoi qu'il en soit, vous, meneur de jeu, vous disposez d'une galerie de lieux et de personnages que vous pourrez intégrer dans vos campagnes ou réutiliser après la conclusion de ce tome. Faites confiance à vos joueurs pour vouloir retourner sur leurs traces ; visitez les lieux négligés par manque de temps.

QUELQUES CONSEILS

Malgré leur rédaction et leur publication étalées dans le temps, il est peut-être intéressant d'agencer différemment certains épisodes ou même de les garder pour d'autres occasions.



IRYSOS

Le premier tome des *Chroniques de l'Apocalypse* peut être vécu de bien des façons. Rien ne vous empêche de faire participer vos Nephilim à la vente aux enchères ou d'en entendre parler indépendamment de leur première rencontre avec le Pélican et les Bohémiens qui portent l'annonce du prochain conclave des Arcanes Majeurs. Cette dernière rencontre peut être également jouée différemment. Vous pouvez tout à fait permettre une rencontre plus calme entre le Peuple-Église et les Nephilim. Dans ce cas, le Pélican interviendra dans des conditions différentes : une fusillade en pleine rue, un attentat dans un lieu public ou même chez les Nephilim en personne. Quoi qu'il en soit ces événements ne sont que les éléments d'un prologue que vous pouvez réinterpréter comme bon vous semble avant d'envoyer vos Nephilim en Somalie rencontrer l'inquiétant Roi Jean, tuer l'Éidolon et décrypter le testament d'Épiméthée qui les propulse dans la course contre la montre de l'Apocalypse, contre leurs ennemis, la Fraternité du 666.

PHAÉTON

Ce tome de la campagne est certainement le plus « patchwork » des cinq. Quelques semaines après leur départ de la Somalie, alors qu'ils sont peut-être aux prises avec d'autres intrigues, les Nephilim sont les victimes et les témoins d'un événement qui pour eux est surnaturel : ils commencent à rêver.

Une fois encore, un traitement non-linéaire de cet épisode peut être plus intéressant. Vous pouvez par exemple donner les rêves au fur et à mesure du déroulement de la chronologie, au cours de scénario de votre cru, et non en même temps. Dans ce cas, vous serez certainement en mesure de réguler la difficulté qu'éprouveront vos joueurs à comprendre la vie de Phaéton et ce qu'il avait découvert. Ainsi, une distribution suivant la vie du Pyrim rendra plus facile la progression des joueurs alors qu'une distribution aléatoire la corsera.

Le quatrième rêve que nous vous proposons peut avoir plusieurs fonctions. Il peut être une introduction supplémentaire, ou complémentaire, du troisième tome des *Chroniques de l'Apocalypse* qui conduira les Nephilim à Londres. Ce songe peut également vous permettre de renvoyer vos Nephilim dans la capitale britannique pour y dénicher des indices qu'ils auraient ratés lors d'une visite précédente de la ville.

666

Ce troisième volume est non seulement une accélération de la confrontation des Nephilim et du 666 mais également un moyen pour vous de faire découvrir des informations à vos joueurs qu'ils ne possèdent pas s'ils n'ont pas vécu au

XIX^e siècle. Dans le cas contraire, vous pouvez réutiliser bon nombre d'informations pour les distiller sous forme d'Effet Mnémos, notamment ceux de l'Écume de l'Aube Dorée. Il est important que les Nephilim prennent conscience au cours de cet épisode britannique que l'ennemi est incarné par les Pentacles maudits du 666. N'hésitez donc pas à modifier la chronologie — les déplacements d'Aïwass — afin de permettre un final dramatique où les Nephilim assistent impuissant à la fuite de la Bête et de ses créateurs.

N'hésitez pas à utiliser les rose-croix de l'Aube Dorée présentés dans le tome précédent de la campagne comme élément de confusion si les Nephilim tentent de séparer le bon grain de l'ivraie en ce qui concerne la vie d'Alister Crowley. Sur ce dernier point, un certain nombre de points essentiels doivent leur être communiqués d'une manière ou d'une autre sur cette destinée hors du commun.

- Alister Crowley aurait été manipulé par un esprit supérieur nommé Aïwass,
- Il ne semblait pas avoir la pleine possession de ses moyens à son retour d'Écosse.
- les Bohémiens le recherchent dans l'Écume de l'Aube Dorée.

Bien que nous ayons exposé les revirements de personnalité dans la dernière partie de l'Histoire Invisible des Révélation, ce dernier point mérite quelques précisions complémentaires.

IEVE

Compte tenu de la difficulté de l'épisode précédent, les Nephilim auront peut-être bien du mal à parvenir à New York en suivant la piste du 666. Néanmoins, l'annonce surprise de l'exposition du Metropolitan Museum, « *Aux temps d'Akhénaton* », devrait attirer leur attention. S'ils hésitent à s'y rendre, n'hésitez pas à provoquer des visions d'Épiméthée du temps de l'Atlantide, grâce au Lien solaire. La présence d'Épiméthée/Akhénaton dans l'un de ses songes occultes devrait les pousser à davantage de curiosité.

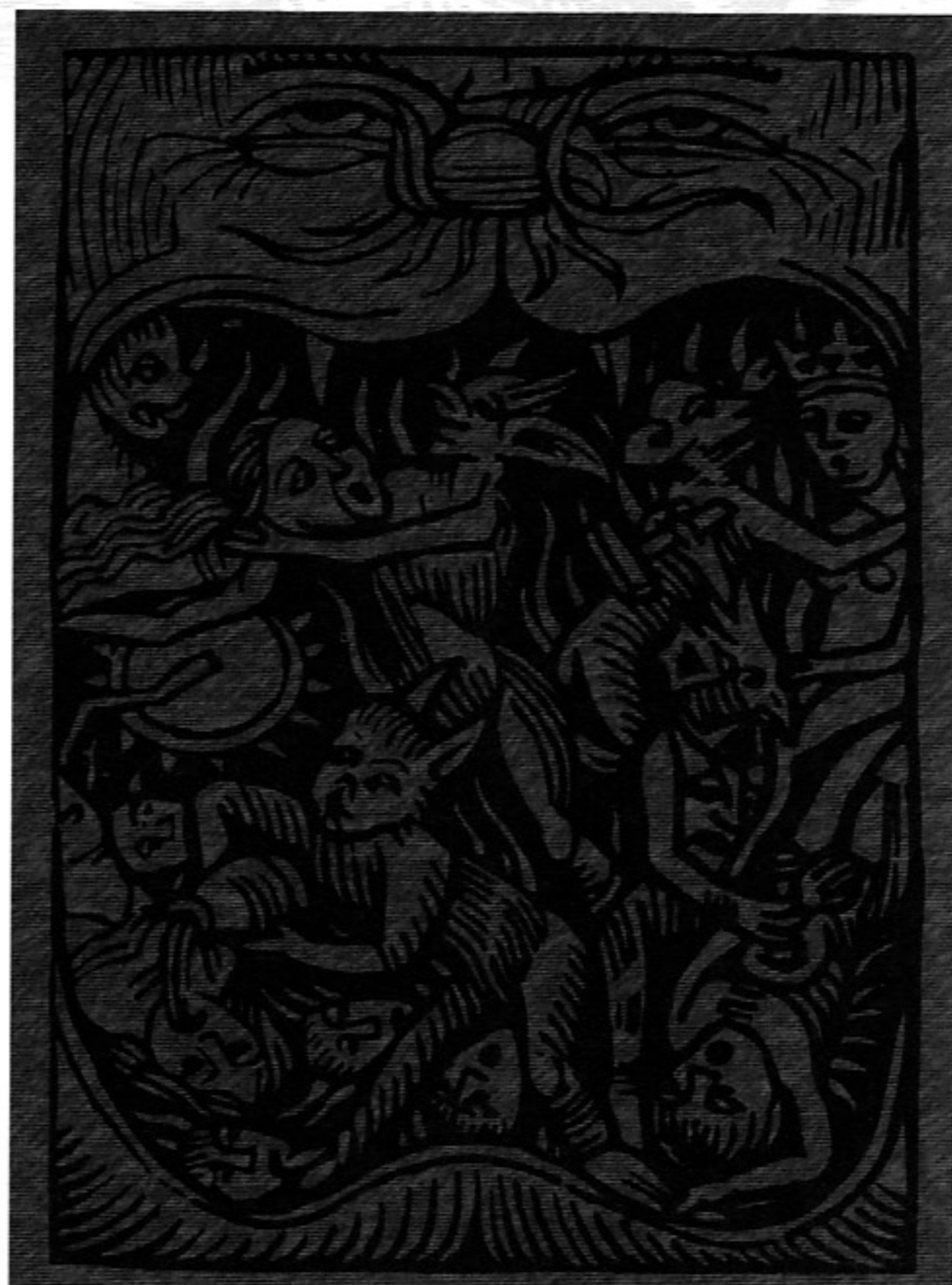
Une fois sur place, votre tâche sera de semer le trouble dans l'esprit des joueurs et notamment de leur faire ressentir le danger que représentent les États-Unis d'Amérique. C'est l'occasion de faire réapparaître les Templiers et de montrer une fois encore que le Temple de la Vie n'est pas un ordre soudé et qu'il est possible de profiter de cette colossale faiblesse.

ÉPIMÉTHÉE

Que vos Nephilim aient réussi ou non chacun des tomes des *Chroniques de l'Apocalypse*, ils pourront se rendre à Saint-Petersbourg pour d'autres raisons que celle de la campagne et notamment à l'annonce de la tenue du Conclave Majeur.

PRÉCISIONS

CHAPITRE 2



La rédaction d'une campagne de jeu de rôle de cette importance n'échappe pas à un lot de précisions sur l'interprétation qu'ont les auteurs de certains aspects de l'univers du jeu. Cette partie est donc consacrée à fournir de telles précisions afin que vous puissiez mieux cerner certains temps de jeu des cinq tomes des *Chroniques de l'Apocalypse*.

ka-soleil et adn

Dans *Irysos*, les Nephilim peuvent rencontrer Larménus de Jérusalem, le Naute à qui la charge de l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem a été confiée. Il est indiqué en page 24 du premier volume de la campagne que les Nephilim pourront le reconnaître. Comment cela est-il possible compte tenu que les Nautes ont été « réincarnés » dans de nouveaux corps ?

Le Ka-Soleil possède quatre champs d'applications connues, découvertes par les disciples de Ram, qui sont le Temps, l'Esprit, l'Espace et le Corps. Ces « parties » peuvent être mises en évidence par les Tekhnès de la Rose+Croix mais également dans diverses expériences occultes telles que celle mise au point par les Templiers

avec les Nautés. En effet, le Corps du Ka-Soleil est lié à une donnée chimique bien connu de nos jours par les profanes : l'ADN. Lorsque les Nautés du Temple de la Vie ont été « incarnés » dans leur nouveau corps, leur ADN altéra la physionomie de leur simulacre et tendit vers leur trait originel. Certes ces « simulacres » ne sont pas des clones mais ils sont très ressemblants.

PHAÉTON, LÈVE-TOI ET MARCHE.

Comment « ressusciter » Phaéton si l'on donne l'un des éclats à l'émissaire de l'Empereur de Pachad ? On ne peut pas. Si vos Nephilim ont donné, à un moment ou à un autre, l'un de leurs morceaux du Pentacle de Phaéton à une créature de Kabbale en paiement pour ses services, par exemple, ils ne sont plus en mesure de ressusciter le Pyrim. Cela ne contrarie en rien le déroulement de la campagne. Celle-ci est en effet détaillée sans tenir compte de la présence du courageux Pyrim. Néanmoins, sa présence sera une aide précieuse pour vos Nephilim dans une campagne de cette importance.

La LONDRES DES IMMORTELS

Certains lieux occultes présentés dans la gamme *Nephilim II* ont été oubliés lors de la rédaction du tome trois des *Chroniques de l'Apocalypse*. Il s'agissait notamment de clins d'œil aux lieux occultes londoniens décrits dans *Le Grand Codex des Adoptés*. Nous vous redonnons ici même la liste des Demeures philosophales — ainsi que le supplément où elles apparaissent — connues par la plupart des Nephilim dans la capitale britannique.

THE GREEN LION

● *Nephilim II*, p. 342

Cette taverne est tenue par des Bohémiens depuis près d'un siècle. Elle permet aux Nephilim de se retrouver pour partager informations, Formules et Invocations. Lieu de passage obligé pour bons nombres d'initiés, ce haut lieu occulte est dissimulé aux yeux des profanes par la Brume du Peuple-Église.

La PROSPÉRITÉ DANS La MORT

● *L'Empereur*, p. 21

Dans la banlieue londonienne, au cœur d'un des sites industriels de la société Defense Systems Enterprises (DSE), une Demeure Philosophale de l'Empereur — dirigée par quatre Nephilim — a permis à l'Arcane de constituer un arsenal militaire de quelques milliers d'armes. Arr-Ji, le Djinn qui dirige cette Fraternité, pense, à raison, que l'Apocalypse conduira à des guerres entre les initiés des Arcanes Majeurs et mineurs. Il s'y prépare ardemment dans son château du Pays de Galles d'où il préside la production de la DSE sous l'identité de Sir Alexander Bullion.

OLD oak's TAVERN

● *L'Amoureux*, p. 23

Récupéré par des Adoptés de la Cour d'Armor Élisabéthaine, cette ancienne taverne où de grandes œuvres de Marlowe furent rédigées est le repère de Nephilim artistes — poètes, musiciens et écrivains — nostalgiques du passé tumultueux de la cité. Lors de longue soirée d'été, arrosée de gin, ils tentent de percer les mystères des œuvres qu'ils adulent sous la fêrule de Salamandres particulièrement inspirées par les fumées du lieu et l'alcool.

L'HOSPICE VERT

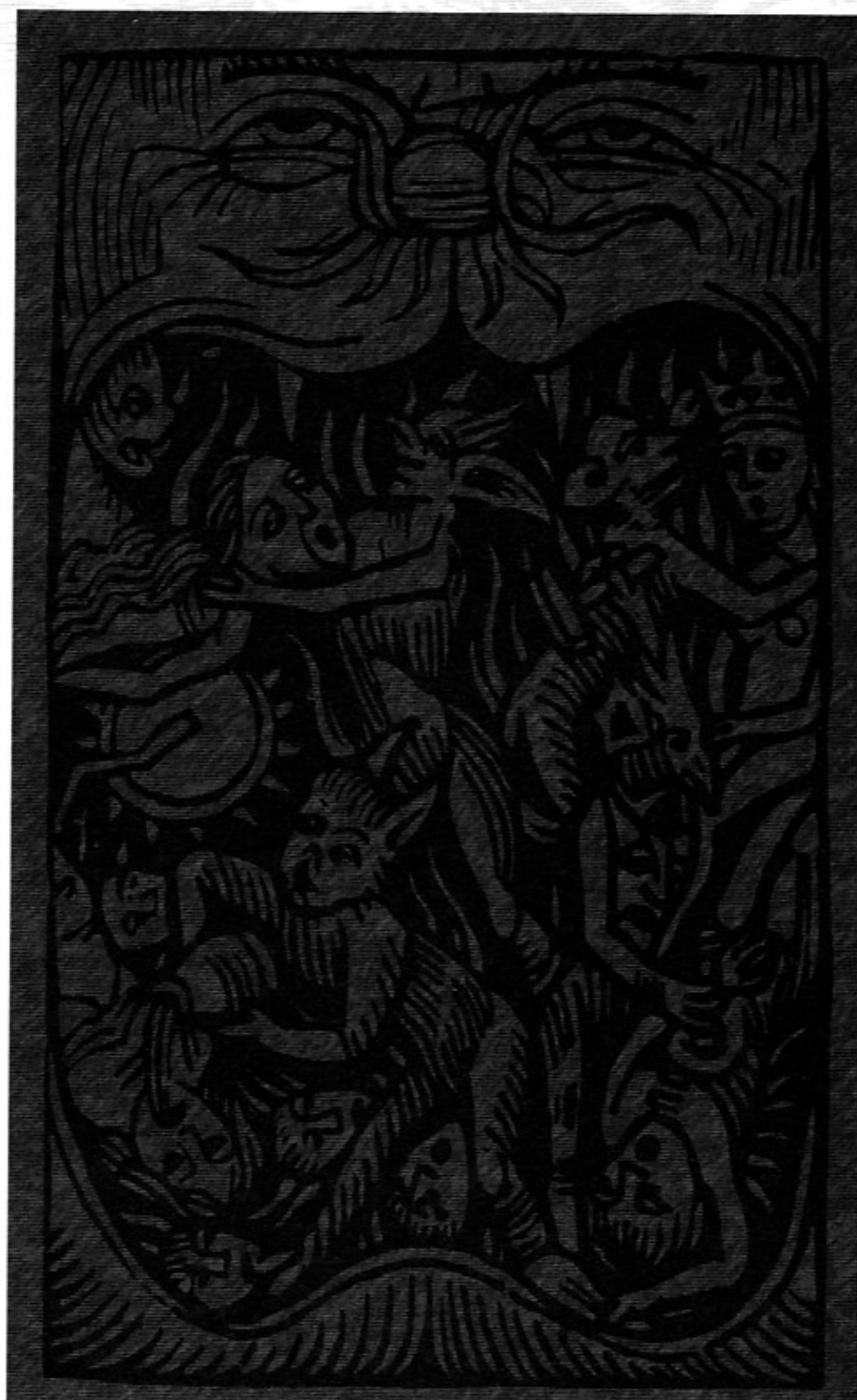
● *La Tempérance*, p. 16

Ce centre floral est le cœur britannique des activités de protection et de mise en valeur de l'environnement orchestré par l'Arcane XIV. Parmi les serres aux plants précieux et les bacs de floraisons rares, les Adoptés empêchent la disparition d'autres variétés et créent parfois de nouvelles espèces végétales. En 1995, grâce aux carnets d'une mystérieuse fraternité botanique, leurs expériences ont progressé. En effet, ces botanistes de l'occulte sont parvenus à développer un noyau de Ka-Soleil au cœur des courants solaires latents dans la vie végétale. La fleur « consciente » n'a vécu que quelques heures mais les Adoptés de la Tempérance ont bon espoir de réussir une fois encore l'expérience dans un futur proche. Les Fraternités travaillant sur ce projet ont été baptisés les Conquérants de la Bio-Lumière.



LES ACTEURS MAJEURS

CHAPITRE 3



Dans cette partie vous trouverez un résumé des enjeux de chacune des factions mises en branle dans les *Chroniques de l'Apocalypse* ainsi que les motivations des PNJs qui les constituent. Chacun y apparaît dans l'ordre alphabétique dans un classement par faction sous le format suivant :

NOM (Prénom, quand cela est utile, ou nom du simulacre)
Apparition : Vol X, L2, p. XX (se lit : X^e volume, second livret, page XX)

Résumé des enjeux et motivations

Chacune des factions apparaît sous le format de description suivant :

NOM DE LA FACTION

But avoué

But réel

Des références à des textes généraux à leur propos sont données quand cela est possible. Armé de ce résumé des acteurs et de leurs buts, il vous sera plus aisé de mettre en scène cette longue et périlleuse campagne.

666

Vol. I, L. 2, p. 8

But avoué : se libérer d'une affliction du Pentacle survenue suite à des manipulations de leurs Pentacles par des Adop-tés de l'Impératrice.

But réel : réveiller Mu dans le corps d'Alister Crowley au détriment du Kwisatz Haderach dans le but de provoquer le retour des Sauriens et, à terme de l'Anaphé en cours, la destruction des Nephilim.

Cette Fraternité est initialement constituée des cinq Pentacles « mutants » qui découvrirent Mu dans le Palais fermé de Rebis. D'autres membres constituent désormais cette société secrète.

aïwass (JOHN U. SMITHLEY)

Vol 3, L. 2, p. 27

Ce Pyrim a consacré la plupart de son existence de Déchu à la mise au point de rites qui ont presque permis la naissance d'un Nephilim affligé de la même malédiction que la sienne, la Bête. Depuis que cet être-Ka « contre-nature » a vu le jour, Aïwass a tout fait pour le protéger des acteurs de l'Apocalypse dans le repère du 666, à Fort Augustus Abbey, en Écosse.

Aïwass est celui qui avec le Dévoreur a pu côtoyer Mu le plus longtemps tant qu'il dominait Alister Crowley et Épi-méthée. En 1905, sur les ordres du Saurien, il fonde l'As-trum Argentinum, une fraternité Rose+Croix qui fournit d'importantes ressources occultes et humaines au 666.

Aïwass n'aime pas les cachotteries du Dévoreur et de celui qu'il nomme son larbin, Kröönth.

AQUILON (MATHIEU HÉROUARD)

Vol. I, L. 2, p. 21

Cet Hydrim fut chargé par Aïwass d'engager le Pélican et de lui faciliter la tâche : détruire les autres Frères Sombres de la Rose+Croix. Avant de quitter l'Europe pour les États-Unis d'Amérique, entre les volumes III et IV des *Chroniques de l'Apocalypse*, Aquilon permet au 666 d'organiser le vol de la Ténébreuse et le meurtre de ce bien utile complice.

Il n'a plus trop confiance en lui à partir du moment où les Nephilim ont mis les parchemins d'Irysos hors de portée du 666. À l'origine, Aquilon devait les récupérer et les faire disparaître mais il espérait bien trouver une solution à l'En-tropie qui gangrène son Pentacle depuis des millénaires.

ARKADIO (MARIO BRATES)

Vol. II, L. 2, p. 20

Cet Eolim, en compagnie d'Aquilon, fouilla les biblio-thèques de nombreux Arcanes Majeurs en quête des

connaissances que pouvaient posséder la communauté Nephilim sur Mu et leur Fraternité maudite. Leur objectif : détruire ce savoir.

Au cours de ces investigations, Arkadio apprit l'existence de Phaéton. Il partit ensuite sur ses traces. La piste longue et tortueuse du Pyrim le conduisit à Évora, au Portugal, où elle disparu, tout comme celle d'Isariote et de sa Frater-nité, aux Portes des Marches de Pachad. Resté à Évora, il attend vainement que le Pyrim fasse son apparition ; jus-qu'à ce que les Nephilim de vos joueurs ne viennent semer le trouble dans cette paisible bourgade portugaise.

BÊTE (La)

Vol 3, L. 2, p. 31

Depuis la nuit des temps, les membres de la Fraternité maudite 666 protègent les intérêts de Mu. Après l'avoir dis-simulé dans une Anti-Terre dont il s'est libéré en - 1350 et après avoir échoué à empêcher que les rites de l'Abra-Melin ne tombent entre les mains de leurs ennemis, le 666 créa un Nephilim maudit comme eux, la Bête. Protégé comme un précieux trésor, la Bête est convoyée sur tous les continents où se rend Aïwass, son « géniteur ».

Son avenir : être projeté dans Alister Crowley afin que son Ka-Lune devenu Lune Noire grâce à la Ténébreuse permet à Mu d'écraser son voisin de simulacre : Épipiméthée.

DÉVOREUR (Le)

Vol 5, L. 2

Le chef du 666 assure le développement des sympathies à sa cause au sein des Selenim. Depuis que de jeunes Nephilim ont réussi à récupérer la XIII^e Lame d'Épipiméthée, le Dévoreur s'est joint à eux et les aide à superviser l'Arcane tout en met-tant au point les détails de son plan : le règne des Sauriens.

eLZÉVIRE (eLZÉVIRE)

Vol 3, L. 2, p. 19

Fasciné par les Frères Sombres, ce Selenim cherche à les rencontrer par tous les moyens afin de découvrir quel est ce lien qu'ils entretiennent avec la Pavane et la Lune Noire.

KRÖÖNTH

Vol 4, L. 2

Ce Faerim, grand spécialiste des mystères de l'Égypte pha-raonique, organisa une société secrète autour d'un Illuminé de la Pierre Angulaire : l'Écharpe d'Iris. Grâce à elle, lui et ses Frères de l'Apocalypse entraînent des acteurs occultes dans la création d'un des premiers Plans subtils d'essence



numérique, un Akasha cybergnostique. Une fois réalisée, cette dimension astrale permet au 666 de contacter IEVE sans prendre le risque que celui-ci puisse déchaîner son pouvoir sur le temps contre le Pentacle sensible à l'Entropie. Le Metarex de Binah leur donne l'actuelle position de Mu et donc d'Aleister Crowley.

SATURNINE (SARAH BRENNIGAN)

Vol 3, L. 2, p. 20

Cette Méduse appartient à une faction de l'Arcane de l'Étoile appelé les Saturniens qui collabore aux objectifs millénaristes du 666. Sa mission n'est pas aisée. Elle doit devenir l'ami des joueurs — leur confidente espère Aïwass — pour les écarter de la Fraternité maudite. Si les Nephilim la soupçonne, elle niera et fera tout son possible pour les convaincre. Mais dès que ses intentions ne feront plus l'ombre d'un doute, elle sera déterminée à détruire les Nephilim. Pour ce faire, Saturnine n'hésitera pas à poursuivre des Initiés pour leur dérober des lames en Orichalque.

LES HUMAINS

Les membres de l'Astrum Argentinum (ou A.'A, Vol 3, L. 2, pp. 23-24), l'OTO (Vol 3, L. 2, p. 26), de la rose-croix de l'Aube Dorée (Vol. II, L. 1), et des groupes qui tournent autour. Ces membres ne sont pas conscients d'appartenir à un ordre secret millénariste.

● L'a'.a

Vol 3, L. 2, pp. 23-24

L'Astrum Argentinum n'est pas une Fraternité de poids au sein de la Rose+Croix, par contre elle est fort utile au 666. Ses initiés pensent que l'ascension spirituelle de l'humanité doit passer par la formation d'une élite intellectuelle en communion avec l'esprit de Ram. Pour ce faire, ils séduisent des jeunes prodiges et grâce à des techniques subversives de manipulation mentale, ils développent leur Ka-Soleil. L'avancée de leurs travaux a permis à Aïwass de créer la Bête.

John Julius Angerstein (Vol 3, L. 2, p. 25) et Amanda Benett (Vol 3, L. 2, p. 25) en sont des membres éminents.

● CRAMPTON ANDREW

Vol 3, L. 2, p. 21

Ce pion de Mu entretient les fausses sociétés secrètes mise au point par le Saurien pour brouiller les pistes du 666 et de l'Astrum Argentinum.

● SŒURS ADAMANTINES (Les)

Vol 3, L. 2, p. 28

Issues des rangs de la Rose+Croix, ces sœurs sont des combattantes hors-pairs qui, séduite par Aïwass, ont voué leur existence à sa protection, au péril de leur vie.

TEMPLIERS (Les)

JE-HAN (Le ROI JEAN)

Vol. I, L. 2, p. 24

Depuis des siècles, le Bailli de Terræ Rexum Johanium poursuit ses propres recherches ésotériques, en marge du Grand Plan. Il espère percer le mystère du testament d'Épiméthée par des voies profanes, soit retrouver le rouleau de papyrus manquant qui pourrait lui permettre de lire enfin les dernières volontés d'Akhénaton. Évidemment, possédant tous les autres papyrus, il n'a nullement besoin de ce dernier rouleau mais le Khaïba et la folie ont depuis bien longtemps eut raison de ce Nephilim.

En parallèle à cette quête absurde, ses recherches lui ont permis de bâtir deux Akasha : Ha-Ka-Ptah, un reflet de l'Égypte du temps d'Akhénaton et la Nouvelle Jérusalem, reflet de l'Apocalypse chrétienne.

L'un des buts de Je-Han est de réunir ces deux Akasha par une série de mondes-tampons qu'il nomme les écailles du Dragon.

Un autre est de bâtir patiemment un Non-Monde qui devrait le mener à l'Anti-Akasha d'où est venu le Chien de Sirius qui l'a rendu fou en - 1350 afin de tuer le monstre.

SÉPULCRE DE LYON (Les CHEVALIERS DU)

Vol. I, L. 2, p. 11

But avoué et réel : servir le Bâton et contrôler totalement Lyon.

Ces Templiers ne rêvent que de gloire et de récompenses. Croyant bien faire, ils s'emportent et propulsent les Nephilim dans une situation stressante qui va les conduire à l'Apocalypse.

TEMPLE DE JÉRUSALEM (Les CHEVALIERS DU)

Vol. I, L. 2, p. 12

Testament, pp. 83-85

But avoué : obéir au Grand Plan

But réel : servir Larménius de Jérusalem

Ces Manteaux Rouges ne rêve que des Akasha qu'ils n'ont qu'entr'aperçu. C'est désormais leur unique préoccupation et cela leur joue des tours dans leurs relations avec les autres Arcanes mineurs. Ils n'attendent désormais qu'une chose : que leur chef se décide à trahir. Lorsque cela arrivera, il y aura évidemment pas conséquences néfastes. Certains initiés de l'ordre se révolteront et provoqueront une purge dont ils ne réchapperont pas.



● **LARMÉNIUS DE JÉRUSALEM**
(JOHANNES-MARCUS)

Vol. I, L. 2, p. 16

Testament, p. 85

Obsédé par ses travaux occultes, ce Naute a appris à comprendre les raisons des Nephilim et à les partager. S'il survit aux Chroniques de l'Apocalypse — il serait dommage de se priver d'un tel initié —, Larménus de Jérusalem se rangera au côté de certains membres de l'Ordre de Malte contre Tubalcaan et ses rêves fous de puissance et de destruction.

KAVIGAN EDWARD

Vol. I, L. 2, p. 15

Protégé par les redoutables Masques, l'Eïdolon tente de réaliser le vieux rêve de Tubalcaan : le Grand Plan, l'apocalypse templière. Il s'appuie pour cela sur les Nautes et les Ordres de Manteaux Rouges mais voit bien que certains d'entre eux ne partagent pas son enthousiasme. Alors qu'il se rend en Somalie pour discuter avec le Roi Jean, il sera victime de plusieurs attaques dont une des Nephilim qui devraient avoir raison de lui et du Grand Plan.

CHEVALIERS TEUTONIQUES (Les)

Vol. I, L. 2, p. 17

But avoué : obéir au Grand Plan et se couvrir de gloire.

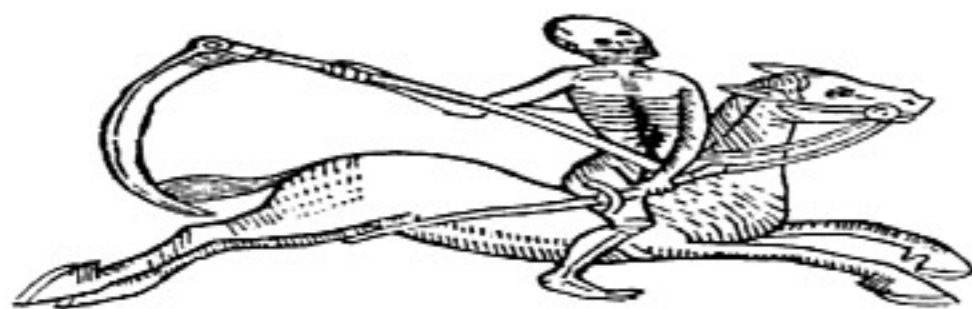
But réel : Devenir l'unique ordre de troisième degré.

Ces Manteaux Rouges seront chargés par Edward Kavigan de traquer les Nephilim pour s'être dressés sur sa route. Cette décision aura des conséquences sur toute la campagne. Où qu'ils aillent les Nephilim seront traqués, menacés et pourquoi pas assassinés. Au fur et à mesure des volumes, la patience du Grand Maître faiblira et un Assassin sera également lancé sur leurs traces.

maLLoway JOHN

Vol. I, L. 2, p. 19

Après avoir fuit la défaite de l'Allemagne nazie, ce Templier a quitté le Temple de la Vie. Malheureusement, connaissant bien les pratiques du Bâton, il ne fut jamais tranquille. Depuis qu'il est en France, il voit des Templiers partout, tremble de peur d'être reconnu, et assassiné pour avoir trahi les serviteurs du Bâton.



mystères (Les)

aLLiance de maat (L')

Testament, pp. 44-55

But avoué : préparer l'Arcane à la Grande Année.

But réel : même chose plus décrypter l'Omphale de Néodelphia.

Les initiés du conseil des Basileis, bien qu'affolés par les troubles qui agitent leurs frères ennemis du Bâton, continuent leur long travail de coordination et de restructuration des Chapelles des Mystères de par le monde afin de préparer l'Arcane de l'Épée à la Grande Année qu'ils ont désormais identifiée à 2012. Parallèlement à cette tâche politique, l'éminente Chapelle de Néodelphia continue ses recherches sur l'Omphale. Ils ne tarderont pas à la décrypter et à découvrir à leur tour le message des jumeaux de l'Apocalypse, l'enseignement ésotérique de Prométhée.

Lors des *Chroniques de l'Apocalypse*, les Nephilim entendent souvent parler de cette énigmatique Société Secrète mais, à moins que vous ne décidiez de les y envoyer, ne devrait pourtant pas découvrir le site de l'Omphale. Si toutefois cela devait se produire, ils ne parviendront pas à mettre la main sur les Basileis qui continueront de coordonner l'Arcane depuis d'autres endroits. Quant au message de Prométhée, si l'Omphale venait à leur être dérobé, ces initiés descendront rendre visite au seigneur de l'Hadès pour tenter de l'interroger. Quoi qu'il en soit, qu'il soit entre les mains des Arcanes mineurs ou Majeurs, l'Omphale livrera son message sibyllin en 2012.

assurbanipal (Les fils D')

Vol. II, L. 2, pp. 15-16

But avoué : investigations archéologiques.

But réel : retrouver Phaéton.

Initiés par Phaéton en personne, les Fils d'Assurbanipal vivent en cette fin de millénaire un grand changement. La Chapelle dont ils dépendent a décidé de frapper un grand coup et des recherches mandatées par le Musée archéologique de Jordanie ont été officiellement mises en route. En Jordanie, ils surveillent tous les lieux où se trouvent des informations sur Pétra afin de pouvoir capturer et interroger toutes les personnes qui, de près ou de loin, se sont intéressées à l'histoire du site. Ils espèrent ainsi trouver de nouvelles informations qui leur permettraient de découvrir le sanctuaire où leur mentor disparut pendant plusieurs siècles.

● **DUSHARA**

Vol. II, L. 2, p. 17

Son unique raison de vivre est le site de Pétra dont il souhaite tout savoir. Pour ce faire, il orchestrera l'enlèvement des Nephilim afin de les questionner. Il ne reculera devant

aucune technique de persuasion pour en apprendre davantage. Il souhaite également que ce savoir lui permette de rejoindre les Chapelles de l'Alliance de Mâât.

éxILés (Les)

But avoué : aucun. Cette Société Secrète de Nephilim n'est connue que de très peu d'acteurs occultes.

But réel : retrouver la tête d'Orphée.

Ces Nephilim sont les garants de l'équilibre du monde. Ils ont été rejetés de l'Agartha et sont les seuls à pouvoir s'opposer aux Mystères et à leurs projets insensés. Malheureusement, ils sont seuls et bien peu de Nephilim peuvent les aider dans leur quête : retrouver Orphée, le démembré.

● **stentora (alice strewer)**

Vol. II, L2, p. 19

Cette Naiade devrait vous permettre d'introduire la sérénité dans la campagne. En effet, ayant été exclu de l'Agartha, ce Déchu tient un discours différent aux Nephilim et les aiguillent sur leurs responsabilités. Ce personnage sera vraisemblablement l'unique confidente vers laquelle les Nephilim pourront se tourner pour trouver leurs voies dans les temps troublés des Guerres de l'Apocalypse.

maLON (armand)

Vol. I, L. 2, p. 18

Obsédé par les mystères qui rodent autour du sanctuaire de Delphes à qui il a consacré la totalité de son existence, il n'hésitera pas à s'allier aux Nephilim contre l'Alliance de Mâât tant que ceux-ci lui permettront de réaliser son rêve : comprendre des mythes antiques de l'histoire.

vazimba (Les)

Vol. II, L. 1, p. 15

But avoué et réel : survivre.

Ceux-qui-ont-toujours-été-là n'existent dans aucun groupe ethnique. Il y a bien des millénaires, Madagascar s'appelait la Lémurie. Sous le « règne » de Phaéton, les humains qui les avaient accompagnés, lui et Prométhée, dans leur exil firent jaillir du sol les magnifiques Jardins prométhéens. Initiés aux secrets des Mystères d'Hécate, contrariés par les actes de Phaéton, ils entretenaient une farouche rancœur à son égard. Ce sont eux qui mirent le Pym en stase. De nos jours, il n'y a plus qu'un Vazimba encore en vie. Il s'appelle Anakao. Il est le dernier dépositaire des secrets et de l'histoire des Vazimba.

● **anakao**

Vol. II, L. 2, p. 13

Cet homme courageux a été élevé dans la haine farouche de

celui qui trahi le rêve de Prométhée : Phaéton. Convaincu qu'il est encore en vie il le hait, lui et ses semblables. Anakao peut grâce à des rites africains très anciens — un héritage du Sentier d'Or — commander aux kasakpleiranqatra, les hommes-crocodiles de Madagascar.

● **ANDRANATORAHA**

Vol. II, L. 2, p. 14

Cet Onirim est devenu Selenim contraint et forcé par Phaéton qui cherchait en lui des réponses à ses questions cosmologiques. Après des années d'errance maudite, assoiffé, Andranatoraha erre toujours sur l'île de Madagascar à la recherche de son ancien tortionnaire pour le détruire. Andranatoraha est désormais une bête sanguinaire qui n'a pour seule confidente que la sauvagerie.

veILLEURS INSOUCIANTS DE LA NUIT ÉTERNELLE (Les)

Vol. II, L. 2, pp. 23-24

But avoué et réel : guider l'humanité dans l'obscurité qui succédera à la Grande Année.

Les Mystes de cette Chapelle tente de réaliser le clonage des Ka-éléments à partir de Nephilim en stase dans l'exploitation agricole factice non loin du menhir d'Almendres. L'ultime projet de ces Mystères est lié au plan ésotérique du Septentrion : réveiller leur Titan.

● **SUBLIME ESCLAVE AUX MAINS ENSANGLANTÉES (GOLCHES LUISA)**

Vol. II, L. 2, p. 25

Cette initiée de la liturgie de l'Épée n'a qu'une envie : que sa Chapelle rejoigne l'Alliance de Mâât afin de participer davantage aux préparatifs de la Grande Année. Pour ce faire, elle est déterminée à prendre de gros risques : détruire des Nephilim alors que sa ville est sous l'emprise d'un puissant Arcane Majeur.

ROSE + CROIX (Les)

FRÈRES SOMBRES (Les)

Ces initiés sont les garants de la « résurrection » de l'Eth et donc du retour de Ram sous les traits de l'Homme Universel.

● **asaf**

Vol. III, L. 2, p. 14

Ce jeune homme est l'exemple de bon nombre de Frères Sombres qui voient en lui un maître accompli dans les arts martiaux et ésotériques. Il possède un construct Rose+Croix qui peut se révéler d'une grande utilité dans les événements de Saint-Petersbourg. En effet, celui-ci permet de détecter la Lune Noire.



● **CHLoé**

Vol. III, L. 2, p. 24

Cette femme est un assassin redoutable. C'est par elle que les Nephilim découvriront l'existence de la Branche invisible de la Rose+Croix. Elle les aiguillera également sur la piste du Pélican, espérant qu'en leur compagnie elle pourra mettre en évidence les rouages des machinations de ce sinistre Frère.

● **KARL**

Vol. I, L. 1, p. 41

Ce Frère Sombre apparaît dans les Voyages de l'Eidolon lorsqu'il tente d'assassiner Edward Kavigan avant d'être abattu par le Pélican.

● **KLINGEN**

Vol. III, L. 2, p. 16

Ce combattant musculeux ne connaît que le combat. Il se moque des motivations des autres acteurs occultes. Il n'est présent que pour donner du fil à retordre aux Nephilim impulsifs et amateurs d'émotions fortes.

● **PÉLICAN (Le)**

Testament, p. 108

Véritable héros ésotérique des temps modernes, celui que l'on nomme le Pélican débute la campagne sous les traits d'un vieillard mais il peut être n'importe qui, un homme ou une femme, jeune ou vieux, de type caucasien ou africain, etc. Le Pélican est moins un personnage qu'un syndrome magique. Une maladie mentale, qui permettra tout de même le sauvetage de l'Eth, que contracte un porteur d'Éclat lorsqu'il entre pour la première fois en contact avec sa Pierre Noire.

Ce « personnage » fil rouge des *Chroniques de l'Apocalypse* joue un rôle cosmologique important. Il est celui par qui tout arrive au hasard des possibles dissimulés dans les méandres du temps.

● **saLomé**

Vol. III, L. 2, p. 17

Cette voleuse de haut rang tentera de s'introduire chez Lord Conrad — identité du Pélican à Londres. Elle devrait vous permettre de bien rythmer les événements de la réception qu'organise le Pélican pour piéger ses compagnons de quête.

● **TARANTIUS PORTE-GLAIVE**

Vol. III, L. 2, p. 18

La maladie de ce Frère Sombre rappellera aux Nephilim que les initiés des Arcanes mineurs ne sont pas à l'abri des fléaux et des maladies. De même, il sera un parfait exemple que la peur de mourir peut procurer de terribles motivations.

Ceci fait de Tarantius un adversaire redoutable pour le Pélican mais également pour les Nephilim.

Loge of the new IZ (the)

Vol. III, L. 2, p. 30

But avoué : étudié le Loch Ness pour démontrer la non-existence de Nessie.

But réel : la capturer pour en apprendre davantage sur la Lune Noire.

Ces Rose+Croix sont parvenus à terrasser un saurien et à lui extraire son Cœur de Lune Noire. Depuis lors, de nombreux membres de la Loge ont reçu l'ordre de localiser d'autres sauriens pour leur arracher leur Cœur maudit. Les Nephilim ont rencontré l'une des factions de cette loge sur les berges du Loch Ness. Toutes les ramifications de the Loge of the New Iz possèdent les même initiale que cette société mère dans la langue du pays dont elle est originaire : L.N.I. On trouve ainsi the Loch Ness Investigation ou encore la Loge pour la Nouvelle Intelligence.

SYNARCHIE (La)

@

Testament, pp. 137-138

But avoué : gérer des entreprises au travers d'un important groupe financier.

But réel : diriger le monde.

Cette organisation occulte n'apparaît qu'en filigrane dans le premier tome des *Chroniques de l'Apocalypse*. mais elle peut également surgir derrière certains événements de cette campagne. Afin de vous permettre de l'utiliser à bon escient, quelques précisions sont à apporter. Son unique motivation est le pouvoir, quelle que soit la forme qu'il puisse revêtir (argent, situation politique, contrôle d'une économie, etc.). Pour atteindre son objectif mégalomane, cette structure n'hésite pas à recourir à toutes les méthodes que la morale réprouve : assassinats, pressions de toutes sortes, délits d'initiés, etc. On la retrouve ainsi derrière le Frère Sombre qui tente de tuer l'Eidolon (Karl) mais on peut également imaginer que d'autres événements occultes ou non lui incombent : chute de valeur sur une place boursière, effondrement des bourses asiatiques, conflit dans un pays d'Afrique aux riches ressources minières, etc.. Si vous décidez d'utiliser de tels événements afin d'illustrer une atmosphère d'apocalypse profane dans votre campagne, créer de toute pièce les ramifications de sociétés écrans qui dissimule @. Vous n'aurez ensuite qu'à les mentionner régulièrement jusqu'à ce que vos joueurs fassent des liens, aberrants ou non. Enfin, suivez-les dans ce délire paranoïaque. N'oubliez pas non plus qu'@ à en Microserf et la Bianética des ennemis de taille, sans compter l'opposition

des sociétés de l'Empereur.
H. .I. .R. .a. .m (L')

Vol. IV, L. 2

But avoué : étudier l'Internet pour le compte des Nations Unies.

But réel : participer à l'Apocalypse au travers de l'Écharpe d'Iris.

Manipulé par son dirigeant et le 666, ces synarques participent au développement de nouvelles technologies qui vont bouleverser les rapports de force dans le monde occulte de demain. En effet, leurs travaux vont permettre le développement des Akasha cybergnostiques (voir plus haut).

saLONS de La cLef (Les)

Vol. I, L. 1, p. 30

But avoué : organisation de ventes aux enchères.

But réel : s'enrichir.

Cette Société Secrète est dirigée par un Synarque de second plan qui peut tout à fait être utile aux Nephilim pour se procurer des pièces anciennes et rares.

Considérez-la vis-à-vis des Nephilim, comme une ressource de compagnonnage, l'équivalent d'une ferme pour des Templiers.

GRANDS INITIÉS OU BG (Les)

But avoué : concevoir un Homme Parfait.

But réel : remplacer le Monde bien que ce soit inconscient. Ces initiés de la Pierre Angulaire peuvent intervenir dans *Les Chroniques de l'Apocalypse* en bien des endroits mais nous ne leur avons jamais donné la vedette afin que, pour vos Nephilim, leur rôle reste ambigu.

MOOR

Vol. V, L. 2

Cette initiée du cercle très fermé des Grands Initiés a toujours cultivé avec la Pierre Angulaire un rôle trouble que seul Épiméthée comprend lors de ses visions prophétiques. C'est pour cette raison qu'il la choisit pour garder dans le plus grand secret sa part de rêve. Il savait également que sa quête personnelle ne lui permettrait pas de l'aider au terme des *Chroniques de l'Apocalypse* et qu'ainsi les B.G. ne tenteraient pas de s'approprier le Kwisatz Haderach. Elle a donc accompli son rôle : elle fut bien présente à l'Alpha et à l'Oméga de l'ultime quête d'Épiméthée.



UNE CAMPAGNE POUR NEPHILIM

LES
CHRONIQUES
DE
L'APOCALYPSE

CHRONOLOGIE
DE L'HISTOIRE
INVISIBLE



HISTOIRE INVISIBLE

« Souviens-toi que le temps est un joueur avide
Qui gagne sans tricher, à tout coup ! c'est la loi. »

Charles Baudelaire
Spleen et idéal

Ce cinquième tome des *Chroniques de l'Apocalypse* est l'occasion de fixer des repères chronologiques dans l'Histoire Invisible. Nous vous redonnons donc dans cette chronologie les dates majeures de l'année 1999 associées à la campagne

mais également les événements qui marquèrent un tournant pour les Nephilim et leur civilisation. Cette chronologie indique également les événements des autres campagnes de la gamme dans l'Histoire Invisible. Vous serez ainsi en mesure d'établir en quelle mesure la chronologie de votre campagne est décalée avec la ligne éditoriale de Nephilim.

AVERTISSEMENT : ne vous sentez pas obligé de suivre cette Histoire Invisible à la virgule près ! Ne décalez pas non plus votre interprétation du monde occulte contemporain pour coller au matériel proposé. En effet, *Nephilim* n'est pas notre jeu de rôle, c'est le vôtre, à vous et à vos joueurs. Les éléments suivants ne sont ni plus ni moins que des indications sur l'ensemble des suppléments Nephilim.

CHRONOLOGIE

Le passé

- 25 000 Phaéton, Prométhée et les Vazimba créent les Jardins prométhéens en Lémurie alors que les Guerres Élémentaires font rage. Prométhée part. Phaéton, le premier Nephilim à chercher à comprendre ce que sera l'Apocalypse, devient le roi de la Lémurie
- 19 000 Arrivée d'Arkadio, L'Eolim du 666, en Lémurie. La Lémurie devient Madagascar, Phaéton intègre une stase. Une partie des Vazimba se retrouve seule.
- 1350 Phaéton devient Pallantides, un Myste d'Osiris. Il rencontre Épiméthée, le Pharaon vivant, qui le guide vers le sanctuaire de Nidhogg, le Gardien de la Cité des Vertiges.
- 1350 Irysos couche sur des rouleaux de papyrus la clef qui permettra à l'aube de l'Apocalypse de décrypter le message que le pharaon hérétique a dissimulé dans les Lames. Il écrit également « l'invocation de Mu » et coordonne le rituel qui « détruit » Tubalcaan. Mu envoie sur terre son Imago : le Chien de Sirius. Je-Han, futur Roi Jean, découvre la vérité sur Mu. Sous l'emprise du Khaïba, il dérobe les moules des Arcanes Majeurs et s'enfuit vers la Somalie.
- 1338 Akhénaton quitte Akhet-Aton, sa capitale solaire. Irysos fuit l'Égypte en compagnie des Mystes qui ont dérobé les Portes du Temple aux Chevaliers Invisibles, les premiers Templiers.
- 1 000 Phaéton voyage aux confins du royaume de Babylone et fonde une chapelle, les Fils d'Assurbanipal.
- 548 Le sanctuaire de Delphes est incendié.
- 500 Phaéton et les Fils d'Assurbanipal s'emparent de Pétra. Phaéton disparaît dans le sanctuaire de Nidhogg.
- 373 Le sanctuaire de Delphes est englouti sous un séisme.
- 330 Alexandre le Grand, le Tyran d'Or, attaque le sanctuaire de Delphes. Le sanctuaire de Delphes est abandonné.
- 65 Phaéton est capturé et transformé en homoncule par Pompée, qui vient piller Pétra, alors qu'il ressort du Sanctuaire. L'homoncule est offert à Scaurus, le chef de la nouvelle garnison romaine de Pétra. Tremblement de terre à Pétra. La cité des Nabatéens sombre dans l'oubli.
- xii^e siècle Des Croisés récupèrent l'homoncule à Pétra avant d'être battus par les Maures. Éaque chasse les Maures d'Évora et installe une Demeure Philosophale de l'Empereur dans la cité.

- xv^e siècle Iscariote — plus connu sous le nom de Judas — accompagné de profanes et d'initiés arrivent à Évora dans le but de mettre à jour les Marches de Pachad.
- xvi^e siècle Éveil de Phaéton à Évora. Ce dernier est introduit à la cour de Manuel Ier où il apprend la visite de la Fraternité de Judas. Il rencontre Arkadio à nouveau et se rend dans les Marches de Pachad où il comprend la nature de l'Apocalypse. À sa sortie des Plans subtils, les Mystères de Diane le remettent en stase.
- 12/10/1875 Naissance d'Edward Alexander « Aleister » Crowley, le futur simulacre d'Akhénaton et de Mu.
- 1898 Aleister Crowley devient membre de la Golden Dawn.

L'apocalypse

- 1900 Aleister Crowley qui revient de Boleskine rencontre Phaéton en compagnie d'Allan Bennett. Épiméthée s'incarne dans Crowley en laissant sa part de rêve derrière lui, dans son squelette, à bord du vaisseau-monde. Phaéton se rend en Eïdos où il est détruit.
- 1905 Aïwass, sur les conseils de Crowley, sous l'emprise de Mu, fonde l'A.'A.
- 1921 Horus, Titan d'Orient, crée l'Alliance de Mâât qui tentera de coordonner les Mystères en prévision de la Grande Année.
- 1982 L'Alliance de Mâât ordonne des fouilles archéologiques sur le site du sanctuaire de Delphes. Mort de l'éminent archéologue Émile Bourget.
- 1988 Aleister Crowley fonde la rose-croix de l'Aube Dorée.
- 1989 Les Mystères retrouvent les Portes du Temple.
- 1993 Aquilon utilise des PJs pour dérober la stase d'un Frère, Hypérior. Ce scénario fut publié dans le *Casus Belli* n° 73.
- 1994 Des PJs permettent le ré-enchantement de la Bretagne en démantelant la résurgence du Culte du Dragon sous la direction de la Prêtresse Mélusine.
- 199? Kröönth est confronté aux PJs dans le Guetteur mélancolique (cf. *L'Atalante fugitive*). Des PJs constituent avec des humains l'Assemblée du Seuil, à Prague. Ce groupe occulte prend en main le destin du Peuple d'Or du Lion Vert (cf. *L'Assemblée du Seuil*). Le Baron Samedi et les mystérieux Loa font parler d'eux en France grâce à la quête étrange de certains PJs (cf. *Loa*).



- JANVIER** Les Bohémiens décident d'annoncer la venue du Kwisatz Haderach, le retour d'Akhénaton et les temps de l'Apocalypse.
- J - 10 : 15/02 La vente aux enchères a lieu. Le Temple de la Vie récupère le rouleau d'Irysos grâce à un trafiquant d'art, Vladimir Vratislovov. Aquilon engage le Pélican pour récupérer le papyrus.
- J - 6 : 17/02 Vladimir Vratislovov est tué par le Pélican sur ordre du 666.
- J : 24/02 Les Nephilim du monde entier sont contactés par le Peuple-Église. Les PJs rencontrent un bohémien dans un café au cœur des traboules lyonnaises. Le Pélican intervient sur les ordres de l'OSMTJ. Une fusillade a lieu entre les Templiers lyonnais, l'OSMTJ et les PJs. Edward Kavigan, l'Eidolon, dépose devant la justice française dans le procès de la Bianética.
- J + 1 : 25/02 Au matin, bloqué dans son hôtel par les journalistes, Edward Kavigan informe, par téléphone, Larménius de Jérusalem de l'échec de son ordre, l'OSMTJ. Il lui ordonne de se rendre en France.
- J + 2 : 26/02 Larménius de Jérusalem atterrit sur le sol français. Il se rend à la propriété du beaujolais de l'OSMTJ.
- J + 6 : 02/03 Edward Kavigan, constatant le manque de résultats des hommes de Larménius de Jérusalem, se rend, escorté par les Masques, au quartier général de l'OSMTJ. Il y rencontre Larménius de Jérusalem.
- J + 7 : 03/03 L'Eidolon arrive à Sophia Antipolis.
- J + 9 : 05/03 Edward Kavigan se pose à La Valette. Il est victime d'un attentat. L'un des Masques est tué. Le Coupable, un Frère Sombre, est arrêté. Sur les conseils de Philippe de Villiers de l'Isle-Adam, l'Eidolon ordonne aux Chevaliers Teutoniques de lancer deux tueurs sur la piste des PJs.
- J + 10 : 06/03 Le Pélican arrive à La Valette. Il assassine le responsable de l'attentat alors que celui-ci est déferé devant le parquet de l'île de Malte. Il échappe à l'Ordre de Malte et aux forces de police.
- J + 11 : 07/03 Edward Kavigan arrive à Benghazi. Il n'y reste que quelques heures — il s'assure du transport des Portes du Temple depuis la plate-forme pétrolière de Mitic Oil — et repart pour la Somalie. Cet événement peut être joué grâce à un scénario d'*Hermès Trimégiste* n°7.
- J + 12 : 08/03 L'Eidolon rencontre le Roi Jean à Altiplano. Apprenant que l'Eidolon n'a pas le rouleau, le Roi Jean donne rendez-vous aux PJs s'ils ne sont pas déjà sur les lieux.
- MARS** Des Déchus aidés de la Maison-Dieu dérobent les Portes du Temple à Benghazi en Libye alors que les Nephilim tuent l'Eidolon dans la forteresse d'Altiplano.
- JUIN** Les Nephilim commencent à rêver l'existence de Phaéton.
- J + 132 : 2/07 Début des *Chroniques de l'Apocalypse III*. Arrivée de Chloé à Londres.
- J + 133 : 3/07 Arrivé d'Arkadio à Londres.
- + 134 : 4/07 Les Nephilim rencontrent le Pélican au 67 Chancery Lane, puis ils rencontrent Chloé en en sortant.
- J + 135 : 5/07 Cellule de crise au Daily Express Building. Aquilon, Arkadio et Aïwass tiennent conseil. Chloé et Asaf se retrouvent à Londres. Le 666 a repéré la présence des Nephilim à Londres. Saturnine se lance à leur recherche.
- 6-13/07 Saturnine contacte les Nephilim. Les Nephilim rencontrent Asaf, Chloé et Elzévir au musée de Madame Tussaud.
- J + 138 : 8/07 Klingen arrive à Londres et s'installe au Bryanston Court.
- J + 140 : 10/07 Arrivée de Tarantius Porte-Glaive à Londres. Aïwass, Aquilon et Arkadio passent la nuit au Fridge.
- J + 143 : 13/07 Aïwass, Aquilon et Arkadio quittent Londres à destination du Great Glen.
- J + 144 : 14/07 Soirée costumée au manoir de Lord Conrad : les Nephilim peuvent rencontrer tous les Frères Sombres présents à Londres et tenter de déjouer les manigances du Pélican.
- J + 145 : 15/07 À 00h01, l'aile nord du manoir de Lord Conrad explose en tuant toutes les personnes qui se trouvaient à l'intérieur. L'émotion est vive en Angleterre et New Scotland Yard déploie tous ses moyens pour élucider cet attentat. Le Pélican leur échappe.
- J + 147 : 17/07 Convoi du construct Oméga à Fort Augustus Abbey. Le 666 part pour New York grâce à « Ceux qui hantent le ciel » (cf. *La Kabbale*, p. 54).
- J + 152 : 22/07 Soirée d'inauguration de l'exposition « *Au temps d'Akhénaton* » au Metropolitan Museum. Enlèvement de Sir John Angus Natty bread, Fonctionnaire de la Milice du Christ, perpétré par Aahango avec

- l'aide du gang de Black Aaron.
- J + 153 : 23/07 Ouverture de l'exposition « *Au temps d'Akhénaton* » aux Metropolitan Museum of New York.
- J + 156 : 26/07 Timothy Leary, Terence Mac Kenna et Richard Dawkins parviennent à l'obélisque de Central Park. Ils se jouent de l'ultime épreuve et acceptent de participer au Projet X sans poser de difficultés.
- J + 157 : 27/07 Un commando de Templiers appartenant à la Milice du Christ retrouve et exécute le professeur Stich. Les Mystes atteignent l'obélisque de Central Park et sont invités à participer à l'ultime épreuve qu'ils passent avec brio. Avides de savoir, ils acceptent avec entrain de participer au Projet X.
- J + 163 : 2/08 À 03h20, Aahango et son commando attaquent la base des Templiers à Harlem. Ils s'emparent d'un Litharge.
- J + 164 : 3/08 À 2h00, Aahango se rend au sommet du Chrysler Building pour tenter de réincarner son Frère emprisonné. L'expérience est un succès mais n'est que la prémisse d'une aventure périlleuse. Les Nephilim peuvent partir à la poursuite de l'Aberration.
- J + 165 : 4/08 Hassen Kharim et John Malloway parviennent à l'obélisque de Central Park.
- J + 166 : 6/08 Hassen Kharim et John Malloway sont contactés par les équipes de M. Indigo. Ils franchissent victorieusement le cap de l'ultime épreuve et acceptent de participer au Projet X.
- J + 168 : 8/08 Le Pélican est piégé par le 666 et mis à mort à moins qu'une intervention des Nephilim ne les en empêche. Le 666 récupère la Ténébreuse.
- J + 170 : 10/08 Richard D. Montfly, un Fonctionnaire de la Milice du Christ, parvient à l'obélisque de Central Park vers 23h00 et est finalement sélectionné pour participer au Projet X.
- J + 172 : 12/08 Robert Pryer a la liste complète des participants au Projet X. Ils sont tous placés sous étroite surveillance.
- J + 174 : 14/08 Fin de l'exposition et matérialisation d'Akhet-Aton : les préparatifs de l'expérience baptisée Projet X sont mis en place à partir de 18h00. Neuf Nephilim de votre choix arrivent au MET de leur plein gré pour participer à l'expérience du Projet X.
- J + 175 : 15/08 **00h 00mn 01s'** : début du processus de cristallisation de l'Akasha numérique d'Akhet-Aton.
00h15 : apparition d'Akhénaton sur le seuil de son palais.
02h15 : Akhénaton fuit la cité solaire devant les témoins de cette expérience numérique.
04h00 : apparition du Chacal.
04h30 : le 666 pénètre, alors que toutes les « victimes » du Projet X quittent le programme, dans un Akasha de nouvelle génération, isolé de l'Astral et du Temps, pour y invoquer IEVE.
- J + 176 : 16/08 Le 666 rejoint son repère new-yorkais avant de s'enfuir le lendemain pour Saint-Petersbourg et le cinquième tome des *Chroniques de l'Apocalypse*.
- J + 200 : 9/09 Les bohémiens lancent l'Appel au Conclave.
- OCTOBRE/NOVEMBRE** Le vaisseau-monde est aperçu de nombreuses fois au-dessus de Saint-Petersbourg.
- J + 251 : 30/10 **00h 13**, Aquilon attaque un cénacle de l'Impératrice, à Novgorod.
- J + 259 : 7/11 Kröönth rencontre Kostacinov au casino Alexandre III, à Pavlovsk.
- J + 267 : 15/11 Orkuz rejoint Saint-Petersbourg afin d'approcher le Conclave Majeur.
- J + 270 : 18/11 Les Élus sont désignés ; la nouvelle du rassemblement du Conclave Majeur se répand peu à peu au travers des Arcanes.
- J + 277 : 25/11 Un psychiatre est retrouvé pendu.
- J + 285 : 3/12 Le 666 acquière la bombe A.
6-12/12 Le Serpent Rampant affronte les Templiers.
- DÉCEMBRE** Les Cristallins commettent de nombreux crimes avant d'attaquer une Pharmacie qui scelle leurs destinées.
- J + 311 : 29/12 La Maison-Dieu découvre le sous-marin du 666. La bombe est découverte.
- J + 313 : 31/12 00h00, séance d'ouverture du Conclave Majeur.

L'apocalypse

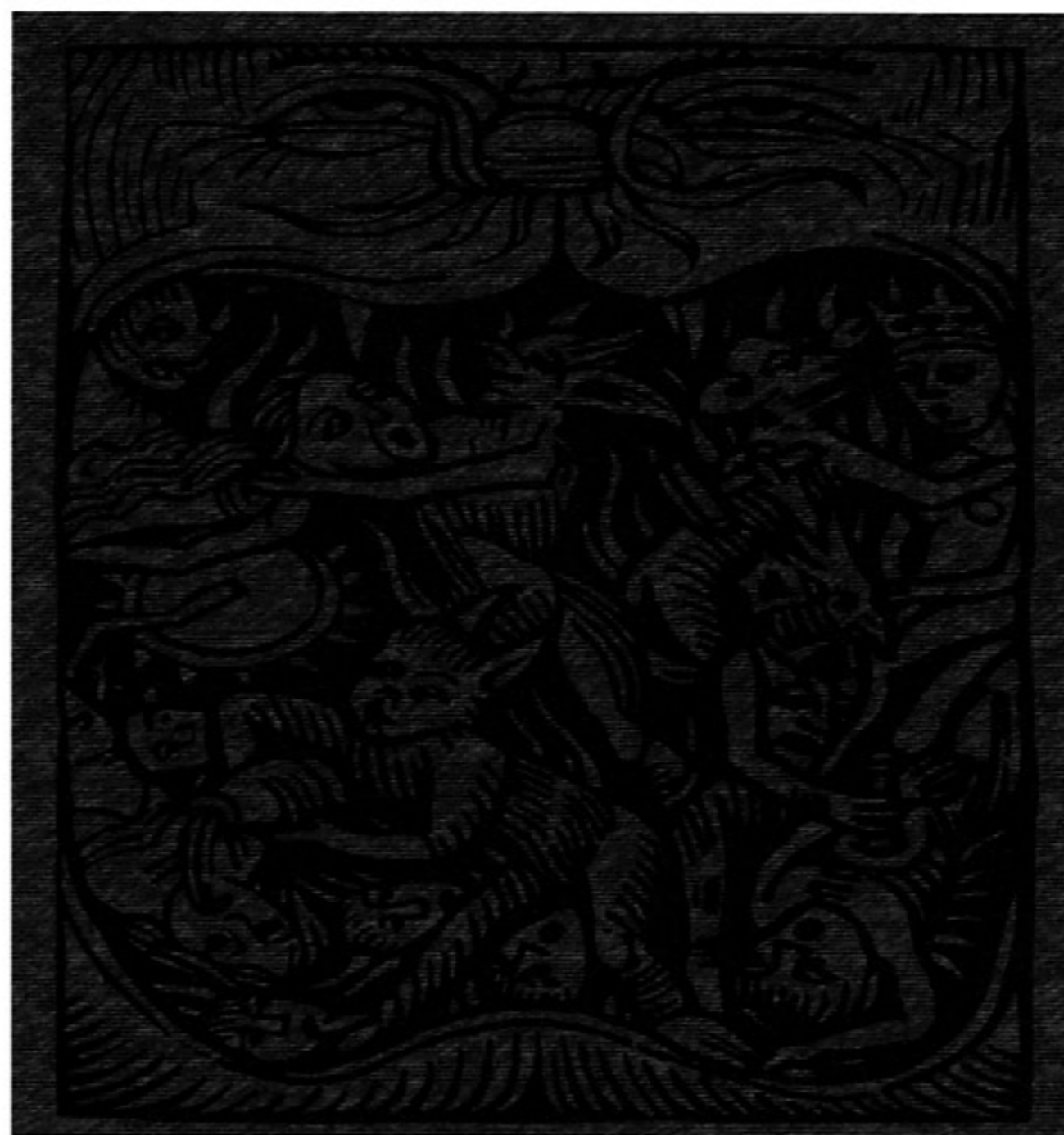
- JANVIER 2000** Le Conclave Majeur se tient à Saint-Petersbourg et voit l'Avènement du Kwisatz Haderach.
- 2006** L'Eth est sauvé du Royaume des Euménides. La lutte entre Eth et Ram peut commencer.
- 2012** La Grande Année. Aube de l'Âge des hommes.





LES GUERRES DE L'APOCALYPSE

CHAPITRE 4



« Vous tous ici réunis êtes mon héritage, vous êtes mon Prisme incarné, vous êtes les Voies du Monde. Que celles ci vous servent, comme elles mon jadis aidées ! »

Épiméthée

Les secrets révélés par les *Chroniques de l'Apocalypse* bousculent l'univers de Nephilim ainsi que le déroulement des suppléments à venir. De nouvelles données sont donc à prendre en considération pour le futur de vos Nephilim.

Tout d'abord parlons de l'avenir. Que sera le monde occulte contemporain après les *Chroniques de l'Apocalypse* ?

Les arcanes mineurs

Les grands projets des Sociétés Secrètes pour les douze prochaines années sont présentés dans 666 en page 4 du second livret. Nous ne nous intéressons ici qu'aux conséquences des machinations de ces dernières années.

Le bâton

Au fil des prochaines années, les projets des initiés des Arcanes mineurs mis en place ces dernières années vont avoir des conséquences mesurables par les profanes. Ainsi, la Bianética devient une religion reconnue dans bon nombre de pays comme les États-Unis d'Amérique ou la Russie. Elle est parfois approuvée au point d'obtenir un ministère du culte. La société Microserf va infiltrer

des programmes d'espionnage dans beaucoup d'entreprises d'importances ce qui va lui permettre d'accroître ses richesses et son pouvoir sur l'économie et donc sur le monde.

L'épée

Les projets de surhommes génétiques ou cybernétiques développés par les Arcanes Majeurs et les Mystes vont aboutir. Bien des doctrines élaborées au cœur de liturgie de l'Épée vont permettre l'émergence de société secrète au dogme qualifié de New-Age. Ces groupes initiatiques préparent la Grande Année en contribuant à l'initiation massive des humains par le développement de leur Ka-Soleil grâce aux rites des Titans et de leurs serviteurs.

La coupe

De leur côté, les Rose+Croix ont eux aussi leurs groupes New-Age mais ils sont beaucoup plus fermés. En effet, ces initiés ont recruté uniquement des personnalités prometteuses et n'ont pas cherché, comme les Mystes, à les former mais plutôt à les préparer à une illumination qui surviendra de toute façon avec le sauvetage de l'Eth, s'il est réussi. De ce fait, ce sont vers eux que se tournent les énigmatiques Nephilim de la troisième génération, les véritables enfants du Graal Primordial.

Quelles que soient les actions de vos Nephilim vis-à-vis de la Ténébreuse, celle-ci sera récupérée par des profanes curieux ou des initiés inconscients. Elle sera de nouveau fragmentée, engendrant une nouvelle génération de Frères Sombres. Un nouveau Pélican verra le jour à la fin de l'année 2000.

Le DENIER

Les Illuminés de la Pierre Angulaire seront la force active de la résistance aux manigances des autres Arcanes mineurs dans les milieux profanes. @ va s'opposer à Microserf dans sa tentative de contrôle de l'économie. Pour ce faire, les Maîtres de ce degré synarchique vont innover et créer des petits groupes de mercenaires qui tenteront de déstabiliser les sociétés contrôlées par leur ennemi. Du côté spirituel, les Synarques manipulent les fonctionnaires de nombreuses démocraties et de l'Organisation des Nations Unies afin qu'ils enrayent par tous les moyens l'installation légale des sectes qui dissimulent les rites initiatiques et les Arcanes Majeurs qui les encouragent.



Les DRA-ka-ON

Le Dra-Ka-On de Bretagne n'est pas le seul à avoir survécu à l'Atlantide. D'autres sont toujours présents et attendent patiemment les Guerres de l'Apocalypse pour se manifester grâce aux cultes que des Nephilim en quête entretiennent autour de ces monstruosités des Ka-éléments. En Europe, cinq ont été répertoriés grâce à des investigations poussées de l'Arcane XI — le mont Saint-Michel de Bretagne, celui de l'Aiguille, celui de la Cluse, Hildesheim et le mont Gargan — qui aurait été secondé par Mi Ka El, l'un des sept Couronnés du Monde. Lors des premiers affrontements occultes des Guerres de l'Apocalypse, les Nephilim découvriront que ces cultes du Dragon se sont organisés derrière les Prêtresses de l'île de Sein au large de la Bretagne. Ces Nephilim parviennent à créer une organisation occulte puissante empreinte de paganisme et de « celtisme » qui engage la lutte armée contre leurs Frères et plus particulièrement contre la Force, la Tempérance, la Maison-Dieu et la Justice. Ils n'acceptent pas l'issue des débats du Conclave Majeur et sont bien décidés à semer la terreur. Leurs cultes iront jusqu'à tenter de se rapprocher du 666 mais aucun terrain d'entente durable ne sera trouvé.

Les SAURIENS

Que Mu survive ou non au Conclave Majeur de l'an 2000, les Sauriens qui avaient suivi Mu dans ses délires mystiques ont commencé leur lent réveil au cœur des Anti-Terres sous la houlette des Euménides grâce aux actions entreprises par le Dévoreur. Très rapidement, et grâce aux humains que manipulent le 666 via l'Astrum Argentinum, les Sauriens qui vénèrent la Lune Noire vont reprendre du poil de la bête. Ils attirent alors les Cultes du sang voué à Lilith qui comptent sur eux pour faire régner la terreur lors de ces Guerres de l'Apocalypse. Ces initiés de la Lune Noire tenteront notamment de convertir les Akasha ravagés par l'Orichalque du Temple de la Vie en Anti-Terre et en Royaume maudit.

Ces agissements auront certes des conséquences sur les acteurs occultes connus mais pas seulement car d'autres Sauriens ont survécu dans des poches de Ka-Lune dans les Champs magiques et dans les Akasha d'où ils influencent les rêves des hommes. De la sorte, ils leur confèrent, via des méthodes connues d'eux seuls, des pouvoirs que les profanes qualifient de paranormaux. Attention ! Ces humains ne sont pas voués à la cause de ces Sauriens. Ils ne sont que des « proto-initiés » et encore bien malgré eux. Quoi qu'il en soit, les Nephilim devront composer avec les Sauriens de tout bord lors des Guerres de l'Apocalypse.



Les akasha

La cyBERGNOSE

Les Akasha cybergnostiques sont ancrés au cœur des méandres de l'Astral. Ils sont assujettis aux mêmes règles que celles proposées dans *Les Akasha* à quelques exceptions près. Ces Plans subtils n'auront pas de connexion avec les autres Akasha, ni même avec les Anti-Terres présentées dans *Testament*. Ils sont isolés dans les courants solaires en bordure de la Sphère des Idées, l'Eïdos, elle-même coincée entre l'Astral et le Cosmos, où les Éthers et l'Iz continuent leur course folle. L'unique moyen pour y accéder est donc d'utiliser son simulacre et une interface électronique. Deux modes d'immersion dans ces univers sont alors envisageables :

- le Nephilim est relié à un programme par une interface électronique gérée par un programme informatique adéquat ;
- le Nephilim emprunte un portail de « téléportation » qui a été spécialement conçu entre le Graal Primordial et l'univers cybergnostique ciblé.

Dans ce dernier cas, seul des humains dont la signature électronique — son Ka-Soleil, son aura en quelque sorte — seront en mesure d'utiliser ces seuils d'un genre nouveau. Une fois au cœur de ces Akasha, la boussole et/ou la Nef d'un Nephilim seront utilisés comme dans n'importe quel autre Plan subtil.

Si par malheur un Nephilim perd son simulacre dans un Akasha cybergnostique, ses Ka-éléments sont dissous dans les flots tumultueux de l'Eïdos.

La GUERRE DES MONDES

Dans les années à venir, les Templiers récupéreront les Daïmons que d'intrépides Nephilim leur avaient dérobés en Libye. Ils les convoieront vers le sanctuaire érigé dans le désert d'Égypte où ils les ouvriront sur les Plans subtils. Ce seuil maudit, béant, leur permettra de se lancer à la conquête des Akasha sur leurs Galions élémentaires. Comme les Plans subtils ne sont plus à la dérive, les Templiers n'ont aucun mal à cartographier l'Astral grâce à des modèles mathématiques empruntés à la géométrie non-euclidienne.

Dès lors, l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem trahit Tubalcaan et les autres Ordres du troisième degré.

Ils contactent la Maison-Dieu et la Force et se rangent à leur côté contre les causes du Bâton.

Les GRANDS INITIÉS

Ces Nephilim sont terriblement déçus. Certes le Kwitsatz Haderach existe bel et bien mais il n'est pas leur créature. Ils ne sont pas les géniteurs de cet être-Ka d'exception. Certains d'entre eux prennent l'avènement de l'Homme Parfait grâce à l'action des Nephilim comme un échec total de leur Agartha. Cette division au sein de leur ordre occulte les conduit au cours de l'année 2000 à une scission en deux factions : les Révérends et les Honorés.

Les premiers entameront une croisade contre les Adoptés du Monde et contre ceux qui croient en la toute puissance de ce soit disant Homme Parfait qui est, selon eux, sous l'emprise de Mu. Ils croient fermement en leur discours et voient en Épiméthée un pantin des Sauriens voué à la cause de la Lune Noire. La croisade des Révérends commencera par l'assaut des Demeures Philosophales de l'Arcane XIII qui pour eux signifie toujours la Mort, la fin de toutes Ka-existences.

Les seconds se rangeront du côté du Boheim afin de porter le message d'Épiméthée auprès de tous les Nephilim — et notamment auprès de bons nombres de Cousins qui n'ont pas souhaité assister au Conclave Majeur — et d'aider les Arcanes Majeurs dans leurs projets communs. La plupart de ces Nephilim, qui survivront aux Guerres de l'Apocalypse — deviendront des Pèlerins du Monde au terme de l'Anaphé.

D'autres, bien moins nombreux, se sentent redevable envers les héritiers d'Épiméthée notamment s'ils sentent qu'ils sont bien plus proches qu'eux de l'Agartha (comprendre Adoptés du Monde). Ces derniers ne reconnaissent plus d'autorité à l'ordre des Grands Initiés, société secrète qu'ils quittent pour vivre une longue période d'existentialisme ésotérique. La plupart ne progresseront plus vers l'Agartha et, sentant que leur quête est inachevable, se sacrifieront pour certaines causes des Guerres de l'Apocalypse, notamment celles où les Héritiers d'Épiméthée prendront part.

Les exILÉS

Alors que le Mythe des fondements de l'Histoire Invisible et de la civilisation Nephilim s'effondrent sous le poids des révélations d'Épiméthée au Conclave Majeur, les Exilés sont toujours au Kosovo, tentant de protéger, seuls, la tête d'Orphée. Ils n'y parviennent que grâce à l'intervention des Adoptés du Monde — vos Nephilim peut-être — dans cette lutte sans merci.

Au fil des années à venir, la tête d'Orphée va s'exprimer à nouveau. Les paroles qu'elle délivrera ne seront prises au sérieux, comme à l'accoutumé, que par quelques Nephilim à part bien sûr les Exilés. Son message en substance est le suivant. Les Nephilim astrologiques vont s'organiser et prendre leurs « aînés » pour modèle. Ces derniers ne sauront que faire face à cette nouvelle donnée et ne verront pas le mal qu'il dissimule pour eux car ces enfants du Graal Primordial vont se joindre aux Mystères derrière les Titans et Prométhée ainsi qu'aux Frères de la Rose+Croix sur les sentiers de Shambhala. Leur but n'est pas encore clair pour eux mais il pointe à l'horizon des mois à venir : ils veulent l'Athamor Céleste pour eux seuls.

Les NEPHILIM astrologiques

L'avènement du Kwisatz Haderach bouleverse l'équilibre des forces non seulement du côté des Arcanes mineurs mais également entre les Nephilim. Les enfants du Graal Primordial, ceux dont les Nephilim symbo-

liques disent d'eux qu'ils sont de troisième génération, apprennent le message de l'Homme Parfait et se rencontrent par groupe de plus ou moindre importance dans les hauts lieux occultes (Londres, New York, Lyon, Prague, etc.) pour s'entretenir du contenu de l'Apocalypse. Très vite l'évidence s'impose à eux : ce sont eux les « véritables » Nephilim. Eux que leurs « cousins germains » ont trop souvent méprisés. Pour faire entendre leur voix, certains frappent massivement aux portes des Demeures Philosophales des Arcanes Majeurs et revendiquent leur Adoption. D'autres contactent certaines factions occultes sous l'influence des Arcanes mineurs et les aident à exterminer ceux qu'ils nomment désormais les Usurpateurs, les Voleurs de Monde.

Ces événements n'ont pas tous le même impact sur les communautés Nephilim mais au bout d'une année, toutes ne pourront plus ignorer qu'un conflit a éclaté entre les Frères des Éthers. Alors que beaucoup y voient les signes de ce qu'il sera convenu d'appeler les Guerres de l'Apocalypse, certains esprits s'emporent et parlent de nouvelles Guerres élémentaires.

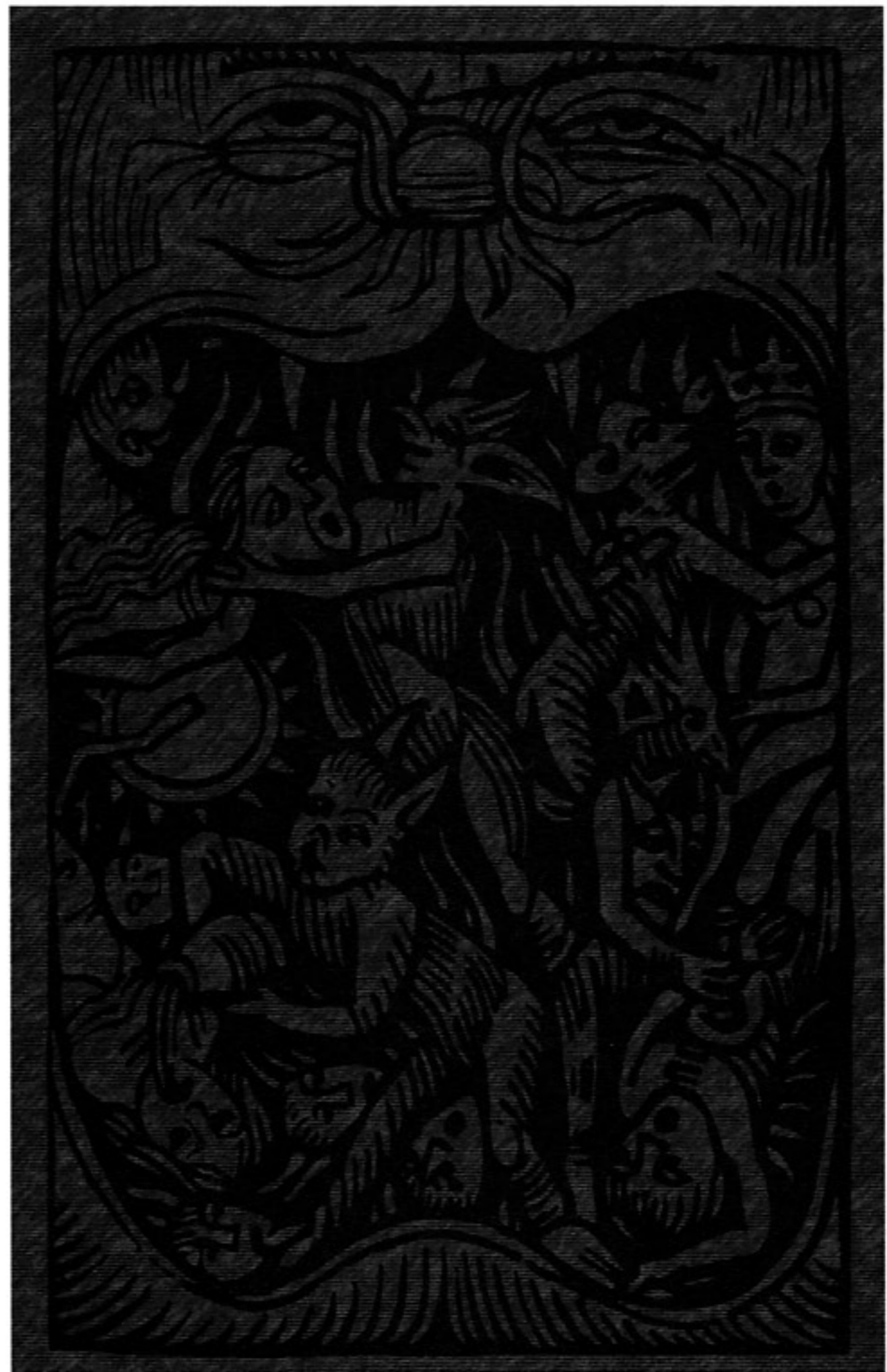
Tous ces éléments contribuent à l'installation d'une époque de troubles et d'incertitudes. Tous les Nephilim attendent beaucoup du Monde et de ses Adoptés. Tous pensent qu'il est temps pour eux de manifester leur pouvoir, de sortir de la Brume pour terminer ce que le Rex Ka a commencé, l'Apocalypse.





ADOPTÉ DU MONDE

CHAPITRE 5



« Ils sont toujours deux : un maître et un disciple. »

Le Lion Vert

Quels sont les pouvoirs des Adoptés de l'Arcane XXI?
De quoi sont-ils capables ? Comment ?

INITIATION

L'Arcane du Monde n'a que peu d'Adoptés en activité. La plupart sont en effet figés au côté des Fondateurs dans la résille magique d'Aggartha.

Chaque statut d'Adopté possède une condition d'acceptation. Il ne suffit pas de la remplir pour être Adopté de facto du Monde. Votre accord — votre volonté d'utiliser un tel Arcane avec vos joueurs — est bien entendu l'unique condition requise en dernier recours. Si vous ne souhaitez pas accorder un tel privilège, gardez secrètes les informations suivantes.

La cité des vertiges

Les Adoptés de l'Arcane XXI sont les citoyens d'une cité immobile, présente en aucun endroit et tous à la fois : Aggartha. Conçue par la mémoire des vingt-et-un Fondateurs — les Nephilim à qui Épiméthée confia vingt-et-une des vingt-deux pétales de la Rose cosmique de Ram — avec le concours de la cinquième Kumpania, les Tsiganes, Aggartha est le cœur du Monde, une résille magique immanente, invisible aux yeux des hommes et des Nephilim. Les Fondateurs sont aujourd'hui figés dans cette résille magique, connectée au Véritable Refuge Égyptien, au côté des Adoptés du Monde.

Des informations complémentaires sont exposées par le Lion Vert à son disciple, Sybil, dans Le Grand Codex des Adoptés : le Monde.

D'UN ARCANES AU MONDE

Tout Nephilim ou Selenim peut devenir un Adopté de l'Arcane XXI. Même s'il était Orphelin. Même s'il était (ou s'il avait été) membre d'un (ou plusieurs) autre(s) Arcane(s) Majeur(s) de par le passé. Dans ce cas, son Stellaire s'efface mais, contrairement à une « démission classique » d'un Arcane, les avantages techniques — sorts et compétences — acquis ne disparaissent pas. L'être-Ka assimile cette Sapience instantanément lors de son acceptation au rang d'Aggarthien.

La COURONNE

Condition d'acceptation : uniquement des PNJs.

Le Monde est dirigé par une Fraternité de sept Agarthiens qui surveillent le Graal Primordial en quête de disciples qui marcheront dans leur pas jusqu'au jardin des Sentinelles Lithiques. Aucun Nephilim ne peut choisir de rejoindre la Couronne. C'est Aggartha qui choisit les membres du gouvernement occulte du monde parmi les Agarthiens qui découvrent la cité invisible.

Les sept Couronnés sont présentés dans *Le Grand Codex des Adoptés : le Monde* de la page 20 à 32.

Au terme des *Chroniques de l'Apocalypse*, celui qui ne fut longtemps qu'Alister Crowley rejoint la mythique Cité des Vertiges. Il s'installe alors parmi les Couronnés après leur avoir transmis son message, qu'il soit bien devenu le Kwisatz Haderach ou que Mu se soit emparé des immenses pouvoirs du Prisme.

Les adoptés

Condition d'acceptation : avoir accompli une quête occulte ayant bouleversé l'équilibre occulte du monde. Les

campagnes publiées jusqu'alors sont des quêtes de cette envergure si elles ont été menées à leur terme.

● DES SENTINELLES et DES PÈLERINS

Au cœur de la Brume qui dissimule Aggartha se trouve un jardin de statues élémentaires, les Sentinelles Lithiques. Chacune d'entre elles est un être-Ka qui a découvert la Cité des Vertiges au hasard de sa quête. Ils sont ancrés dans la résille magique, s'abreuvent de la Sapience des vingt-deux pétales de la rose cosmique de Ram et rendent ce savoir assimilé par leur pentacle à Aggartha pour que la cité s'agrandisse, mûrissent. Elle attend alors que d'autres Pentacles ou d'autres Noyaux maudits la découvrent pour l'agrandir, encore et encore, au fil des siècles.

Il est possible de refuser la fossilisation de son Pentacle (ou de son Noyau, pour un Selenim) dans le jardin des Sentinelles Lithiques. Dans ce cas, une alternative s'offre aux Initiés :

- le futur Adopté peut refuser la résille magique. Dans ce cas, les Bohémiens useront de la Brume pour effacer tout souvenir des secrets du Monde de sa mémoire. Désormais l'Arcane lui est fermé, à jamais ;

- l'Adopté peut formuler le pacte des Pèlerins du Monde. Les Pèlerins du Monde sont choisis par l'une des Sentinelles Lithiques. Elle lui ponctionne une partie de son Pentacle en échange d'une goutte de Ka-Soleil qui confère au Pèlerin du Monde ses pouvoirs occultes avant qu'il ne retourne parmi les habitants du Graal Primordial.

Voir le tableau *Les Cavaliers d'Épiméthée* en page 28.

caractéristiques occultes

● Le pentacle

Les Adoptés du Monde n'ont pas de Stellaire. Le don de Ka qu'ils effectuent envers leur Sentinelle n'a pas d'effets techniques (pas de perte de points de Ka, pas d'altération des méta-caractéristiques). La goutte de Ka-Soleil qu'ils reçoivent en échange permet à leur Pentacle (ou leur Noyau) de maintenir sa cohésion. On parle alors de Sublimation solaire. Techniquement, le Pèlerin du Monde gagne un POT d'Or égale au dixième de son Ka-dominant. Cette valeur est bornée à 90 comme les Ka-éléments.

Le POT d'Or peut évoluer au fil des aventures occultes du personnage en fonction des événements détaillés dans le tableau ci-contre.

Les habitués des Akasha n'auront ni leur boussole, ni leur nef affectées par la Sublimation solaire.

● Les métamorphoses

Toutes les métamorphoses prennent la valeur maximale de 20. Elles ne peuvent plus désormais être altérées sinon par



l'attitude de l'Adopté vis-à-vis de l'Arcane XXI. En effet, les Adoptés sont liés à Aggartha par un pacte vivant du Secret qui leur interdit de révéler tous les mystères de l'Arcane XXI.

Si le Pèlerin vient à révéler son Adoption à l'Arcane, l'existence de la Cité des Vertiges, ou quelques autres secrets, l'une de ses métamorphoses sera annihilée définitivement alors qu'il perdra 20 points de Ka sur son Élément dominant.

Les Cavaliers du Monde obéissent à une règle quelque peu différente. En effet, à l'image des Couronnés leur métamorphoses évoluent vers une identité symbolique appelée Protéïmorphe. Il est défini par un unique POT — le POT d'Or — comme pour les Nephilim basaltiques (cf. *Le Ka*).

● La stase

Celle-ci peut toujours contenir 100 points de Ka et aider le Nephilim à l'exécution de ces sorts. Le Selenim ne peut toujours rien en faire.

● Les sciences occultes

La sensibilité magique du Nephilim ou du Selenim reste inchangée. Les compétences de la Feuille Occulte ne varient pas. Les Nephilim peuvent — et doivent — toujours rechercher l'Aggartha en accomplissant l'une des quêtes de la Magie ou de la Kabbale ou de l'Alchimie. Ils n'ont pas le droit d'user de leur prestige arcanique pour faire pression sur les acteurs occultes que leur quête exigent — membre du Glorieux Alliages, créatures de Kabbale, etc..

PRATIQUES

La sapience

Les Aggarthiens ont des pouvoirs occultes connus et utilisables d'eux seuls. Pour ce faire, ils puisent dans la goutte de Soleil que leur a transmis leur Sentinelle Lithique. Elle leur permet en effet d'utiliser la Brume du Boheim qui est la brique magique de la résille d'Aggartha. Chaque pouvoir possède un coût qui se déduit directement de ce POT.

● Manteau de Brume (2)

Le Ka-Soleil sacrifié est transmuté en Brume et permet à l'Adopté de disparaître aux yeux des profanes (Ka-Soleil inférieur ou égal à 25 et Tradition : Bohémiens inférieure ou égale à 30 %) instantanément.

● Déchirer le voile (1)

Alors qu'il utilise la Vision-Ka, l'Adopté peut sacrifier un point de son POT d'Or pour détecter toute personne dissi-

mulée par la Brume, qu'elle soit Adoptée de l'Arcane XXI, comme lui, ou Bohémienne ou même sous l'influence d'un rituel du Boheim.

● Voile de Brume (4)

Même chose que pour Manteau de Brume mais ce pouvoir affecte également les initiés (Ka-Soleil supérieur à 25 et Tradition : Bohémiens supérieure à 30 %).

● Brume maudite (variable)

Un Pèlerin du Monde peut résister à une blessure à l'Orichalque.

Dans ce cas, il perd tout de même un point de Ka et tous les autres dus à la blessure sont retranchés au POT d'Or et ajoutés au POT de Khaïba.

La Sentinelle Lithique est affaiblie et l'Adopté ne peut plus faire appel à elle et donc utiliser ses pouvoirs pendant autant de minutes que le nombre de points de POT d'Or perdus.

Cette durée s'exprime en jour le samedi. La Brume maudite ne peut être utilisée durant les mois gouvernés par Saturne (du 21 décembre au 18 février).

ÉVOLUTION DU POT D'OR

Événements	Gain/Pertes
<i>Mener de façon occulte (comme un enseignement) à Aggartha</i>	+ (Ka du disciple/10)
<i>Révélation</i>	gain de Ka d'un Nephilim
<i>Déchirer le voile de Brume d'un conte du Boheim</i>	+ 1
<i>Emporter une victoire significative sur l'obscurantisme</i>	+ 1

Aurélia, les ailes de la sagesse, celle qui ouvre les voies célestes

Aurélia est une figure typique des pouvoirs que peuvent obtenir les Aggarthiens. En effet, les Adoptés de l'Arcane XXI sont sensibilisés à la Brume et peuvent voyager en Ægypta que l'on peut considérer comme un Plan subtil. Or, Ægypta possède cette particularité que ses reflets peuvent être traités en créatures de Kabbale. Le Kabbaliste peut donc passer un pacte avec certaines d'entre elles. En faisant affleurer le Ka-Brume, via la résille magique d'Aggartha, les portes des Akasha du Boheim s'ouvrent et l'Aggarthien peut dès lors appeler le reflet avec lequel il aura à passer un pacte. L'invocation d'Aurélia n'est donc pas un sort de Kabbale, mais se rapproche de celle-ci car il utilise un Pentacle qui sert alors de seuil et de portail de Brume.

● Liaison Lithique (10)

L'Aggarthien existe en tout point de la résille. Les repères géographiques sont pour lui des entraves héritées de son simulacre dont il peut tenter de se débarrasser pour aller d'un endroit connu à un autre en une passe d'armes. Un jet sous le POT de Khaïba est demandé à chaque utilisation de Liaison lithique.

● migration solaire (15)

Ceci est certainement le pouvoir le plus puissant à la disposition des Nephilim Adoptés du Monde. Il leur permet de changer de simulacre, sans perdre les points de Ka-dominant qui accompagnent chaque Effet Jésus, tant que celui-ci est en parfaite santé. Ce processus occulte demande un long rituel dont la durée en heure de concentration est égale au Ka-Soleil du simulacre d'arrivée. Ce futur simulacre doit être touché, sentit, goûté, vu et éventuellement entendu pendant toute la durée des rites. Au terme de cette concentration bien souvent épuisante, un jet d'opposition entre le Ka-dominant de l'Adopté en actif et le Ka-Soleil de la cible en passif est demandé au Pèlerin du Monde. Si ce test est un échec, les points de POT d'Or sont perdus et l'actuel simulacre plonge l'Adopté en Ombre pour la durée maximale prévue par les règles de *Nephilim II* en page 107. Le simulacre ciblé ne peut plus être choisi par l'Adopté pour une Migration solaire.

Le rôle

Les Adoptés de l'Arcane XXI ont d'énormes responsabilités vis-à-vis de leurs Frères des Éthers. Ils doivent en effet leur inculquer des valeurs dont leurs longues quêtes les éloignent souvent et leur apporter la Sapience que le Silence Fuligineux avait dissimulé.

● UN DISCIPLE

Chaque Pèlerin du Monde devra choisir un disciple. Il se présentera à celui-ci lorsqu'il sera de retour d'une quête périlleuse et riche d'enseignements ésotériques, que celle-ci soit un succès ou un échec, qu'elle lui fut profitable ou qu'elle ait éloigné de son Pentacle l'Agartha. Ce disciple ne devra pas être choisi à la légère. L'Aggarthien devra l'étudier sans se faire remarquer — si tel n'est pas le cas, l'être-Ka choisi ne peut être son disciple — afin de s'assurer que celui-ci est prêt à accepter l'existence de l'Arcane du Monde. En termes techniques, celui-ci devra avoir un Ka-dominant supérieur à quarante-cinq et totaliser près de soixante points de métamorphe. Il devra également suivre les enseignements de la Science Occulte de prédilection de l'Aggarthien. Ainsi, un Kabbaliste choisi toujours pour disciple un autre Kabbaliste fasciné par le même monde que lui.

Une fois approché, le disciple devra recevoir un présent de l'Aggarthien. Celui-ci sacrifiera un point de Ka — celui du Ka-dominant du disciple — et le plantera, telle une graine,

dans un endroit secret où le disciple à l'habitude de se rendre pour se ressourcer après des épreuves difficiles. Au fil des siècles, alors que le disciple progressera vers l'Agartha, lui et son mentor du Monde se rencontreront au pied de l'Arbre de la Connaissance qui germera et se développera au même rythme que la Sapience du disciple. Au fur et à mesure de leurs entretiens sur les vérités dissimulées aux yeux des profanes, l'Arbre de la Connaissance accueillera entre les profondes crevasses qui tapissent son écorce la Sapience et le Savoir acquis et compris par le disciple afin qu'il se souvienne et qu'il ne s'égaré pas sur les sentiers qui mènent aux cimes du Monde, à Aggartha.

Note : Le disciple d'un Aggarthien peut être un nouveau personnage créé par un autre joueur dont le premier est également Aggarthien. Cela peut-être une solution pour fournir davantage de liens à votre Fraternité dans un avenir proche.

● être aggarthien

Au terme des *Chroniques de l'Apocalypse*, certains de vos Nephilim vont rejoindre les Pèlerins du Monde. Néanmoins cela ne va pas changer tant que cela leur optique de progression dans les campagnes et les scénarios publiés ou à publier. La différence résidera surtout dans les séances de jeu de rôle, solo ou en groupe, où en compagnie de vos joueurs vous gérez des situations qui leur sont personnelles — problèmes avec des Proches, évolution dans les méandres des deuxièmes Cercles des Sciences Occultes, gestion d'Athanor ou de Demeure Philosophale, etc. —, et qui sont autant de situations qui les mènent, petit à petit, vers l'Agartha. Avant de vous présenter de nouvelles situations de jeu, gardez bien à l'esprit que Aggarthien ne signifie pas Aggarthien. En effet, le premier nécessite exclusivement des données techniques qui justifient d'un chemin personnel dans un univers de symboles et de mystères alors que le second est un rôle politique et occulte au cœur d'une communauté. Le premier est un but, une quête ultime, le second est une mission pleine de noblesse.

Mais quelle est cette mission ?

Les Nephilim qui rencontrent Épipiméthée au terme des *Chroniques de l'Apocalypse* assistent à des événements qui sont lourds de conséquences pour eux, mais pas seulement. Leurs compagnons de route et leurs ennemis — c'est à dire vous le Meneur de Jeu — vont eux aussi devoir s'adapter à ces nouvelles responsabilités occultes. Ils sont les seuls à partager certaines connaissances et vont devoir en assumer les responsabilités.

● quelles quêtes ?

Les Pèlerins du Monde peuvent participer à toutes sortes de campagne, comme par le passé. On l'a vu, la motivation du Nephilim n'a pas changé. Il cherche toujours à intégrer le Ka-Soleil au sens propre ou au figuré pour transcender son Pentacle en une entité capable d'imposer



son métamorphe et ses pouvoirs de Kaïm à la réalité profane. Pour ce faire, il a choisi de suivre les voies du Monde et ce sont juste certains pouvoirs liés à son Arcane Majeur, le Monde, qui le différencient des autres Nephilim de sa génération.

Son rôle « politique » est plus lourd. Certaines aventures, missions, quêtes leurs sont désormais attribuées par l'ensemble de la communauté Nephilim ainsi que par leur Arcane.

● **Mentor** : on l'a vu également, les Adoptés doivent choisir un disciple et le guider vers les cimes du Toit du Monde comme Épiméthée le fit avec ses héritiers ou comme le Lion Vert le fait avec Sybil depuis des années.

● **Tutelle des Princes** : les Princes des Arcanes Majeurs ont besoin des conseils des Adoptés du Monde. Ils doivent réparer les erreurs qu'ils ont commises par le passé. Pour ce faire, ils doivent aider les Arcanes ayant des buts divergents des leurs lorsque cela est plus utile à une situation ou à un problème occulte donné. Lorsque cela se produira, les Princes se tourneront désormais vers les Pèlerins du Monde car eux seuls sont neutres. Eux seuls agissent pour le bien de tous les Nephilim. Ainsi, vos Adoptés du Monde seront les émissaires de tous les Princes, les diplomates chargés de trouver des réponses équilibrées aux enjeux occultes qui opposent certains Arcanes.

● **L'Exode Sidérale** : ce projet agitera les Arcanes Majeurs dans les années à venir. Les Adoptés du Monde auront un rôle à y jouer. Vos Adoptés de l'Arcane XXI seront certainement exposés à des choix, à des embûches propres à l'élaboration de la Nef : enjeux magiques (problème de fonctionnement de la Nef), politiques (désaccord entre les factions Nephilim), etc.

● **Protéger le Boheim** : de tous temps les Nephilim se sont reposés sur le Peuple-Mémoire sans jamais vraiment se soucier de leur bien-être. Ils étaient les compagnons de route de leur Pentacle et cette relation leur semblait naturelle. Mais avec le retour des Tziganes les choses vont changer et le Monde va exiger un devoir de mémoire des Nephilim envers les Bohémiens. Désormais, les Nephilim et notamment les Pèlerins du Monde devront se joindre aux Bohémiens pour les aider à soigner les leurs atteints par

l'Orichalque et la Lune Noire. Ils devront également seconder le Peuple-Église dans leur mission de soutien et de réconfort apporté aux Nephilim, Adoptés ou non.

● **Le 666** : cette Fraternité n'a pas dit son dernier mot. Certains membres de la Fraternité — tous? — sont encore en mesure de créer bien des ennuis aux Nephilim. Vos Nephilim peuvent encore chercher à les empêcher de nuire en entraînant le Monde dans cette quête de protection des leurs.

● **Les Sauriens** : ils se réveillent. Les Adoptés du Monde sont les Nephilim vers lesquels toute la communauté occulte se tourne pour les comprendre et éventuellement les empêcher de nuire. Malheureusement la présence de Sauriens a priori inoffensif — ceux de Lune — et les autres maudits compliquent la tâche. Et puis il s'agit de ne pas recommencer les erreurs du passé. La cohabitation promet d'être bien plus complexe qu'il n'y paraît.

● **Les Cousins** : les Nephilim occidentaux les ignorent depuis des millénaires. Nul ne s'est d'ailleurs soucié de leur absence au Conclave Majeur. L'une des premières missions que confiera le Rex Ka à certains Pèlerins du Monde courageux sera de rencontrer ces anciens Kaïm afin d'instaurer avec eux des relations durables.

● **Les Nephilim astrologiques** : le problème on l'a vu est épineux, et même les Couronnés ne savent que faire. C'est certainement la mission la plus difficile des Pèlerins du Monde. Comment les aider? Comment nouer le contact? Une chose est sûre : l'ignorance ne doit plus être de rigueur.

Vous l'avez certainement compris les Adoptés de l'Arcane XXI qui continueront à se mêler aux profanes et aux initiés du Graal Primordial auront une lourde responsabilité à laquelle s'associent des missions orientées autour d'un même enjeu : changer le monde. En d'autres termes, les Pèlerins du Monde sont, en quelque sorte, eux aussi, les Cavaliers de l'Apocalypse. L'équilibre des forces occultes dépend beaucoup de leurs choix et de leurs agissements, qui seront lourds de conséquences dans les Guerres de l'Apocalypse.



Les cavaliers d'épiméthée

Le cavalier de la conquête**Fonction**

Il est celui qui porte le combat, le Cavalier est l'âme de la lutte. Il est celui qui déclenche les Guerres de l'Apocalypse au nom du Monde. Il est l'initiateur des nouvelles Guerres élémentaires et marque le retour des Dra-Ka-On. Il est le principe actif du Monde, la Colonne Solaire de force et de puissance. Sa place au sein de la Roue Céleste est celle des catastrophes et des bouleversements. Le Cavalier porte les Nephilim vers leur nouvelle évolution. Il est le guide des Arcanes IV, V et XI et sa voie est celle du feu.

Mission

Le Cavalier de la Conquête se doit de retrouver les Cocons Stellaires, qui serviront Aggartha et en feront un Omphalos de Vérité. La Cité des vertiges deviendra dès lors une passerelle vers l'Astral et l'Iz. Le Cavalier de la Conquête en retrouvant les Cocons permettra à ses frères de réaliser l'exode sidéral. Mais jusqu'alors les Cocons semblent avoir été bien gardés. Quelle mystérieuse figure ce cache derrière ce voile ? Des rumeurs font état d'un Sphinx, gardien d'un trésor fabuleux réparti tout autour de la Terre. Un chemin symbolique permettrait-il de découvrir les clefs de l'Énigme ? Seul le Cavalier de l'Errance Éternelle pourrait confirmer ou infirmer cette rumeur.

Protéimorphe

Le Nephilim développe un métamorphe colossal d'homme dragon. Sa peau se recouvre d'écailles rougeoyantes semblables à des braises, de puissantes griffes d'or poussent de ses mains, ses yeux deviennent pareils à deux Soleils et personne ne peut regarder le Cavalier de la Conquête de face. Une suffocante odeur de cendres s'exhale de ce personnage, rappelant les guerres incessantes auxquelles il sera confronté.

Le cavalier de l'errance éternelle**Fonction**

Avec la stabilisation des Akasha, les Champs magiques vont modifier leur dynamique. Le Cavalier se doit de les parcourir à nouveau et de refaire le chemin occulte de l'Initiation. Il est celui qui porte au delà et conduit l'évolution. Il doit défricher le monde occulte pour le défaire à nouveau. Il est le changement du Monde. Il est le guide vers l'avenir et le passé, le Temps n'a dès lors plus d'emprise sur lui. Il perd les acteurs occultes afin de mieux les guider sur les Voies du Monde. Ses voies sont le Graal Primordial, les Plans Subtils et l'Exode sidérale. Il a en charge les Arcanes IX, X et XVII et sa voie est celle de l'Air.

Mission

Le cavalier doit découvrir, exhumer, les pans de l'histoire des Nephilim. Il doit comprendre les origines et la Chute et à nouveau déchirer le voile du temps pour lire l'avenir. Son Errance marquera le retour des peuples disparus. Le Cavalier doit découvrir les pans invisibles du monde : les terres draconiques et le continent de Mu.

Protéimorphe

Le Cavalier développe un métamorphe akashique, chaque connaissance acquise, chaque région et monde traversé s'imprime en lui. Il ne devient plus que le masque d'une multitude de croyances au sein desquelles brille l'astre de vérité.

Le cavalier du trône d'or**Fonction**

Il est l'Initiateur des Voies du Monde, il guide ceux qui cherchent des réponses. Il est la Vérité de l'Arcane XXI, il est la preuve tangible de l'existence de ce dernier. Il est celui qui veille à la protection des Secrets et à leur divulgation. Le Cavalier du Trône d'Or est le guide occulte par excellence, il attire à lui les Nephilim par des rumeurs fantasques et les lancent dans l'aventure occulte, afin de pénétrer leur Sagesse des vérités du Monde. Il a en charge les Arcanes I, VI, VII et XII et sa voie est celle du Soleil.

Mission

Son rôle est de conduire ses Frères à l'Agartha, il doit trouver des voies et des possibles. Or, l'absence remarquée d'un des Couronnés en Aggartha serait peut-être la cause des égarements de ses frères Nephilim. Aggartha ne pourra se révéler à tous que lorsque les sept Couronnés seront réunis. Le Cavalier du trône d'Or se doit de retrouver cet ultime Couronné si mystérieux. Certains Aggarthiens ont pensé que Bouddha aurait été l'une de ses possibles incarnations.

Protéimorphe

Ce cavalier devient un reflet solaire, son métamorphe est celui de l'apparition, du présage, tel le Graal. Il est une vision qui se présente aux Élus. Il peut être pareil à un Nexus solaire ou à une jeune femme aux cheveux d'argent et aux yeux dorés tenant dans sa main les symboles de l'initiation : Coupe, Denier, Bâton et Épée. Son nom est transformé, le cavalier se nomme alors Gabriel.



Le cavalier HÉDONISTE

Fonction

Ce Cavalier est l'effigie trompeuse de l'Arcane XXI, l'image Aggarthienne reflétée aux Nephilim. Il est le modèle parfait sur les voies de la Sapience. Le Cavalier hédoniste devient une référence mystérieuse pour les acteurs occultes. On lui prête des faits merveilleux et son nom est murmuré comme symbole de vérité. Mais sa voie est dangereuse, car il égare les Nephilim qui cherchent à le suivre sur les pentes vertigineuses de la Connaissance. Sherpa agile sur la crête de l'équilibre, il est le guide qui ne se retourne pas. Il montre la voie, mais ne se soucie guère de ses poursuivants. Seuls les plus sages parviendront à le suivre et ceux-là seront dignes d'Aggartha. Pour les autres il n'y aura qu'échec et larmes de Ka : en effet, le Cavalier Hédoniste ne suit que sa propre voie. Le Cavalier Hédoniste a en charge les Arcanes XV, XIX et 0 et sa voie est celle de la Lune.

Mission

Il est le pourfendeur des fausses croyances, il se doit d'abattre les illusions pourchassées sans cesse par les Nephilim. Ce Cavalier doit détruire les rêves de ses frères, leurs fantasmes d'Agartha. Rien n'a jamais été plus faux avant son passage, il est le Briseur de rêve, celui qui montre la Voie par la destruction des fausses croyances. Le cavalier doit guider les Nephilim sur les Voies de la mauvaise Sapience afin de les confronter à leurs erreurs. Lorsque ses frères auront vu tous leurs espoirs s'écrouler et auront perdu toute croyance en eux même, Aggartha se présentera à eux de façon naturelle. Les Nephilim se devront alors de l'accepter comme une réalité magique tangible. Leur quête sera donc accomplie.

Protéimorphe

Il apparaît à ses interlocuteurs comme le reflet accompli de leur transe agarthienne. Il est le reflet magnifié de chaque Nephilim, trompeur et sujet de fantasmes comme seule la Lune sait le faire. Le cavalier Hédoniste semble être le parfait principe Agarthien, son image n'est qu'un jeu de miroirs brisés, de folie savamment agencée à travers le prisme de la Connaissance.



Le cavalier DU SCEAU TRANSCENDANT

Fonction

Ce cavalier obéit à la Roue céleste et ses actions sont en accord avec le Monde et dépassent celles des autres Cavaliers. Car le Sceau Transcendant étend son pouvoir sur toute chose. Pareil à un dieu, le Cavalier peut faire tourner la Roue lorsqu'il le

désire. Gardien du Monde, il interfère dans les actions occultes afin qu'elles ne troublent l'ordre des choses. Il est l'équilibre du Monde et le porte de toute sa force. Les Arcanes qui lui sont consacrées sont l'Impératrice, la Justice et la Maison Dieu et sa voie est celle de la Terre.

Mission

Ce Cavalier doit trouver les lois du Monde, qui permettront aux Nephilim de découvrir leur conscience intérieure et d'ouvrir les sentiers de l'Illumination. Il doit permettre à ses frères de dépasser leur volonté égoïste de perfection, de se transcender en une conscience commune et active. Son rôle est de favoriser la naissance d'un nouveau Tarot, les Arcanes Majeurs devront alors cesser leurs jeux d'intrigues et accepter leur opposé. Grâce à son pouvoir de transcendance, le cavalier réunit les Nephilim dans la recherche commune de la Connaissance.

Protéimorphe

Le cavalier développe un métamorphe très particulier. En effet, celui-ci ne peut être appréhendé par les Nephilim et les mortels, car la vision du Cavalier dépasse l'entendement. Celui qui réussirait à saisir le Cavalier du Sceau Transcendant dans toute sa splendeur, serait capable de percevoir à travers lui la Roue Céleste et par là même de découvrir les Lois du monde.



Le cavalier DE L'ORGUEIL IMMANENT

Fonction

Ce Cavalier fait corps avec le Graal Primordial et cherche à en être le reflet le plus parfait. Sa quête l'éloigne des origines des Nephilim. Fier par nature, il poursuit son exil sur Terre et tente d'en devenir le Gardien. Le Cavalier cherche à devenir la Conscience du Graal Primordial, afin de percer les secrets du gigantesque théâtre occulte qui se déroule sur Terre. En devenant une partie intrinsèque de l'Univers, le Cavalier s'élève au dessus de tous et adopte une vision cosmique. Il cherche à comprendre le sens des luttes magiques et à englober leur impact au delà des astres, du Temps et de l'Espace. Il a en charge les Arcanes II, XIV et XIX et sa voie est celle de l'Eau.

Mission

Le Cavalier doit pousser les acteurs occultes à s'affirmer en eux-mêmes. Chacun doit devenir une partie du mystère du monde, devenir la conscience gigantesque du théâtre ésotérique. Bâtitteur des consciences, il cherche à concevoir le double spirituel du Graal Primordial qu'il pense être la voie agarthienne commune à tous les peuples magiques.

Protéïmorphe

Le Cavalier voit sa conscience éclater pour réaliser l'émergence de plusieurs consciences élémentaires au sein d'une même entité. Il est alors partagé entre le Feu, l'Eau, la Terre, l'Air, la Lune et le Soleil. Il devient un tout universel, une sphère parfaite remplace alors son Pentacle, expression de l'Univers. Le Cavalier devient la vérité absolue du Graal Primordial, son reflet et sa conscience au delà des âges.



Le cavalier de l'Authentique Fidélité

Fonction

Ce Cavalier rappelle à ses frères la voie des différences. Son expression est celle des formes magiques contraires, des voies interdites. Il est le guide des Selenim, des Nephilim de la troisième génération, des Zoomorphes, des humains et des aberrations du Ka. Car tous évoluent à la surface du Graal primordial. Il est le guide aggarthien de ceux qui sont rejetés et jugés indignes, par bon nombre de Nephilim, de la Cité des Vertiges. Il est l'image de l'Illumination pour tous. Car ceux que l'on prend pour des parias sont intrinsèques au monde, ils en sont l'expression.

Ces créatures sont nécessaires à l'évolution du Monde, car ils en sont la face cachée, le mystère absolu du grand secret de l'Arcane XXI.

Le Cavalier de l'Authentique Fidélité a en charge les Arcanes XIII et XVIII et sa voie est celle de la Lune Noire. Si aucun Nephilim ne souhaite occuper cette fonction, celle-ci pourra revenir à la Bête, qui est en la représentation la plus parfaite.

Mission

Le Cavalier doit se tourner vers ceux qui ont choisi les chemins de traverses de l'initiation et les mener à l'illumination. Afin de mieux comprendre sa mission, il se doit de retrouver le huitième Couronné qui possède dit-on les clefs agarthiennes. Plusieurs rumeurs courent à son sujet, certains parlent d'un Nephilim astrologiques ayant atteint l'Agartha, d'autres estiment qu'il est à lui seul l'énigme de perfection et qu'il en connaît les tours et les détours. Le nom secret de ce Couronné serait le Sphinx.

Protéïmorphe

Son Protéïmorphe est l'expression de l'Univers dans toutes ses qualités et ses travers. Le Nephilim qui opte pour cette voie voit son métamorphe se modifier selon les jours astrologiques. Il devient Serpent le lundi et peut basculer un temps vers la Lune Noire, le mardi la Salamandre peut se réveiller en lui, etc. Il est l'image de la différence et de l'instabilité, pourtant son nom est inscrit en lettre d'or sur le frontispice d'Aggartha. Ce Cavalier qui ne ressemble à personne, semble être le Monde à lui seul. Sa voie est celle des autres, il est le plus altruiste de tous les émissaires du Monde.



LES

CHRONIQUES
DE
L'APOCALYPSE

¶ To behalde and take hede & lytell and en-
noye ne greue þ̄ not at these thre thynges.
¶ Therfore to knowe and wyll to hate synne
foryete thy body one tyme in the daye & go
to hell byuynge to thende that þ̄ go not thy
bet at thy dethe. Thus doone ofte the good men & þ̄ wy-
le. ¶ There þ̄ shalte se all that the herte hateth comde here.



UNE CAMPAGNE POUR NEPHILIM

LES CHRONIQUES DE L'APOCALYPSE

