

Les CHRONIQUES de l'APOCALYPSE

volume 1

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

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

Dans ce premier volume, une intrigue haletante vous conduira sur les traces du premier des scribes d'Akhénaton, de l'île de Malte aux cavernes d'Altiplano, de Sophia Antipolis à Benghazi en Lybie, des camps des Mannush au tombeau de Hsyaruq...

Vous découvrirez les sanglants projets du Pélican, Frère Sombre en quête de rédemption, des informations essentielles sur l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem ainsi que sur Edward Kavigan et la Bianética, la terrible vérité sur l'énigmatique Roi Jean et ses expériences ésotériques...

• UN LIVRET DE 64 PAGES COMPOSÉ DE CINQ SCÉNARIOS.

• UN LIVRET DE 32 PAGES COMPRENANT L'HISTOIRE INVISIBLE MENANT À L'APOCALYPSE, AINSI QUE TOUS LES PNI DÉTAILLÉS, LES AIDES DE JEU, LES CARTES ET LES PLANS.

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

« Ô vous, mes frères ennemis, depuis la nuit des temps, il était dit que nous nous rencontrerions à nouveau... Nous ne sommes pas du même Ka, mais je songe parfois que je suis l'un des vôtres. Je vous ai côtoyés pendant si longtemps... en fait, suffisamment pour apprendre que les humains sont tout comme vous les enfants des Éthers. Et les Éthers commandent... »

Vous ne vous souvenez pas de moi ? J'ai été parmi vous, à une époque où fusionnaient les sables et le soleil, où le Sentier d'Or semblait à portée. Mon nom était sur toutes les lèvres. Je vivais à Ses côtés dans la cité solaire d'Akhet-Aton. Des jours et des nuits passés à Son chevet, à couvrir des papyrus de Ses confessions, à L'entendre hurler les terribles visions d'Apocalypse qui L'assaillaient. Fidèle, je notais frénétiquement, pour témoigner, afin que Ses prophéties ne soient pas oubliées.

Et ces instants, comme le reste de mes actes, vous me les avez reprochés. Vous m'appeliez alors Irysos le Terrible.

Et pourtant, ce sont mes papyrus qui vous livreront la clef des énigmatiques tranches de mon pharaon. Grâce à moi, vous allez regagner les rangs de ceux qui font l'Histoire Invisible, qui en sont les acteurs, qui la vivent. Grâce à moi, vous entrez dans une ère de Révélation.

Serait-ce la fin des temps ? »

1
volume

Irysos

les Chroniques
de l'Apocalypse

CHRONOLOGIE

HIER

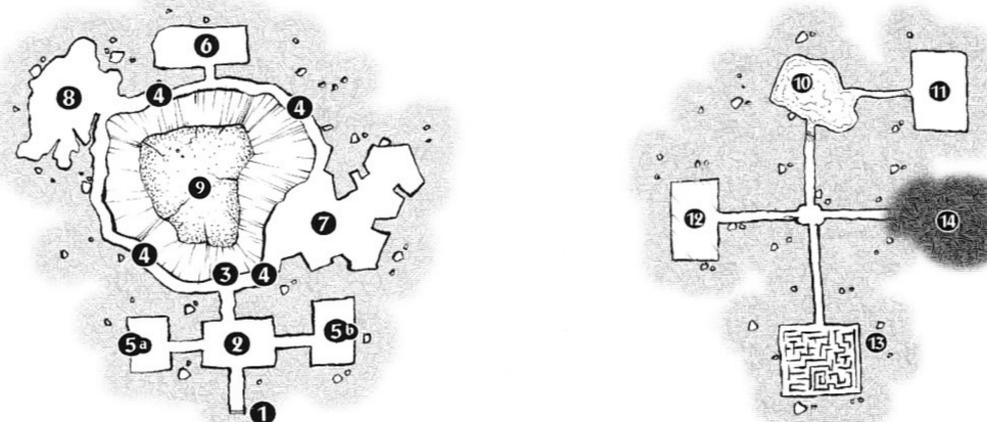
- 1350 Irysos couche sur des rouleaux de papyrus la clef qui permettra à l'aube de l'Apocalypse de décrypter le message que le pharaon hérétique a dissimulé dans les Arcanes majeurs. Il écrit aussi l'invocation de Mu et coordonne le rituel pour détruire Tubalcaan. Mu envoie sur terre son « Imago » : le Chien de Sirius. Le 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. Irysos fuit l'Égypte en compagnie des Mystes qui ont dérobé les Portes du Temple.
- 548 Le sanctuaire de Delphes est incendié.
- 373 Le sanctuaire de Delphes est englouti sous un séisme.
- 330 Alexandre le Grand, le Tyran d'Or, attaque le sanctuaire de Delphes.
- 390 Delphes est abandonné.
- 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 de Delphes. Mort de l'archéologue Émile Bourget.
- JANVIER 1999 Les Bohémiens décident de contacter les Nephilim pour leur annoncer la venue du Kwisatz Haderach, le retour d'Akhénaton et les temps de l'Apocalypse.
- 15/02/99 La vente aux enchères a lieu. Aquilon engage le Pélican pour récupérer le papyrus.
- NUIT DU 17/02 AU 18/02 1999 Vladimir Vratisslovov est tué par le Pélican.



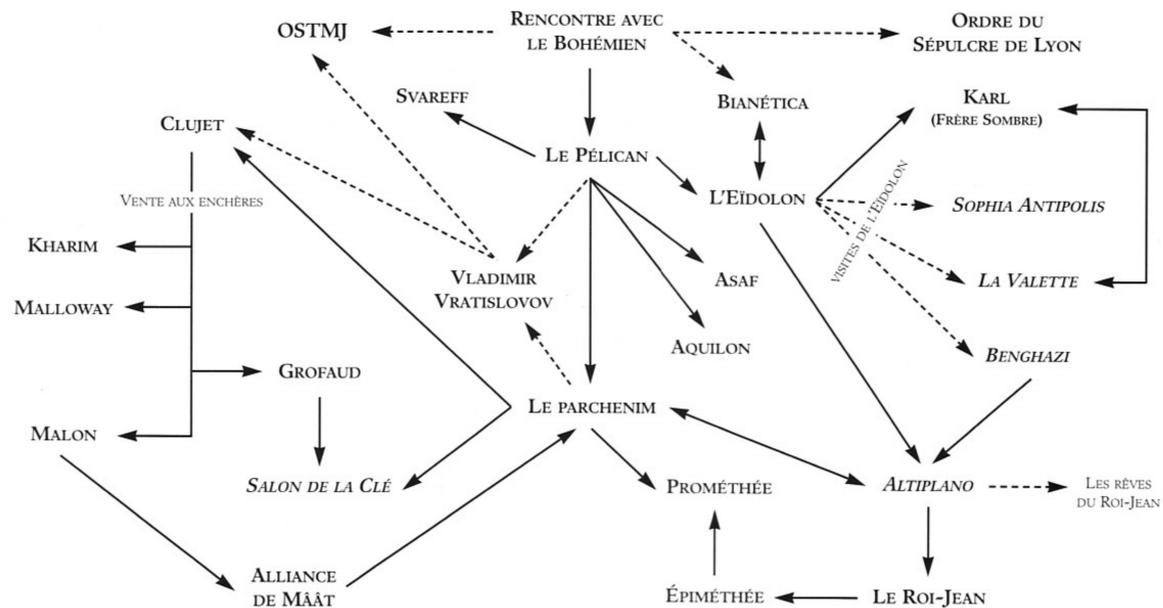
DE NOS JOURS

- J : Rencontre d'un Bohémien. Fusillade.
- 24/02/99 Edward Kavigan dépose devant la justice française dans le procès de la Bianética.
- J + 1 : Au matin, bloqué dans son hôtel par les journalistes, Edward Kavigan informe par téléphone Larménius de Jérusalem de l'échec de l'OSMTJ. Il lui ordonne de venir en France.
- 25/02/99
- J + 2 : Larménius de Jérusalem atterrit sur le sol français. Il se rend à la propriété de l'OSMTJ.
- 26/02/99
- J + 6 : Edward Kavigan, constatant le manque de résultats de l'OSMTJ, se rend, escorté par les Masques, à leur quartier général pour avoir une entrevue avec Larménius de Jérusalem.
- 02/03/99
- J + 7 : L'Eidolon arrive à Sophia-Antipolis.
- 03/03/99
- J + 9 : 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 tuteurs sur la piste des Nephilim.
- 05/03/99
- J + 10 : Le Pélican arrive à La Valette. Il tue le Frère Sombre responsable de l'attentat alors que celui-ci est déferé devant le parquet de l'île de Malte. Il parvient à s'échapper.
- 06/03/99
- J + 11 : Edward Kavigan arrive à Tripoli. 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.
- 07/03/99
- J + 12 : Edward Kavigan rencontre le Roi Jean à Altiplano. Apprenant que l'Eidolon n'a pas le rouleau, le Roi Jean donne rendez-vous aux Nephilim.
- 08/03/99

PLAN D'ALTIPLANO



ORGANIGRAMME DU PREMIER VOLUME



UNE CAMPAGNE POUR NEPHILIM

LES CHRONIQUES DE L'APOCALYPSE VOLUME I LIVRET 1



XUup release

CREDITS

CONCEPTION

*Sébastien Célerin et Nicolas Hutter
avec l'aide précieuse de Jean-Rémy Lerin et Stéphane Marsan*

RÉDACTION

*Sébastien Célerin, Fabrice Colin
et Jean-Rémy Lerin*

RELECTURE et CORRECTION

Lola Busuttil

COUVERTURE

Franck Achard

CONCEPTION GRAPHIQUE et maquette

Patrick Mallet

ILLUSTRATIONS

Benjamin Carré, Julien Delval et Emmanuel Michalak

PLANS et CARTES

*Cyrille Daujean
d'après les croquis d'Émilie Monchovet*

DIRECTION ÉDITORIALE

Stéphane Marsan

SUIVI DE FABRICATION

Nicolas Hutter

REMERCIEMENTS

*À Jean-Christophe Dubacq,
pour son aimable participation sur les règles de course poursuite de l'Acte I.
À Nicolas Hutter, pour la rédaction de l'encart sur Alexandre Montfière
À David et Isabelle Collet pour avoir écrit Le Chant de la Terre.
À ma famille pour sa patience.*

Et à Émi, ma tendre bohémienne.





TABLE DES MATIERES

<i>Présentation</i>	4
<i>Guide de lecture à l'usage du conteur</i>	4
<i>Testament</i>	4
<i>Enjeu du premier volume</i>	5
<i>Synopsis</i>	5

1. Le retour d'akhénaton 8

<i>Les temps sont venus</i>	9
<i>Des Templiers et des flingues</i>	10
<i>Tomorrow never dies</i>	11
<i>Le repaire du Pélican</i>	13
<i>Les alliés</i>	16
<i>You've got a mail Mr Crowley !</i>	17

2. Le temple de La vie 18

<i>L'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem</i>	19
<i>L'Ordre du Sépulcre de Lyon</i>	20
<i>Les événements</i>	22

3. La vente aux enchères 26

<i>L'énigme des rouleaux</i>	27
<i>Les papyrus</i>	28
<i>Les acteurs</i>	29
<i>Des seconds rôles</i>	35

4. Les visites de L'eïdolon 36

<i>Sophia-Antipolis</i>	36
<i>La Valette</i>	40
<i>Le port de Benghazi</i>	45

5. terræ rexum JOHANNUM 48

<i>Se rendre sur place</i>	48
<i>Mogadiscio</i>	50
<i>Le voyage</i>	52
<i>Altiplano</i>	54
<i>Révélation</i>	64



PRÉSENTATION

« Puis je vis sur la main droite de Celui qui était assis sur le trône un livre écrit en dedans et en dehors, scellé de sept sceaux. Et je vis un ange plein de force qui proclamait d'une voix puissante : « Qui est digne d'ouvrir le livre et d'en rompre les sceaux ? » Mais personne au ciel, ni sur la terre, ni sous la terre, ne pouvait ouvrir le livre ni le regarder. »

*La Bible, Apocalypse, V, 1 et 3
Le Roi Jean*

Les *Chroniques de l'Apocalypse* sont une campagne en cinq volumes qui mettront les Nephilim au prise avec la menace des Arcanes mineurs dans les mondes visibles et invisibles. 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

Chacun des cinq volumes des *Chroniques de l'Apocalypse* se compose de deux livrets : 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.

Afin de maîtriser convenablement cette campagne nous vous conseillons de lire en premier *l'Histoire invisible des Révélations* dans le livret II puis le présent livret.

Au cours de cette campagne, vous pourrez garder à votre disposition les données essentielles pour animer chacune des parties et consulter les informations ayant trait à l'Apocalypse sans vous encombrer des éléments de scénario.

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

pensé comme la pierre de soutènement des *Chroniques de l'Apocalypse*. Tous les éléments présentés sur les traditionnels acteurs occultes de *Nephilim* seront utilisés comme trame de fond pour les cinq volumes de cette campagne.

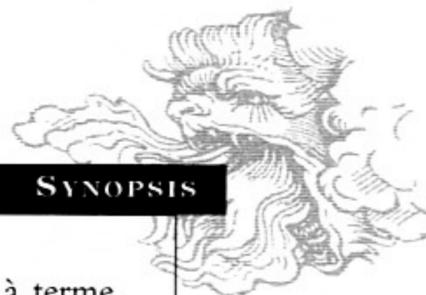
testament

Les temps sont venus...

L'Apocalypse est une étape nécessaire à l'épanouissement de la dimension ésotérique ou invisible du monde de Nephilim. C'est une vérité, une donnée intrinsèque du monde occulte, un Oméga qui répond à la Chute, l'Alpha. Dans le Cosmos, il existe quatre paramètres qui fixent les grands événements ésotériques. Ces variables sont quantifiées, depuis les temps atlantes, par l'Équation contenue dans la Pierre Angulaire. Le Grand Retour des Illuminés synarques correspond à la date qui marque la mise en phase de ces quatre paramètres. Cet instant est le dernier d'une période de transmutation communément nommée dans la gamme éditoriale : Apocalypse. Les conspirations des autres Arcanes mineurs — le Grand Plan des Templiers ou Apocalypse, la Grande Année des Mystères et la Parousie Rose+Croix — sont d'autres moments cruciaux de l'Apocalypse mais ne sont en rien l'Apocalypse, l'Oméga du monde que les Nephilim craignirent jusqu'alors. Les variables de l'instant Oméga, fixées depuis le Tohu-Bohu originel, sont :

- le retour de l'Iz, le courant cosmique issu du Tohu-Bohu originel,
- la venue d'un messie élémentaire que les Bohémiens nomment Kwisatz Haderach ou Homme Parfait,
- la résurgence d'un facteur chaotique issu du néant, l'incarnation du changement, le prophète maudit des Sauriens, Mu,
- la stabilisation des Akasha par le positionnement de la Pierre Angulaire au « sommet » de l'Eidos.

Au cours des siècles, les agissements des porteurs de Ka-Soleil ont provoqué, au sein de l'Éther solaire, des remous qui engendrèrent l'Oméga et l'inscrivirent comme une Vérité de l'année 1999. En bref, au fil des siècles passés, les délires des Déchus, des Maudits et des humains amorcèrent, par leur besoin irraisonné de croire en ces bouleversements, l'idée d'une apocalypse exotérique cette année-là. Certes, ces événements ne seront pas sans conséquence mais ils ne seront en rien les Révélations ésotériques dont



le monde a besoin pour sa réalisation. Les cinq volumes des Chroniques de l'Apocalypse mettront les Nephilim en relation avec les inquiétantes théories mystiques des Arcanes mineurs ainsi qu'avec les acteurs de l'Apocalypse.

L'apocalypse est proche

L'Apocalypse n'aura pas lieu en un jour, ni même en un an. L'Apocalypse est davantage le résultat d'une longue maturation qu'un bouleversement soudain. Dans cette campagne, certains acteurs occultes apparaissent pour la première fois dans la lumière, un Arcane mineur nous montre son véritable visage, les autres se révèlent plus dangereux qu'ils ne paraissaient jusqu'alors et les Bohémiens nous content comment, depuis les origines, ils sont les gardiens de la mémoire du monde. Les informations sur les Arcanes mineurs et les Bohémiens révélées dans Testament sont les éléments de décor des cinq épisodes de ces Chroniques de l'Apocalypse. Tout au long des vingt-deux tableaux contenus dans les cinq volets, les Nephilim seront confrontés aux acteurs occultes de Testament mais aussi à des figures nouvelles qui, avec vos Nephilim, s'imposeront comme les premiers rôles de l'ère à venir, celle des Révélations, l'Apocalypse.

enjeu du volume premier

Le premier volume des Chroniques de l'Apocalypse conduira vos Nephilim sur des pistes essentielles à une bonne compréhension des événements liés à l'Apocalypse. Tout au long de cet épisode, ils seront les témoins de la mise en place des objectifs du Bâton. Pris à partie dans les machinations des Templiers, vos Nephilim tenteront certainement d'interférer avec ces derniers.

Deux des onze Nautes du Prieuré de Sion ainsi que l'Eidolon, Edward Kavigan, seront à la portée des Nephilim dans ce volume. S'ils tuent l'un d'entre eux — et particulièrement l'Eidolon — l'apocalypse templière sera compromise dans son ensemble. En effet, le Grand Plan se veut une grande messe apocalyptique où tous les Templiers du troisième Degré seront réunis. Si l'un des acteurs venait à manquer, le Grand Maître aurait le sentiment que ses projets sont de nouveau ajournés. Mais cette fois, le Temple de la Vie est plus fort qu'au Moyen Âge. L'OHIRE, les Assassins et les Milices du Christ seront toujours pilotés par des

Nautes déterminés qui conduiront leurs projets à terme. Tubalcaan, quant à lui, n'aura de cesse de traquer les responsables de ces assassinats : vos Nephilim.

Parallèlement aux interactions avec les hautes instances du Bâton, les Nephilim auront l'occasion de rencontrer l'un des leurs que le Khaïba aura conduit à servir le Temple. Ce dernier conserve précieusement les moules des Lames conçues par Akhénaton, qui livreront aux Nephilim le testament ésotérique du pharaon.

SYNOPSIS

Edward Kavigan a chargé l'OSMTJ de récupérer l'un des rouleaux écrits par le scribe d'Akhénaton, Irysos, pour le remettre au Roi Jean, Bailli de Terræ Rexum Johannum. Ce dernier, qui possède les moules des Arcanes majeurs, a besoin de ce rouleau pour décrypter le testament ésotérique du pharaon hérétique. L'Eidolon espère ardemment que ces hiéroglyphes rendront intelligibles les délires du Roi Jean sur l'Apocalypse et lui fourniront une arme absolue contre les Déchus.

Répondant à l'appel d'un Mannush, les Nephilim se rendent dans un café, au fond d'une ruelle de Lyon. Le Bohémien se fait attendre et vos Nephilim commencent à douter de la venue de leur compagnon d'Agartha. Ce dernier arrive enfin, essoufflé. Ils échangent quelques propos au sujet des temps à venir. L'Apocalypse est proche. Le Peuple-Église a des révélations capitales à faire sur le legs d'Akhénaton et sur les bouleversements tant craints par les Initiés à l'aube du XXI^e siècle. Les temps sont venus...

Soudain, le Pélican entre dans le café, sort une arme à feu, la braque sur la tempe d'un des Nephilim et l'abat sans sourciller. Il fait volte-face et s'apprête à quitter les lieux lorsque des Templiers, des Manteaux Noirs de l'Ordre du Sépulcre de Lyon, sortent de l'arrière-salle brandissant des armes de poing. Une fusillade s'amorce entre le Pélican et les Templiers, laissant tout juste le temps aux Nephilim de se jeter à terre.

Le vieillard parvient à sortir du café et à s'enfuir. Les Manteaux Noirs lui emboîtent le pas. Profitant de la panique, des Chevaliers de l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem, présents dans la salle et surpris par l'initiative des Templiers lyonnais, se lèvent et sortent pour participer à la course folle. Vos Nephilim n'ont plus qu'à se mêler à eux s'ils veulent comprendre les raisons des agissements de ce mystérieux vieillard, le Pélican.

Nephilim et Templiers vont donc poursuivre le Pélican dans les rues embouteillées de la cité. La poursuite provoquera bon nombre d'accidents qui permettront aux Nephilim, seuls, de rattraper le Pélican, devant une imposante bâtisse à la sortie de la ville.

À peine auront-ils fait quelques pas dans la maison qu'ils entendront un hélicoptère décoller de derrière l'immeuble. Le Pélican leur échappe. À l'intérieur, des documents aiguilleront leurs investigations futures. Mais les Templiers arrivent à leur tour et mettent fin à toute fouille. Une

nouvelle fusillade s'engage entre eux et les Nephilim. Ces derniers sont obligés de s'enfuir avec très peu de documents, notamment le rouleau de papyrus que les Initiés de l'OSMTJ convoitent.

À ce stade de leurs pérégrinations, les Nephilim chercheront sans doute à comprendre les remous qui agitent les Obédiences du Bâton. Jusqu'alors, des indices peuvent les conduire dans un manoir habité par les dignitaires de l'OSMTJ qui tenteront de récupérer le papyrus par tous les moyens, dans les locaux de la commanderie de l'Ordre du Sépulcre de Lyon, mais aussi à l'Eidolon, Edward Kavigan. Ce dernier a été convoqué par la justice profane dans un procès touchant la secte qu'il fonda quelques années avant son initiation au Temple de la Vie, la Bianética.

Si les Nephilim ne s'inquiètent pas des actions des Templiers, ce sont eux qui leur chercheront querelle en tentant de récupérer le papyrus en leur possession.

De manoir en bâtisse médiévale, les Nephilim pourront utiliser les mésententes qui opposent les Templiers pour tirer leur épingle de leur jeu d'intrigues occultes. En fouillant les repères des Initiés du Bâton, les Nephilim seront en mesure de comprendre que l'apocalypse templière n'est pas inéluctable et que certains paramètres peuvent être mis hors circuit. Ils sont en mesure d'empêcher Tubalcaan de réaliser ses rêves de tyran sanguinaire. En effet, G, le Grand Maître, ne pourra réaliser son apocalypse qu'en compagnie des Nautes du Prieuré de Sion, à qui il a confié des missions de la plus haute importance. Or les Nephilim auront les moyens d'approcher certains d'entre eux. Edward Kavigan, Larménius de Jérusalem et Philippe de Villiers de l'Isle-Adam sont à leur portée...

Afin de percer le mystère qui entoure le Pélican, les Nephilim devront mener une enquête sur l'énigmatique papyrus, à l'aide des maigres indices récupérés. Ce rouleau est la pièce manquante du tout que possède le Roi Jean, enfermé dans sa forteresse somalienne d'Altiplano. Ce Nephilim Khaïba possède les moules qui permirent à Akhénaton de concevoir les Lames des Arcanes majeurs. Celles-ci peuvent livrer le testament du pharaon si elles sont convenablement disposées.

Lors de leur investigation, les Nephilim découvriront que le papyrus a été dérobé par le Pélican à Vladimir Vratislovov, un escroc se faisant passer pour un collectionneur privé, qui s'appropriait à le céder aux Templiers de l'OSMTJ. S'ils désirent percer le mystère que renferme le papyrus, les Nephilim devront rencontrer les personnes qui s'intéressèrent aux hiéroglyphes qu'ils contiennent. Ainsi, leur chemin croisera ceux des Initiés des Arcanes mineurs, les membres du 666 et un bien curieux Degré de la Synarchie.

Cette piste leur permettra de comprendre que ce papyrus contient également un sortilège ancien, aux effets imprévisibles. S'ils l'exécutent, les Nephilim inviteront Prométhée, en personne, à être le témoin de leurs aventures.

Depuis le début des Chroniques de l'Apocalypse, les déplacements de l'Eidolon sont relatés dans la presse européenne. Le retour de ce gourou hors du commun suscite fascination et crainte. Dès qu'il aura comparu à la barre, E. Kavigan rendra visite aux Templiers de l'OSMTJ et, surtout, à Larménius de Jérusalem qui s'est déplacé en personne, suite à l'échec des Manteaux Rouges. Puis, l'Eidolon rencontrera le Bailli de Francia à Sophia-Antipolis afin d'évoquer le chaos qui agite les Obé-

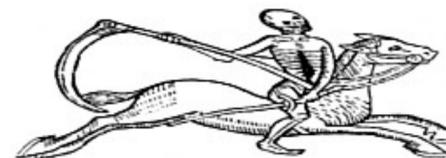
diences de son Bailliage. De là, il rejoindra La Valette, sur l'île de Malte, pour y rencontrer Philippe de Villiers de l'Isle-Adam. Ensemble, ils évoqueront la nécessité d'engager des chevaliers Teutoniques à la poursuite du papyrus et donc, des Nephilim.

Sur place, E. Kavigan échappe à un attentat organisé par un Frère Sombre de la Branche Invisible. Ce dernier est arrêté par les forces de police de l'île. Le lendemain, il est déféré devant un juge, et assassiné par le Pélican lors de son transfert. E. Kavigan est bloqué à La Valette le temps que l'engouement des médias pour cette affaire cesse.

Malgré les manipulations et les pressions du Temple, les médias s'acharneront sur l'affaire Kavigan. Ce dernier ayant déjà pris beaucoup de retard, décide de poursuivre son voyage sans se soucier de l'agitation médiatique. Ainsi, il se rend à Benghazi pour contempler les Portes du Temple qui s'appêtent à être acheminées en Égypte. Satisfait, il repart pour la Somalie. Cette fois, il doit rencontrer le Roi Jean dans sa forteresse d'Altiplano pour le tenir informé des avancements du Grand Plan. Les Nephilim ont plusieurs moyens d'arriver à Altiplano. Selon le chemin scénaristique emprunté, ils arriveront avant ou après l'Eidolon et avec ou non l'accord du Roi Jean. Une fois sur les lieux, les Nephilim découvriront une forteresse troglodytique où leur mystérieux Frère des Éthers Khaïba collectionne les trésors du Compromis égyptien et, notamment, les moules des Lames des Arcanes majeurs. Le Roi Jean et ses serviteurs — des hommes à tête de chien —, fruits des expériences ésotériques du Khaïba, accueilleront les Nephilim dans une atmosphère étouffante. Ces derniers seront rapidement happés dans les Akasha tourmentés, engendrés par les psychés torturées des hommes à tête de chien. Dans ce dédale, prisonniers entre rêves akashiques et réalité profane, les Nephilim découvriront les moules des Arcanes majeurs ainsi que les autres rouleaux de papyrus qui leur permettront de découvrir le testament ésotérique d'Épiméthée.

Au terme de cet épisode, les Nephilim auront manifestement tué l'un des Nautes responsables de l'apocalypse et/ou l'Eidolon. Ce volet des Chroniques de l'Apocalypse s'achève lorsque les Nephilim auront décrypté le testament arcanique. À ce moment, la Pierre Angulaire, invoquée par un rituel contenu dans le testament ésotérique d'Épiméthée, captera le rayonnement solaire des Nephilim et absorbera leur simulacre en Eidos. Cette capture astrale plongera les Nephilim en Ombre. La Pierre Angulaire leur confiera, via les rêves de leur simulacre, les Ka-Éléments issus du Pentacle d'un Nephilim, Phaéon, qui chercha sans cesse des éléments occultes pour comprendre l'Apocalypse. Cette aide précieuse leur permettra de faire face aux impératifs de l'Apocalypse. Mais ils devront s'habituer à la présence d'une conscience magique qui leur est étrangère.

NOTE : Vous retrouverez la chronologie de événements de ce premier volume des *Chroniques de l'Apocalypse* à l'intérieur de la couverture.



LES

CHRONIQUES

DE

L'APOCALYPSE

¶ To behalde and take hede & tytell and en-
noye ne greue þ not at these thre thynges.
¶ Therfore to knowe and wyll to hate tyme
foryete thy body one tyme in the daye & go
to hell bywinge to chende that þ go not thy
deat thy dethe. Thus doone ofte the good men & þ wy
le. ¶ There þ Chalce le all þ hareth comde here

VOLUME

1



LE RETOUR D'AKHENATON

CHAPITRE I

Vos Nephilim vont être entraînés dans la sarabande des événements des *Chroniques de l'Apocalypse* suite à un mystérieux rendez-vous que leur donna un Mannush. Depuis quelques jours, les Adoptés des Arcanes majeurs, tout comme les Orphelins, sont contactés par des enfants du Peuple-Église. Les uns et les autres sont conviés par petits groupes, bien souvent par Fraternité, à rencontrer les anciens des Kumpania à l'abri des regards indiscrets des Arcanes mineurs. Ainsi, un Mannush a donné rendez-vous à vos Nephilim dans un petit café au fond d'une ruelle peu éclairée.

Les Nephilim seront sans aucun doute ponctuels mais le Bohémien se fera attendre.

Soudain, il fait son entrée. Ses traits sont tirés par la fatigue et l'anxiété. En pénétrant dans l'établissement, il jette des regards inquiets aux personnes attablées avant de poser ses yeux sur les Nephilim. Il vient à leur rencontre, regarde une dernière fois l'assistance avant de s'asseoir à leur côté.

C'est le moment pour vous, si vous ne l'avez pas déjà fait par le passé, de faire le point avec vos joueurs sur le peuple du Boheim et sa culture. Le Bohémien ne laissera pas le temps aux Nephilim de lui poser la moindre question.



Les temps sont venus

Les informations qu'il leur livrera seront relatées par le Bohémien sous la forme d'un conte que les siens se transmettent, le soir, au coin d'un feu de veillée.

Lorsque Akhénaton dut fuir la cité solaire d'Akhet-Aton, il confia au Peuple-Église des informations sur les cycles ésotériques qui rythment la vie de notre Terre. Le Bohémien expliquera aux Nephilim la théorie des cycles que le pharaon hérétique comprit lors de ses quêtes spirituelles. Il leur confiera également que les Déchus du Grand Compromis prétendaient qu'Akhénaton ne possédait pas de Pentacle depuis qu'il l'avait sublimé, grâce à l'Ombilic solaire, en une particularité du Ka : le Prisme. Le Bohémien ne sait rien de la naissance et des transformations du Pentacle d'Épiméthée. Par contre, il sait que celui-ci percevait les mystères du Ka-Brume et que cela lui permit d'accomplir les quêtes des vingt-deux Lames ainsi que de prévoir le futur et notamment l'Apocalypse. Le Bohémien affirmera que désormais les signes sont clairs et que son peuple doit révéler aux Frères des Éthers ce que leur confia Akhénaton avant de fuir dans le désert. Sur cet épisode, il ne sait rien si ce n'est que le pharaon emporta une des Lames avec lui.

Avant de quitter la cité solaire, Akhénaton rassembla les Bohémiens. Il confia la garde des vingt-deux Lames à certains d'entre eux alors qu'il transmit à d'autres des vérités intrinsèques de l'histoire du monde. Ainsi, l'Apocalypse aurait lieu et nul n'y pouvait rien. Lorsque les cycles se terminent, il y a toujours une période où des bouleversements peuvent avoir lieu, les Anaphé. Il y eut la naissance du Glorieux Alliage, l'avènement de la Kabbale mais il y eut aussi la chute d'Orichalka. Et il y aura l'Apocalypse. Akhénaton avait vu cela. Il savait que l'on ne pourrait rien contre les Révélations de l'Apocalypse mais il fit son possible pour que les êtres-Ka pâtissent le moins possible des bouleversements de cette nouvelle ère. Le Bohémien explique aux Nephilim que l'Apocalypse n'est pas l'affaire d'un jour mais bien une période de transition qui verra l'émergence de nouveaux rapports de force dans les conflits occultes qui les animent.

Régulièrement au cours de son récit, le Bohémien insistera sur les projets d'Akhénaton et sur ce qu'il fit pour temporeriser les changements à venir sans s'attarder sur le sujet. Il y a donc fort à parier que l'un de vos joueurs l'interrogera sur le sujet. Dès lors, le Bohémien se taira et dévisagera chacun d'entre eux, guettant dans leurs métamorphoses les signes qui pourraient le convaincre d'en révéler davantage. Mais il est venu pour cela...

Il respirera profondément, fermera les yeux et poursuivra. Lors de l'un de ses voyages dans les Plans subtils, Akhénaton comprit qu'il devrait revenir parmi ses Frères pour affronter les dangers de l'Apocalypse, mais auparavant, devrait disparaître aux yeux de tous afin que sa présence n'influence aucun Déchu. Le Bohémien racontera aux Nephilim que l'un des siens empoisonna le pharaon hérétique au cœur du désert. Pour qu'Akhénaton revienne

effet-mnémos — Le GRAND COMPROMIS

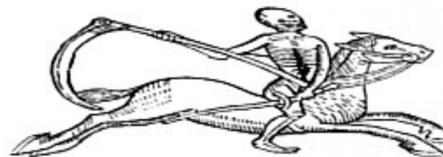
Alors que le Bohémien révèle aux Nephilim les informations sur le retour du pharaon hérétique, les Nephilim s'étant incarnés en Égypte, en -1350, sont d'un seul coup happés par les Brumes du temps jaillies de leur Pentacle. Ils revoient sous le soleil égyptien la cité d'Akhet-Aton, la foule anxieuse, les armées d'Horemheb, les prêtres d'Amon-Râ qui tentent de canaliser les passions des uns et des autres. Et puis, les portes de la cité s'ouvrent sous leurs yeux ébahis et Akhénaton sort de la cité. Tout le monde s'écarte sur son passage, le silence s'abat sur la scène. Alors qu'il traverse la foule respectueuse, chacun remarque des serviteurs armés portant un objet en or rectangulaire, qui le suivent, lui et une Nephilim à la beauté transcendant toute chose, Moor. Nul ne la connaît mais tous, humains, Déchus et Maudits, la désirent.

Les Brumes du temps enveloppent à nouveau la scène. Ce fut la dernière fois que les Nephilim virent Akhénaton. Ils sont de retour dans le café enfumé, au XX^e siècle.

parmi les Initiés, il faudrait qu'un Homme Parfait, le Kwisatz Haderach comme le nomme le Peuple-Église, un être au Ka-Soleil exceptionnel, vienne au monde pour accueillir le mystérieux Prisme du pharaon. Le Bohémien ne sait pas comment cela est possible.

Mais il sait que cela a eu lieu. C'est cette bonne nouvelle qu'il porte aux Nephilim.

Les traits du Bohémien se feront plus doux, il semblera apaisé. Ses paupières révéleront aux Nephilim des yeux pétillant d'espoir. Il plongera son regard au plus profond des leurs, cherchant à deviner les arabesques de leur Pentacle. Puis il murmura, solennel : « *Le Kwisatz Haderach a rejoint le Boheim. Akhénaton est de retour.* »



Des templiers et des flingues

fusillade

A ce moment, un vieil homme que nul, absorbé par le récit du Bohémien, n'aura remarqué, entre dans le café et se dirige droit sur les Nephilim. Ils ont tout juste le temps de remarquer — en réussissant un jet de Vigilance à – 60 % — le pistolet que le vieillard a sorti de son veston et plaqué sur la tempe de l'un d'entre eux, avant d'entendre le bruit assourdissant du coup de feu qui pulvérise la cervelle du malheureux sur l'assemblée. Le Pélican (cf. *Testament*, p. 108) vient de faire une nouvelle victime, la première des *Chroniques de l'Apocalypse*.

Des hommes vêtus de longs manteaux noirs sortent de l'arrière-salle du café, fusil à pompe à la main, et les braquent sur le Pélican. Imperturbable, il fait volte-face et fait feu, laissant les Nephilim et leur compagnon du Boheim entre lui et les Templiers sous un déluge de feu. Les Nephilim devront user des réflexes de leur simulacre — jet d'Agilité — pour se jeter au sol avant qu'une balle perdue ne vienne les faucher et gérer la situation comme s'ils étaient activement pris à partie dans un combat. Le Mannush qui les accompagne n'aura pas de chance et sera tué dans les premières secondes de cette fusillade meurtrière. Les Manteaux Noirs sont détaillés dans le livret II page 11.

Le plan du café et la disposition des rues alentour sont dans le livret II page 14.

Au terme de quelques échanges de feu et de plomb, les Templiers emboîtent le pas au Pélican qui parvient à rejoindre sa moto à l'extérieur. Il l'enfourche et disparaît dans un rugissement de moteur au bout de la ruelle. Les Templiers se précipitent vers leur véhicule et se lancent à sa poursuite. S'ils veulent connaître le fin mot de cette histoire, les Nephilim n'ont d'autre choix que de participer à une course poursuite endiablée sur les avenues de la cité.

ce qui s'est passé

Il y a quelques semaines de cela, le Pélican a dérobé l'un des rouleaux d'Irysos à un escroc, Vladimir Vratisslovov, pour le compte du 666 alors qu'il s'appêtait à le livrer aux Man-



teaux Rouges de l'OSMTJ. La méthode employée par ce Frère Sombre torturé étant bien connue des Arcanes mineurs, les Templiers n'eurent aucune peine à identifier leur voleur. Ils utilisèrent alors l'Internet pour le débusquer et lui confier une mission traquenard : abattre le simulacre actuel d'un Nephilim leur ayant causé du tort. Ainsi, le Bâton se débarrasserait de deux de ses ennemis.

Pour ce faire, les Manteaux Rouges ont profité des étranges mouvements des Bohémiens de ces derniers jours pour localiser la Fraternité du Nephilim en question et ont communiqué l'information au Pélican. Ce dernier trouve curieux qu'on lui livre une victime sur un plateau mais se rend malgré tout au rendez-vous. En entrant dans le café, il réalise que sa cible est de la race des Déchus et qu'une simple balle ne suffira pas. Il honore tout de même son contrat.

Les Frères de l'OSMTJ ont très mal préparé cette opération. En effet, lorsque les rouleaux d'Irysos leur échappèrent, leur chef, Larménus de Jérusalem comprit que son objectif dans l'apocalypse templière était compromis. Toujours en proie à l'incertitude (cf. *Testament*, p. 85) quant aux



choix de Tubalcaan, il commet de nombreuses erreurs aux commandes de l'Ordre. Il envoie des Frères en France, sans soutien logistique, ce qui les oblige à s'allier à des Chevaliers du Sépulcre de Lyon en qui ils n'ont aucune confiance. Ces derniers, prêts à tout pour se distinguer devant les Initiés du troisième Degré, ne suivent pas les indications de l'OSMTJ : prendre le Pélican en filature à sa sortie du café. Au lieu de cela, ils provoquent la fusillade qui amorce les *Chroniques de l'Apocalypse* pour vos Nephilim.

DES SIMULACRES !

Lors des échanges de coups de feu, les simulacres de vos Nephilim ont de bonnes chances de périr sous le déluge de balles. Ils ne peuvent bénéficier que de très peu de simulacres dans le café, celui-ci étant encombré par l'orichalque et les Templiers. Ils devront donc se rendre dans les bâtiments adjacents en flottant dans les Champs magiques. N'hésitez pas à corser la situation en mettant en scène les effets-Jésus : vomissement, tremblement, passage en vision-Ka, stupéfaction et inquiétude des proches du nouveau simulacre, etc. Quoi qu'il en soit, l'un de vos Nephilim aura la chance de trouver à l'écart un simulacre qui semble ne vaquer à aucune occupation particulière. Il s'agit d'Alexandre Montfière — cf. livret II page 9 — dont la présence, due au hasard, sera profitable aux Nephilim s'ils le conservent tout au long de la campagne. Une fois dotés, éventuellement, de leurs nouveaux simulacres et débarrassés de leurs proches, les Nephilim pourront reprendre le cours de la campagne.

TOMORROW NEVER DIES

POT DE SÛRETÉ DE LA VILLE : 11

À fin que vous puissiez gérer au mieux la poursuite à laquelle vont participer le Pélican, les Manteaux Rouges de l'OSMTJ, les Manteaux Noirs du Sépulcre de Lyon et vos Nephilim, voici quelques indications :

- ◆ Lors de la poursuite, le Pélican aura toujours une « distance » d'avance.
- ◆ Les Manteaux Noirs filent à une allure folle dans les rues de Lyon. Ils connaissent très bien la ville et ont souvent eu l'occasion de poursuivre certains de leurs ennemis sur ses boulevards et avenues. Mais ils ne verront que trop tard une voiture étrangère sortir d'un garage souterrain. Leur véhicule entre en collision avec celle-ci à plus de 120 km/h. Les

Templiers du Sépulcre de Lyon terminent leur course hâletante dans la vitrine d'un magasin, plusieurs dizaines de mètres après la collision, après avoir rebondi sur deux autres véhicules garés dans cette rue.

- ◆ Les Manteaux Rouges devront être semés par les Nephilim dans la première partie de la poursuite.

Lorsque les Templiers auront été semés, le Pélican et vos Nephilim évolueront dans le quartier de la demeure du Rose+Croix. Cette poursuite effrénée conduit les Nephilim devant un immeuble particulier. Au-delà du portail resté ouvert, ils aperçoivent la moto du Pélican.

ET SI LES NEPHILIM NE PARTICIPENT PAS LA POURSUITE...

Il est tout à fait envisageable que vos Nephilim décident de ne pas participer à la poursuite endiablée qui démarre sous leurs yeux ou bien qu'ils ne soient pas en mesure de conduire après la fusillade du café. Ils peuvent suivre la progression des poursuivants sur une C.B., en écoutant le canal de la police qui tente de repérer les poursuivants pour les interpellier. Ils peuvent suivre leur progression grâce à leurs sortilèges ou ne pas s'en soucier. Dans ce dernier cas, considérez que le Pélican ne regagnera pas sa demeure ce soir-là. Il parviendra tout de même à semer les Templiers. Par contre, faites-le remarquer, lui et/ou sa moto, devant une façade en ville alors que vos Nephilim vaquent à leurs occupations. De la sorte, ils pourront découvrir la demeure du Pélican et la visiter pendant l'une de ses absences sans le stress de la situation décrite ci-après. La même option pourra être utilisée si vos Nephilim perdent de vue le Pélican lors de la poursuite.

ET SI LE PÉLICAN EST TUÉ...

Dans ce cas, les Nephilim pourront retrouver les éclats de la Ténébreuse, les Pierres Noires. S'ils fragmentent ce morceau de Ténébreuse reconstitué par Florence Farr et l'actuel Pélican, ils ne pourront pas s'abreuver à la Mémoire du Sang. Les effets des Pierres Noires sur le Pentacle d'un Nephilim sont décrits dans *Testament* p. 100. Il peut être intéressant que le nouveau Pélican soit un PNJ humain que les Nephilim connaissent, ami, ennemi, proche, etc. Quelle sera leur surprise de constater que le délire de ce Frère Sombre marquer à jamais les discours de leur connaissance ? Par contre, ne permettez pas à plusieurs PNJs de retrouver la « personnalité altérée » de Florence Farr et, par là même, l'identité ésotérique du Pélican. *Testament* et *Les Chroniques de l'Apocalypse* furent, en effet, pensés avec la présence d'un unique Pélican.

RÈGLE COURSE POURSUITE

Ces règles peuvent être utilisées pour simuler des poursuites en voiture, dans l'ambiance des films hollywoodiens. Les choses à prendre en compte sont les compétences Conduire des conducteurs, la puissance ainsi que la maniabilité du véhicule et surtout, la connaissance du terrain.

On résout la poursuite par un jet de dé toutes les minutes. Il est supposé que les conducteurs « suiveurs » cherchent absolument à rattraper le véhicule poursuivi et que le conducteur en tête cherche à échapper à tout prix — y compris en « grillant des feux rouges » — à ses poursuivants. L'unité de distance utilisée, appelée « portée », est d'environ 300 mètres.

La vitesse à laquelle roulent les participants donne un **bonus de vitesse** :

km/H	BONUS DE VITESSE
0-30	
30-60	+ 20
60-90	+ 40
90-120	+ 60

De plus, il y a un **bonus de maniabilité** :

mobyLette	+ 20
moto	+ 40
moteur pOUSSIF	- 20

La **distance initiale** entre les véhicules est déterminée par le maître de jeu, mais elle est en général d'une ou deux « portées » de retard sur le véhicule précédent. Les rues d'une grande ville peuvent être répertoriées en trois catégories : les « petites rues », les « grandes rues » et les « artères ». C'est la voiture de tête qui choisit le type de rue empruntée.

- Les petites rues sont dangereuses au-delà de 40 km/h.
- Les grandes rues sont dangereuses au-delà de 80 km/h.
- Les artères sont dangereuses au-delà de 120 km/h si elles sont vides ; sinon, elles sont comme des grandes rues.

Dans un premier temps, tous les véhicules font un **test de progression** : 1d100 sous la combinaison Conduire + Vitesse + Maniabilité.

Le résultat :

ÉCHEC CRITIQUE : Accident.

ÉCHEC : Danger ! Même si la vitesse utilisée était raisonnable, le joueur est en situation dangereuse (voir plus loin). De plus, le conducteur perd une « portée » par rapport à son poursuivant et/ou ceux qu'il poursuit.

RÉUSSITE : Rien ne change.

RÉUSSITE CRITIQUE : Le conducteur gagne de l'avance par rapport à ses poursuivants et/ou ceux qu'il poursuit. Il gagne une « portée ».

Si le joueur ne va pas à une vitesse suffisante, à savoir la même que les autres, il résout le tour de la même façon, mais perd de toute façon deux « portées ».

Ensuite, si le joueur s'est placé dans une situation dangereuse, il fait un **test d'accident** sous la combinaison Conduire + Maniabilité - bonus de vitesse. S'il échoue, c'est un accident : de simplement coincé au crash contre une pile de pont. Vous devrez adapter en fonction du lieu, de la taille de la rue et des circonstances.

Lorsqu'un poursuivant a plus de trois « portées » de retard, il est semé et doit abandonner la poursuite.

Lorsqu'un poursuivant réussit à être au même niveau qu'un autre véhicule, il peut tenter une queue de poisson ou un carambolage ou autre. Le maître peut le symboliser par une **opposition de** (Conduire + Maniabilité) /5 considéré comme un potentiel. Il faut tenir compte des circonstances — volonté de ne pas blesser, poids des véhicules, etc. Une fusillade peut aussi s'engager. Si c'est une poursuite multiple (A poursuit C, et B qui poursuit C vient d'arriver à son niveau), les deux véhicules sont au même niveau, et tant que l'un n'a pas dépassé l'autre, ils font systématiquement un test d'accident — à moins que l'un des deux ne décide de passer derrière.

La connaissance de l'endroit peut entrer en ligne de compte. Un test évalué par le maître permet parfois de trouver des raccourcis qui permettent de gagner une ou deux « portées » après deux minutes de déviation par rapport aux autres véhicules.





Le repaire du pélican

Aucun Templier n'est encore arrivé. Les Initiés de l'OSMTJ mettront à peine quatre minutes — soit quarante passes d'armes — avant de passer, au hasard de leur errance, devant la bâtisse. Compte tenu d'une charge explosive, armée, disposée dans la maison, les Nephilim ne disposent que d'une minute de mieux.

La fuite

La porte de l'imposante bâtisse est entrouverte. Dès qu'ils auront pénétré à l'intérieur de la demeure, les Nephilim pourront suivre le Pélican en suivant les claquements des portes sur son passage et ses traces sur le sol recouvert d'un épais tapis de poussière. Les Nephilim vont donc terminer la traque du mystérieux Pélican dans son antre. À aucun moment, ils n'auront les moyens de le rattraper. Quelles que soient les idées de vos Nephilim, vous devrez maintenir le Pélican hors d'atteinte sans qu'ils s'en rendent compte. N'hésitez pas à leur demander des jets de Vigilance affublés de malus ou de bonus — et à lancer des dés derrière votre écran en guise de réponse — en fonction des éléments que vous intégrerez dans votre description de cette partie de cache-cache. Le Pélican regagnera son hélicoptère situé dans le jardin, derrière la bâtisse, et s'envolera vers d'autres horizons.

Lorsque le Pélican leur aura échappé, vos Nephilim choisiront certainement de comprendre ce que le Pélican est venu chercher dans la maison alors qu'il avait l'opportunité de la contourner pour se rendre, sans plus attendre, à son hélicoptère. Les Sciences occultes mettent à disposition des Nephilim bon nombre d'astuces pour obtenir les détails de ses actions dans cette maison, les Fleurs de Jade, Mystères des Forêts Sombres notamment. Ses faits et gestes sont les suivants : une fois à l'intérieur, il se rend dans la bibliothèque où, dans le coffre, il s'empare de la Ténébreuse, qui n'est pas encore reconstituée, avant de se précipiter sur la terrasse — mais après avoir déclenché le compte à rebours d'une bombe située dans la cuisine.

Si les Nephilim ne se précipitent pas à l'intérieur de cet immeuble particulier, ils entendront l'hélicoptère décoller peu de temps après leur arrivée. Puis la bâtisse sera réduite en poussière par une violente explosion. Si certains d'entre eux décident de contourner la maison pour le prendre à revers, ils découvriront l'hélicoptère avant que le Pélican ne l'atteigne. Lorsque celui-ci apparaîtra sur la terrasse, il sortira son Phœbos Ka K et fera feu dans leur direction. Compte tenu de ses performances, il n'y a que très peu de chances

que le Pélican manque son tir — encore moins qu'il ne bénéficie pas de l'Avantage — et que les Nephilim ne soient pas mis hors de combat. Si, malgré tout, une telle situation survient, le Pélican s'écartera de la scène, se réfugiant derrière une rambarde de pierre de la terrasse, et déclenchera la mise à feu de la bombe. À la faveur de cet effet de surprise, il s'emparera de l'appareil. Le Pélican leur échappera.

Le Pélican doit désormais récupérer le papyrus pour honorer son contrat avec le 666. Mais il trouve que beaucoup trop d'acteurs s'intéressent à ce rouleau. Il décide donc de suivre les Nephilim et de les laisser agir afin de tirer cette affaire au clair. Le Pélican devient donc dès cet instant votre personnage (cf. « Interprétation » dans *Testament*, p. 109).

La demeure

Au cœur de la cité, les Nephilim découvrent un véritable manoir, ceint d'un parc digne des folies baroques et protégé du monde par un haut mur de vieilles pierres. Arrivant à la hauteur du portail, les Nephilim ne peuvent prendre la mesure de l'étendue du jardin (cf. plan dans livret II page 10).

● RDC

Vestibule : La porte d'entrée, entrouverte, conduit sur cette première pièce où les rares meubles sont recouverts de draps blancs.

1 – Cuisine : Bien qu'un important désordre s'y soit installé, la cuisine a très peu servi. L'occupant n'a pris que très peu de repas dans cette demeure et n'avait vraisemblablement pas le temps de ranger. Dans l'un des placards, les Nephilim pourront découvrir une charge explosive capable de souffler le bâtiment. La bombe est reliée à un récepteur piloté par l'ordinateur de la bibliothèque. Il n'y a que deux méthodes pour empêcher l'explosion intempestive de cette bombe. La première consiste à couper le fil adéquat en réussissant un jet de Bricolage à – 50 % ou d'Électronique à + 10 % ou même d'Artisanat spécialisé dans les explosifs à + 20 %. Ou bien, grâce à un jet d'Informatique à – 50 %, l'un des Nephilim pourra tenter de stopper la mise à feu de la bombe et couper, du même coup, le relais radio de mise à feu à distance du Pélican. Les Nephilim n'auront qu'un seul essai. Un jet en Électronique à – 20 % permettra d'obtenir cette information.

2 – Salon : une petite pièce dont le mobilier, emprunté aux salons du XIX^e siècle, est recouvert de draps et abandonné aux mites.

3 – Salle à manger : La table, les douze imposantes chaises et les quelques placards sont encore recouverts de draps poussiéreux.

4 – Bibliothèque : Les murs de cette pièce sont couverts de rayonnages de bibliothèque vides. Au centre trône un imposant bureau où les Nephilim découvriront la plupart des indices (cf. « Les indices »). La bibliothèque semble être le quartier général de l'occupant. La pièce est nettoyée. Le peu de matériel qu'elle contient est rangé méticuleusement. Les Nephilim découvriront dans cette pièce un ordinateur portable sur le bureau, des photographies épinglées sur les arêtes des rayonnages, des dossiers disposés en pile sur l'un des coins du bureau, une carte et un billet d'avion étalé sur ce même plan de travail, soit les **aides de jeu n° 1 à 14**. L'un des murs abrite un coffre-fort de petite taille, entrouvert, derrière un tableau.

5, 6 et 7 – Chambres de domestiques : Elles contiennent toutes un lit, une armoire et une table de chevet. Toutes sont vides d'effets personnels et poussiéreuses.

8 – Salle d'eau et WC.

● Les étages

1 et 7 – Laboratoire photographique : deux salles, une chambre et sa salle de bain.

1 : En pénétrant dans cette chambre, les Nephilim découvrent des photographies fixées par des morceaux de scotch sur de grandes plaques en verre. Sur ces clichés, on voit un manoir dans un parc encombré de véhicules arborant des plaques diplomatiques ainsi que des fourgons noirs dépourvus de plaque minéralogique.

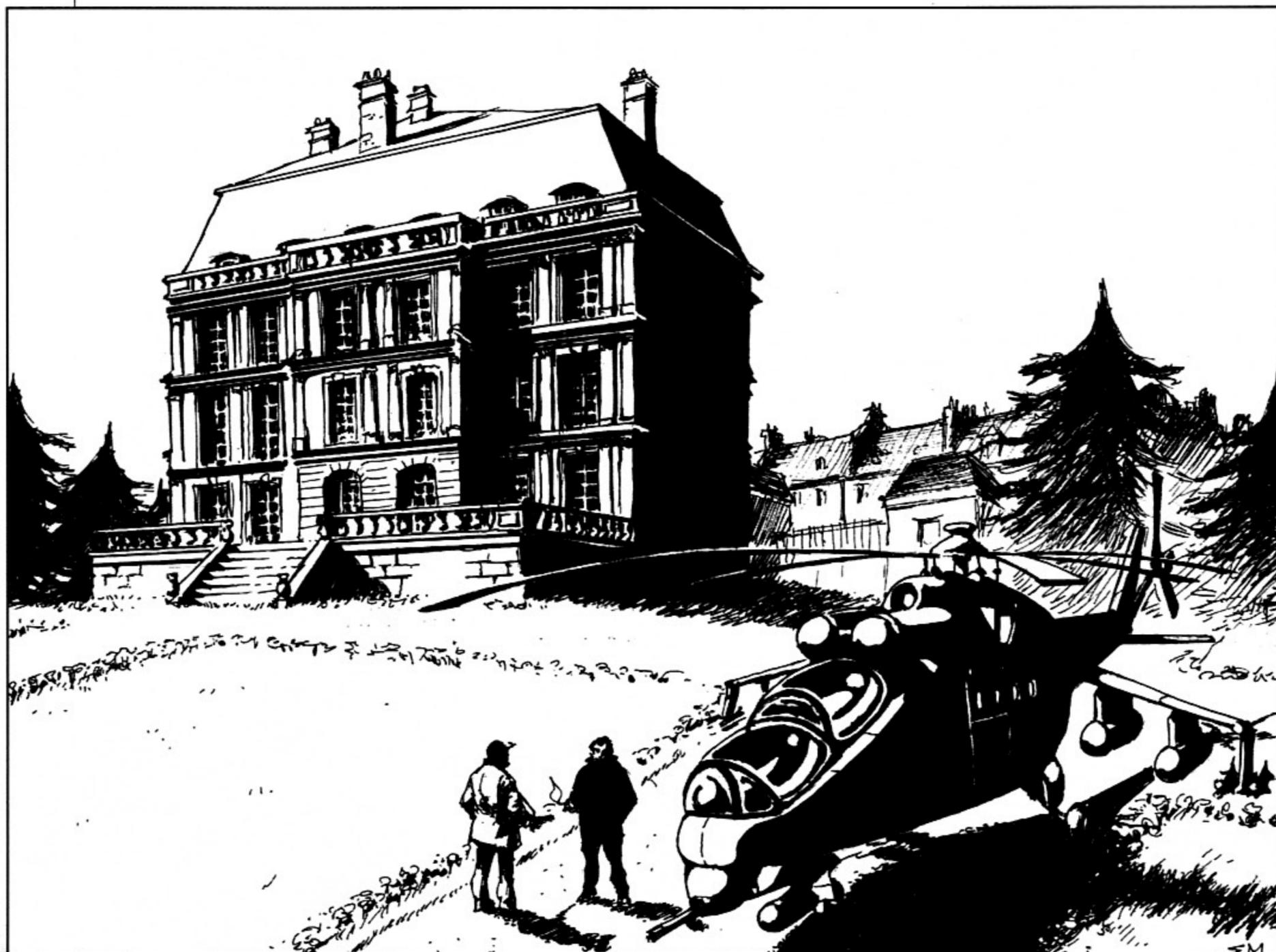
2 – Chambre à coucher : vide et normale.

3 – Idem

4 – Chambre du Pélican : Sur la table de travail de cette chambre, les Nephilim vont découvrir un vieux papyrus couvert d'hiéroglyphes enroulé sur lui-même, des notes sur l'Égypte antique et la carte de l'actuelle Égypte.

5 – Chambre à coucher : vide et normale.

6 – Idem.





Les INDICES

Les informations sur les indices qui suivent contiennent en quelques mots celles que les Nephilim pourront dégager des aides de jeu disponibles dans les pièces du repaire du Pélican, mais aussi des éléments qui vous permettront d'aiguiller cette partie des Chroniques de l'Apocalypse.

LA BIBLIOTHÈQUE

Un P.C. portable

Les courriers de la boîte à lettres électronique permettent d'obtenir des informations essentielles sur les Chroniques de l'Apocalypse comme l'adresse électronique d'Aleister Crowley. Les fichiers de l'ordinateur contiennent des informations sur les Frères Sombres. N'oubliez pas que les Nephilim auront une bombe à désamorcer. S'ils ne tentent pas leur chance sur cette éventualité, ils peuvent toujours copier les fichiers du disque dur sur l'un des leurs. Dans ce cas, il vous appartient de décider s'ils parviennent à tout récupérer. Et, le cas échéant, quels fichiers viennent à manquer. **Aides de jeu n° 1 à 5.**

Des photographies

Les Frères Sombres de l'actuelle génération ont été photographiés par des agences privées ou par le Pélican. Certains de ces clichés sont barés à l'encre de Chine, d'autres sont encore fixés par du rouleau adhésif sur l'un des rayonnages vides (cf. Testament, p. 93).

Des dossiers

Aides de jeu n° 6 à 8. Les documents sur les rouleaux d'Irysos : grâce à eux, les Nephilim ont les moyens d'enquêter sur les personnes qui cherchent à acquérir le rouleau de Vladimir Vratisslovov..

Le dossier de Vladimir Vratisslovov — **aide de jeu n° 9** — permet de comprendre comment le Pélican a pu duper les Templiers. Cela permet aux Nephilim de mieux cerner ses capacités.

Le dossier sur l'OSMTJ — **aides de jeu n° 10 et 11** — permet de déterminer l'étendue du contrôle que cet Ordre exerce sur le monde profane et de donner des pistes sur son implantation en France.

Le dossier sur Larménius de Jérusalem — **aide de jeu n° 12** — devrait permettre aux Nephilim de réaliser que les Initiés du troisième Degré du Bâton ont progressé bien au-delà de leurs craintes.

Le dossier concernant le Nephilim permet de comprendre la manipulation et surtout de s'apercevoir qu'il s'agissait d'un traquenard.

Un message pour le Pélican parlant du voyage de l'Eïdolon en Somalie. **Aide de jeu n° 13.**

Une carte

Une carte de la Somalie. La marque et les coordonnées indiquent la position de la forteresse d'Altiplano, centre stratégique templier où vit le Roi Jean.

En vrac

Le billet d'avion pour la Somalie. Si les Nephilim cherchent à obte-

nir d'autres billets sur le même vol, ils ne pourront s'en procurer. Par contre, l'hôtesse de l'aéroport leur propose de s'inscrire sur la liste d'attente de ce vol. Le jour venu, le Pélican, amusé de voir les Nephilim sur sa trace, tuera autant de personnes qu'il y a de Nephilim à embarquer afin de voyager en leur compagnie.

Le billet est accompagné de **l'aide de jeu n° 14.**

LA CHAMBRE DU PÉLICAN

Le rouleau manquant d'Irysos. Il s'agit d'un papyrus égyptien enroulé sur lui-même et couvert d'hiéroglyphes. Ces derniers sont abîmés et un jet de Culture d'incarnation de l'Égypte d'Akhénaton est nécessaire pour distinguer tous les motifs et éventuellement les décrypter grâce à un jet d'Hiéroglyphes à - 20 %. Il est impératif que les Nephilim retrouvent ce papyrus pour le bon déroulement de ce premier volet de la campagne. Pour ce faire, n'hésitez pas à faire parler les Templiers de l'OSMTJ lorsqu'ils arrivent sur les lieux. Ils s'interpellent mutuellement à propos du papyrus et se dispersent dans toute la maison à sa recherche. Cela devrait éveiller la curiosité de vos Nephilim.

Une carte de l'Égypte. Les positions relevées correspondent au déplacement des éléments nécessaires à la construction du nouveau Temple de la Vie du Bâton. Les points convergent vers un périmètre où les Templiers érigent ce temple. Les lieux sont connus du grand public depuis les massacres de Louqsor et d'Hatshepsout (cf. Testament, p. 84).

LE LABORATOIRE PHOTOGRAPHIQUE

Les Nephilim pourront retrouver la bâtisse en errant dans la campagne environnante ou en se rendant dans toutes les agences de location de demeures anciennes.

Dans la seconde pièce, les Nephilim découvrent, à la faveur de la lumière inactinique, des clichés du prochain Frère Sombre que le Pélican compte éliminer, ainsi qu'Edward Kavigan, l'ancien gourou de la Bianética, l'Eïdolon. Ce dernier est cité comme témoin dans un procès visant les agissements de la secte sur le territoire français (cf. « Les Visites de Kavigan »). Alexandre Montfière réagira à la vue de cette dernière photographie. Il vous appartient de mettre en scène les relations entre le Nephilim concerné et les problèmes de la vie passée de son simulacre.

Les Nephilim découvriront également une série de photographies prises sur les berges d'un lac couvert de brume et prisonnier d'un décor rocailleux, le Loch Ness, et notamment d'une propriété de la région. Les Nephilim n'ont à ce niveau des chroniques aucune chance de reconnaître Boleskine, la demeure écossaise d'Aleister Crowley.

L'ARRIVÉE DE L'OSMTJ

Selon que les Nephilim auront déclenché ou non la mise à feu de la charge explosive, l'issue avec les membres de l'OSMTJ qui retrouvent, par hasard, leur trace, sera tout à fait différente. Si la bombe a explosé, les Templiers ont été attirés par la déflagration tout comme les forces de police. Ils sont donc présents sur les lieux bien avant le timing présenté plus haut. En arrivant sur place, les Manteaux Rouges comprendront que le Pélican leur a échappé. Ils chercheront alors les Nephilim pour les prendre en filature afin de pénétrer, à la faveur d'une de leurs absences, dans leurs appartements, et s'emparer des indices qu'ils auront vraisemblablement amassés chez le Pélican.

Si la bombe n'a pas explosé, plusieurs possibilités sont envisageables. Dans le cas où tous les Nephilim sont à l'intérieur de la maison, les Templiers se précipitent à leur tour dans cette demeure. Ils seront alors confrontés à vos Nephilim. Leurs ordres sont clairs : abattre le Pélican. Ils ne souhaitent donc en aucune manière affronter des immortels. Ils les toiseront de toute leur stature et exigeront de savoir ce qu'il est advenu de leur proie. À ce même moment, le Pélican quitte le jardin de la propriété à bord de son hélicoptère. Si certains Nephilim sont restés à l'extérieur et qu'ils échangent des coups de feu avec le Pélican près de l'hélicoptère, les Templiers se mêleront à cette nouvelle fusillade. Rappelons que leur objectif premier est de tuer le Pélican et ensuite, si la situation le permet, ils pourront affronter les Nephilim. Mais gardez tout de même à l'esprit que ce n'est en rien une priorité pour eux. Si les Nephilim sont encore devant la demeure, ils seront aussi stupéfaits qu'eux lorsque l'appareil du Pélican survolera la demeure et que cette dernière partira en fumée. Dès lors, ils suivront les Nephilim dans leurs moindres déplacements, espérant découvrir quelque chose. N'oubliez pas que vos Nephilim doivent absolument retrouver le papyrus que les Templiers recherchent. Ils peuvent intercepter les Templiers lors de leur sortie ou tenter de trouver ce qu'ils cherchent avant eux et, surtout, avant que la bombe du Pélican n'explose.

Les alliés

Les MANNUSH

Vos Nephilim chercheront certainement à prendre contact avec la Caravane dont était issu le défunt Bohémien. Ils n'auront aucune difficulté à retrouver les Mannush en périphérie de la cité.

En approchant des roulottes, les Nephilim seront accueillis par les rires et les cris de joie des enfants qui seront heureux de reconnaître les marques de leur métamorphe. L'un des anciens de la Caravane viendra à leur rencontre afin de s'enquérir des raisons de la venue des Aînés. Si les Nephilim lui parle du Bohémien qu'ils ont rencontré plus tôt dans la journée, le vieillard confirmera son appartenance à la Caravane. Il expliquera alors que les Mannush ont été chargés par les autres Kumpania du Peuple-Mémoire de prévenir les Aînés de la nouvelle : Akhénaton est vivant, il est de retour parmi les siens. Interrogé sur la question, il affirmera que la Brume leur permet d'assurer qu'il s'agit bien du pharaon hérétique. Tous les Nephilim vont être informés de la nouvelle par les Caravanes Mannush et, avant la fin de l'année, ils seront tous conviés à une grande fête où Aînés et peuple du Boheim seront réunis autour du messie des éléments, le Kwisatz Haderach. Pour le moment, lui-même n'en sait pas plus. Des Bohémiens leur ont demandé de transmettre la nouvelle et de lever l'interdit sur l'Homme Parfait.

Questionné à ce propos, le vieil homme explique qu'avant l'exode qui suivit la Quête des vingt-deux Lames, le pharaon hérétique leur parla de la venue d'un « homme parfait », un Noyau solaire sublimé par tous les Ka-éléments, qui à l'aube de l'Apocalypse, apporterait des réponses. De tout temps, ils ont prétendu, suivant les conseils d'Akhénaton, qu'ils ignoraient qui serait cet être-Ka. Mais le retour du pharaon leur ordonne de révéler la vérité à tous : Akhénaton savait qu'il reviendrait et qu'il serait le Kwisatz Haderach. Il avait fait jurer aux Princes et Princesses Chimériques de garder ce secret jusqu'à son retour.

Avant que les Nephilim ne repartent, le vieil homme leur confiera que d'autres révélations vont avoir lieu. Les temps à venir seront troubles. Akhénaton sait depuis la nuit des temps ce qui va se produire. Il faut lui faire confiance.

Mais d'autres embûches attendent les Nephilim avant qu'ils ne rencontrent le Kwisatz Haderach et que l'Apocalypse ne livre ses bouleversements. Les Bohémiens ne savent rien de l'Équation, de l'Iz, de Mu et d'Alister Crowley. Leur unique certitude est qu'Akhénaton est de retour. C'est la grande nouvelle qu'ils apportent au monde occulte.

La société des NEPHILIM

Si vos Nephilim rencontrent d'autres Déchus, ils constateront qu'ils ne sont pas les seuls à avoir appris la nouvelle du retour d'Akhénaton. Toutes les communautés ésotériques, les Arcanes majeurs notamment, sont en effervescence. Tous se remémorent les légendes et les souvenirs de l'Égypte pharaonique. Aucun autre Nephilim n'aura donc de temps à consacrer aux soucis de vos joueurs. Dans l'année à venir,





tous régleront leurs problèmes personnels afin d'être prêts pour le grand banquet annoncé par le Peuple-Mémoire. Les Arcanes majeurs en activité à Lyon sont la Force, la Justice et la Lune. Les réactions de ces Arcanes majeurs ainsi que celles des autres sont laissées à votre discrétion. Il nous est en effet impossible de tenir compte des relations qu'ont tissées vos Nephilim avec les Arcanes majeurs.

you've got a mail MR CROWLEY!

Les Nephilim peuvent tout à fait faire le lien entre le Comte Svareff et Aleister Crowley, soit qu'ils aient vécu l'apogée victorienne — vous devriez autoriser un jet de Culture d'incarnation à un Nephilim qui, ayant vécu à cette époque, demanderait si ce nom lui est familier, une réussite lui permettant d'apprendre que Crowley utilisait de nombreuses identités dont celle-ci —, soit qu'ils connaissent, cette identité de Crowley. Dans ce cas, ils seront peut-être tentés d'envoyer un courrier à cette étrange adresse électronique.

Si ce message est envoyé depuis le compte électronique du Pélican en se faisant passer pour lui, Aleister Crowley répondra tant que les Nephilim se feront passer pour le Pélican. Ainsi, ils comprendront que l'énigmatique Comte Svareff lui a demandé d'exécuter Edward Kavigan. Cette nouvelle devrait surprendre et ravir les Nephilim.

Ils tenteront peut-être de contacter le Pélican. Vos joueurs sont pleins de ressources et, avec votre consentement, cette rencontre sera certainement possible. Le Pélican ne se rappelle pas que le Comte Svareff fut l'une des identités d'Aleister Crowley au début du siècle. Si les Nephilim lui révèlent l'étrange coïncidence, il entrera dans une colère folle, où les personnalités des générations passées vont se mêler en un discours incohérent. Dans sa fureur, il attaquera les Nephilim. Il ne cherchera pas à les tuer. Au moment de porter un coup fatal à l'un d'entre eux, la crise passera. Il regardera le Nephilim avec des yeux hagards. Le Pélican n'abordera plus la question. Il ne répondra pas à Crowley. Le lendemain matin, au réveil, il aura disparu. Le Pélican traque désormais l'Eïdolon pour son propre compte, espérant que, sur le seuil de la mort, il lui confiera des informations sur Aleister Crowley. Le Pélican sombre un peu plus dans la folie...

Si ce message est envoyé depuis le compte électronique d'un de vos Nephilim, Aleister Crowley ne répondra à aucun de ces messages.



LE TEMPLE DE LA VIE

CHAPITRE 2

Quels que soient les cas de figure rencontrés dans la première partie, les Manteaux Noirs se seront illustrés par leur incompétence dans l'épisode de la poursuite, les Manteaux Rouges auront été distancés, le Pélican se sera échappé avec la Ténébreuse, mais les Nephilim auront en leur possession de nombreux éléments. Ces indices leur permettront bientôt de mettre un terme à l'apocalypse templière et bien plus tard de jouer des cartes décisives pour la communauté Nephilim dans les événements de l'Apocalypse. Les Nephilim disposent donc d'atouts très importants. Ils possèdent également un mystérieux papyrus qui va désormais attirer l'attention des Templiers.

Dans cette deuxième partie, nous allons nous intéresser aux interactions entre les Nephilim et les Templiers mêlés de près ou de loin à l'affaire du Pélican et du papyrus : la commanderie de l'Ordre du Sépulcre de Lyon, les Initiés de l'OSMTJ dirigés par Larménus de Jérusalem, Naute ressuscité du XIV^e siècle, et Edward Kavigan, l'Eïdolon, le clone lunaire de Tubalcaan.



L'ORDRE SOUVERAIN et MILITAIRE DU temple DE JÉRUSALEM

Depuis que l'OSMTJ a repéré le Pélican sur le territoire du bailliage Francia, ses membres ont élu domicile dans une propriété des environs de Lyon. Leur venue dans la région fut précipitée par les impératifs déjà exposés dans la première partie. En effet, littéralement parachutés, ces Manteaux Rouges (cf. livret II page 12) ont pris contact avec les Templiers de la région afin de trouver un lieu sûr pour établir leur quartier général. Grâce à l'une de leurs Fermes, ces derniers ont pu fournir aux membres de l'OSMTJ une propriété (cf. livret II page 13) à l'abri des regards indiscrets. Ils reçoivent tout de même la visite de villageois qui s'occupent dans la propriété des tâches d'entretien. Ce personnel sera séquestré dans la demeure dès l'arrivée de Larménius de Jérusalem et des Chevaliers-Rêveurs.

Le manoir

● Le parc

Devant la bâtisse, on aperçoit des véhicules arborant des plaques minéralogiques « Corps Diplomatique » ainsi que des fourgonnettes noires dépourvues de tout marquage. Ces véhicules diplomatiques sont des berlines étrangères à l'armature conçue pour résister aux balles. La structure des fourgonnettes est elle aussi blindée. Ces fourgonnettes transportaient le matériel de l'OSMTJ. L'une d'entre elles est surveillée en permanence par un Manteau Rouge. En effet, cette fourgonnette est équipée de nombreux moyens de surveillance et de détection mis au point par le Mossad, qui permettent aux Templiers d'espionner n'importe qui, n'importe où en ville. Ce véhicule abrite également deux drones, des robots radioguidés équipés de caméras de surveillance et de capteurs.

● SOUS-SOL

Cave à vin : Cette cave contient de nombreux tonneaux abritant des vins régionaux mais aussi d'autres crus. L'un de ces tonneaux est vide et est en fait l'entrée d'un

souterrain. Les Manteaux Noirs qui connaissent l'existence de ce passage n'hésiteront pas à l'utiliser pour espionner les faits et gestes des Manteaux Rouges de l'OSMTJ.

Laboratoire : L'une des caves a été vidée par les Chevaliers-Rêveurs et contient désormais un laboratoire de chimie qui va leur permettre de préparer les drogues dont ils ont besoin pour entretenir la privation de sommeil qu'endure leur corps.

● RDC

Vestibule : Il abrite en permanence deux Manteaux Rouges, relayés toutes les huit heures.

1 – Cuisine : Elle n'est occupée par les domestiques que de 5 h 30 à 7 h 30, de 11 h 30 à 13 h 30, de 17 h 30 à 19 h 30 et de 23 h 30 à 1 h 30.

2 – Salle à manger : Cette grande salle contient une table capable d'accueillir une vingtaine de convives. On y trouve des meubles emplis de vaisselle précieuse. La pièce devient en quelques jours un véritable mess militaire. Un Manteau Rouge s'y trouve en permanence, relayé toutes les huit heures, dès l'arrivée de Larménius de Jérusalem.

3, 4 et 5 – Chambres de domestiques : Ces chambres sont inhabitées jusqu'à l'arrivée de Larménius de Jérusalem. Ensuite, les domestiques y seront cantonnés sauf lorsqu'ils s'occuperont des repas des Templiers ou des travaux d'entretien.

6 – Salle d'eau et WC.



● PREMIER étage

Le couloir de cet étage est sous la garde d'un Manteau Rouge. Il est relayé toutes les huit heures.

1, 2, 3 et 4 – Chambres : Elles sont occupées par les Manteaux Rouges. Elles contiennent un lit, une armoire, un chevet et les quelques effets des Templiers.

5 et 6 – « Armurerie » : Deux des chambres de cet étage ont été réaménagées en armurerie. Sur le lit, dans les commodes et les armoires, les Templiers ont disposé leurs armes automatiques et leurs munitions. On y trouve également des armes — dix épées POT 30 — ainsi que des allumettes de protection en orichalque.

● SECOND étage

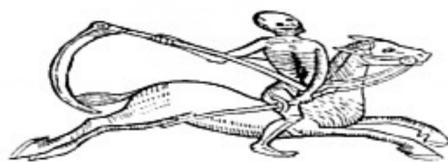
Le couloir de cet étage est sous la garde d'un Chevalier-Rêveur. Bien que cela ne soit nullement nécessaire, celui-ci est relayé toutes les douze heures.

1, 2 et 6 – Chambre des Chevaliers-Rêveurs : Jusqu'à l'arrivée de Larménius de Jérusalem et de ses hommes, ces chambres sont sans habitants. On n'y trouve que le mobilier. Après leur arrivée, les Chevaliers-Rêveurs s'installent dans ces chambres, allongés sur les lits pendant de longues heures dans un état de semi-conscience entre l'éveil et le songe.

3 – Bureau : Cette pièce contient une petite bibliothèque, des armoires vitrées contenant des armes de Vladimir Vratistlovov ainsi qu'un vaste bureau. Elle est inutilisée jusqu'à l'arrivée de Larménius de Jérusalem. Le Naute commandera l'Obéissance de cette pièce.

4 – Chambre de Larménius de Jérusalem : Cette pièce est encombrée par des gravures médiévales occultes traitant de l'âme, des songes et de la vie spirituelle. Lorsqu'il n'est pas occupé par les affaires de l'OSMTJ, Larménius de Jérusalem laisse son corps allongé sur le lit alors que son être astral vogue sur les Akasha en compagnie des Chevaliers-Rêveurs. Ils se préparent ensemble aux guerres élémentaires de l'apocalypse templière. Avant son arrivée en France, la chambre est inoccupée.

5 – Bibliothèque : Cette pièce contient des ouvrages traditionnels sans aucun intérêt ésotérique à moins que vos Nephilim n'aient besoin de certains sortilèges pour cette campagne. Ainsi, les Fleurs de Jade, Mystères des Forêts Sombres ou Ceux qui Murmurent, les Esprits de la Forêt de Basalte, peuvent être utiles aux Nephilim pour assister à la rencontre entre Larménius de Jérusalem et l'Eïdolon. Veillez tout de même à ne pas donner plus de trois foci afin de ne pas déséquilibrer la partie. De plus, l'OSMTJ ne transporte pas tous les ouvrages ésotériques en sa possession en mission.



méthode et organisation

L'OSMTJ a dû investir les lieux rapidement pour parer aux imprévus des dernières heures. En effet, une fois le rouleau d'Irysos récupéré, ces Templiers devaient le remettre à Edward Kavigan à la sortie du tribunal, puis regagner le Manoir Absolu à Jérusalem. L'opération ayant, sous l'impulsion des Manteaux Noirs, dérapé, ils durent, contre toute attente, s'installer dans la région. Avec l'aide d'une des Fermes des Templiers locaux, ils ont acquis cette propriété.

N'ayant rien pu prévoir, ils ont pris à leur service du personnel issu de la population d'un village voisin. Dans un premier temps heureux de travailler pour des « diplomates étrangers », ils commencent à s'inquiéter de tout le matériel high-tech ainsi que des armes qu'ils voient dans la bâtisse. Jusqu'à l'arrivée de Larménius de Jérusalem, les domestiques sont autorisés à rentrer chez eux le soir, après leur service. Après son arrivée, ils seront retenus contre leur gré à l'intérieur de la propriété. Après trois jours de captivité, l'un d'entre eux s'échappera et ira raconter au village ce qu'il a vu. Dès lors, la police locale va s'intéresser à cette propriété mais sans succès, les Manteaux Rouges bénéficiant de la protection réservée aux diplomates. Les domestiques de la propriété sont décrits en page 14 du livret II. Les Manteaux Rouges durent donc s'installer en quelques heures et trouver une solution à leur problème. Bien que la confiance qu'ils accordent aux Templiers français soient remise en cause, ces derniers sont les seuls à connaître la région. Ils sont donc les seuls en mesure de les aider à retrouver les Nephilim et le rouleau. La méfiance des uns et les actions irraisonnées des autres entachera leur efficacité. Lorsque les Initiés de l'OSMTJ parviendront à localiser les Nephilim, la paranoïa qu'ils entretiennent à l'égard de leurs partenaires français les empêchera d'agir efficacement. Il leur est en effet désormais impossible de confier une mission cruciale aux Manteaux Noirs, car ils redoutent leurs initiatives guerrières.

L'ORDRE DU SÉPULCRE DE LYON

Des informations supplémentaires sur les Templiers lyonnais et leur cité sont disponibles dans la nouvelle édition (« Les Piliers ») des *Templiers* pages 71 à 74 et dans *Lyon, ville secrète*, le supplément de l'écran *Nephilim* (2^e édition). Vous pouvez aussi utiliser le personnage de Leirn présent dans *Le Chant de la Terre*, publié aux éditions Mnemos.



ARCHITECTURE

Bien que les Templiers lyonnais tiennent leur réunion dans les hauteurs du « Crayon » du Crédit Lyonnais, ils se réunissent également dans les salles souterraines de la commanderie médiévale. Cette dernière fut érigée rue Saint-Georges, à côté de l'église du même nom, au cœur de la cité. Tout comme bon nombre de bâtiments de cette rue, la commanderie brûla au XIX^e siècle. Les salles souterraines furent épargnées mais les Templiers firent croire à leurs ennemis ainsi qu'à leurs alliés qu'il n'en était rien. De la sorte, une fois la rue réhabilitée, la commanderie de Lyon fut oubliée de tous ce qui, de nos jours, est un atout majeur. Les Templiers de l'OSMTJ ignorent eux aussi l'existence de cet endroit.

Désormais, le bâtiment abrite une agence de voyages tenue par Frédéric Gerlain. Il loge dans l'appartement du premier étage et ignore tout des activités que le propriétaire de la bâtisse organise en sous-sol. Au deuxième étage, le commandant loue les deux chambres à des étudiants, Arnaud et Fabien, dont les allées et venues nocturnes camouflent les activités du Temple. Malheureusement pour les Chevaliers du Sépulcre de Lyon, l'un d'entre eux, Fabien, est fan des Koéforts, un groupe de rock qu'utilise les Templiers pour leurs trafics. Une nuit, il a remarqué le chanteur du groupe qui sortait des caves de l'immeuble. Il s'en est ouvert à son voisin de palier et les deux étudiants ont com-

mencé à espionner les « locataires de la cave ». Si les Templiers les repèrent, ils n'hésiteront pas à les tuer. On accède à la cave par un escalier à vis, situé dans une tour ronde qui donne sur une cour extérieure à l'arrière du bâtiment. Ce sous-sol se compose de plusieurs salles (cf. livret II page 14).

Salle 1 : Cette pièce entièrement nue cache l'entrée secrète des caves. On y accède en cognant par sept fois le mur du fond. L'écho dans la pierre déclenche un savant mécanisme qui ouvre le passage.

Salle 2 : Cette salle de réunion contient une table octogonale autour de laquelle les sept chefs de l'Ordre et Tarek Sarrag alias Leirn le Selenim peuvent se réunir pour planifier les actions futures de l'Ordre du Sépulcre de Lyon. Les murs de la salle sont recouverts de draperie rouge et noire où les scènes du combat de Saint Georges contre le dragon sont représentées. Saint Georges dans cette représentation est un Templier alors que le dragon possède des métamorphoses Nephilim.

Salle 3 : Cette pièce contient les biens occultes du Sépulcre de Lyon. On y trouve : des armes en orichalque — une épée (POT 15), une dague (POT 8) —, des ouvrages occultes de premier cercle — choisissez-les en fonction des besoins de vos Nephilim —, des plans du Lyon médiéval, ainsi que tout ce que vous jugerez utile pour étayer vos campagnes personnelles.

Le tunnel permet aux Templiers de rejoindre la sacristie de l'église Saint-Georges.

COMMENT DÉCOUVRIR LA COMMANDERIE DE LA RUE SAINT-GEORGES ?

Les Nephilim pourront découvrir la localisation de la commanderie en recoupant différentes sources d'information. Les guides touristiques leur permettront de cerner le périmètre des quartiers existant au Moyen Âge. Cette information leur permettra d'aiguiller leur recherche en université. L'un des ouvrages de la bibliothèque de cette dernière mentionnera que la commanderie a bel et bien disparu dans un embrasement inexplicable, mais sans pour autant mentionner l'emplacement du bâtiment.

Les Nephilim devront interroger les étudiants ou le personnel de l'université pour apprendre que l'auteur de l'ouvrage, Jean Jacques, est toujours en vie et qu'il enseigne à l'université. La secrétaire du département d'histoire médiévale apprendra aux Nephilim que l'auteur est journaliste et initié aux rites de la franc-maçonnerie. Ils peuvent donc le rencontrer dans les locaux du journal local ou, rue de la République, à la Loge des Parfaits Lumineux (cf. Lyon, ville secrète, p. 13).

À force de persévérance, les Nephilim parviendront à rencontrer Jean Jacques. Il s'agit d'un homme de cinquante ans, aux sourcils broussailleux et aux cheveux blancs, croyant, Initié de la franc-maçonnerie et membre du Club Horizon Europe (cf. Testament, p. 136).

Les COMPAGNONS et Les fermes

Le juge Larmon, qui instruit les affaires liées au trafic de stupéfiants dans la région, est le Compagnon le plus important de l'Obédience.

Les Templiers manipulent Frédéric Gerlain. Il leur permet de trouver des endroits sûrs où se cacher lorsque certaines affaires tournent mal. Ils ont utilisé cette Ferme pour loger les Manteaux Rouges de l'OSMTJ.

L'Ordre du Sépulcre de Lyon est financé par les dons du mystérieux « gourou », Tarek Sarrag, du Temple de l'Ombre. Ce dernier, chose que les Templiers ignorent, n'est rien d'autre que le simulacre de Leirn le Selenim. Ce personnage n'est pas quantifié car sa puissance est colossale. Les Nephilim devraient le craindre.

méthode et organisation

Depuis de très nombreuses années, les Chevaliers du Sépulcre de Lyon disputent la suprématie occulte de la cité

à tous les acteurs occultes. Mais ils sont aussi en compétition sur le plan profane avec une société secrète de notables lyonnais, l'Impérium.

Les Manteaux Noirs du Sépulcre de Lyon sont recrutés sur leur impulsivité et leur détermination dans des situations de combat. Bien entraînés, ils n'hésiteront pas à faire une démonstration de leur savoir-faire martial.

Les événements

Les événements suivants sont là pour vous permettre d'animer les Templiers présents dans ce volet de la campagne. Ainsi, vous trouverez dans les paragraphes suivants le comportement des Templiers vis-à-vis des Nephilim, l'historique de la Bianética (qui est la cible de la justice française au moment des *Chroniques de l'Apocalypse*), ainsi que des scènes se déroulant dans les Obédiences décrites plus haut.

filature, effraction et agression

Il est probable que les Manteaux Rouges auront pris les Nephilim en filature dès leur sortie de la demeure du Pélican. Ils ne les quitteront pas des yeux une seule seconde, cherchant à déterminer leurs refuges.

Dans un premier temps, ils tenteront de déterminer lequel d'entre eux possède le rouleau d'Irysos. Une fois qu'ils l'auront établi avec certitude, les Templiers donneront l'assaut à la résidence du Nephilim pour lui reprendre le papyrus.

Après la rencontre entre l'Eïdolon et Larménus de Jérusalem (voir plus bas), les Templiers deviendront plus agressifs. Ils attaqueront les Nephilim où qu'ils se trouvent afin de récupérer le papyrus. Ils tenteront de les capturer pour les torturer avec des lames en orichalque dans l'espoir qu'ils avouent l'emplacement des rouleaux. Lorsqu'ils passeront à l'attaque, le Pélican, qui veille toujours sur les Nephilim et n'a aucune envie que les Templiers





recupèrent leur dû, interviendra pour les aider à se sortir de ce mauvais pas, à condition que ces derniers soient particulièrement maladroits. Il n'interviendra pas s'il constate qu'ils sont à même de s'en sortir. Dès que les Nephilim auront le dessus dans cet affrontement, il s'éclipsera.

La BIANÉTICA

Certains des éléments relatés dans ce passage seront accessibles aux Nephilim de différentes manières : les articles que la presse consacra à la secte et à son procès, un jet de Connaissances en Templiers — à condition que celle-ci soit au moins de 75 % — et surtout les connaissances d'Alexandre Montfière. Il vous appartient de distiller ces informations en fonction des investigations des Nephilim.

La Bianética fut fondée par un citoyen américain, Edward Kavigan, avec l'aide de Bernadotte don Orchard, en 1920. La secte devient très rapidement un véritable mouvement religieux regroupant des dizaines de milliers de personnes. Grâce à des dons ainsi qu'à l'achat de la littérature produite par la secte, les fidèles investissent la plupart de leurs économies dans cette Église parallèle. En quelques années, la Bianética devient riche et puissante. D'habiles transferts de fonds et des investissements assurent dans le même temps la fortune de son gourou. L'affaire devient si importante que le gouvernement fédéral des États-Unis d'Amérique décide de s'intéresser à la fiscalité de cette société que certains qualifient déjà de secrète. Une enquête est donc menée, mais sans succès, alors que la presse américaine s'étonne du nombre de preuves accumulées par les investigateurs du FBI.

Certes, des preuves suffisantes à l'examen de la Bianética par un tribunal existent, mais les Fonctionnaires du Temple, les Fermes des Milices du Christ, sont intervenus en faveur d'Edward Kavigan. L'enquête est arrêtée. Des agents fédéraux qui s'inquiètent de cette décision sont éliminés par les tueurs à la solde des Milices du Christ. Dans le même temps, ils contactent le richissime Kavigan et l'initient aux rites templiers.

Dans les années 40, le gourou de la Bianética, fort de ses nouvelles connaissances, introduit des concepts ésotériques dans sa secte et surprend les Templiers. La première réaction, motivée par la surprise et la crainte, est de convoquer Kavigan pour le convaincre de cesser la transmission d'informations occultes à des profanes. Edward Kavigan explique alors aux Initiés des Milices du Christ ses projets d'hégémonie religieuse dans un premier temps sur les

États-Unis d'Amérique puis sur le monde. Étonnées, les milices christiques font tout de même confiance à E. Kavigan ; elles rapportent l'information au Prieuré de Sion qui conseille à Tubalcaan de choisir le gourou de la Bianética comme nouveau réceptacle de l'Eïdolon. En 1954, Tubalcaan prend ses quartiers au point 1919 dans le Nevada, au lieu dit de Black Creek et suit le conseil des Nautes : l'Eïdolon a de nouveau un corps.

Edward Kavigan, illuminé par la présence de l'avatar lunaire de Tubalcaan, profite des tensions internationales pour conclure des accords avec toutes les agences de renseignements des États pris à partie dans la guerre froide. En quelques mois, ses mensonges et ses trahisons ont envoyé bon nombre d'agents spéciaux à une mort certaine mais les gouvernements des deux blocs rivaux sont satisfaits de la tournure que prend leur guerre des nerfs. À la fin des années 60, fort de son succès, E. Kavigan exige une ligne directe avec les gouvernants des deux blocs. Il l'obtient. Alors que le bloc soviétique s'effondre, il étend sa méthode aux autres pays du monde. De nos jours, l'Eïdolon est l'être-Ka le mieux informé de la planète.

Parallèlement à sa montée en puissance dans le monde profane, Edward Kavigan continue de servir Tubalcaan et son rêve d'apocalypse. Sa fortune finance les activités du Prieuré de Sion ainsi que bon nombre des opérations des Ordres du troisième Degré. Il ordonne et finance la construction d'un navire de guerre doté d'un équipement militaire hors du commun : le Conquest of Paradise. Ce navire est non seulement la demeure de l'Eïdolon mais aussi le quartier général des Nautes ainsi que l'ancre de Galions élémentaires.

Bien que son fondateur ne soit plus son gourou depuis 1954, la Bianética n'a jamais cessé d'exister. Lorsque l'Eïdolon s'empare du corps de Kavigan, son ami, Bernadotte don Orchard, continue de gérer la secte en son nom. À sa mort, son fils, Paul don Orchard, lui-même initié aux rites du Temple de la Vie, prend la direction des activités religieuses de la secte. Sous son contrôle, cette Église construit sa fortune au détriment de celles de ses fidèles. Au début des années 90, la Bianética profite de l'explosion de l'ex-URSS pour s'implanter en Russie et noyauter son ministère de la Santé. Dès lors, la secte devient de plus en plus puissante en Europe, en s'installant notamment en Allemagne et en France.

Le Bailliage Francia fait exception à la règle du Temple depuis des siècles. La situation du bailliage ne s'arrange d'ailleurs pas depuis une quinzaine d'années. En effet, le Bailli en place n'est plus en mesure d'assurer la protection des Obédiences françaises, qui n'hésitent plus à contester son autorité. Cette situation critique a causé de grands torts à la Bianética. Lorsque certains adeptes commencèrent à

déposer des plaintes contre la secte et que le gouvernement français commanda un rapport sur l'implantation de la Biannética sur son territoire, les Templiers ne purent empêcher une escalade des procédures juridiques qui conduisirent un juge à instruire le dossier... et à convoquer Edward Kavigan ainsi que Paul don Ochar à la barre.

Alors que l'OSMTJ est incapable d'attraper le Pélican et de récupérer le papyrus, Edward Kavigan dépose sous serment au tribunal de Lyon. Dès lors, la presse va suivre l'Eïdolon à la trace. Cette traque médiatique permettra au Nephilim de localiser l'Eïdolon.

L'ARRIVÉE DE LARMÉNIUS DE JÉRUSALEM

En sortant du tribunal, Edward Kavigan apprend que l'OSMTJ a non seulement laissé le Pélican s'échapper mais le rouleau de papyrus également. Il désire se rendre dans leur repaire. Malheureusement, depuis son arrivée en France, les journalistes le traquent sans relâche. Ne voulant pas attirer davantage l'attention sur ses relations avec le Temple, il décide de rester cantonné dans sa luxueuse chambre d'hôtel, sous la garde des deux Masques, espérant que les médias se lasseront de surveiller son hôtel. Il informe Larménius de Jérusalem, qui entraîne les Chevaliers-Rêveurs à la Porte du Temple, une île de l'Océan Pacifique, de la situation. Apprenant la nouvelle, le Naute de l'OSMTJ décide de se rendre en France accompagné de Chevaliers-Rêveurs, pour remettre de l'ordre et rencontrer l'Eïdolon.

En arrivant au quartier général français des opérations de l'OSMTJ, Larménius de Jérusalem s'informe de l'échec de leur mission. Alors que les Manteaux Rouges lui font le récit de leurs péripéties, il décide de suspendre la traque du Pélican et réoriente les objectifs de ce détachement. Les membres de l'OSMTJ doivent retrouver les Nephilim et s'emparer du rouleau de papyrus. Il décide également de châtier l'imprudence et la désobéissance des Manteaux Noirs. Larménius de Jérusalem considère depuis toujours que Tubalcaan n'a jamais su gérer la situation du Bailliage de Francia. Il reporte les erreurs de l'OSMTJ sur les Templiers de la région sans pour autant les blâmer. En effet, à ses yeux, les Templiers français ne sont pas coupables. Le coupable, c'est le Temple qui laisse la situation se dégrader. Larménius de Jérusalem est décidé à confier son sentiment à Edward Kavigan.

En présence des Chevaliers-Rêveurs, la situation va s'améliorer dans le quartier général de l'OSMTJ. Ces derniers prennent la situation en main, organisent les défenses de la propriété et instituent davantage de discipline.

La visite d'Edward Kavigan

Les hommes de Larménius de Jérusalem n'arriveront pas à arracher le rouleau des mains des Nephilim, à moins, bien sûr, qu'ils soient particulièrement maladroits ou couards. Furieux, Edward Kavigan se rend chez Larménius de Jérusalem. La rencontre est détaillée ci-dessous car les sorts des Nephilim leur permettront sûrement d'y assister.

Si des Nephilim ont vécu l'incarnation de la chute du Temple, ils pourront reconnaître Larménius de Jérusalem sur un jet de Culture de l'incarnation ou Templiers à + 20 %. Pour ceux qui ne connurent pas cette époque, le jet de Templiers est autorisé mais sans modificateur.

Larménius de Jérusalem est en réunion avec les Chevaliers-Rêveurs dans son bureau lorsque les domestiques leur annoncent qu'Edward Kavigan est arrivé. Le Naute donne congé aux Manteaux Rouges. Quelques minutes s'écoulent avant que l'Eïdolon ne fasse son entrée, escorté de deux mystérieux personnages, les Masques. Il prend place dans un fauteuil face à Larménius de Jérusalem. Les Masques se tiennent debout derrière son fauteuil, toisant de leur regard haineux le Naute de l'OSMTJ.

Edward Kavigan ouvre les hostilités :

« Larménius, vos larbins ont-ils récupéré le rouleau ?

— Non.

— Non. Ont-ils essayé au moins ?

— Évidemment. Mais avant que nous allions plus loin, j'aimerais clarifier certains points. Tout d'abord, il aurait été aimable de votre part de vous assurer de la fidélité des Manteaux Noirs de la région. Il semblerait en effet qu'ils ne soient guère de notre côté, celui du Bailli de Francia, celui de G. À votre place, sans vouloir vous commander, je me serais assuré de la bonne intégration des Initiés de l'OSMTJ avant de leur confier une telle mission. De plus, vous auriez pu me contacter bien avant que cette opération n'échoue...

— Je ne suis pas venu pour supporter vos sarcasmes, Larménius. L'OSMTJ est sous votre responsabilité. Vous auriez dû vous assurer de la bonne implantation de l'Ordre dans cette région. Quant aux velléités d'indépendance de certains Manteaux Noirs de ce Bailliage, vous m'épargnez votre discours mielleux. Nous savons, vous et moi, que vous n'avez jamais partagé les vues de G sur l'avenir du monde.

— Vous n'allez tout de même pas sous-entendre que j'aurai laissé cette mission échouer pour contrecarrer les plans de G, Kavigan ?

— C'est vous qui le dites. Pas moi.

— Mes désaccords avec G sont connus de tous. Cela ne fait pas de moi un traître.

— Certes. Vous avez tout de même raison sur un point : la réaction des Manteaux Noirs l'autre jour est inadmissible.





Je vais rencontrer le Bailli de Francia ces prochains jours afin qu'il les réprimande.

— Il n'en fera rien. Il en est incapable, vous le savez tout autant que moi.

— Justement. N'oubliez pas que cette mission tient énormément à cœur à G. Il a insisté pour que le Roi Jean acquière ce papyrus. Cette fois, le Bailli de Francia ne pourra rien contre la colère de G.

— Bien. Cela ne vous rendra pas le rouleau. Que comptez-vous faire ?

— Vous faire confiance pour le retrouver pendant mon voyage en Méditerranée.

— Nous ferons de notre mieux.

— Non, Larménus. Vous le retrouverez sinon il n'y aura plus d'OSMTJ.

— ...

— J'ai appris que vous aviez accordé du répit à ce Pélican.

C'est ridicule. Vous voulez qu'il nous frappe à nouveau ?

— Je ne crois pas qu'il soit une menace. Il devait obéir à un contrat.

— Il faudrait en connaître le commanditaire.

— Je pense qu'il vaut mieux ne plus s'intéresser au Pélican. Surveillons les Nephilim qui lui ont pris le rouleau, il va venir les frapper pour le leur reprendre.

— Pourquoi ne l'a-t-il pas déjà fait ?

— Je l'ignore.

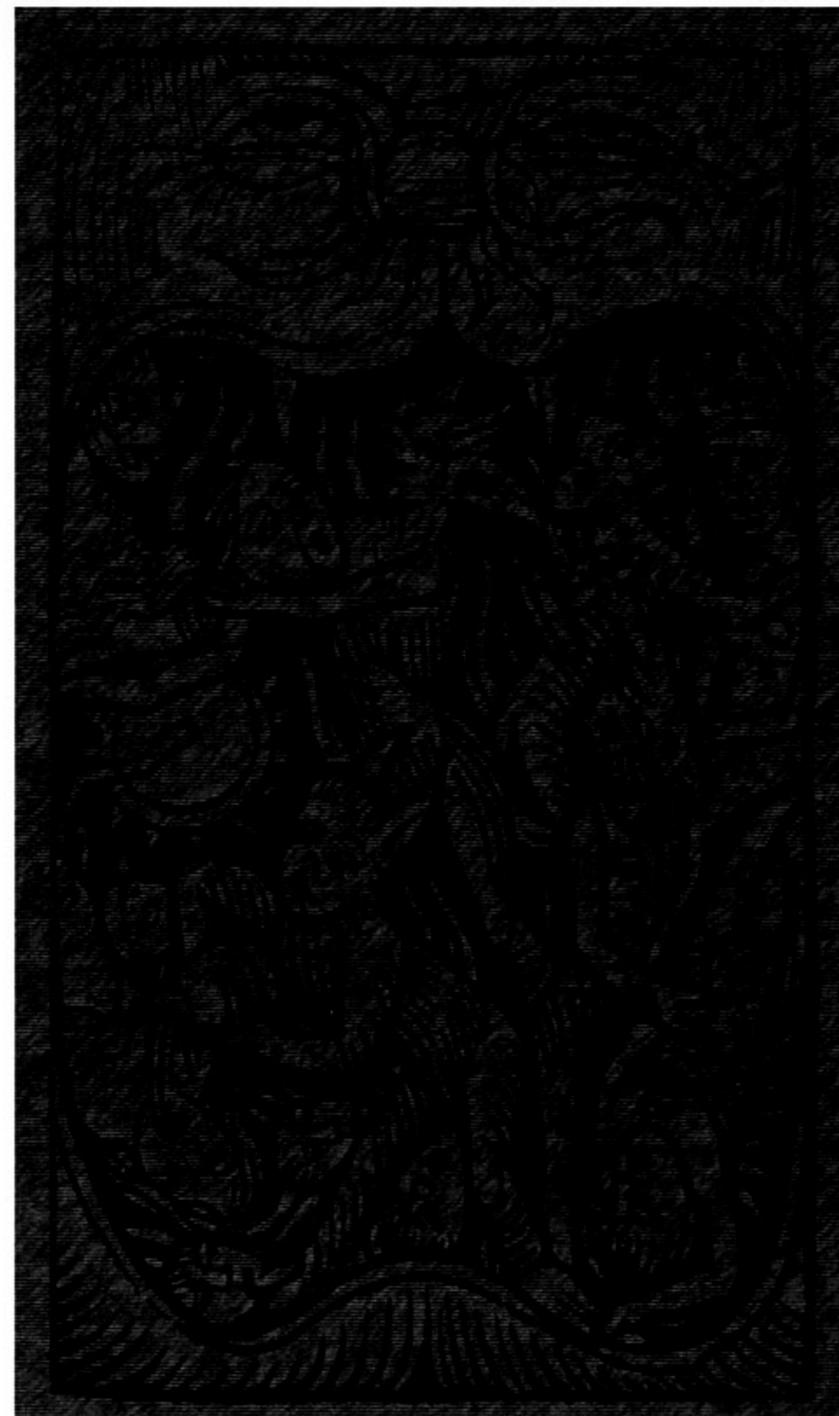
— Il y a trop de choses que vous ignorez. Je suis las de cet entretien. Vous savez ce qu'il vous reste à faire si vous souhaitez que l'OSMTJ participe à nos réjouissances de fin d'année. »

Edward Kavigan se leva et quitta la propriété suivi des Masques. Après son départ, Larménus ordonna aux Manteaux Rouges de l'OSMTJ de lui ramener ce rouleau à n'importe quel prix.



LA VENTE AUX ENCHERES

CHAPITRE 3



Les Nephilim chercheront certainement à en apprendre davantage sur les origines du papyrus trouvé chez le Pélican et que les Templiers convoitent. Les indices découverts dans le repaire du Pélican mettent les Nephilim sur la piste de la vente aux enchères où Vladimir Vratisslovov acquit le papyrus pour le compte de l'OSMTJ. Leurs investigations les conduiront à rencontrer les intervenants de cette vente, dont certains seront des personnages clés des volumes à venir des *Chroniques de l'Apocalypse* : Arkel, Aquilon et le 666.

Si les Templiers sont sur la trace des Nephilim, ils tenteront maladroitement de récupérer le papyrus dès que Larménius de Jérusalem sera en France. Le Pélican, qui veille sur son parchemin, tentera de les protéger, faisant ainsi échouer les tentatives des Templiers.





L'ÉNIGME DES ROULEAUX

Le CODE D'IRYSOS

Le rouleau que les Nephilim ont récupéré dans la demeure du Pélican est l'un des fragments de l'énigme qu'Irysos mit au point pour dissimuler aux yeux des profanes la clef du testament ésotérique d'Akhénaton. En effet, lorsque les rouleaux de papyrus seront rassemblés, il suffira de les remettre dans l'ordre en s'appuyant sur le sens du texte — il s'agit d'un événement de la vie quotidienne du pharaon

Ces papyrus n'ont guère qu'une valeur culturelle, historique et accessoirement marchande. En les traduisant, les Nephilim se rendront compte que, pour chaque parchemin, des phonogrammes manquent à intervalles réguliers. L'œil de l'Initié remarquera que c'est dans la séquence de ces « trous », toujours différente, que réside le secret des parchemins. En définitive, les Nephilim obtiennent une série de vingt-deux chiffres, de zéro — aucun phonogramme manquant — à vingt-et-un, leur indiquant dans quel ordre placer les Arcanes. Dans un premier temps, les Nephilim doivent donc déchiffrer le message des parchemins pour les remettre dans le bon ordre. Ils doivent ensuite identifier les séquences de phonogrammes manquants et les sérier, pour obtenir l'ordre final des Arcanes.

Exemple : Sur le premier parchemin, un phonogramme sur cinq est manquant. Le premier Arcane est donc le cinquième, celui du Pape.

Le LIEN SOLAIRE

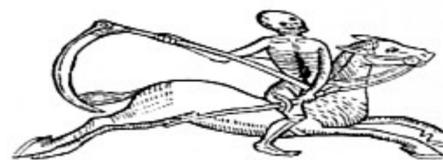
Chaque rouleau est le focus d'une invocation puissante pensée par Épiméthée afin qu'il puisse retrouver son frère, Prométhée, lors des événements de l'Apocalypse. Conscient que ni lui ni son frère ne serait en mesure d'exécuter ce rituel, il prévoit un effet sur les Pentacles et les Noyaux pour ce sortilège.

- **ka** : Ka-dominant
- **CERCLE** : Grand Secret
- **SEUIL** : 10 %
- **PORTÉE** : non-applicable. Le lien existe entre le Pentacle céleste et le lanceur du sortilège.
- **DURÉE** : le lien existe tout le temps d'un Anaphé.

Si un **Selenim** exécute le rituel du lien solaire, rien ne se produit.

Si un **Initié humain** utilise ce rituel, par le biais d'un homoncule, son Noyau solaire entre en contact avec la Sapience de Prométhée. Le malheureux franchit alors les portes du Mystère du Nadir et s'abreuve au delta des fleuves de l'Hadès. En un instant, il connaît la joie et la peine, la révélation et la désillusion. Sa raison chancelle. Son esprit n'est plus alors animé que par une seule volonté : mettre un terme à sa souffrance. Si quiconque le sauve du suicide et qu'on l'empêche de récidiver, l'Initié sombrera dans la folie la plus sombre et devra terminer son existence dans un hôpital psychiatrique.

Si un **Nephilim** exécute ce rite ancien, son Pentacle entre en résonance avec le Pentacle céleste de Prométhée. Un lien solaire se constitue entre le Nephilim et le seigneur des Titans. Celui-ci est alors assailli de visions et devient obsédé par l'image d'Akhénaton. Il voit le pharaon hérétique allongé sur sa couche royale, les yeux hagards. Il semble en proie à des visions extatiques. Le Nephilim prend alors conscience que des Bohémiens et quelques Déchus sont à son chevet. Désormais, lorsque le Nephilim utilise la vision-Ka, ce lien crée un canal empathique — en vision-Ka, le lien solaire s'apparente à un anneau de Ka-Soleil, issu du Noyau de son simulacre, qui ceint son Pentacle — entre lui et Prométhée. Il est alors conscient d'être relié, comme par les rites de serment d'une Fraternité, à un autre Nephilim. S'il réussit un jet de vision-Ka sous une fois son Ka-dominant ou utilise ce mode sensoriel pour analyser les altérations éventuelles de son Pentacle, il ressent une souffrance inouïe au cœur de son Pentacle. S'il formule des interrogations sur cette douleur ou bien s'il cherche à comprendre la nature de son mal, son Pentacle recevra 1d8 points de Khaïba. Un jet sous Khaïba sera alors aussitôt tenté. En cas de réussite, aucune transformation ne commencera. Par contre, le Nephilim perdra deux points de Ka si ce jet a lieu un samedi et un seul les autres jours. Cette perte est doublée les mois saturnales. Prométhée partage sa souffrance avec ces nouveaux amis. Aucun Initié ne sera en mesure de comprendre le phénomène ; la Tempérance restera impuissante.



Les papyrus

Les mystères de La terre noire

Le règne d'Akhénaton se termina dans la fureur et l'incompréhension : Tubalcaan fut terrassé par le Chien de Sirius, Akhénaton fuit Akhet-Aton en compagnie de Moor pour disparaître mystérieusement dans le désert, les Bohémiens quittèrent le royaume avec les Lames, etc.

Irysos, qui depuis les premiers jours du règne d'Akhénaton, était l'humain favori du pharaon, prit peur lorsqu'il apprit que des Mystères, profitant de l'exode des Kumpania, acheminaient les monstrueuses Portes du Temple hors d'Égypte. Irysos eut la chance de pas être sur le navire qui transportait les effets-*Dragon* mais sur un autre bâtiment qui convoyait des vivres et des artefacts égyptiens vers le sanctuaire de Delphes.

Bien que les Portes du Temple fussent perdues à cette époque pour ne resurgir qu'à la faveur de l'Apocalypse, les Mystères récupérèrent Irysos et ses travaux. De retour parmi les siens, le premier des scribes d'Akhénaton fut entouré de secret par les Archiprêtres d'Isis. En quelques années, il devint une figure incontournable des Mystères d'Isis. Il accéda au plus haut degré de l'initiation et descendit en Hadès s'abreuver aux eaux du Léthé. Pendant ce temps, les papyrus contenant l'énigme du testament ésotérique d'Akhénaton étaient étudiés par les Mystes. N'ayant jamais vu les Lames fabriquées par le pharaon hérétique, ils ne parvinrent pas à percer l'énigme qu'ils recelaient. Par contre, ils comprirent que le texte de chaque rouleau contenait des similitudes ayant trait à Prométhée. Ne parvenant pas à déterminer si les hiéroglyphes pouvaient causer du tort aux Mystères, ils décidèrent de les dissimuler dans le sanctuaire de Delphes.

DELPHES

Les rouleaux furent ainsi placés dans des cavités aménagées dans les bâtiments jouxtant le sanctuaire, ou même glissés dans les colonnes de ce dernier. Les Mystères de nombreuses régions de cette partie du monde savaient que des parchemins rédigés par Irysos, qui était devenu entre-temps une véritable légende, se trouvaient quelque part dans ce sanctuaire. À la faveur des intrigues occultes de ces contrées du monde, des groupes de tous horizons s'acharnèrent sur le sanctuaire dans l'espoir de retrouver les mythiques parchemins. Delphes fut ainsi la cible de nombreux assauts mais aussi la victime de catastrophes naturelles.

Le sanctuaire fut maintes fois détruit. Les rouleaux de papyrus qui étaient judicieusement disposés furent préservés. Les Mystères, qui connaissaient leur déclin, abandonnèrent le lieu sacré aux Adoptés du Pape. De là, ces Nephilim coordonnèrent la branche hellénique de leur Panthéon. Au IV^e siècle avant l'Incident Jésus, Alexandre le Grand attaqua le sanctuaire de Delphes. Le Tyran d'Or, comme le nommaient les Déchus qui vécurent à cette époque, désirait récupérer ce lieu sacré pour sa couronne et, surtout, pour en priver les Nephilim. Il y eut une terrible bataille dans cette région. Les Adoptés de la Papesse qui, depuis quelques années, avaient fait de ces ruines l'une de leurs principales Demeures Philosophales, furent chassés par Alexandre le Grand. Sur son ordre, l'armée macédonienne retourna chacune des pierres du sanctuaire à la recherche de ce que d'autres avaient cherché avant lui. Alexandre le Grand était un homme exceptionnel — produit par les rituels des B.G. et élevé par un entourage de Nephilim et d'Initiés humains — et il avait compris depuis longtemps que les forces occultes qui manipulaient les souverains profanes ne s'étaient pas acharnés sans raison sur Delphes. Sa détermination lui donna la chance que d'autres n'avaient pas eu : ses hommes retrouvèrent dans les décombres les rouleaux d'Irysos.

JE-HAN et Les rouleaux d'Irysos

Des années plus tard, lorsque les Diadoques piégèrent Alexandre le Grand et démantelèrent son empire, des Initiés humains qui perpétuèrent les rites du Temple Archaique interceptèrent un convoi qui regagnait Alexandrie avec les fameux papyrus. Ces dignes descendants des Chevaliers Invisibles, les compagnons de Tubalcaan, tuèrent tous les membres de la caravane et s'approprièrent les rouleaux énigmatiques. Ils pensèrent, non sans raison, que ces papyrus intéresseraient un dangereux Khaïba, Je-Han, qui ne leur permettait pas d'étendre leur influence au sud de l'Égypte, sur les terres des actuelles Somalie et Éthiopie. Ils contactèrent alors les mystérieux serviteurs de Je-Han, les hommes à tête de chien et les ancêtres du clan des Quaalaad (voir plus loin : « Terræ Rexum Johannum »), afin de négocier les rouleaux d'Irysos. La rencontre eut lieu mais pas dans les termes que ces Templiers avaient envisagé. Les hommes à tête de chien conduisirent les Initiés du Bâton jusqu'à la forteresse d'Altiplano, l'ancre du Khaïba. Là, ils rencontrèrent Je-Han qui fut très intéressé par les rouleaux. Ce dernier avait reconnu les hiéroglyphes tracés par le terrible Irysos. Il s'en empara et garda les Templiers prisonniers. Ils rejoignirent les rangs des expériences magiques du Khaïba.





Isolé au cœur des terres arides de cette partie du monde, Je-Han étudia, dans ses rares moments de lucidité, les parchemins. Il réalisa rapidement que les Templiers l'avaient dupé. L'un des rouleaux était manquant. Les Templiers nièrent avoir dissimulé l'un des papyrus. Je-Han ne les crut pas. Il ordonna leur mise à mort et aida ses serviteurs à les torturer dans des souffrances atroces qui lui inspirèrent par la suite certains passages de l'apocalypse biblique. Mais ce fut en vain. Les Templiers n'avaient dissimulé aucun rouleau. Alexandre les avait tous trouvés. Tous... sauf un.

PROMÉTHÉE VEILLE

Pendant des siècles, l'un des rouleaux resta prisonnier des pierres de taille qui jonchaient l'amphithéâtre du sanctuaire. En 1921, l'Alliance de Mâât fut constituée afin de préparer les serviteurs de l'Épée à la Grande Année. En 1982, lorsque les Mystères de l'Alliance décidèrent d'entreprendre des recherches archéologiques dans les vestiges du sanctuaire, Émile Bourget, Initié du cinquième Arc, fut mandaté. Il découvrit le rouleau manquant. Un soir, avide de savoir ésotérique et de Sapience, il exécuta le rituel du lien solaire. Son Noyau entra en résonance avec le Pentacle sidéral de Prométhée, sa psyché bascula et son cœur ne supporta pas l'expérience mystique à laquelle il fut confronté. Cette nuit-là, les cris de terreur d'Émile Bourget attirèrent l'attention de tout le campement et, surtout, des Manteaux Rouges de l'OSMTJ qui avaient infiltré depuis de longs mois les Mystères de l'Orient. Lorsqu'ils surgirent dans la tente d'Émile Bourget, ils surprirent une ombre en train de s'emparer du rouleau de papyrus. Ils poursuivirent en vain le visiteur nocturne. À leur retour, les Mystères, qui avaient fouillé le campement, les avaient démasqués et voulurent les mettre à mort. Les Templiers parvinrent à s'enfuir en reprenant le chemin que le voleur du rouleau avait emprunté.

Le rouleau d'Irysos venait d'être dérobé par un Frère R+C français. Celui-ci s'intéressait depuis des années aux Mystères de Delphes et surveillait les activités des Mystes en s'introduisant dans leurs rêves grâce aux Tekhnès que lui enseignait son Collège. Alors qu'il rentrait en France, le Rose+Croix fut assailli par des bribes de visions qu'il avait dérobées à Bourget lors de son contact emphatique avec Émile Bourget et, donc, Prométhée. Il ne parvint pas à regagner son Collège. Il mourut au volant de sa voiture, sous l'emprise d'une vision soudaine. La police classa l'affaire sans suite. Elle s'interrogea longuement sur les raisons qui avaient pu amener un maître d'armes à posséder un rouleau de papyrus. En désespoir de cause, la pièce à conviction rejoignit les archives du ministère de l'Intérieur, dans l'attente d'un traitement futur.

QU'A FAIT LA POLICE ?

Aux archives ministérielles des affaires classées, François Lambert n'est pas ce que l'on appelle un honnête fonctionnaire de l'État. Il subtilise certaines pièces à conviction pour les revendre à des réseaux peu scrupuleux. Bien que d'habitude, il se spécialisât dans les armes en tout genre, il a compris que ce parchemin devait valoir une grosse somme d'argent. Grâce aux fichiers du service des fraudes, il a pu contacter des spécialistes de l'écoulement d'objets d'art volés. Marcel Grofaud, Synarque et antiquaire peu scrupuleux, organise parfois des ventes aux enchères privées. Il accepta le rouleau de papyrus et le mit en vente. Lors de la vente, de nombreux Initiés tentèrent d'acquérir le parchemin. Ce fut Vladimir Vratislovov, spécialiste d'œuvres anciennes au service du Temple, qui remporta les enchères pour le compte de l'OSMTJ. Il contacta ensuite les Manteaux Rouges pour les informer que la transaction leur coûterait plus cher que prévu. Habitué aux manœuvres mesquines de Vladimir Vratislovov, les Templiers acceptèrent de payer le supplément sans discuter. Le jour de leur rencontre, le Pélican intervint. Il tua Vladimir Vratislovov, blessa mortellement les Manteaux Rouges et s'empara du papyrus pour le compte du 666



Les acteurs

Les principaux protagonistes de cet épisode des *Chroniques de l'Apocalypse* sont présentés dans le livret II. Il est conseillé de lire les fiches qui leur sont consacrés avant de poursuivre la lecture de ce volume. Les paragraphes suivants reprennent les éléments que les Nephilim seront amenés à découvrir chez les intervenants principaux ou à leur contact.

marcel grofaud

● ses relations avec les NEPHILIM

Marcel Grofaud (cf. livret II page 20) tentera d'éviter les Nephilim par tous les moyens. Il refusera leur rendez-vous, prétextant un emploi du temps très chargé, ou ne s'excusera pas d'être absent quelques minutes avant leur rencontre. Il est en effet

très méfiant et voit dans les Nephilim des « indics » travaillant pour les services de police. S'ils comprennent quelles sont les craintes de Marcel Grofaud et lui font comprendre qu'ils n'ont aucun lien avec la police, il acceptera de les rencontrer.

Si les Nephilim se font passer pour des trafiquants d'art et se proposent de lui fournir des pièces rares, ils pourront alors conclure un certain nombre d'accords avec Marcel Grofaud. Ce dernier sera très clair sur les pièces qu'il recherche. Elles sont de deux catégories : des pièces rares conçues par des artisans talentueux, des œuvres d'art exécutées par des personnalités ou bien des objets liés à l'occultisme et à l'ésotérisme. Il expliquera aux Nephilim qu'il a compris, au fil des années, que la vente de ces objets liés d'une manière ou d'une autre au paranormal attirait une foule de personnages bizarres prêts à dépenser des sommes folles pour des textes incunables ou des morceaux de poterie. Il ne veut rien savoir ni sur la provenance de ces pièces ni sur leur destination une fois revendues par son entremise. N'oubliez pas quel commerce de foci ou de traités révélant des informations sur l'Histoire invisible est condamné par les Adoptés de la Maison-Dieu et de la Justice. Si ce type de transactions parvient aux oreilles d'Arkel, par exemple, celui-ci les traduira devant la Justice des Immortels.

Interrogés sur la nature de son organisation, il prétendra que sa famille vit de ses transactions depuis les années 30. Il ne s'est contenté que de reprendre l'affaire familiale.

● ce QU'IL SAIT

De nos jours, Marcel Grofaud dirige les Synarques des Salons de la Clef. Excepté Marcel Grofaud, les trente hommes et femmes qui composent ce réseau n'ont aucune conscience d'appartenir à une faction d'un Arcane mineur. Ils s'imaginent plutôt comme des gentlemen cambrioleurs farfelus.

● ce QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

Sa propriété de Vaucresson, en région parisienne, est située à l'abri de tout regard indiscret, derrière des haies de thuyas. Les hautes haies camouflent une imposante bâtisse ainsi que les locaux où se déroula la vente aux enchères. Il s'agit d'un bâtiment sans étage, doté d'une grande baie vitrée donnant sur un verger. Ces locaux sont une succession de salles : hall d'accueil, salles des ventes, arrière-salle où les objets s'entassent. Cette dernière salle est sous alarme en permanence. Seul Marcel Grofaud connaît la combinaison qui permet de désactiver l'alarme. Si celle-ci devait retentir lors d'une intrusion des Nephilim, la police interviendrait sur les lieux en moins de trois minutes.

À l'intérieur de sa maison, à la cave, les Nephilim pourront découvrir la pièce hexagonale où les membres des Salons de la Clef se réunissent. Les murs de la pièce sont peints en noir. Des phrases en hébreu sont inscrites en caractères argentés sur le fond noir : « Gloire au Grand Adonhiram de l'univers », « Silence et Recueillement », « Clef ». Le sceau

Les salons de La Clef

- axe : l'ouvrier / le roi
- symbole : l'horloge / la clef

HISTORIQUE

Les Salons de la Clef furent créés par un Illuminé britannique, Irwin Houghton, dans les années 30. Ce Degré fut pensé pour permettre à des monte-en-l'air de sortir de France des œuvres dérobées à de riches collectionneurs. Les larcins, commis malgré eux par ces serviteurs du Denier, étaient acheminés dans les propriétés de cet Illuminé, à Vaucresson, à Deauville et à Cannes. De là, les œuvres regagnaient l'Angleterre ou les îles des Baléares. Lorsque, pendant la Seconde Guerre mondiale, la France fut occupée, les services secrets de l'Allemagne nazie aliénèrent ce réseau de contrebande à leurs services. Ils récupérèrent ainsi de nombreuses œuvres de grande valeur. Leurs propriétaires furent ensuite déportés par leur soins. À la Libération, des Français collaborant avec le régime nazi tuèrent les officiers SS qui coordonnaient ces opérations et rejoignirent la clandestinité. En 1954, le Salon de la Clef reprit ses activités. Depuis lors, ce Degré synarque n'a plus aucun contact avec les Illuminés, mais ses membres, qui se pensent comme des Arsène Lupin

modernes, usent toujours des rites de la Pierre Angulaire pour perpétuer leurs trafics en toute tranquillité.

De nos jours, Marcel Grofaud est le dirigeant de ce Degré inférieur. Il coordonne les cambriolages et écoule les biens dérobés lors de ventes aux enchères qu'il organise en toute légalité.

TENUE DE LA LOGE

Tous les membres des Salons de la Clef se réunissent le premier de chaque mois, grâce à la vidéoconférence, pour régler leurs opérations pour le mois à venir. Sinon, Marcel Grofaud et six collaborateurs qui lui permettent de faire fonctionner les ventes aux enchères tiennent chaque semaine des assemblées empruntées de mysticisme. Lors de ces réunions, les sept Synarques rythment leur conversation de gestes rituels empruntés à la franc-maçonnerie Adonhiramique — croyance en une entité supérieure nommée Adon-Hiram à mi-chemin entre Adonai et un Hiram messianique, langage de signes, rites de célébration, etc. — et de références bibliques. Pour eux, ce verbiage est folklorique. Tous, excepté Marcel Grofaud, le pratiquent avec distraction et amusement. Il est le seul à retirer de la Sapience de ces rituels synarques.



de Salomon est représenté en or et argent au centre de chaque mur. Des chandeliers à sept branches sont disposés à chacun des angles de la pièce. Les Nephilim pourront tester la compétence Synarchie à + 15 % pour analyser les caractères symboliques de la pièce. Reportez-vous au chapitre sur la Synarchie dans *Testament*.

françois Lambert

● ses relations avec Les Nephilim

Lambert ne reconnaîtra pas les Nephilim en tant que tels. Par contre, il pourra prendre certaines de leurs métamorphoses, à condition qu'elles soient supérieures à 15, pour des signes évidents de marginalité. Dans ce cas, il prendra les Nephilim pour des petites frappes à la solde des truands avec qui il conclut quelques arrangements. Il sera donc très inquiet.

Le papyrus : Il prétendra tout d'abord ne pas comprendre de quoi parlent les Nephilim. Puis, s'ils lui disent connaître Marcel Grofoud, il leur annoncera que cette affaire de vieux papiers est déjà de l'histoire ancienne. Pour lui tout est fini. Il a proposé le parchemin égyptien à Marcel Grofoud car il savait que celui-ci pouvait lui en donner un bon prix et qu'il connaissait d'autres personnes — folles à son goût — pour lui en donner davantage. Il ne comprend rien à la civilisation égyptienne et s'en moque éperdument.

Dans le cas où il ne prendrait pas les Nephilim pour des truands, il ne comprendra pas ce qu'on lui veut. Il dira qu'il travaille au ministère de l'Intérieur et que cela peut leur coûter cher d'embarrasser un fonctionnaire du gouvernement.

● ce qu'il sait

La justice : François Lambert est certainement le seul à pouvoir dérober les rapports de gendarmerie effectués sur les lieux de l'accident du Frère de la Rose+Croix. Il n'acceptera « d'emprunter » le dossier pour le compte des Nephilim que s'ils le menacent, lui ou sa famille.

La vente aux enchères : Il ne connaissait aucun des intervenants présents ce soir-là. Sa seule connaissance est Marcel Grofoud, et les informations qu'il possède à son sujet sont assez maigres. Marcel Grofoud est un amateur de très vieilles choses ; il organise des ventes aux enchères de ces vieux objets. Il a certes des liens avec la mafia mais cela ne fait pas de lui un assassin.

● ce que l'on peut trouver chez lui

François Lambert vit dans un pavillon de la banlieue ouest. Il est marié, a trois enfants et un chien. Chez lui, on ne trouvera rien d'occulte. Dans le garage, une fouille rapide révélera une cache contenant trois armes à feu et des plaques minéralogiques ainsi qu'une somme d'argent assez importante (+ 1 au POT Niveau Social).

armand malon

● ses relations avec Les Nephilim

Malon (*cf.* livret II p. 18) n'identifiera un Nephilim comme étant un Déchu que si celui-ci a une métamorphose supérieure à 10. S'il ne pense pas avoir affaire à un Nephilim, Armand Malon jouera son rôle de spécialiste en manuscrits anciens. Il prétendra s'être rendu à la vente aux enchères sans grande conviction ; il pensait en fait ridiculiser l'organisateur en démontrant que le papyrus était une imitation. Mais, contre toute attente, il fut très surpris de constater qu'il s'agissait bien d'un authentique parchemin de la XVIII^e dynastie égyptienne. Il prétendra s'interroger encore sur la provenance d'un tel papyrus. Il aurait d'ailleurs adressé un courrier à de très nombreux confrères afin d'identifier la provenance d'un tel document.

S'il reconnaît des Nephilim, il sera désappointé. En effet, à son niveau de la liturgie myste, il ne sait que très peu de choses sur les Déchus. Pour le moment, il croit avoir compris qu'il en existe de plusieurs types : les Supérieurs Invisibles, les Supérieurs Inconnus... Qui sont-ils ? Des demi-dieux. A priori, il est délicat pour un profane de comprendre les tenants et les aboutissants de leurs motivations. Ayant ces données en tête, Armand Malon acceptera de discuter avec les Nephilim en leur faisant tout de même comprendre qu'il sait que leurs pouvoirs sont immenses et qu'il espère que le respect qu'il leur porte le protège de leur courroux. Une fois les bases de cette relation établie, il écouterait ce qu'auront à demander les Nephilim. Il ne sait pas comment les Initiés de sa Chapelle prendront cette relation avec des Immortels et sera donc très prudent à leur égard.

Si les Nephilim lui extorquent — grâce à la magie par exemple — des informations qu'il ne souhaitait pas leur livrer et qu'ils lui en laissent le souvenir, il contactera apeuré les Mystes de sa Chapelle. Écoutant leurs conseils, il se tiendra désormais à l'écart des Nephilim.

Les Nephilim : Il a appris des informations sur leur existence dans un cénacle de chercheurs en archéologie. Il pense sincèrement que la plupart des savants sérieux du monde appartiennent à ce type de groupe. Il n'a aucunement conscience que son groupe est une Chapelle des Mystères, n'étant pas assez initié à leur liturgie pour cela. Il perçoit sa Chapelle comme un club politique ou un groupe de salon.

Le papyrus : Il ne dira rien à ce sujet de son plein gré. S'il apprend que les Nephilim sont en possession du papyrus, il leur proposera d'importantes sommes d'argent, qu'il serait bien en peine de trouver, en échange du manuscrit. Constatant la réticence des Nephilim, il leur proposera d'étudier le parchemin en leur compagnie et de partager les résultats de leurs travaux. Si les Nephilim acceptent ce partenariat, Armand Malon fera preuve d'une honnêteté à

toute épreuve. Il préviendra sa Chapelle qui lui suggérera de dérober le papyrus. Il s'y refusera et travaillera de concert avec les Nephilim.

● ce qu'il sait

La vente aux enchères : Armand Malon pense avoir reconnu, le soir de la vente aux enchères, le papyrus qu'Émile Bourget et lui-même avaient découvert dans les ruines de Delphes. Il a tenté de se porter acquéreur du parchemin mais les sommes mises en jeu sont très rapidement devenues trop importantes pour lui. Dès le lendemain, il s'est rendu chez Vladimir Vratislovov afin de voir le papyrus. Il a alors été très choqué par la démarche de son interlocuteur, un véritable escroc sans scrupules selon lui. Ce dernier était disposé à lui revendre ou lui indiquer, en échange d'une forte somme d'argent, l'identité du véritable propriétaire pour lequel il avait acquis le document. Armand Malon a tout de suite soupçonné les machinations de quelque groupe ennemi. Il a fait part de ses soupçons à des Mystes plus avancés que lui dans la liturgie de l'Orient.

L'acquéreur : Lors de sa visite, Vladimir Vratislovov reçut un coup de téléphone de l'OSMTJ. Il ignore avec qui s'entretenait l'escroc mais il comprit tout de même que ce devait être la personne pour qui il travaillait. L'homme s'emporta à un moment de leur conversation et il put surprendre des bribes de leur conversation. Il y était question d'un versement d'argent plus important que prévu. Vladimir Vratislovov annonça à son interlocuteur qu'il savait pertinemment qu'il discutait pour le plaisir, ne pouvant se permettre de retarder le transfert du papyrus vers la Somalie. Armand Malon se souvient que l'interlocuteur semblait étonné que Vladimir Vratislovov soit au courant pour la Somalie. Il n'a pas abordé le sujet de cette conversation téléphonique avec l'escroc. Armand Malon avait complètement oublié cette anecdote jusqu'à maintenant. Il ne s'en souviendra que si les Nephilim prennent le temps d'aborder avec lui sa visite à Vladimir Vratislovov dans les moindres détails.

Lorsque le meurtre de Vladimir Vratislovov fut annoncé par la presse, les Mystères soupçonnèrent que l'un des enchérisseurs de la vente était l'assassin. Ils encouragèrent Armand Malon à s'éloigner des autres participants. Ils ne sont pas disposés à lui prêter main forte. Armand Malon sait donc que dans cette affaire, il ne peut compter sur ses amis que pour obtenir des conseils et des informations.

● ce que l'on peut trouver chez lui

Il habite dans un appartement luxueux du XVI^e arrondissement de Paris. Si les Nephilim fouillent son appartement, ils découvriront toutes sortes d'ouvrages de mythologie, de géologie et d'archéologie, des cartes, des relevés géologiques, des inventaires de pièces anciennes, des photos de

Delphes ainsi qu'une maquette reconstituant le sanctuaire. Ils découvriront également son journal. **Aide de jeu n° 15.**

HASSEN KHARIM

● ses relations avec Les NEPHILIM

À moins que les Nephilim ne se présentent comme des experts de l'histoire égyptienne ou de l'islam, ils n'ont aucune chance de discuter avec Hasen Karim (cf. livret II page 18). Pour le rencontrer, ils devront se rendre à l'ambassade égyptienne et obtenir un rendez-vous.

● ce qu'il sait

John Malloway : Il n'a que très peu côtoyé les intervenants de la vente aux enchères. Mais il a remarqué que l'Américain était capable de lire, tout comme lui, les hiéroglyphes. Il a fait quelques commentaires qui lui firent penser que c'était un spécialiste de l'Antiquité égyptienne. **Le papyrus :** Il l'a examiné pour l'authentifier. Il est absolument formel : ce papyrus est un authentique parchemin égyptien, manifestement réalisé pendant la période de bouleversement artistique du règne d'Akhénaton. Certains passages traitaient de la vie quotidienne dans l'entourage du pharaon, ce qui atteste la période. En effet, le pharaon hérétique fut le seul à autoriser des scribes à dépeindre son quotidien. Il précisera également que le texte était signé — Irysos — ce qui est très rare, les scribes se contentant de rendre compte. Cependant le texte est très étrange. Il pourra préciser qu'il semble manquer des phonogrammes dans certaines parties du texte, ce qui le rend incompréhensible. De plus, des indications dans les premières lignes laissent croire que le parchemin fait partie d'un tout.

● ce que l'on peut trouver chez lui

Dans son luxueux appartement de l'ancien quartier artistique de Paris, rue Notre-Dame des Champs, Hassen Kharim vit entre ses bibelots de l'Égypte antique et ses souvenirs. Si les Nephilim s'introduisent chez lui, ils découvriront de nombreux ouvrages sur l'Égypte et le papyrus qui leur permettront de mieux comprendre leur parchemin. Ces documents, s'ils sont utilisés, conféreront aux Nephilim + 20 % aux jets nécessaires à la compréhension des hiéroglyphes.

JOHN MALLOWAY

● ses relations avec Les NEPHILIM

Dès qu'il les rencontrera, John Malloway (cf. livret II page 19) reconnaîtra les Nephilim ayant des métamorphoses supé-





rieures à 10. Il aura alors une attitude extrêmement méfiante, frôlant la paranoïa. Il est en effet convaincu que les Nephilim sont des Démons qui hantent la surface de la terre pour répandre le chaos.

● ce QU'IL SAIT

L'Égypte pharaonique et le papyrus : Tout comme Has-sen Kharim, il l'a authentifié comme étant un papyrus datant de l'époque d'Akhénaton ; il a remarqué les mêmes éléments que l'Égyptien. Par contre, si une relation de confiance s'est instituée entre lui et les Nephilim, il leur confiera que cet Iry-sos était un Initié des cultes à Mystères d'Isis. Pour lui, ces Initiés étaient les véritables conspirateurs de l'époque du pharaon hérétique. Cela n'excuse pas à ses yeux les erreurs politiques d'Akhénaton mais cela explique sûrement la déchéance de l'Empire égyptien à cette époque.

Le Grand Plan : Il sait que les Templiers projetaient une machination à l'échelle mondiale pour la fin du millénaire, mais il doute que ce Grand Plan puisse être exécuté. En effet, le Grand Plan n'aurait pu être réalisé qu'avec le concours des projets ésotérico-politiques d'Adolf Hitler : établissement d'un règne ésotérique de mille ans, construction d'une capitale du monde visible et invisible. Il sait que ce projet devait se mettre en branle à une date symbolique profane comme le 31 décembre 1999 ou 2000.

● ce QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

Le papyrus : John Malloway conserve en permanence des documents envoyés par ses contacts dans les milieux ésotériques d'extrême droite, qui l'informent sur bon nombre de situations. Dans sa chambre d'hôtel, les Nephilim pourront découvrir l'aide de jeu n°16.

MARTIN CLUJET

● ses RELATIONS AVEC LES NEPHILIM

Pour Martin Clujet (cf. livret II page 19), les Nephilim sont des types louches... comme tous ceux qui s'intéressent à cette histoire d'ailleurs. Il ne prêtera pas attention à leurs métamorphoses.

Au début de sa relation avec les Nephilim, il prendra des airs mystérieux, mais au bout de quelques heures de conversation, il se confiera. Il est très inquiet depuis la mort de son collaborateur. Il craint d'être le prochain sur une liste qui promet d'être longue. Martin Clujet abreuvera les Nephilim des hypothèses les plus délirantes sur la tournure des événements. N'hésitez pas à souler vos Nephilim avec ses anecdotes de mauvais goût et ses théories toutes plus ridicules les unes que les autres. Lorsque les Nephilim envisageront des plans pour se débarrasser de Martin Clujet, ce dernier com-

mencera à les soupçonner. Il les laissera tranquilles pour mieux pouvoir les suivre. Il suivra les Nephilim comme leurs ombres, les bombardant de photographies qu'il envisage comme les preuves dont auront besoin la presse et la justice lorsqu'elles auront démantelé leurs affaires louches.

● ce QU'IL SAIT

Le soir de la vente aux enchères, ce n'est pas lui qui fit le reportage mais l'un de ses « assistants », ce qui ne l'empêcha pas de rédiger l'article paru dans *Le Banlieusard*. Lorsque sa rédaction apprit le décès de Vladimir Vratislavov, elle le chargea d'enquêter sur les personnes qui participèrent à cette vente aux enchères, convaincue que l'un d'entre eux était un assassin potentiel. Martin Clujet se rendit donc chez son « collaborateur ». Il le trouva mort. Depuis lors, il est persuadé d'être sur l'énigme du siècle. Ce personnage vous appartient pour réaiguiller les Nephilim si ceux-ci négligent trop longtemps certaines pistes et pour les exaspérer lorsqu'ils sont trop près du but.

Le COLLABORATEUR DE MARTIN CLUJET

Ce dernier fut retrouvé mort dans son appartement du XIII^e arrondissement de Paris. Bien que son assassinat soit une véritable énigme pour la police, il n'est en rien lié à l'affaire qui intéresse les Nephilim et encore moins à l'occulte. Les éléments suivants vous sont donnés afin de mettre en place une intrigue dans l'intrigue et noyer ainsi les Nephilim sous les fausses pistes et les conjectures de toutes sortes. Leur existence n'est malheureusement pas une suite d'aventures occultes, le commun des profanes peut aussi capter leur attention et les induire en erreur.

Le corps du collaborateur de Martin Clujet fut retrouvé perforé de douze coups de couteau. Le rapport de police mentionne que l'arme devait être une lame japonaise : un katana ou un wakizachi. L'appartement a été entièrement fouillé par le ou les agresseurs. Il semblerait que l'argent soit le mobile du crime.

● ce QUE L'ON PEUT TROUVER CHEZ LUI

L'appartement de Martin Clujet se trouve au quinzième étage d'un immeuble érigé dans les années 70 au cœur d'une cité devenu sordide depuis lors. Ses trois pièces enferment un désordre sans nom. Entre deux vêtements sales, les Nephilim découvriront la passion de Martin Clujet pour les séries noires et ses médiocres essais dans le domaine. Ils pourront découvrir des photographies de personnes louches que ce journaliste raté a cru remarquer. Son carnet d'adresses livrera la liste de ses « collaborateurs » naïfs. Si les Nephilim les contactent, ils pourront acquérir une certitude : Martin Clujet profite de tout le monde.

aquilon

● ses relations avec Les Nephilim

Les Nephilim n'auront aucun moyen de le rencontrer de leur propre chef. Par contre, si lors de leurs investigations sur les rouleaux ils ne font pas preuve de suffisamment de discrétion, il cherchera à les rencontrer. Il ne voit en eux que des pions éventuels dans les projets du 666. Le ton de leurs relations dépendra beaucoup de la perception qu'auront les Nephilim de son Pentacle (cf. livret II page 21). S'il apprend que les Nephilim sont en possession du papyrus, il les attaquera sournoisement. Grâce à ses sortilèges, il tendra des embuscades aux Nephilim qu'il soupçonnera de posséder le papyrus. Dans ce combat, le Pélican n'interviendra pas. Si le Nephilim concerné l'emporte, on peut considérer qu'Aquilon retourne en stase. Sinon, il attaquera les compagnons de l'infortuné Nephilim les uns après les autres. Il ne souhaite laisser aucune trace derrière lui. Bien évidemment les Nephilim vont changer de simulacre, mais dès qu'il les reconnaîtra derrière les traits de leur nouveau simulacre, il recommencera.

● ce qu'il sait

Lorsque les Salons de la Clef annoncent la vente aux enchères d'un mystérieux papyrus, datant de l'époque d'Akhénaton et renfermant vraisemblablement une énigme ésotérique, le 666 décide de s'intéresser au parchemin. En effet, leurs investigations leur ont permis de découvrir des manuscrits témoignant du convoi de parchemins anciens vers le mystérieux seigneur d'Altiplano, le futur Roi Jean.

Aquilon n'a pas tenté de se rendre acquéreur du papyrus afin de rester dans l'ombre des combats occultes de cette période délicate. Il préféra contacter le Pélican pour qu'il tue Vladimir Vratislovov avant que celui-ci ne revende le papyrus. Aquilon savait que Vladimir Vratislovov servait souvent d'intermédiaire pour le Temple. Néanmoins, il ignorait que cette fois, l'escroc travaillait pour l'OSMTJ. Aquilon a fait appel au Pélican car il l'a « connu » alors qu'il était Florence Farr, au XIX^e siècle. À cette époque, il était l'un des Initiés de la Sphère (cf. *Testament*, pp. 105-106) et fut, à cette occasion, le témoin des premières crises existentielles du Pélican. Au fil des années, le 666 noua des relations amicales avec le Pélican. Ses membres espèrent secrètement qu'il réussira à reconstituer la Ténébreuse. Alors le 666 s'en empara pour l'intégrer à la Bête (cf. « 666 », livret II page 8).

● ce que L'ON peut trouver chez lui

Aquilon a particulièrement bien dissimulé ses biens. Les Nephilim n'auront aucun moyen de découvrir son refuge.

arkel

● ses relations avec Les Nephilim

Arkel (cf. livret II page 22) peut intervenir dans les *Chroniques de l'Apocalypse* dès que les Nephilim font appel à la Maison-Dieu ou que vous ressentez le besoin de leur livrer des informations supplémentaires. Il poussera les Nephilim à résoudre leur problème par la violence et la destruction méthodique de leurs ennemis. Il se querellera sévèrement avec des Adoptés du Bateleur et du Mât qu'il considère comme des traîtres et des criminels, mais également avec des Khaïba ou des Selenium qu'ils pensent être des aberrations du Ka, des formes de vies magiques dangereuses, à surveiller de très près.

● ce qu'il sait

Le papyrus : Arkel n'a pas assisté à la vente aux enchères. Il n'est donc pas en mesure d'aider les Nephilim bien que, si ces derniers l'informent de leurs investigations, il leur proposera volontiers son aide.

Les Frères Sombres : Arkel est particulièrement bien informé par les Adoptés de son Arcane et par ceux de la Justice et de la Papesse sur ces Frères de la Rose+Croix. Il sait qu'ils constituent un Ordre, indépendant des autres Fraternités R+C au sein de l'Arcane mineur, d'assassins hors pair qui mettent leurs talents à la disposition des Initiés comme des profanes. La Maison-Dieu a également remarqué que l'un d'entre eux, le Pélican, pouvait être contacté sur l'Internet. Ce dernier semble bien plus expérimenté que les autres Frères Sombres. Néanmoins, des Gypsies leur ont appris que ce Rose+Croix était animé par une quête de rédemption liée aux événements mystérieux qui entourèrent l'Hermetic Order of the Golden Dawn. Arkel ne sait rien de plus. À ce propos, insistez sur le fait que le Pélican est un adversaire redoutable mais qui a la réputation d'être un homme de parole et d'honneur. En d'autres termes, si la situation devient délicate, Arkel hésitera à engager le Pélican. Son attitude devrait permettre à leur prochaine rencontre d'être la plus détendue possible. Gardez à l'esprit que le Pélican est avant tout un allié potentiel.

Le Grand Plan : Arkel est informé par la Maison-Dieu que les Templiers sont en effervescence. Il lui semble évident que leur Grand Plan est en cours de réalisation. C'est pourquoi il encouragera les Nephilim à tuer le plus de Templiers possible et à se lancer à la poursuite de l'Eïdolon dès qu'il apprendra que ces derniers l'ont côtoyé alors qu'ils étaient au prise avec l'OSMTJ ou que la nouvelle de l'attentat de La Valette sera relayée par la presse (voir plus bas).

● ce que L'ON peut trouver chez lui

Arkel réside dans une demeure de la proche banlieue parisienne. Cette maison est un véritable arsenal de commando.





On y trouve également une pharmacie importante, des ouvrages occultes, des informations sur les Templiers du Bailliage de Francia — position des Ordres de troisième Degré sur le sol français, informations sur l'alliance contre le Bailli de Francia, données sur la société Ultra-Technos, etc. — et du matériel informatique.

Si vous avez lu le *Chant de la Terre* publié aux éditions Mnemos, vous pouvez aussi mettre en scène les compagnons d'Arkel alors qu'ils lui rendent une visite amicale ou requièrent ses compétences martiales.

DES SECONDS RÔLES

DES PROFANES...

Beaucoup de personnes assistèrent à la vente aux enchères sans pour autant porter un réel intérêt au papyrus. Ces personnages ne furent pas répertoriés dans le corps des textes des aides de jeu mis à la disposition des Nephilim mais leur identité apparaît dans le rapport de police qui fut effectué à la suite du décès de Vladimir Vratislovov. Ce dossier, les Nephilim peuvent se le procurer par leurs contacts habituels ou grâce aux méthodes peu scrupuleuses de François Lambert. Il vous appartient de les mettre en relation avec les Nephilim au hasard de leur enquête. Ils ne sont décrits que dans les grandes lignes afin que vous puissiez les étoffer comme bon vous semble. Ces personnages (cf. livret II page 20) ne sont là que pour brouiller les pistes des investigations et énerver les Nephilim.

Les complices de Grofaud : **Marc Gredu et Jean Frantil** sont deux membres du Degré synarque de Marcel Grofaud qui, à sa demande, participent aux ventes aux enchères dans le seul but de faire monter les offres des intéressés. Ce sont deux individus sans scrupules qu'il recruta l'un à sa sortie de prison — il y avait été mis par la justice française suite à une escroquerie aux assurances dans une affaire de fausses toiles de maître — l'autre est un relieur — il échappa aux autorités judiciaires dans des histoires de faux certificats d'authenticité de manuscrits anciens.

Un amateur de parchemins, **Jean-Hugues de la Motte-Larguenière**, était lui aussi présent à la vente. Il s'intéresse à tous les vieux papiers valant une fortune, plus par snobisme que par amour des vieilles choses ou même pour leurs contenus.

Deux vieux historiens, **Yves Desmond et Roger Lamcur**, passionnés d'antiquités et de mystères égyptiens et membres de l'institut de recherche du Louvre, s'étaient rendus à cette vente lorsqu'ils apprirent que le papyrus aurait été daté par Hassen Kharim. Ce fut pour eux un gage de qualité qui les convainquit de se rendre à cette vente qu'ils prenaient, de prime abord, pour un canular.

Vladimir Vratislovov

Les Nephilim peuvent se rendre dans l'appartement de Vladimir Vratislovov. Ce dernier avait réservé une suite — une chambre avec petit salon — dans l'un des hôtels de classe internationale qui se trouvent aux abords de la gare Montparnasse.

Dans le cadre de son enquête, la police a fait mettre des scellés de justice sur la chambre. Un inspecteur de police en civil est toujours en faction dans le couloir de l'hôtel. Il est relevé toutes les douze heures. À l'intérieur de la suite, les Nephilim ne trouveront aucun indice. La police a déjà conduit son enquête sur les lieux.

Les templiers et Le pélican

Obéissant aux ordres de l'Eïdolon et de Larménius de Jérusalem, les Templiers de l'OSMTJ vont tenter de reprendre le parchemin aux Nephilim.

Si les Nephilim rentrent chaque soir chez eux comme si de rien n'était ou ne changent pas fréquemment d'hôtel, les Templiers les auront localisés en une journée. Le lendemain, ils profiteront d'une de leurs absences pour s'introduire dans leurs appartements.

Si le parchemin est chez l'un des Nephilim sans surveillance, le Pélican — qui veille sur son papyrus et, donc, sur les Nephilim — interviendra alors que les Templiers fouilleront cet appartement. Il tuera les Templiers et laissera le papyrus en place. Il a compris que ce papyrus n'a pas fini de susciter les convoitises. Il choisit donc de le laisser aux Nephilim et de le surveiller de loin. Il compte bien remettre le papyrus au 666 mais avant, il profitera des initiatives des Nephilim pour décrypter les hiéroglyphes qu'il contient. Ainsi, lorsque les Nephilim décideront de se rendre à Altiplano, le Pélican se rendra sur place à son tour.



LES VISITES DE L'EIDOLON

CHAPITRE 4

Edward Kavigan quitte Larménius de Jérusalem pour se rendre chez le Roi Jean, afin de le tenir informé de l'état du Grand Plan. Son voyage connaîtra trois escales, où les Nephilim pourront le rencontrer. Dans chacune des parties suivantes, vous aurez à votre disposition les informations disponibles pour les Nephilim et le commun des mortels, par voie de presse notamment, ainsi que le détail de ses faits et gestes. Il est difficile de savoir si les Nephilim cherchent à comprendre les allées et venues de l'Eïdolon ; c'est pourquoi ces étapes vous sont présentées comme des mini-situations de jeu.

SOPHIA-ANTIPOLIS

POT DE SÛRETÉ : 5

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 5

Sur les collines parsemées de garrigue qui s'étendent entre Cannes et Antibes, au-dessus de la petite commune de Vallauris, est installée depuis une vingtaine d'années ce qui est devenu un des plus hauts lieux intellectuels d'Europe : la technopole de Sophia-Antipolis.



Dans un cadre naturel prestigieux, aménagé d'une façon exemplaire, a été rassemblé un groupe d'institutions rattachées au C.N.R.S. Ainsi, un centre de recherches archéologiques, des laboratoires de sciences humaines africaines et asiatiques, un centre de recherche sur les piles solaires et un centre de calcul scientifique se sont installés sur l'immense domaine. À côté de cet important ensemble universitaire, fonctionnent des laboratoires de recherche pétrolière et de prospection sismique, une filiale de l'École Supérieure des Mines et le centre informatique d'Air France, « Amadeus ». D'autres implantations publiques et privées achèvent de faire de Sophia-Antipolis un « centre international de l'intelligence ». Parmi ces institutions, la plus connue est la société Ultra-Technos qui met au point des systèmes de sécurité informatiques. En réalité, c'est depuis son siège social, un grand immeuble aux vitres fumées, que les Obédiences françaises sont contrôlées. Résidence du Bailli de Francia, c'est là qu'Edward Kavigan se rend à J+7.

faits et gestes d'EDWARD KAVIGAN

Ayant quitté la propriété où la rencontre avec Larménus de Jérusalem avait eu lieu, Edward Kavigan rejoint son hôtel lyonnais aussi discrètement qu'il l'avait quitté. Personne ne s'est rendu compte de son absence.

Profitant d'un court instant de répit, Edward Kavigan consacre ses efforts à faire ralentir les procédures juridiques du procès qui l'accapare. Grâce à son téléphone cellulaire sécurisé, il met en branle son impressionnant réseau de contacts hauts placés et parvient à obtenir la levée de son assignation à résidence dans la matinée de J+7. Aussitôt, soucieux de vérifier la véracité des propos de Larménus de Jérusalem et désireux de mettre un terme au chaos anarchique qui agite les Obédiences de Francia, Edward Kavigan contacte le Bailli de Francia. Il lui donne rendez-vous dans son fief de Sophia-Antipolis pour le soir même et lui somme de tout organiser.

À 11h00, alors que les rédactions sont tout juste informées de la levée de l'assignation à résidence d'Edward Kavigan, libre de toutes entraves, l'Éidolon se rend à l'aéroport de Lyon-Satolas où un jet privé, frappé des couleurs de la Bianética, l'attend.

À 13h16, l'avion atterrit sur les pistes de l'aéroport international de la ville de Nice où Edward Kavigan est accueilli par une importante faction de Manteaux Blancs et Rouges. La petite armada ne manque pas de se faire remarquer et s'embarque précipitamment dans une série de grandes limousines noires aux vitres teintées et blindées, stationnées devant le hall de sortie des voyageurs.

Dans un impressionnant crissement de pneus, les voitures démarrent et s'engagent sur la bretelle de l'autoroute en direction de Cannes. C'est dans la fameuse station balnéaire qu'Edward Kavigan a décidé de prendre ses appartements.

Sur les conseils avisés du Bailli de Francia, l'Éidolon s'installe dans la plus luxueuse suite du prestigieux Martinez. Son choix n'est pas innocent. En effet, la suite Diamantine possède un ascenseur privé qui dessert discrètement les trois niveaux de parkings souterrains mis à la disposition des clients de l'hôtel ; Edward Kavigan peut ainsi s'éclipser à volonté sans se faire remarquer. L'Éidolon n'utilisera cette ruse pour échapper à l'attention médiatique qu'une seule fois durant son séjour à Cannes.

À 23h00, dans la nuit de J+7 à J+8, Edward Kavigan emprunte l'ascenseur secret, escorté par ses deux Masques. Il monte à bord d'un anodin véhicule de location muni de vitres teintées et rejoint le siège social de la société Ultra-Technos à Sophia-Antipolis. Là, il retrouve secrètement le Bailli de Francia, Hugues Duglescins.

L'Éidolon écrase l'entrevue par sa superbe. Terrorisé, le Bailli, un homme d'ordinaire prétentieux et pédant, argue qu'il a bien du mal à se faire respecter par les Chevaliers qui se livrent à une guerre d'influence ridicule. Il ignore que des Obédiences illégitimes se sont constituées et jure qu'il n'a jamais été en contact avec Larménus de Jérusalem. L'Éidolon le réprimande sévèrement et lui donne de nouvelles instructions, en attendant que le complot ourdi par l'Ordre des Veilleurs du Temple et les Assassins ait porté ses fruits, à savoir l'élimination physique du Bailli. Satisfait de sa démonstration de puissance, Edward Kavigan regagne sa suite à Cannes.

Il a eu confirmation du comportement ambigu de Larménus de Jérusalem et décide de l'éliminer le lendemain même de la réussite de l'Apocalypse. Il consacre ensuite le restant de la nuit à trouver une solution qui lui permettra de quitter le territoire français au plus vite. Il y a un ver dans le fruit et mieux vaut jeter la pomme au loin que la croquer. Une fois encore, Edward Kavigan fait jouer son réseau de relations.

Ce n'est que le lendemain, soit à J+8, à 17h00, qu'une temporaire levée d'inculpation octroyée suivant des modes douteux, permet à Edward Kavigan de quitter sa suite du Martinez à 21h15 en direction de l'aéroport international de la ville de Nice, d'où il décolle à 23h09.

Il quitte la France à destination de l'île de Malte où il doit rencontrer Philippe de Villiers de l'Isle-Adam, Grand Maître de l'Ordre de Malte, Bailli de Malta Insula, un de ses plus fidèles Nautes.

ce que Les Nephilim peuvent apprendre...

Tous les éléments relatés dans ce passage sont directement accessibles aux Nephilim de différentes manières. Les articles que la presse nationale et internationale consacre à Edward Kavigan et à son procès sulfureux constituent un terroir d'informations fertile. Mais, un jet de Connaissances en Templiers, à condition que la compétence soit au moins de 80 %, et, surtout, la connaissance des simulacres peuvent également alimenter les déductions de vos Nephilim. En tout état de cause, il vous appartient de distiller les informations en fonction des investigations des Nephilim et de les leur remettre ou pas.

● ... à LYON

– par voie de presse

Dans la journée de J+7, les Nephilim apprennent, à partir de 15h00, la levée de l'assignation à résidence d'Edward Kavigan et son départ de Lyon pour une station balnéaire. Ce n'est qu'en suivant les actualités nationales de 20h00, ou en patientant jusqu'à la sortie du premier quotidien le lendemain, que les Nephilim localisent précisément Edward Kavigan : il est à l'hôtel Martinez à Cannes. Souffrant de migraines incontrôlables dues au tohu-bohu qu'a engendré son procès, le charismatique ex-gourou a décidé de prendre quelques jours de repos dans la célèbre station balnéaire. Le procès suit son cours, bien que de nombreuses procédures soient jugées un peu trop tordues et alambiquées par la presse.

– en montant une planque devant l'hôtel de la Tête d'Or

Edward Kavigan est installé dans une des nombreuses suites de l'hôtel de la Tête d'Or sur le boulevard des Belges, en face du Parc de la Tête d'Or cher aux habitants du VI^e arrondissement lyonnais.

Protégé par un important cordon de forces de l'ordre, tout le périmètre qui mène à l'hôtel est bloqué — même les journalistes ne peuvent le franchir. Toutefois, les Nephilim peuvent, sans difficultés majeures, se mêler à la foule des reporters et des badauds pour glaner des informations.

Si les Nephilim pénètrent dans l'hôtel et se rendent à la suite d'Edward Kavigan, il y a de fortes chances qu'ils soient interceptés par les forces de l'ordre ou accueillis dans la suite par plusieurs Chevaliers du Sépulcre de Lyon, appuyés par les Masques, à condition que ceux-ci et l'Eïdolon soient présents au moment des faits. Il n'y a que plaies et horions à gagner à vouloir pénétrer dans l'hôtel.

A contrario, en montant une planque patiente et intelligente, c'est-à-dire en postant un guetteur vigilant aux quatre points cardinaux, les Nephilim remarquent, dans la

nuit de J+6 à J+7, le départ tous feux éteints d'une voiture banalisée, à bord de laquelle Edward Kavigan et ses deux Masques se rendent à la propriété où Larménius de Jérusalem s'est récemment installé. Les Nephilim peuvent tenter de suivre le véhicule. S'ils réussissent cette gageure sans avoir été interceptés entre-temps, ils sont alors en mesure de pouvoir assister, grâce à un artifice magique, à l'entrevue de l'Eïdolon et de Larménius de Jérusalem (voir plus haut). Si les Nephilim ne remarquent rien et se contentent de flâner aux abords de l'hôtel, ils assistent au départ d'Edward Kavigan aux alentours de 11h00 dans la matinée de J+7. Celui-ci, escorté par une nuée d'hommes en uniforme, monte précipitamment à bord d'un fourgon blindé qui démarre aussitôt sur les chapeaux de roue. En réussissant un jet de Vigilance, les Nephilim remarquent qu'Edward Kavigan est plus particulièrement encadré par deux hommes cagoulés, tout de cuir vêtus. Les Nephilim, tels d'audacieux paparazzi, peuvent tenter de prendre en chasse le véhicule pour voir où il se rend. Pour cela, ils doivent disposer d'une voiture ou d'une moto et réussir un jet de Filature à – 20 % (sauf s'ils disposent d'un véhicule muni d'un gyrophare) ainsi qu'un jet de Conduire à – 10 % (il y a du trafic dans l'agglomération lyonnaise). Les Nephilim parviennent à l'aéroport de Lyon-Satolas où, grâce au concours d'un aiguilleur du ciel et d'un « conciliant » (grâce à un jet de Corruption à –10 %), gardien de la Paix, ils apprennent qu'Edward Kavigan vient de quitter Lyon à bord de son jet privé pour rejoindre l'aéroport de Nice. Il est 12h05. À vos Nephilim de jouer s'ils veulent suivre l'Eïdolon.

● ... à NICE

– à l'aéroport international de la ville de Nice

Si les Nephilim réussissent à accrocher à 13h04 à Lyon-Satolas le vol quotidien d'AOM à destination de Nice, ils atterrissent à Nice à 14h01. En menant une enquête serrée et en posant les bonnes questions au personnel de l'aéroport, ils apprennent qu'Edward Kavigan a été réceptionné à son arrivée par un nombre impressionnant de collaborateurs qui l'ont derechef embarqué à bord d'une grande limousine noire qui a emprunté l'autoroute en direction de Cannes. Dès lors, les Nephilim peuvent se rendre à Cannes et tenter de retrouver la limousine noire dans un des parkings des quatre-vingt-un hôtels de la ville ou alors rester à Nice en espérant trouver des informations dans la presse locale.

– par voie de presse

Ce n'est qu'en suivant les actualités nationales de 20h00, ou en patientant jusqu'à la sortie de Nice-Matin le lendemain, que les Nephilim localisent Edward Kavigan : il est à l'hôtel Martinez à Cannes.



● ... à CANNES

– en montant une planque devant le Martinez

Après avoir suivi les actualités nationales ou suite à un incroyable coup de chance, les Nephilim peuvent monter une planque devant l'hôtel Martinez.

Ils découvrent rapidement que l'endroit est truffé de Templiers : toute forme d'action violente sera sévèrement réprimandée. Dès lors, ils peuvent choisir d'attendre ou tenter de faire un prisonnier.

S'ils décident d'attendre, ils assistent au départ d'Edward Kavigan à 17h00 dans la journée de J+8. Ils n'ont aucune difficulté à apprendre que, suite à sa levée d'inculpation, Edward Kavigan a quitté le territoire français pour se rendre sur l'île de Malte.

Si les Nephilim tentent de capturer un Templier, il doit s'agir d'un Manteau Blanc. De nombreux Manteaux Blancs sont présents sur les lieux ; ils ne se déplacent jamais seuls mais toujours avec au moins 1D4 Chevaliers. L'action, bien que périlleuse, est tout à fait envisageable. À vos dés donc... Si les Nephilim voient leur action couronnée de succès, seule une torture pernicieuse permettra de délier la langue du Templier. Celui-ci révèle à ses bourreaux qu'Edward Kavigan est bien plus puissant qu'il n'y paraît. Il est à Cannes pour rendre visite au Bailli de Francia afin de lui remettre de nouvelles instructions. La rencontre doit avoir lieu à Sophia-Antipolis, dans le quartier général des Templiers provençaux, la société Ultra-Technos. Aux Nephilim d'improviser...

Les sites PRIVILÉGIÉS

● CANNES

Administrativement, Cannes est un simple chef-lieu de canton de 70 000 habitants. C'est aussi une ville cosmopolite dont le souci depuis cent ans est de réinventer les loisirs.

Son site est d'une grande beauté, avec la pointe avancée de la Croisette et l'actuelle Palm Beach, les îles vertes au large, le piton du Suquet qui domine toute la ville de sa tour carrée, de son château crénelé et de ses maisons étagées au toit en visière, et, en toile de fond au sud-ouest, la découpe violette des monts de l'Estérel. La grève molle et lagunaire d'hier, où croissaient les roseaux (cannæ) qui ont légué leur nom à la cité, est devenue l'un des plus beaux fronts de mer du monde. La plage s'étend sur plus d'un kilomètre. Un nouveau talus sous-marin a été créé, la mer a reculé, et, exception rarissime en Méditerranée, la plage de Cannes a quarante mètres de large.

Deux ports la limitent. Le port municipal est protégé par une digue de trois cents mètres et accueille près de mille bateaux. Le port Canto, privé, accueille pour sa part six cents bateaux, et n'a rien à envier, pour l'équipement, aux meilleures installations d'outre-Atlantique.

Près du port municipal, le square Mérimée et l'Esplanade des Alliés forment un grand triangle de verdure. Des glaciers et des cafés à la mode rendent encore plus insolite le modern'style anachronique du casino voisin.

À l'opposé, au-delà du port Canto, au long du cap Croisette, d'autres palmiers et massifs de fleurs mettent en valeur les lignes pures et onduleuses des façades d'immeubles de luxe.

Entre ces deux pôles s'étire la célèbre Croisette, le « rendez-vous du monde » où les uns flânent dans l'espoir de reconnaître quelqu'un et les autres dans l'intention d'être reconnus. Le Carlton, sorte de château fort en sucre, se dresse au centre de la Croisette comme un symbole indestructible de l'essor et de la vocation de Cannes. Le Palais des Festivals, tout proche, paraît lui-même démodé avec sa façade style 1949, et ce malgré les drapeaux claquant au vent de mer. Les édifices modernes abondent, tel l'Hôtel de Paris, caché derrière une véritable palmeraie. Les établissements anciens, tous entièrement rénovés à l'intérieur, sont dotés des derniers perfectionnements en matière de confort et s'ingénient à perfectionner leurs structures d'accueil. La concentration des grands hôtels autour du Palais des Congrès et du Festival est un autre atout de Cannes. Entre le Majestic et le Martinez, on compte 3 500 chambres de palace, ce qui ne veut pas dire que Cannes n'a pas à offrir des établissements de diverses catégories. Sur la Croisette même et dans les rues voisines se trouvent de charmants restaurants et de sympathiques bistros, et si des boutiques portent l'enseigne des grands noms de l'élégance comme Hermès ou Cartier, d'autres, dans la commerçante rue d'Antibes notamment, s'adressent à toutes les clientèles.

Avec ses excentricités défrayant la chronique, l'air conditionné dans toutes ses chambres de palace et la floraison des promoteurs immobiliers, Cannes est une ville active où les Nephilim peuvent aisément se dissimuler s'ils décident de s'y rendre.

● La société ULTRA-TECHNOS à SOPHIA-ANTIPOLIS

Au kilomètre 29 de la route n°2 qui parcourt Sophia-Antipolis du nord au sud se dresse un immeuble de trois étages aux vitres de verre fumé : le siège social de la société Ultra-Technos.

Seule construction moderne perdue au milieu d'étendues pentues où poussent des oliviers, du romarin, de la lavande et de la sarriette, elle ne manque pas d'attirer l'attention. Il s'agit du quartier général des Templiers provençaux et du lieu de résidence du Bailli de Francia. Aucun garde n'est

visible, ni aucune activité humaine. L'endroit semble déserté. En réalité, il est placé sous la discrète surveillance de petites caméras qui jalonnent régulièrement la route n°2. Toutes ces caméras sont directement reliées à un poste de contrôle situé au rez-de-chaussée de l'immeuble en verre fumé. À l'intérieur, dix Templiers se relaient en permanence pour assurer le contrôle du périmètre. Des caméras sont également placées à tous les angles de l'immeuble pour permettre une surveillance efficace. En plus, des capteurs de poids sont disposés à intervalles réguliers sur cinquante mètres aux abords directs de l'immeuble pour détecter tous les intrus tentant de s'approcher subrepticement par voie terrestre. Dans le bâtiment, plus d'une centaine de Templiers s'activent pour coordonner les actions de l'Ordre à l'échelle de la France. Le bâtiment compte trois étages et un rez-de-chaussée.

Le rez-de-chaussée est occupé par le poste de contrôle qui reste en liaison permanente avec le Bailli ainsi qu'avec la salle de garde où une équipe de trente Chevaliers est tenue en alerte vingt-quatre heures sur vingt-quatre pour intervenir en cas de problèmes extérieurs. Ces Templiers sont équipés d'armes modernes et ont accès à un chenil où ils disposent de douze chiens de combat spécialement dressés pour attaquer sans aboyer. Un ascenseur entièrement informatisé contrôle l'accès au parking souterrain à l'intérieur duquel ne peuvent pénétrer que des personnes accréditées par le Bailli en personne.

Le premier étage est le centre de travail proprement dit où s'activent de nombreux Templiers : ils classent inlassablement des dossiers et recourent toutes les données pour présenter des rapports concis et détaillés au Bailli. Une quarantaine de bureaux renferme une impressionnante quantité de paperasseries que la généralisation de l'informatique n'a pu endiguer.

Le deuxième étage est occupé par les archives soigneusement classées de l'Obédience provençale. Celles-ci ne sont accessibles qu'en passant devant un bureau vitré occupé en permanence par trois Templiers qui contrôlent toutes les allées et venues. C'est également au deuxième étage que se trouve le bureau de travail personnel du Bailli. Son entrée est juste en face du poste de garde. Ce bureau possède le seul accès direct au troisième étage où se trouvent les appartements privés du Bailli, suite de chambres toutes plus luxueusement aménagées les unes que les autres.

Les deux premiers étages et le parking sont desservis par un grand ascenseur automatique et/ou par un escalier contigu, situé à droite de l'ascenseur et fermé par une lourde porte en acier dont seuls le Bailli et les gardes en poste ont la clé.

C'est au deuxième étage de cette bâtisse étroitement surveillée qu'Edward Kavigan rencontre le Bailli de Francia dans la nuit de J+7 à J+8.

Aux Nephilim de jouer.

La valette

POT DE SÛRETÉ : 8

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 17

Située au carrefour des routes stratégiques de la Méditerranée, Malte est distante de 320 kilomètres de la Sicile et d'à peine 65 kilomètres de la côte nord-africaine. L'archipel maltais se compose de trois îles habitées et de deux îles désertes. L'île la plus vaste, de laquelle l'archipel tire son nom, est Malte, avec une superficie de 316 km², soit 27 kilomètres dans sa plus grande longueur sur 14 kilomètres dans sa plus grande largeur. Il n'existe ni cours d'eau ni montagne. Seules des chaînes de collines mollement ondulées, dans l'intérieur des terres, et une côte rocheuse découpée en de multiples baies et criques agrémentent le relief d'une contrée où la température tombe très rarement au-dessous de 12°C. C'est à La Valette, la capitale de l'archipel, qu'est installé le quartier général de l'ordre de Malte. C'est sur l'unique aéroport international de l'archipel, celui de Luqa, à quelques kilomètres de La Valette, que le jet privé d'Edward Kavigan se pose dans la nuit de J+8 à J+9.

faits et gestes d'EDWARD KAVIGAN

Arrivé à l'aéroport international de Luqa, Edward Kavigan, toujours escorté par les deux Masques, est invité à se présenter devant le service des douanes. Parvenu dans leurs locaux, il est discrètement pris en charge par des membres éminents de la garde personnelle de Philippe de Villiers de l'Isle-Adam, Grand Maître de l'ordre de Malte et Bailli de Malta Insula.

Parvenu à La Valette, Edward Kavigan est directement conduit au palais des grands maîtres, le fief exotérique et ésotérique des Templiers appartenant à l'ordre de Malte. Là, il est installé dans un splendide appartement particulier où Philippe de Villiers de l'Isle-Adam lui rend visite. Leur entrevue est rapide car Edward Kavigan est épuisé. Les deux hommes décident de se revoir dans les douze heures.

Il est 02h50 dans la nuit de J+8 à J+9.





KARL

Depuis le début de son procès à Lyon, Edward Kavigan ignore qu'il a attiré l'attention d'une étrange organisation appelée @ (cf. Hermès Trismégiste n°6). Le but final d'@ étant de contrôler tous les aspects des médias et de l'économie, les agissements d'Edward Kavigan ont attiré l'attention des Maîtres des Continents. Ils ont décidé de ne pas faire de demi-mesures et ont choisi de faire éliminer celui qu'ils considèrent simplement comme un dangereux trouble-fête.

Après avoir consulté la mémoire cybernétique de Léviathan, John Highfield a confié la mission à un inquiétant personnage uniquement connu sous le pseudonyme de Karl. Ce dernier est en réalité un Frère Sombre de la Branche Invisible en quête de sa rédemption, qui est convaincu de la pureté de sa mission : il doit éliminer l'Éidolon pour que l'Eth puisse continuer à dormir en paix et que lui puisse accomplir son destin de guerrier solitaire.

Appuyé par la logistique et les moyens d'@, Karl a accepté la mission et s'est rendu à Lyon pour repérer Edward Kavigan. Il est arrivé précisément au moment où l'Éidolon se rendait à Sophia-Antipolis. Mis au courant du départ de sa victime, Karl s'est aussitôt rendu à Nice pour retrouver sa trace. Il n'a eu aucune difficulté à remonter la piste de sa proie et est parvenu jusqu'au Martinez.

Il décida d'attendre que la nuit soit avancée avant d'agir et s'installa à la terrasse d'un café pour tenter de repérer les activités du

quartier. Il ne fut donc pas pris au dépourvu lorsque Edward Kavigan quitta précipitamment le Martinez pour se rendre à l'aéroport international de la ville de Nice. Karl sauta immédiatement dans un taxi et ordonna au chauffeur de prendre le véhicule d'Edward Kavigan en filature. C'est ainsi qu'il parvint tant bien que mal à gagner l'aéroport de Nice pour apprendre que sa proie était en partance pour Malte.

Soumis à la Lune Noire, Karl invoqua alors une effroyable créature pour lui ordonner de le transporter à travers les Éthers jusqu'à la destination qu'il choisirait. Cette opération magique lui coûta beaucoup mais elle lui permit d'arriver à Malte avec une heure d'avance sur Edward Kavigan. Karl entama alors une patiente attente sous le panneau des arrivées dans le hall B de l'aérodrome international de Luqa. À 01h30, dans la nuit de J+8 à J+9, il repéra facilement le jet privé qui se posait et identifia rapidement Edward Kavigan dans le groupe d'hommes qui se dirigeait vers le bâtiment du service des douanes. La chasse recommençait et cette fois-ci Karl ne lâcherait pas prise.

Protégé par ses talents magiques, il réussit à suivre l'escorte mandatée par Philippe de Villiers de l'Isle-Adam et repéra l'endroit où Edward Kavigan fut installé. Il décida d'attendre le moment propice pour agir et se dissimula. Il frapperait dans la nuit, entre chien et loup.

À 04h30, Edward Kavigan est tiré de son sommeil par le bruit d'une lutte acharnée. Dans l'antichambre de la pièce où il se repose, il découvre un spectacle d'une rare violence. Un de ses gardes du corps est couché sur le sol, sa tête est partiellement détachée de son tronc et un flot de sang écarlate inonde le parquet. Le deuxième Masque est aux prises avec un individu qui n'est autre que Karl. Celui-ci a été surpris par les Masques alors qu'il s'apprêtait à déposer une bombe à retardement dans l'antichambre.

Voyant que son attentat a échoué, Karl déclenche sa bombe et la projette à travers l'unique fenêtre de la salle. Edward Kavigan se jette au sol. Une violente déflagration retentit et fait voler en éclats toutes les fenêtres. Lorsque la poussière retombe, Edward Kavigan constate qu'il est toujours entier. Un des Masques est debout mais, profitant de la confusion qui régnait, le mystérieux agresseur a disparu. L'Éidolon est aussitôt conduit en sécurité tandis que toutes les forces templières basées sur l'île se mettent à la recherche du fugitif.

Le lendemain, soit J+9, le scandale est difficile à étouffer. Une explosion s'est produite en plein La Valette et les journaux s'en donnent à cœur joie. Voilà une nouvelle fois Edward Kavigan avec un scandale sur les bras, mais cette fois l'Éidolon a choisi de tirer parti de la situation. L'ordre

de Malte met à sa disposition une demeure fortifiée, truffée de passages secrets, dans laquelle Edward Kavigan organise ses projets. Il se fait porter, pâle, en prétextant une blessure causée par l'attentat dont il vient d'être la victime et affirme rester à la disposition de la justice internationale. En réalité, il revoit Philippe de Villiers de l'Isle-Adam et, sous sa pression, décide de faire retrouver les Nephilim qui ont dérobé le papyrus d'Irysos : il charge les chevaliers Teutoniques de lancer deux tueurs à leur poursuite. Durant l'entrevue, le Naute l'informe que l'agresseur a été repéré et que les forces de l'île ne devraient pas tarder à l'appréhender. Satisfait, Edward Kavigan prend congé et s'octroie quelques heures de repos.

Lorsque Edward Kavigan apprend que son mystérieux agresseur a été assassiné, il éprouve un fugace sentiment de frustration car il n'a pu assouvir sa vengeance lui-même avant de se réjouir de cette nouvelle. Il est temps pour lui de profiter de la situation et de quitter l'île. Il informe Philippe de Villiers de l'Isle-Adam de ses décisions.

Faisant fi de l'agitation médiatique qui règne autour de lui, il souhaite aller à Benghazi contrôler en personne le bon déroulement des préparatifs d'embarquement des légendaires Portes du Temple avant d'aller rendre visite au Roi

Le retour du pélican

À 15h06, dans la journée de J+9, Karl, épuisé et couvert de sang, est appréhendé par les forces de l'ordre alors qu'il tente de dérober un bateau. Une fusillade s'ensuit qui cause la mort de deux agents des forces de l'ordre dans l'exercice de leurs fonctions. Karl est arrêté et, bien que rudoyé par les collègues de ceux qu'il a abattus, il est écroué à la prison centrale de l'île. La justice des hommes prend les choses en main.

À 7h00 dans la matinée de J+10, Karl est déféré devant un juge de La Valette pour être lourdement condamné. Au préalable, il sera, officieusement bien sûr, remis aux Templiers pour que ceux-ci le questionnent longuement et douloureusement sur ses motivations.

Pendant son transfert de la prison au Palais de justice, le fourgon dans lequel Karl est enfermé tombe dans une embuscade fomentée par le Pélican.

Au sortir d'un étroit virage, dans la petite rue principale de Floriana, le chauffeur du fourgon pile brutalement de peur de renverser un inoffensif vieillard qui traverse la rue. Celui-ci se retourne, soulève le manteau qui le recouvre et laisse apparaître la gueule béante d'un lance-missiles portable. Tiré à bout portant, le missile touche sa cible et pulvérise le fourgon et ses occupants. Le Pélican parvient tout de même à récupérer la Pierre Noire de Karl. Tous les efforts des forces de l'ordre pour retrouver cet homme resteront vains.

Peu à peu, le Pélican se rapproche de son objectif dément...

Jean pour le tenir informé des avancements du Grand Plan. En quelques heures, les Templiers affrètent un avion et sélectionnent plusieurs Initiés pour accompagner l'Eïdolon dans ses prochains déplacements.

À 9h00, dans la matinée de J+11, Edward Kavigan quitte Malte à destination du port de Benghazi, en Libye.

ce que Les Nephilim PEUVENT APPRENDRE...

Tous les éléments relatés dans ce passage sont directement accessibles aux Nephilim de différentes manières. Les articles que la presse locale consacre à Edward Kavigan restent la source de renseignements numéro un. Un jet de Connaissances en Templiers, à condition que la compétence soit au moins de 80 %, et les connaissances des simulacres peuvent également alimenter les déductions de vos Nephilim. En résumé, il vous appartient de distiller les informations en fonction des investigations des Nephilim et de les leur remettre ou pas.

● ... à LYON

Si les Nephilim ne sont pas physiquement présents à La Valette, ils apprennent par voie de presse, dans la journée de

J+9, qu'Edward Kavigan s'est rendu à Malte. Nul ne comprend pourquoi le charismatique gourou a quitté la France ni comment il a pu échapper aux foudres de la justice. La presse est déchaînée. Les hypothèses les plus folles sont soulevées et nombre de reporters font des allusions à peine voilées sur la corruption qui semble régner dans les plus hautes sphères de l'État. En bref, tous les analystes se perdent en conjectures sur le sens réel de tous ces événements. Le lendemain, le tollé est encore plus intense. Cette fois, Edward Kavigan a été victime d'un attentat en plein cœur de La Valette. Une bombe a rasé la chambre que le conservateur du palais des grands maîtres de La Valette avait gracieusement mise à sa disposition. Que se passe-t-il ? Faut-il voir là une affreuse et tragique méprise, la marque du terrorisme mondial ou une intervention déguisée des grands caïds du crime organisé ? La presse se perd en conjectures tandis que l'énigmatique gourou se cloisonne dans la maison qui a été mise à sa disposition par les autorités de l'île et dont l'emplacement demeure, pour l'instant, secret.

La tension atteint son comble lorsque paraît dans la journée de J+11 la nouvelle de la mort du mystérieux exécutant de l'attentat perpétré contre Edward Kavigan la veille. Il a été abattu dans le fourgon qui l'emmenait jusqu'au tribunal de La Valette ainsi que tous ceux qui l'escortaient. Les agresseurs ont utilisé pour cela un lance-missiles portable aux effets dévastateurs. Une véritable hystérie s'empare des journalistes et les hypothèses les plus folles sont avancées, mais aucune d'entre elles n'éclairera vos Nephilim.

● ... à La Valette

– par voie de presse

La plupart des grands quotidiens édités en Europe parviennent à Malte le jour même et, à La Valette, on trouve aussi bien *Le Monde*, *Die Welt*, *La Repubblica* et le *Times* de Londres que le *International Herald Tribune*. Vous pouvez donc donner à vos Nephilim les mêmes informations que celles contenues dans le paragraphe précédent. Par contre, il est beaucoup plus instructif que les Nephilim se procurent le quotidien local en anglais, le *Times*, qui donne un aperçu intéressant de la vie politique et des nouvelles du pays.

Le lendemain de l'attentat, soit J+9, la lecture du *Times* de La Valette est particulièrement instructive. Sur trois colonnes en première page, les Nephilim apprennent qu'un attentat a eu lieu au petit matin dans le palais des grands maîtres. Une chambre du premier étage a été à moitié soufflée et c'est un miracle qu'aucune victime ne soit à déplorer. La pièce était au préalable occupée par le très controversé Edward Kavigan.



Chevalier de l'ordre de Malte, il était présent depuis quelques heures seulement sur le territoire maltais. Arrivé dans le plus grand secret, il était désireux de renouer avec les traditions séculaires de l'île pour retrouver son équilibre. C'est tout naturellement que son grand ami, Paolo Corrieti, le conservateur du palais des grands maîtres de La Valette, mit immédiatement à sa disposition une des chambres des dépendances du palais des grands maîtres au premier étage de la vénérable bâtisse, côté cour de Neptune. C'est donc la nuit même de son arrivée qu'Edward Kavigan allait manquer d'être victime d'un fou meurtrier.

Réveillé par des bruits insolites, Edward Kavigan surprit un inconnu dans l'antichambre de la pièce où il dormait. Il tenta de bloquer l'intrus tout en appelant à l'aide mais il ne put maîtriser l'inconnu car une forte déflagration l'ébranla. Son agresseur put prendre la fuite mais il l'avait manifestement empêché de mener son projet à bien, à savoir faire sauter sa chambre avec une bombe artisanale. Evacué d'urgence, Edward Kavigan a été transporté dans un lieu qui demeure encore secret. L'inspecteur Pietro Collatojeras est en charge de l'affaire. Assuré de la sécurité de Kavigan, il consacre ses efforts à la recherche du mystérieux agresseur.

Au matin de J+10, les nouvelles sont sensationnelles : l'inspecteur Pietro Collatojeras a arrêté l'auteur de l'attentat fomenté contre Edward Kavigan. Interpellé au terme d'une fusillade qui a coûté la vie à deux agents, l'inconnu a été écroué dans la prison centrale de l'île et sera déféré prochainement devant un juge à La Valette. La police locale est encensée mais il n'y a aucune description du mystérieux agresseur. Les Nephilim peuvent également remarquer que les journalistes ne parlent plus du tout des frasques d'Edward Kavigan (et pour cause, les Templiers tentent de filtrer les informations !).

Au matin de J+11, les nouvelles sont encore plus extraordinaires que la veille : le fourgon qui transportait l'auteur de l'attentat perpétré contre Edward Kavigan a été pulvérisé à coups de missile ; il n'y a aucun survivant. Les forces de l'ordre se perdent en hypothèses qui s'écroulent les unes après les autres. Edward Kavigan reste muré dans la résidence qui lui a été assignée. Bref, personne ne comprend ce qui se passe...

Ce n'est que dans la journée de J+12 que les Nephilim, s'ils n'ont toujours rien fait de remarquable, apprennent le départ d'Edward Kavigan pour la Libye.

Il ne leur reste plus qu'à partir se perdre dans le désert libyen ou à regagner la France.

- en entrant en contact avec l'inspecteur Pietro Collatojeras

L'inspecteur Pietro Collatojeras peut se révéler un précieux allié pour les Nephilim.

Jeune inspecteur formé à l'école des carabinieri transalpins, Pietro Collatojeras n'est pas corrompu. Il cherche à faire respecter la Loi et à punir ceux qui la bafouent. Il n'approuve pas la conduite de son gouvernement à l'encontre d'Edward Kavigan mais fera respecter les décisions prises. S'il pense que les Nephilim peuvent lui apporter des renseignements, il n'hésitera pas à échanger des informations avec eux.

Les Nephilim ne peuvent espérer le rencontrer qu'en se rendant au commissariat central de La Valette, sur Old Mint St., à partir de l'après-midi de J+9. Ils doivent impérativement se présenter comme des personnes susceptibles d'apporter des révélations importantes dans le cadre de l'affaire du palais des grands maîtres. Ainsi, s'ils attirent intelligemment l'attention du policier zélé, les Nephilim peuvent apprendre différentes informations en fonction du jour où ils auront réussi à approcher l'inspecteur.

J+9 : Il n'y a eu aucun témoin à l'exception d'Edward Kavigan. Mais celui-ci ne s'est jamais adressé directement à la police. Prétextant un soi-disant malaise, c'est son plus proche collaborateur qui a transmis aux inspecteurs chargés de la mission son témoignage. Les procédures sont bloquées et le témoin est virtuellement invisible ; même l'inspecteur Collatojeras ne sait pas où se trouve la résidence assignée à Edward Kavigan. Par contre, il sait une chose : la bombe qui a explosé n'était pas une bombe artisanale mais bel et bien une arme d'expert qui, si elle avait été bien placée, n'aurait pas laissé l'ombre d'une chance à Kavigan. Le mystérieux agresseur a donc le profil d'un tueur professionnel.

J+10 : L'auteur présumé de l'attentat a été arrêté. Deux policiers sont morts durant son interpellation et cet acte lui vaudra la réclusion à perpétuité. D'après les rapports de police, l'homme ne parle pas, il semble muet, sa peau est glacée et ses yeux sont complètement noirs. Il a été mis au secret et sera transféré dès le lendemain à La Valette pour être jugé et condamné.

J+11 : À Floriana, quelques témoins effarés affirment avoir eu le temps de voir un homme âgé s'engouffrer dans les débris calcinés du fourgon pour en ressortir quelques instants plus tard et s'éloigner en courant.

Non, décidément l'inspecteur Collatojeras ne comprend rien. Une chose est claire : un assassin a payé ses crimes du prix du sang.

Les sites PRIVILÉGIÉS

● La valette

En 1565, le Grand Maître français Jean Parisot de La Valette a retenu la leçon du Grand Siège que la cité vient de subir. Il choisit de bâtir la nouvelle capitale sur le mont Sciberras, plus élevé que l'ancienne citadelle. Francesco Laparelli, l'architecte militaire du pape Pie IV, assisté du Maltais Girolamo Cassar, s'attache en priorité à édifier les fortifications et à dessiner le plan géométrique de la ville. Cassar poursuit l'œuvre de Laparelli et édifie le palais des grands maîtres, l'Hôpital et les premières auberges et églises de La Valette. Cité fortifiée et modèle d'urbanisme pour l'époque, la ville peut désormais prétendre au rang de grande place culturelle d'Europe.

Jusqu'à la fin du XVIII^e siècle, des travaux d'aménagement et d'embellissement se poursuivent, transformant La Valette en l'un des plus intéressants exemples d'art baroque.

Mécènes généreux, les chevaliers de l'ordre de Malte attirent à La Valette de nombreux peintres et architectes européens. La capitale ne semble plus en état de jouer un rôle militaire majeur et La Valette tombe sans combattre aux mains des troupes de Bonaparte en 1798 avant de passer sous le contrôle de la Couronne britannique.

Au XIX^e siècle, La Valette devient une ville-entrepôt. La ville s'étend en absorbant les villages voisins tandis que les architectes anglais édifient des monuments religieux et civils. Edward Barry érige l'Opéra royal, détruit lors de la Deuxième Guerre mondiale. Entre 1940 et 1942, la capitale connaît en effet une nouvelle épreuve : elle subit les bombardements intenses des avions italiens et allemands. Parfaitement restaurés, les édifices endommagés ont maintenant retrouvé leur éclat d'antan.

se repérer

La conception en damier de la capitale maltaise (neuf rues dans le sens de la longueur et douze dans le sens de la largeur) permet de se situer très facilement.

Au sud, l'entrée de La Valette est marquée par le City Gate et le début de Republic St., la rue principale qui traverse la ville jusqu'à son extrémité nord, le fort Saint-Elme.

Attention, les noms et les numéros des rues ne sont pas systématiquement indiqués, mais on trouve sans difficulté des cartes de l'île et des plans de La Valette dans les librairies et les magasins de souvenirs.

La devise maltaise est la lira qui est souvent appelée la livre maltaise et s'écrit £m.

Aujourd'hui, La Valette n'est ni la plus ancienne, ni la plus peuplée des villes maltaises ; elle peut cependant s'enorgueillir du titre de capitale, de sa situation de centre économique et d'affaires et se prévaloir de son prestigieux patrimoine artistique et culturel.

L'épine dorsale de la ville est Republic St. Avec ses boutiques de souvenirs, ses magasins aux allures très british et les terrasses de café de Queen's Square, cette rue qui traverse La Valette est envahie dans la journée par une population qui évoque celle de l'Italie du Sud. Il suffit pourtant de s'éloigner de la rue principale pour découvrir, dans les ruelles adjacentes, un décor paisible de cité méditerranéenne avec ses attroupements d'hommes discutant sur le parvis des maisons, ses échoppes et ses minuscules cafés d'où s'échappent les sons d'une télévision.

Avec ses murailles qui l'enchaînent et ses rues rectilignes se coupant à angle droit, marquées de place en place d'une coupole ou d'une flèche d'église, La Valette est une ville de palais, d'églises et de musées, avec plus de galeries d'art que nulle part ailleurs.

● Le palais des grands maîtres

En empruntant Republic St., les Nephilim arrivent, après une petite ballade, à Palace Square, dominé par le majestueux palais des grands maîtres, le sanctuaire des Templiers maltais.

La façade principale du palais est dépouillée, seuls deux chapiteaux doriques et de longs balcons de bois brisent sa longueur excessive. Les pilastres d'angle avec leurs lourds rustications, caractéristiques du style des XVI^e et XVII^e siècles, s'élèvent jusqu'au toit, ce qui donne à ce bâtiment, haut d'un étage, une impression de puissance.

Deux portes de style baroque sont aménagées dans la façade. La première donne accès à la cour de Neptune où se trouve une statue du dieu de la Mer attribuée à Jean Bologne, sculpteur à la cour des Médicis. C'est l'entrée du musée. La seconde porte ouvre sur la cour de Pinto qui permet d'accéder directement au premier étage sans passer par le rez-de-chaussée.

Cet édifice est un important musée entièrement noyauté par les Templiers. En effet, tous les honorables fonctionnaires du musée sont des Templiers. Paolo Corrieti, le conservateur du palais des grands maîtres de La Valette, est en réalité la réincarnation de Philippe de Villiers de l'Isle-Adam, ce qui assure à ce dernier une couverture de tout premier ordre.

Ainsi, sous le couvert d'un respectable musée, l'ordre de Malte perpétue la tradition du Temple de la Vie et foment ses complots.



Après la construction des fortifications, le grand maître Pietro del Monte décida de faire bâtir à La Valette une demeure reflétant le prestige des plus hauts dignitaires de l'Ordre de Malte.

En 1571, il demanda à l'architecte Cassar de transformer la modeste maison en bois de son neveu pour en faire le palais des grands maîtres. À partir de ce moment, les grands maîtres utilisèrent ce palais comme lieu de résidence.

Conformément aux usages en cours dans les palais italiens du XVI^e siècle, le premier étage était réservé aux salles officielles et aux appartements et le rez-de-chaussée abritait les écuries, les cuisines et les communs. Les grands maîtres ajoutèrent à l'édifice un étage souterrain accessible par un passage secret seulement connu des plus grands Initiés.

Aujourd'hui, le **rez-de-chaussée** abrite les magnifiques collections publiques et privées qui relatent les heures de gloire de l'Ordre des Chevaliers de Malte.

Le **premier étage** est occupé par les archives officielles du musée, les appartements du conservateur et les dépendances, une série de chambres où autrefois étaient logés les invités de dernière minute (c'est là qu'Edward Kavigan a été logé dans la nuit de J+8 à J+9 : il ne faudra donc pas manquer de décrire à vos Nephilim la zone du sinistre au premier étage, zone visible depuis la cour de Neptune, ainsi que le cordon de sécurité mis en place par les forces de l'ordre).

Le secret de l'**étage souterrain** est toujours préservé et les Nephilim peuvent exercer leur sagacité à tenter de le percer.

Il faut d'abord déjouer la surveillance des caméras et des gardiens du musée qui parcourent inlassablement le bâtiment, silhouettes aux uniformes bleus et jaunes aisément reconnaissables.

Ensuite, il faut repérer l'endroit où se trouve le passage secret qui permet d'accéder aux secrets de l'Ordre de Malte. Gageure insurmontable, à moins d'avoir discrètement observé un dignitaire du Temple en train d'œuvrer. En l'occurrence, le passage se trouve dans la cour de Pinto. Au centre de l'escalier qui permet d'accéder au premier étage a été aménagé un espace où est installée l'Horloge de Pinto. Réalisée par un des orfèvres du Temple, Gaetano Vella, cette horloge possède quatre cadrans indiquant l'heure, le jour, le mois et les cycles de la Lune. En tournant six fois chacune des aiguilles des quatre cadrans, un subtil mécanisme de poulies et de contre-pieds se déclenche et fait pivoter l'Horloge de Pinto sur un axe de 90° révélant un escalier qui s'enfonce. Il ne reste plus maintenant aux Nephilim qu'à affronter l'effet-Dragon d'orichalque que seul Philippe

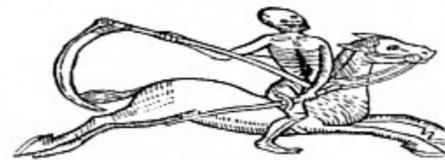
La puissance de l'Ordre de Malte

Depuis de nombreux siècles l'île est un des bastions du Temple, hégémonie au demeurant à peine voilée. Les Templiers de l'ordre de Malte veillent jalousement sur une île qu'ils considèrent comme sacrée. Plus intéressés par la tradition millénaire de leur ordre chevaleresque que par les avancées technologiques récentes, les Templiers maltais ne disposent pas d'équipements qui leur permettent de repérer infailliblement des Nephilim. Par contre, ils sont en nombre suffisant sur l'île pour repérer des Nephilim peu discrets ou manquant de réussite.

de Villiers de l'Isle-Adam a le pouvoir de contrôler et ils auront accès au sanctuaire secret de l'ordre de Malte.

Parvenus au terme de l'escalier, les Nephilim découvrent un grand corridor d'entrée orné d'armures, de blasons et de portraits des grands maîtres comme ceux de Ferdinand de Hompesch, unique grand maître de nationalité allemande. C'est là qu'un puissant effet-Dragon d'orichalque fond sur eux. Les Nephilim n'ont alors pas d'autres alternatives que fuir ou mourir.

La gourmandise est un vilain défaut !



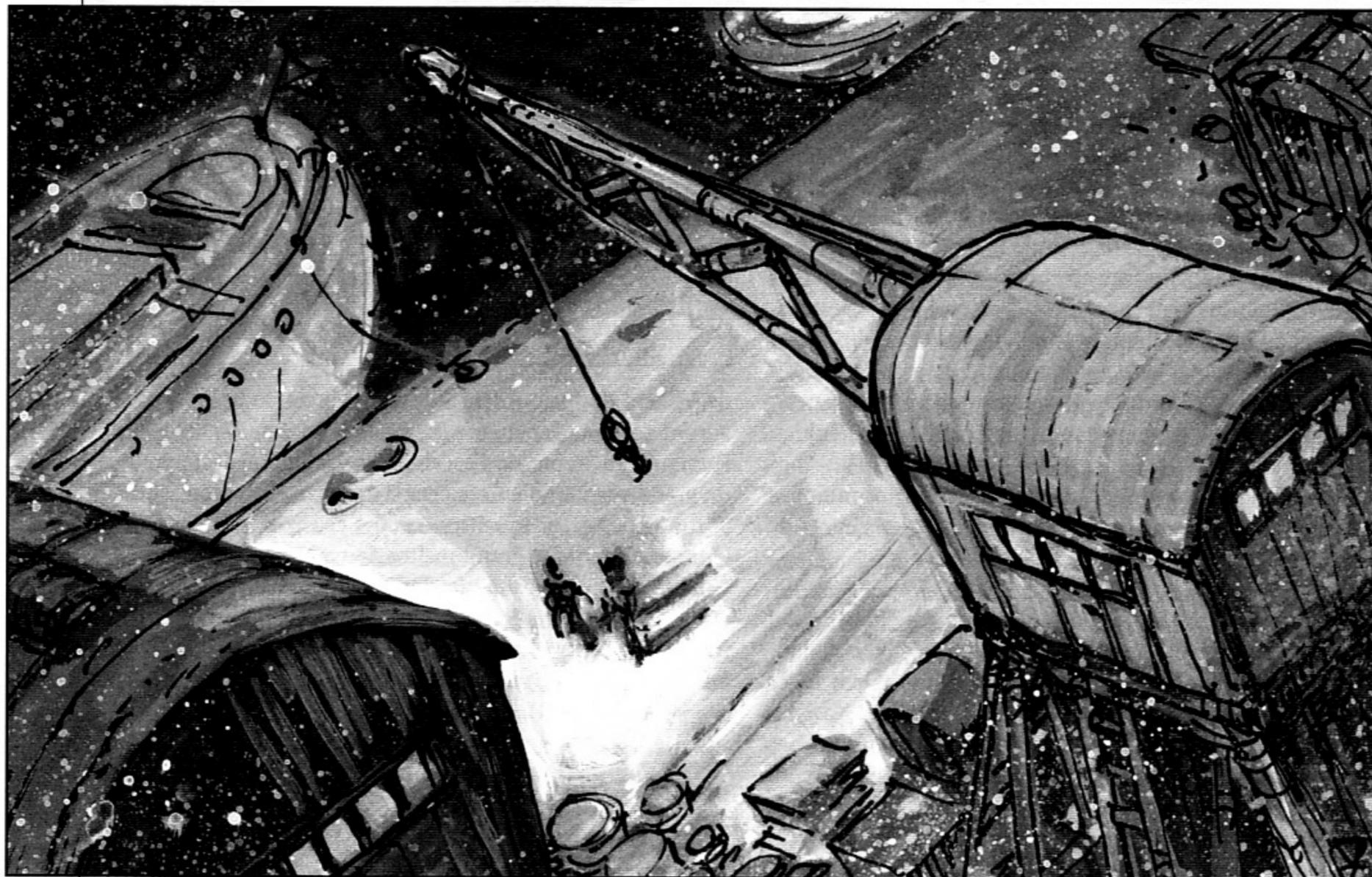
Le port de BENGHAZI

POT DE SURETÉ : 4
(RÉGIME QUASI DIDACTORIAL)
POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 1

Cet épisode sert essentiellement à attirer l'attention des Nephilim sur le port de Benghazi où un supertanker s'apprête à appareiller pour l'Égypte avec les Portes du Temple de Tubalcaan solidement amarrées dans ses cales.

Comme il est fort peu probable que les Nephilim arrivent à Benghazi avant ou en même temps que l'Eidolon, cette piste les invite à s'interroger sur les véritables motivations de l'Eidolon.

Si les Nephilim décident de se rendre en Libye pour y découvrir la nature des manigances d'Edward Kavigan, ne les contrez en rien. Ils n'ont pas de difficultés à repérer le navire et son étrange chargement mais il y a peu de chances qu'ils parviennent à empêcher son départ pour l'Égypte.



Toutefois, les Nephilim ont désormais un objectif concret : contrer les visées templières en détruisant les Portes du Temple de Tubalcaan.

faits et gestes d'EDWARD KAVIGAN

Edward Kavigan ne reste que le temps d'une courte escale de quelques heures sur le territoire libyen.

Dans la journée de J+11, son avion atterrit sur un aéroport de fortune, non loin de la ville de Benghazi. L'Eïdolon vient contrôler en personne le bon déroulement des préparatifs d'embarquement des Portes du Temple et s'assurer que tous les hommes sont à leurs postes.

Il se rend au dock 21 et constate que les opérations suivent un cours normal. Il félicite les principaux responsables, s'accorde le temps d'une rapide collation avec ses fidèles lieutenants puis, satisfait, repart pour la Somalie le soir même et arrive à Altiplano dans la journée de J+12.

Ce que les Nephilim peuvent apprendre...

Tous les éléments relatés dans ce passage sont directement accessibles aux Nephilim de différentes manières à condition qu'ils se trouvent sur place. Il vous appartient de dis-

tiller les informations en fonction des investigations des Nephilim et de les leur remettre ou pas.

● ... à LYON

Dans la journée de J+12, l'affaire Edward Kavigan connaît un nouveau coup de théâtre : Edward Kavigan a quitté Malte pour une destination inconnue. Les journalistes crient au scandale. Ce n'est que le lendemain que les rédactions révèlent qu'Edward Kavigan s'est rendu en Libye, et plus précisément dans la région de Benghazi, pour y contrôler le contenu d'un convoi humanitaire destiné à la Somalie. Une escale de quelques heures lui ayant permis de s'assurer de l'excellence des denrées convoyées, il s'est ensuite envolé à destination de la Somalie, sans doute pour aller y réceptionner son envoi. Mais qu'est-ce qu'un convoi humanitaire vient faire dans toute cette affaire ? À nouveau, les journalistes se perdent en conjectures...

● ... à BENGHAZI

Parvenus à Benghazi, les Nephilim, à condition qu'ils parlent correctement la langue arabe, n'ont guère de difficultés à repérer les activités anormales qui règnent sur le dock 21.



se RENDRE à BENGHAZI

Ce n'est pas une tâche aisée. En effet, après avoir franchi les nombreux obstacles administratifs (passeport, visa, etc.), les Nephilim doivent se rendre à Benghazi pour y prendre un omnibus bondé qui met vingt heures à parcourir les 500 kilomètres qui séparent la capitale tripolitaine de sa rivale cyrénaique.

Ils ont par contre de plus grandes difficultés à éviter d'attirer l'attention des Templiers qui veillent jalousement sur leur précieux trésor.

Paradoxalement, ce n'est qu'en éveillant la méfiance des Templiers qu'Augustus Sinope, le onzième Hiérope, Commandeur Éclairé des Thermopyles (cf. « Les Mystères » dans *Testament*, pp. 62-63), entre en contact avec eux pour leur proposer un projet démentiel : s'embarquer clandestinement à bord du navire pour le faire sauter en pleine mer à l'aide d'une charge explosive de plusieurs mégatonnes. Bonne chance !

Les sites PRIVILÉGIÉS

● BENGHAZI

Ville de Libye et capitale de la Cyrénaïque, Benghazi est construite sur la côte orientale du golfe des Syrtes à l'emplacement de l'antique Euhespéride, obscure colonie grecque fondée au Ve siècle avant l'Incident Jésus. La ville actuelle a pour origine l'immigration des Tripolitains à la fin du XV^e siècle. En 1911, la conquête italienne lui donne une forte impulsion. Bien que devenue capitale résidentielle du roi de Libye, elle perdit, après la défaite et l'évacuation italiennes, ses principales entreprises industrielles et une partie de son activité portuaire. Cette décadence fut interrompue par le boom provoqué par la découverte du pétrole dont les principaux gisements se trouvent en territoire cyrénaique.

Depuis les années soixante, Benghazi connaît un puissant renouveau malgré les conditions naturelles médiocres de l'assise de la ville : port naturel petit et exposé aux vents d'ouest, plaine côtière marécageuse, sécheresse de l'arrière-pays et éloignement des contrées fertiles. 300 000 habitants s'entassent dans une ville moderne hérissée de bidonvilles où les Européens ne passent pas inaperçus.

● Le dock 21

Le port de Benghazi n'est pas très grand mais la baie au fond de laquelle il est construit est d'une grande étendue. De jour, en se promenant le long des quais, les Nephilim distinguent à plusieurs centaines de mètres au sud la silhouette d'un navire qui semble immense. C'est l'unique bâtiment amarré au dock 21, le dock spécialement aménagé pour les supertankers.

Situé à dix-sept kilomètres de Benghazi, le dock 21 est entouré par un impressionnant réseau de barbelés qui empêchent les animaux d'entrer. À ses alentours, le désert est sillonné par des réseaux de pipelines et d'aqueducs qui charrient leur précieux contenu vers les deux grandes raffineries situées en bord de mer sur sa gauche.

Depuis trois semaines, un immense supertanker est accosté le long de son quai. Grâce à de bonnes jumelles, les Nephilim n'ont aucune difficulté à distinguer sur sa coque les couleurs de la Bianética. Il vaut mieux qu'ils aient recours à des jumelles plutôt qu'à leurs yeux car le site est placé sous la surveillance exacerbée d'une puissante faction de Mantoux Rouges mandatée par l'ordre de Malte.

Le réseau de barbelés entourant le site a été doublé et électrifié, des équipes de vingt gardes assurent la surveillance directe du site et contrôlent toutes les personnes dans un rayon de deux kilomètres autour du dock en se relayant toutes les huit heures, enfin, douze hommes montent la garde en permanence sur le ponton qui mène à la passerelle d'embarquement du supertanker. En tout, cent vingt Templiers équipés d'un armement moderne montent une garde féroce autour du navire. Celui-ci est gigantesque et fait ressembler le *France* à un vulgaire Lego.

Dernière innovation des laboratoires navals et maritimes de la Bianética, le « Magnus Carolus » a été conçu pour résister à toutes les tempêtes en garantissant la sauvegarde de sa cargaison. Ainsi, sa coque doublée d'une fine couche d'orichalque est pratiquement incassable. De même, tout le revêtement du navire a été doté de microcircuits capables de repérer et de localiser tout type d'anomalie (ou de présence suspecte). Cinquante-sept hommes d'équipage, tous des Templiers, assurent la maintenance du navire dans les soutes duquel sont enfermées les Portes du Temple de Tubalcaan.

Le « Magnus Carolus » appareillera 2D6 jours après que les Nephilim l'ont repéré.

À vos bouées !



TERRÆ REXUM JOHANNUM

CHAPITRE 5

Les Nephilim peuvent arriver en Somalie avant ou après l'Eidolon. Peut-être seront-ils attendus par le Roi Jean, mais rien n'est moins sûr. En conséquence, cette partie de la campagne vous est présentée de façon « éclatée ». Les premiers paragraphes expliquent comment trouver Altiplano, et de quelle façon s'y rendre. Les lieux et les personnages principaux sont ensuite présentés successivement, et une chronologie indicative vous est proposée. Le texte principal est émaillé d'encadrés détaillant les différents cas de figure, selon qu'Edward Kavigan se trouve déjà sur place ou non. Pour finir, un éventail de conclusions vous est présenté. Vous êtes donc libre de gérer cette partie de la campagne à votre guise.

SE RENDRE SUR PLACE

Les Nephilim auront toutes les difficultés du monde à se procurer des billets d'avion pour Mogadiscio. Les formalités qu'ils devront accomplir (démarches auprès de gouvernements occidentaux, corruption de fonctionnaires) sont susceptibles d'attirer l'attention de certains de leurs ennemis. Ce dernier détail est laissé à votre discrétion. L'aéroport



La somalie

GÉNÉRALITÉS

La Somalie est considérée (à raison) comme l'un des pays les plus inhospitaliers de la planète. Déchiré par une guerre civile aussi anarchique que meurtrière, le territoire somalien est devenu une véritable poudrière, ravagé par la famine et les guerres claniques et quasiment dépourvu de gouvernement. Les infrastructures touristiques sont évidemment proches du néant (une poignée d'hôtels dans tout le pays offre des standards de confort occidentaux) et les conditions de vie particulièrement difficiles. La plupart des guides touristiques déconseillent formellement de se rendre en Somalie : le climat d'insécurité y est tel que l'intégrité physique des visiteurs ne peut être garantie.

Population : huit millions

Langue : le somali est la langue officielle, mais l'anglais est parlé un peu partout.

Monnaie : la monnaie officielle est le shilling somali, désormais très dévalué, et les dollars sont acceptés un peu partout.

GÉOGRAPHIE

La côte somalienne est constituée de longues plages de sable blanc, peu fréquentées à cause des requins. Le nord du pays est montagneux — hauts plateaux arides et végétation pauvre. L'altitude s'abaisse graduellement vers le sud et l'ouest du pays, qui se résument à de vastes étendues quasiment désertiques. Au sud de Mogadiscio, la capitale, la végétation devient plus abondante — toutes proportions gardées. La Somalie n'est arrosée que par deux rivières, Juba et Sheebele, sur les rives desquelles se concentrent les rares zones agricoles du pays. La plupart des autres régions sont trop sèches pour être cultivées.

CLIMAT

La Somalie connaît quatre saisons : Jilal (janvier/février) est la plus chaude ; Gu (de mars à juin) est la première saison des pluies ; Haaga (de juillet à septembre) marque le début de la saison sèche, pendant laquelle souffle le vent de la mousson et s'accumule les nuages, et Dayr (de septembre à décembre) correspond à la seconde saison des pluies. D'une façon générale, le climat local est chaud et humide, avec des températures avoisinant les 42° au nord. Les saisons des pluies, quoique fort modestes, restent plus marquées au sud qu'au nord.

HISTOIRE

Des peintures rupestres vieilles de plusieurs milliers d'années, telles que celles de Gaanlibah et de Gelweita, attestent que des populations vivaient dans les régions septentrionales du pays au temps de l'Âge de pierre. Le port de Mogadiscio était connu des Égyptiens, et les Grecs appelaient les peuples de Somalie les Berbères noirs. Pendant des siècles, les cités côtières du pays jouèrent un rôle important dans le système d'échanges commerciaux reliant les principaux ports de

l'océan Indien. Le commerce leur apporta une certaine prospérité, jusqu'au début du XVI^e siècle, où les Portugais, qui venaient de découvrir la route maritime menant de l'Inde via le cap de Bonne-Espérance, leur portèrent un coup fatal. La région sombra dans l'obscurité et resta ignorée des Européens jusqu'au XIX^e siècle, faute de ressources directement exploitables. Par la suite, les territoires de la Corne d'Afrique devinrent l'objet de nombreuses convoitises. À l'ouest, le désert Ogaden fut annexé par l'empereur Menelik I d'Éthiopie, et la partie sud tomba aux mains du sultanat d'Oman, dont l'empire s'étendait de la Tanzanie au Pakistan. Les Anglais et les Italiens se disputèrent ensuite la région, malgré une rébellion menée, vingt ans durant, par un certain Mohammad Abdille Hassan. Le pays n'obtint son indépendance qu'en 1960, après que les armées occidentales eurent quitté le territoire. En 1969, le Président en place fut assassiné et l'armée du général Mohamed Siyad Barre prit le pouvoir. Les premières années d'indépendance furent également marquées par de violents affrontements avec l'Éthiopie, dont le principal enjeu était la région d'Ogaden, officiellement éthiopienne, mais peuplée par des nomades somaliens. Les efforts répétés des Nations Unies pour résoudre cette crise se révélèrent inefficaces, et les deux pays se déclarèrent la guerre en 1977. L'Éthiopie sortit vainqueur de l'affrontement grâce au soutien de Cuba et de l'URSS. La défaite somalienne déboucha sur une guérilla menée par le Mouvement national de Somalie (MNS) ; cette guérilla continue toujours aujourd'hui, et a déjà coûté la vie à 50 000 personnes — 400 000 habitants ayant pris la fuite. Depuis quelques années, la Somalie est également ravagée par une guerre civile. Le président Siyad Barre ayant été destitué en 1991, le pays est aujourd'hui livré au chaos, et toute tentative de pacification se heurte à l'échec.

LE PEUPLE SOMALIEN

La population de Somalie est principalement issue d'un seul et même groupe ethnique (les Somali), également répandu en Éthiopie et dans le nord du Kenya. Six clans principaux font remonter leurs origines à deux frères, Samaal et Sab, descendants de Mahomet. La segmentation très stricte de la société semble être à l'origine des conflits qui ensanglantent actuellement le pays. Les quatre clans connus collectivement sous le nom de Samaal sont eux-mêmes divisés en lignées de douze à quatorze générations. Les Samaal vivent principalement de l'élevage et se considèrent comme supérieurs aux autres groupes du pays. Ils possèdent des chameaux et des moutons et vivent dans les régions fertiles qui bordent les rivières Juba et Sheebele. Les Sab, de leur côté, constituent 20 % de la population. Ce sont principalement des agriculteurs. Un troisième groupe, les Habash, descend des peuples de chasseurs et de cultivateurs qui vivaient sur le territoire avant l'arrivée des clans somalis. Ils sont considérés par ces derniers comme leur étant inférieurs, et ne se mêlent pas à eux. Un clan maudit, les Qaalaad, est parfois évoqué. L'histoire veut que ce clan, auquel certains Somaliens se vantent

La somalie (suite)

encore, en privé, d'appartenir, aurait donné son sang à un quatrième Roi mage venu d'Afrique pour que celui-ci ne meure pas de soif et puisse continuer sa route vers Bethléem. Ce clan subsiste toujours, mais un tabou pèse sur son nom, et les traditions officielles ne reconnaissent pas son existence. Le dernier groupe, comptant pour 1 % de la population, est constitué d'individus aux origines diverses, généralement spécialisés dans les métiers d'artisanat, forgerons, charpentiers, barbiers, etc.

ARTISANAT

Les artisans somaliens sont renommés pour leurs bijoux d'or et d'argent et leurs sculptures sur bois. Ils travaillent également le cuir (sacs, ceintures, sandales) et fabriquent des paniers, des vêtements finement tissés et de très beaux brûleurs d'encens. Des feuilles de palmier, ils font des plateaux ou de petits tapis.

RELIGION, SOCIÉTÉ ET CULTURE

Les Somaliens sont musulmans depuis plus d'un millier d'années ce qui, ajouté à leur homogénéité linguistique et culturelle, en fait plutôt une exception dans cette région de l'Afrique. La langue officielle est le somali, qui ne s'est vu doté d'un alphabet latin qu'en 1972. Les traditions orales restent fortement ancrées dans les mentalités, et font de la poésie narrative la principale forme d'expression artistique. Les danses traditionnelles et les chansons folkloriques sont toujours très populaires. Certaines danses sont censées éloigner les mauvais ennemis et tenir les épidémies, les mauvaises récoltes et autres

calamités à l'écart. L'excision et l'infibulation des jeunes filles restent largement pratiquées, quoique théoriquement illégales. La mastication du qat est également tolérée : cette plante, dont les feuilles possèdent des effets stimulants, est disponible dans tout le pays.

RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

L'entrée sur le territoire somalien requiert normalement un visa, qui ne peut s'obtenir sur place et doit se demander à l'avance. Le problème est qu'aucun pays occidental ne peut actuellement en délivrer, sauf si le demandeur travaille en Somalie ou est invité par le gouvernement. Vous pouvez choisir d'ignorer ce détail technique — tout comme vous pouvez choisir d'ignorer que la Somalie est en guerre. La situation dans le pays est à ce point instable que les Nephilim ne devront probablement compter que sur eux-mêmes. Le marché noir et la corruption sont les seules valeurs sur lesquelles ils pourront compter.

Obtenir une communication internationale peut prendre plusieurs heures — voire une journée entière, et les coupures subites ne sont pas rares. D'une façon générale, les cartes de crédit ne sont acceptées que dans les aéroports. Toute somme d'argent en possession des voyageurs doit être déclarée à l'entrée du territoire.

Enfin, prendre des photographies en Somalie peut s'avérer très dangereux. Un permis est normalement requis, qui s'obtient au Bureau national de la Censure (près de l'ambassade américaine à Mogadiscio) contre trois photographies, deux copies d'un visa en cours et une somme forfaitaire de deux dollars.

de Mogadiscio n'est pratiquement plus desservi à l'heure actuelle. Pour des raisons pratiques, on considérera que les Nephilim, en dépit des difficultés qu'ils pourront rencontrer, parviendront tout de même à se rendre sur place : après tout, Edward Kavigan et le Pélican ont bien réussi à se procurer un billet, eux. Seuls deux vols hebdomadaires desservent l'aéroport international. À leur arrivée, les Nephilim ne possèdent pratiquement aucune piste. Il leur faudra enquêter à Mogadiscio (avec, éventuellement, le concours des populations locales) pour localiser Altiplano, la forteresse du Roi Jean.

MOGADISCIO

L'ARRIVÉE

L'aéroport international est situé à quatre kilomètres au sud de la ville. De là, un taxi amènera les Nephilim en ville, pour une somme modique. Deux ou trois hôtels de

bonne tenue peuvent accueillir les personnages, qui devront certainement rester quelques temps en ville pour effectuer des recherches. Le Al Aruba, le Croce del Sud et le Juba possèdent tous des restaurants, un bar, voire une piscine. Ils sont abordables, et situés à proximité du centre-ville. Plusieurs restaurants de bonne tenue servent une nourriture américaine, italienne ou chinoise. Les Somaliens mangent beaucoup de pâtes et de riz, généreusement recouverts de sauce. Les ambassades anglaise, française et américaine sont toujours ouvertes, mais ne seront pas d'un grand secours aux Nephilim. Par ailleurs, la ville n'abrite que deux banques en tout et pour tout. L'ambiance est irréaliste : quelques rares Occidentaux, membres d'associations humanitaires ou gouvernementales, errent dans les rues de la vieille ville écrasées d'ennui. Tout le monde se méfie de tout le monde. Des camionnettes de l'armée stationnent à tous les coins de rue, et des soldats en armes patrouillent sur les grandes artères. Les plages sont quasiment désertes ; quelques gamins isolés, jouant avec des chambres à air, y côtoient des vendeurs d'appui-tête en bois sculpté.



La ville

POT DE SURETÉ : 18

POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 6

Mogadiscio fut fondée au X^e siècle par des Arabes du golfe Persique, et connut son heure de gloire au XIII^e siècle, quand furent construits la mosquée de Fakr al-Din et le minaret y attenant. Contrairement à la plupart des villes côtières, Mogadiscio (escale sur les grandes routes commerciales de la cannelle et de l'encens) ne fut jamais conquise par les Portugais. Tour à tour arabe, persane et italienne, elle ne se soumit au sultan d'Oman qu'au XIX^e siècle. La ville est truffée de monuments évoquant son passé colonial. Mogadiscio aligne une série de tons pastel, souvent délavés, parfois lépreux, qui lui confère le charme suranné des cités oubliées par l'Histoire. Sortis des artères principales, les Nephilim découvrent de vastes quartiers ensablés, plongés dans une profonde léthargie. L'influence italienne est encore très présente — sur l'enseigne de quelque pizzeria récemment fermée, sur les boîtes de sauce tomate vendues au marché, sur les panneaux, même, que personne n'a songé à remplacer. Le quartier de Hammawein, en bord de mer, correspond à la vieille ville. On y trouve un marché aux bijoux, où des artisans proposent des bracelets d'or ou d'argent réalisés sur mesure. C'est là, aussi, que se dresse la fameuse mosquée Fakr al-Din. De petites maisons typiques, rarement très hautes, étalent leurs cours écrasées de soleil au détour de ruelles tranquilles, balayées par un vent brûlant. Plus loin, la mosquée Cheikh Abdul Aziz possède un minaret circulaire de style persan. Personne ne sait qui l'a construite : la légende veut qu'elle ait émergé directement de la mer. Le Musée national de Somalie possède une intéressante collection de gravures, de pièces en bronze, d'armes antiques, de poteries et de marbres. Les Nephilim peuvent le visiter sur demande (ses heures d'ouverture sont très aléatoires, et il est généralement désert). La ville possède également une église romaine catholique, construite par des Italiens.

● QUI SAIT QUOI ?

Les Nephilim peuvent commencer leurs recherches sur Altiplano sitôt arrivés en ville. À première vue, personne ici n'a jamais entendu parler de cette forteresse. Pourtant, la plupart des Somaliens connaissent la légende du Roi Jean, même s'ils ont pour l'heure d'autres soucis. Mis en confiance, certains accepteront peut-être de parler. La tradition ésotérique somalienne est singulièrement diffuse et morcelée. Tout ce que sait le commun des mortels, c'est qu'une ville mythique, enfouie dans les hauts plateaux du nord, abriterait le palais du Roi Jean. Les Éthiopiens prétendent que cette cité mythique se situe sur leur territoire,

et c'est ce que les chroniqueurs occidentaux ont retenu, mais c'est un mensonge. Les terres du nord, dans lesquelles elle se cache, appartiennent bel et bien à la Somalie. Les habitants de Mogadiscio ne semblent tirer aucune fierté de cet état de fait. Culturellement, cette légende ne signifie pas grand-chose pour eux. Le Roi Jean, s'il a jamais existé, était un chrétien. Aujourd'hui, sa ville doit être en ruine, même si aucune expédition archéologique n'a pu encore déterminer son emplacement exact. Le sentiment général de la plupart des Somaliens, dans les régions du sud, est que l'histoire du Roi Jean n'est qu'un conte pour enfants — un joli conte, mais un conte quand même.

● OÙ CHERCHER ?

– Le Musée national de Somalie

Les archivées du musée possèdent de nombreux documents et photographies datant de l'époque coloniale. Certains feuillets font allusion à une expédition montée au début du siècle par un certain Roger Pritchard, dont le but aurait été de retrouver la cité du Roi Jean. Le nom d'Altiplano est évoqué. L'expédition se révéla cependant un échec, suite à la désaffectation subite de certains de ses membres. Pritchard situe Altiplano en Éthiopie.

Par ailleurs, un observateur attentif remarquera que plusieurs poteries du XII^e siècle, trouvées dans la région des collines Darie, sont ornées de fresques à demi effacées représentant une cité troglodytique. Personne au musée n'est capable d'en apprendre plus aux Nephilim. Accéder aux archives sera déjà très difficile : dans les circonstances actuelles, leur curiosité apparaît suspecte.

La minuscule librairie du musée possède quelques exemplaires écornés du *First Footsteps in East Africa* de sir Richard Burton. Le célèbre explorateur anglais décrit son voyage dans la région en 1854. Quoique riche et intéressant, l'ouvrage ne comporte aucun renseignement de nature ésotérique, même si le gouverneur de Zeila (une ville du nord) — l'un des hôtes de Burton — fait plusieurs fois allusion au « fils des Rois mages vivant dans sa cité des sables ».

– L'Agence nationale du Tourisme

Les employés de l'A.N.T. (deux fonctionnaires indifférents, qui passent leur journée à jouer aux cartes) sont formels : Altiplano est une légende. La région en elle-même existe probablement, quoique aucune carte ne le certifie — mais il est vrai que les cartes de la Somalie ne sont pas très précises. « Au nord », indique évasivement l'un des deux employés. L'Agence ne fournit plus aujourd'hui que des prospectus mal imprimés vantant les mérites de tel ou tel hôtel international. Les rares bibliothèques ou centres de documentation qui auraient pu renseigner les Nephilim ont tous été fermés. Les employés de l'A.N.T. peuvent tou-

tefois indiquer aux personnages où louer une voiture, et où acheter de l'essence.

– Le club anglo-américain du Lido

Ce club, qui possède un magasin duty-free et une discothèque, est le meilleur endroit pour se faire des contacts avec des Occidentaux. Il est principalement fréquenté par des diplomates, mais également par quelques archéologues anglais, qui effectuent des recherches sur des sites situés au sud du pays. Interrogés au sujet d'Altiplano, ces chercheurs déclareront connaître l'existence du site, mais pas sa localisation. Selon eux, il s'agissait d'une cité creusée dans la roche par des tribus nomades, et il ne doit plus en rester aujourd'hui que du sable. Il est cependant difficile d'en être sûr. Aucune expédition occidentale ne s'est intéressée à Altiplano au cours des cinquante dernières années, en raison des événements politiques qui ont secoué le pays et de l'absence presque totale d'informations. Les archéologues conseilleront aux Nephilim, s'ils veulent vraiment poursuivre leurs recherches, de se rendre à Hargeisa, au nord du pays — car Altiplano se trouve probablement dans cette région. Quelques chercheurs anglais ont peut-être déjà entendu parler de Roger Pritchard, mais personne ne sait quoi que ce soit sur lui.

– Les marchés

Les marchés de Mogadiscio sont un bon endroit pour discuter et obtenir des renseignements de nature ésotérique. Il n'est pas très bien vu pour un Somalien de parler trop longtemps avec un Occidental, mais tout s'arrange avec un peu de bonne volonté. Certains croient ce qu'ils racontent, d'autres non : ceux-là disent simplement aux étrangers ce qu'ils veulent entendre, sans se douter que leurs paroles puissent contenir un fond de vérité. Il est de bon ton, lors d'une discussion, d'offrir du qat à son interlocuteur, ceci afin de le mettre en confiance. Ceci confère + 10 % à tout jet de la racine Société. Lors de transes particulièrement intenses, certains Somaliens peuvent même être pris de visions (une cité troglodytique recouverte de sable, un monstre rampant se mouvant dans l'ombre). Cela signifie qu'ils appartiennent au clan Qaalaad, lié au Roi Jean par des liens sacrés. S'ils s'adressent aux bonnes personnes (jet en Empathie), les personnages peuvent apprendre les choses suivantes :

- Altiplano se trouve dans le nord du pays, dans la partie septentrionale des collines Darie (**vrai** : aux abords de la frontière éthiopienne) ;
- Une malédiction plane sur cet endroit. Personne n'en est jamais revenu (**faux** : mais il est vrai que plusieurs visiteurs plus ou moins bien intentionnés y ont perdu la vie) ;

- Le maître des lieux est un fantôme (**faux** : le Roi Jean est certes un Nephilim Khaïba à l'apparence monstrueuse, mais il est bien réel) ;
- Le Roi Jean est le véritable dirigeant du pays (**vrai** : tout au moins à un niveau occulte, puisqu'il est le Bailli d'un territoire englobant plusieurs nations d'Afrique orientale, et qu'il règne sur les songes de ses dirigeants) ;
- Les membres du clan Qaalaad sont les fils du Roi Jean (**vrai et faux** : les Qaalaad sont les serviteurs du Roi Jean. Celui-ci s'est longtemps nourri de leur Ka-Soleil et les utilise à présent pour peupler ses créations akashiques).

Ces informations sont classées par ordre croissant d'importance.

Le voyage

*A*u terme de leur séjour à Mogadiscio, les Nephilim ont compris que la forteresse d'Altiplano se trouvait au nord du pays. Acheter une carte du pays, aussi incomplète soit-elle, reste une priorité. Il n'existe qu'une agence de location de voitures en ville, et ses prix sont si prohibitifs (d'autant que les personnages ne savent pas combien de temps ils seront partis) qu'il semble plus rentable d'acheter un véhicule d'occasion, ce qui peut revenir à mille ou deux mille dollars. Les Nephilim ont tout intérêt à se préparer pour ce voyage. Les seules routes dignes de ce nom relient entre elles les principales villes du pays, Obbia, Eil, Laas Caanood, Hargeisa, cette dernière ville étant la plus proche d'Altiplano. Chacune de ces cités est distante de l'autre d'environ deux ou trois cents kilomètres. Il faut prévoir de fréquents ravitaillements en essence et emporter des bidons de secours, dans la mesure où certaines stations peuvent se révéler abandonnées ou détruites. Il existe, en dehors des routes principales, un réseau de pistes ou de chemins gravillonnés couvrant l'intérieur du pays, mais pour des raisons de sécurité, il est déconseillé de l'emprunter. Enfin, se rendre à Hargeisa en avion est exclu : les liaisons aériennes internes ont pratiquement toutes été supprimées, et les rares appareils encore en service bafouent les normes de sécurité les plus élémentaires.

Le départ

Il faut au moins trois ou quatre jours pour se rendre à Hargeisa en empruntant les routes principales. Les villes traversées offrent une impression de désolation saisissante.





Certaines semblent désertées ; d'autres en état de siège. Trouver de l'essence devient un véritable challenge. Les voies côtières sont sillonnées de véhicules militaires, et des contrôles d'identité ne sont pas à exclure. Vous pouvez multiplier les embûches sur la route des Nephilim afin d'ajouter un peu de sel à cette partie de la campagne ou si vous désirez les retarder. La plupart des villes possèdent un ou deux hôtels acceptables, mais il se peut qu'ils soient fermés ou détruits. Les personnages devront alors dormir à la belle étoile, sans perdre de vue que les nuits sont très froides dans cette région du globe. Le paysage est semi-désertique. Les routes serpentent entre d'immenses et majestueux plateaux aux teintes safranées, et il est possible de passer une journée entière sur la route sans croiser un seul autre véhicule. Un vent brûlant s'engouffre par tous les interstices, et la chaleur nécessite de boire fréquemment, de préférence des boissons chaudes. Parfois, un berger et ses moutons, broutant quelques rares touffes d'herbe jaunie, s'arrêtent pour regarder passer les voyageurs — apparition presque fantomatique, dans ces vastes étendues silencieuses. D'autres fois, c'est un village endormi qui émerge des brumes sableuses, et un groupe d'enfants en guenilles qui poursuit la voiture de ses vociférations, avant de s'évanouir dans le rétroviseur. Le pays semble figé dans un passé imaginaire, une torpeur mélancolique aux parfums de mort et de souvenirs.

HARGEISA

POT DE SÛRETÉ : 17
POT D'INFORMATIONS OCCULTES : 13

Hargeisa est la capitale de la république autoproclamée de Somaliland, qu'aucun gouvernement à ce jour n'a encore reconnu. La région est particulièrement dangereuse, car la guérilla y fait rage. Sécessionnistes et militaires s'y disputent la possession de quelques endroits stratégiques et la ville de Burao, à 150 km à l'est de Hargeisa, a été entièrement désertée suite aux attaques répétées de plusieurs groupes armés. Le paysage est constitué de collines battues par les vents et des hauts plateaux sablonneux, parsemés de buissons épineux. Plusieurs sites archéologiques de grand intérêt ont été répertoriés dans les environs, mais si le nom d'Altiplano est parfois évoqué, personne ne semble pouvoir situer la forteresse avec précision. Hargeisa compte 70 000 habitants. La plupart des bâtiments administratifs (banques, bureau de poste) sont fermés, ou n'ouvrent que de façon très sporadique. Aucun homme en armes, à l'exception de quelques gardes civils, ne patrouille en ville, mais les habitants savent qu'à quelques kilomètres de là dans les

collines la guérilla fait rage. Les détonations des fusils peuvent parfois être entendues à la nuit tombée. Le Hargeisa Club, où l'on parle anglais, est le point de rendez-vous des explorateurs et des archéologues en transit, mais aucune aide ne sera trouvée de leur côté : les chercheurs préfèrent s'en tenir aux sites qu'ils connaissent. Pour certains, Altiplano n'est qu'une invention, un mirage. D'autres croient en son existence, mais estiment que la cité a été abandonnée il y a plusieurs centaines d'années.

Les qaalaad

Tous les membres du clan Qaalaad (*cf.* livret II page 23) présents à Hargeisa savent que la forteresse d'Altiplano existe réellement, et qu'elle est toujours habitée. Tous l'ont déjà vue au moins une fois, ou connaissent quelqu'un qui l'a vue. Les Qaalaad sont intimement liés à Altiplano. Ils la visitent dans leurs rêves, telle qu'elle était au temps de sa splendeur — ou telle qu'ils se l'imaginent. Aucun d'entre eux, pourtant, n'est prêt à s'en ouvrir à des étrangers, à moins d'avoir pour cela une excellente raison. Les Nephilim devront faire preuve de beaucoup de doigté et de tact s'ils veulent réussir à monter une expédition pour Altiplano. Certains Qaalaad se montreront plus coopératifs que d'autres. Si les Nephilim font directement mention du Roi Jean et montrent qu'ils croient à son existence, leurs interlocuteurs se montreront particulièrement réceptifs. Les personnages devront sans doute passer un certain temps en ville avant de gagner la confiance des membres de ce clan, paranoïaques et repliés sur eux-mêmes. Les Qaalaad fonctionnent au sein de Hargeisa comme une sorte de société secrète, avec ses codes et ses secrets. Les Nephilim ne prendront conscience de cette réalité occulte que s'ils se montrent particulièrement attentifs. Altiplano est, pour les Qaalaad de la région, tout à la fois une terre promise, un port d'attache et un secret à chérir. Ils savent qu'ils s'y rendront après leur mort, et que certains de leurs Frères vivent là-bas. Ils savent que leur peuple a toujours servi le Roi Jean, en échange de connaissances fabuleuses, dont eux-mêmes n'ont qu'une idée très incomplète. Les personnages devront avant tout gagner leur confiance et leur prouver la pureté de leurs intentions. Sans les Qaalaad, trouver Altiplano sera très difficile.

Difaysan et Jaale-ha

Le vieux Difaysan et son fils Jaale-ha sont deux Qaalaad typiques. Vous pouvez vous servir d'eux pour amener les Nephilim à Altiplano, ou simplement vous en inspirer. Difaysan et Jaale-ha vivent à la périphérie de la ville, dans

une maison toute simple. Ils vendent des paniers au marché de la ville et sont très pauvres. Ils sont en mesure d'aider les Nephilim. Si Difaysan se montrera de prime abord réticent, Jaale-ha se révélera quant à lui très attentif aux demandes des Nephilim, surtout s'ils lui promettent de l'argent. Le jeune Qaalaad, âgé d'une quinzaine d'années, est prêt à tout pour améliorer son ordinaire. Il baragouine quelques mots d'anglais, et doit traduire aux personnages toutes les paroles de son père, un vieillard émacié portant barbe blanche. Jaale-ha ne s'est jamais rendu à Altiplano mais sait que son père, lui, y est déjà allé « pour de vrai ». Le jeune garçon voit parfois la cité en rêve. Il sait que sa mère (décédée du choléra il y a quelques années) demeure à présent là-bas, et il la devine sous ses voiles de cendre lorsque son regard intérieur effleure les murs rugueux de l'antique place forte. Difaysan se laissera convaincre de conduire les Nephilim là-bas s'ils montrent du respect pour ses légendes et/ou font état de leur nature magique. Les Qaalaad connaissent les Nephilim sous le nom de nal-ka rag-ga — littéralement « les hommes lumière » — et sont censés les vénérer. Plus encore que son fils, Difaysan se montrera très impressionné s'ils lui prouvent qu'ils sont des nal-ka rag-ga, et ce d'autant plus s'ils honorent par leurs gestes et leurs attitudes leur condition sacrée d'êtres magiques. Jaale-ha se proposera de conduire les Nephilim à Altiplano sur les indications de son père, mais dans leur voiture à eux car les Qaalaad n'en possèdent pas. Les Nephilim devront d'abord s'accorder avec eux sur le montant d'une somme forfaitaire qui leur semblera à eux dérisoire, mais représentera peut-être pour le père et son fils plusieurs mois de salaire.

vers alTiplano

À vol d'oiseau, la forteresse d'Altiplano n'est distante de Hargeisa que d'une trentaine de kilomètres, mais vu l'état des pistes, le voyage risque fort de prendre une journée entière, voire plus si des détours sont nécessaires (la région est infestée de bandits). Le paysage est majestueux : une succession de plateaux désertiques, de rochers titanesques sculptés par les éléments, de passages, de défilés et d'arches naturelles, semblables à celles de Pétra. Les pistes sont particulièrement dangereuses, et leur enchevêtrement inextricable dessine un labyrinthe chaotique dont seul Difaysan semble connaître les secrets. À moins que les Nephilim ne réussissent un jet de Conduire à - 15 %, et cela à trois reprises, leur véhicule se renversera dans un ravin à pic. Le vent souffle plus fort sur les hauteurs et soulève de vastes nuages de sable doré sur les pistes ténues. Les Nephilim retiennent leur souffle, fascinés par la beauté sauvage de cet

endroit coupé du monde, où le gigantisme des proportions rivalise avec leurs formes étranges et pourtant naturelles. Enfin, le vieux Difaysan finit par lever un bras et marmonne quelques paroles. « Le camp des nomades » traduit son jeune fils en désignant un petit groupes de tentes, massées contre un gigantesque contrefort rocheux. « Altiplano est juste derrière. »

alTiplano

à première vue

Les origines de la citadelle d'Altiplano remontent à plusieurs centaines d'années avant J.-C., lorsque des tribus berbères s'établirent sur les hauts plateaux somaliens et se mirent à creuser la roche pour se prémunir du vent et de la chaleur. Le site choisi était exceptionnel : un énorme promontoire rocheux surmontant un lac circulaire asséché, une sorte de puits géant, totalement naturel.

Le Roi Jean, Nephilim Khaïba saisi par des rêves de grandeur, découvrit l'endroit par hasard à l'aube du premier millénaire, alors qu'il traversait le pays et fuyait vers le sud, poursuivi par son passé. Il décida aussitôt de s'y établir, en asservissant les populations locales (réunifiées sous l'égide du clan Qaalaad) et s'entourant d'une cour de serviteurs à tête de chien.

À cette époque, la montagne Altiplano et le cratère qu'elle surplombait avaient déjà été largement creusés, et le site abritait un véritable labyrinthe souterrain de cavités, temples, salles funéraires et autres passages secrets. Le Roi Jean, fort de ses connaissances architecturales, s'employa à embellir la forteresse — relia les salles entre elles, agrandit ce qui pouvait l'être, ajouta colonnes, arches et portiques de toute sorte, édifia des défenses et pénétra dans les entrailles de la terre, toujours plus profondément.

Aujourd'hui, la forteresse d'Altiplano est une véritable merveille, une féerie architecturale telle que le monde n'en connaît plus, à tel point que de nombreux Templiers pensent que cet endroit est le véritable Temple de l'Ordre.

La forteresse

Le plan de la forteresse d'Altiplano est sur l'écran. Le Roi Jean ainsi que les habitants de sa cité troglodytique sont décrits dans le Livret II pages 23 et 24.

Altiplano est une véritable fourmilière troglodytique. Comme un mirage doré dans la poussière des déserts, elle



émerge brutalement aux yeux du visiteur abasourdi, brillant d'un éclat sans égal au milieu des solitudes de sable et de roc. Sur le plan architectural, la forteresse est un pot-pourri de styles et d'influences diverses, mêlant la splendeur des arts décoratifs arabes à la rigueur des conceptions hellènes, sur fond d'arches phéniciennes et de peintures rupestres primitives. On accède à l'édifice proprement dit par un étroit défilé de pierres ocre, formé par le lit d'une ancienne rivière, débouchant sur un cirque rocheux où se trouvait autrefois un premier lac, séparé de son jumeau par une montagne de grès s'élevant à plus de cent mètres de hauteur. Cette montagne est Altiplano mais de ce côté-ci — le premier que voit le visiteur —, la roche n'a pratiquement pas été travaillée. Seule une énorme ouverture, bordée de colonnes corinthiennes ciselées à même la montagne et surmontée d'un fronton orné de sculptures canines, se présente aux visiteurs.

1 – L'entrée : C'est un haut vestibule, bordé de bassins où, sous le regard de dragons pierreux, coule une eau singulièrement laiteuse, qui descend dans la roche sur une vingtaine de mètres, avant de se heurter à une massive porte de bronze, frappée de l'inscription Terræ Rexum Johannum. Tout de suite, on est frappé par la solennité grandiose de l'endroit, renforcée par le silence presque total qui règne sur les lieux. Le vent, ici, ne s'arrête jamais de souffler. La porte de bronze est la seule entrée de la Forteresse. Infusée de Ka-Soleil, elle avertit immédiatement le maître des lieux, tel un réceptacle conscient, de la venue d'éventuels visiteurs. Elle est gardée par plusieurs hommes à tête de chien armés de sabres arabes traditionnels et s'ouvre sur un vestibule immense.

2 – Le vestibule : Il est bordé de colonnes hellénistiques, que soutiennent d'énormes lions de pierre à la gueule grande ouverte. Une paire de bassins carrés, où s'écoule une eau claire crachée cette fois par des lionceaux, accueille le visiteur. Trois ouvertures permettent d'accéder aux salles supérieures.

Le puits : La première des ouvertures débouche sur le premier (3) des trois corridors périphériques qui encerclent le puits naturel et longent le périmètre de la forteresse. Ce corridor, pavé de dalles dorées, orné de fresques délavées détaillant les innombrables aventures du Roi Jean, communique avec les deux corridors des niveaux inférieurs par quatre escaliers très sombres (4) qui s'enfoncent en colimaçon vers

les profondeurs. Le corridor, véritable galerie à ciel ouvert, offre une vue saisissante sur le lac asséché qui ressemble à un cratère, et les autres pans de la forteresse, magiquement surélevés. Le puits avoisine les cent mètres de diamètre, ce qui correspond à une circonférence d'un peu plus de trois cents mètres. D'étranges créatures s'agitent sur son fond, qui ressemblent à des sortes d'insectes géants.

5 – Les temples : Les deux autres ouvertures débouchent sur deux temples parfaitement symétriques, mais très différents l'un de l'autre. Bordés de deux rangées de chapelles transversales, noyés dans une obscurité totale, ces temples sont des lieux de méditation et de « passage ». Le premier des temples (A) est celui de l'Apocalypse ; décoré de chandeliers à sept branches, d'encensoirs cuivrés et de fresques mouvantes évoquant le caractère éphémère des choses, il mène les fidèles du Roi Jean à l'Akasha de la Révélation

(voir plus bas). Le second temple (B), décoré à l'égyptienne et orné de nombreuses statues mythologiques, possède une pyramide en guise d'autel. Ses chapelles transversales, semblables à celles de son « jumeau » (c'est-à-dire plongées dans une obscurité matricielle) mènent à l'Akasha du Révélateur — c'est-à-dire d'Akhénaton (voir plus bas).

6 – La salle du trône : Elle est reliée aux deux temples par un réseau de passages plus ou moins réguliers, mais elle est également accessible par le corridor périphérique. Depuis maintenant plusieurs siècles, la nature monstrueuse du Roi Jean lui interdit d'occuper cette salle du trône. Les serviteurs du monarque s'emploient pourtant à conserver cette salle sacrée dans l'état où elle se trouvait à l'époque où il pouvait encore y siéger. Bordée de colonnes engagées et de banquettes sur tout son pourtour, cette pièce possède son reflet dans les Akasha du Révélateur et de la Révélation. Ses murs sont tapissés de feuilles d'or et elle possède un autel taillé dans une roche noire de nature inconnue que rien ne semble pouvoir rayer. De cet autel monte une volée de marches recouvertes d'un tapis de fils d'or, menant jusqu'à un trône fait de la même pierre que l'autel. Les accoudoirs sont des lions assoupis. Une fontaine de vin, toujours sculptée dans cette roche noire, coule au centre de la pièce, crachée par la gueule d'un spectre horriblement défiguré, les yeux grands ouverts.

7 – Les appartements du Roi Jean : Ils sont aujourd'hui habités par ses hommes à tête de chien. Ils se présentent comme une enfilade de chambres et de boudoirs aux murs irréguliers, littéralement tapissés de pierres précieuses (rubis, saphirs, émeraudes et topazes) et meublés dans un style extravagant, mélangeant toutes les époques. Là, perdus dans des vapeurs d'encens, immobiles et songeurs, les hommes à tête de chien s'allongent sur de longs divans, et rêvent les mondes qui relient l'Akasha de la Révélation à celui du Révélateur.

8 – Les galeries : Ce premier réseau semble plus archaïque que les autres : il s'agit de la partie la plus ancienne de la forteresse, creusée par les Berbères avant même l'arrivée du Roi Jean. Ces cavernes ne sont plus aujourd'hui peuplées que de quelques nomades — les derniers Qaalaad, fidèles du Roi Jean, et qui continuent à le servir, même s'ils ne le comprennent plus — à supposer qu'ils l'aient jamais compris.

9 – L'Ombilic : C'est une sorte de puits évasé, creusé à même le sol, qui communique lui aussi avec les souterrains de la forteresse. Là réside généralement le Roi Jean, dans toute sa monstruosité. Avachi dans les ténèbres comme un amas de chair flasque, il laisse, quelques minutes par jour,

VERS LES PROFONDEURS

Les Nephilim vont rapidement découvrir que le schéma décrit ci-dessus se duplique par deux fois sur les étages inférieurs de la forteresse. Des passages magiques aléatoires — communiquant en des points mouvants avec des Akasha conçus à leur exacte image — font que l'on peut se retrouver dans l'un ou l'autre niveau sans même s'en rendre compte, et errer ainsi des heures dans ce labyrinthe en trois dimensions. Les deux répliques de l'étage supérieur lui sont semblables en tous points, si l'on excepte le fait qu'elles soient plus profondément enfoncées, et que la lumière naturelle, de fait, y pénètre moins. À l'exception, par endroits, de quelques torches grésillantes, ou des carapaces de larves phosphorescentes, grosses comme des chiens, rampant lentement sur les murs, seule la lumière du soleil éclaire l'intérieur de la forteresse, plongée dans les ténèbres. Pour ne rien simplifier, les trois étages communiquent entre eux par toute une série de passages plus ou moins secrets, de corridors sinueux, de puits ou d'escaliers creusés à même la roche, qui sont l'âme d'Altiplano et existaient déjà avant la venue du Roi Jean. Ce labyrinthe, qui s'enfonce profondément à l'intérieur de la montagne, la surplombant même, permet également de se rendre dans ses souterrains, situés sous le fond du lac. Ses pièces sont pour la plupart inhabitées mais certaines, décorées de colonnes phéniciennes, contiennent des objets précieux évoquant l'Apocalypse et des coffres remplis à craquer de parchemins poussiéreux — certains d'une extrême valeur. On y croise parfois un Qaalaad, perdu dans quelque rêve éveillé ou dans les méandres d'un rituel intérieur par lui-même imposé. Parfois aussi, ces tunnels sont investis par les dun-ta du Roi Jean, de redoutables sauterelles géantes à queue de scorpion issues du monde de l'Apocalypse, qui sont les filins reliant le souverain au monde de la Révélation, et font accessoirement fonction d'excavatrices. Le fond du lac asséché, où s'ébattent d'autres dun-ta sous la surveillance de nomades apathiques, est tapissé d'un sable ocre mêlé de poudre d'or. Ça et là, d'immenses monticules de pièces d'or, de bijoux et d'objets précieux, rutilant lorsque le soleil monte à son zénith, ont été entassés, brillant aux yeux de tous sans exciter la moindre convoitise.

les rayons du soleil frapper sa chair blanchie, repliée en bourrelets. Seule sa figure a conservé une vague expression humaine. Parfois, il parvient à se traîner dans les salles du labyrinthe inférieur, se heurtant aux parois, gémissant dans ses songes. Mais la plupart du temps, il est absent de ce monde. Sa psyché torturée vagabonde dans un réseau de Plans subtils qu'il a lui-même peuplé, et rien ne semble pouvoir le tirer de sa torpeur.

Le monde souterrain

Quatre corridors disposés en croix, éclairés par les lumières vacillantes de torches à manche d'or, partent de l'Ombilic et se perdent dans l'obscurité.



10 – La salle des Apôtres : Le premier des corridors débouche sur une vaste grotte, d'où descendent une multitude de longues stalactites sculptées, représentant indifféremment les visages torturés de l'un des quatre apôtres du Christ, Luc, Jean, Marc et Matthieu. Un bassin d'eau verte, où glissent quelques murènes aveugles, mène par un passage souterrain vers la salle des Arcanes majeurs.

11 – La salle des Arcanes majeurs : Il est nécessaire de plonger dans le bassin et de suivre sous l'eau un boyau éclairé magiquement, gravé de bas-reliefs égyptiens figurant des épisodes fantasmés de l'Exode — le Pharaon et Moïse y partagent notamment une coupe de sang — pour accéder à la salle des Arcanes, but ultime des Nephilim, où sont entreposés les moules de vingt-deux créations d'Akhénaton, les Lames. Alignées contre un mur incliné, les vingt-deux « Lames » se présentent comme une série de monolithes parfaitement identiques, hauts d'environ trois mètres. Ce n'est que lorsqu'un Nephilim les touche qu'ils révèlent leur véritable nature et dévoilent leur singularité. Les symboles sacrés de chaque Arcane majeur y apparaissent alors en surface, toujours mouvants, s'entrecroisant et s'entremêlant comme des serpents, tandis qu'un sifflement suraigu, à la limite du supportable, se fait entendre dans toute la forteresse. Le contact est glacé. Dès que l'on retire la main, la surface redevient parfaitement lisse. Placés dans le bon ordre, ce qui n'est pas le cas pour l'instant, les moules des Arcanes révèlent le testament ésotérique d'Épiméthée (voir plus haut). Ils abandonnent alors leur texture lisse et se révèlent dans toute leur splendeur. Toute la difficulté va consister à les déplacer. Les Nephilim

devront user de leurs sortilèges ou utiliser les maigres ressources mises à leur disposition. Il n'y a rien de plus dans cette salle au sol tapissé de sable noir, que ces vingt-deux moules énormes.

Le Roi Jean continue de chercher à percer le mystère qu'il pressent dans les Lames. Il s'enferme souvent dans cette salle et s'absorbe des mois durant dans la contemplation des Lames et de la symbolique des Arcanes majeurs, comme pour leur soutirer leur secret. Mais toujours, les Lames le lui refusent.

12 – Le tombeau de saint Thomas : Le deuxième corridor conduit à cette salle. Les légendes chrétiennes attribuent au Roi Jean le mérite de sa découverte. L'homme est censé avoir évangélisé la Perse et l'Inde. Cynique, le Roi Jean (qui s'est servi des chrétiens pour bâtir sa légende et protéger son palais d'un voile exotérique) a fait bâtir le tombeau tel qu'il se l'imaginait, avant d'y placer l'un de ses compagnons, le sinistre Hsyaruq, qui se tenait à ses côtés lors de l'invocation du Chien de Sirius. Hsyaruq vit Mu ainsi que l'anti-Akasha où il se trouvait. Les conséquences furent immédiates : frappé de torpeur, le Déchu sombra dans un sommeil millénaire, tandis que sur son visage s'imprimaient en creux les lignes dessinant le portail de l'anti-Akasha. Son visage, que nul ne peut donc contempler sans être saisi de frayeur, porte en creux la marque de l'anti-Akasha. Hsyaruq est un monstre ; sa dégénérescence est bien pire encore que celle du Roi Jean, car elle est cause de folie et de mort. Quiconque contemple son visage trop longtemps risque d'être happé dans l'anti-Akasha de Mu. Cela se produira si les Nephilim contemplant le visage du compagnon du Roi Jean ratent un jet en opposition

de leur Ka-Lune contre un POT de 20. Les points de Khaïba des Nephilim seront retranchés de leurs chances de réussite. Hsyaruq est théoriquement endormi. Parfois pourtant, il se réveille et hante les labyrinthes du palais, le visage couvert de bandelettes, perdu dans ses songes. Pour finir, ses errances le conduisent aux portes du non-Monde, où le Roi Jean est forcé de venir le rechercher. Le souverain est attaché à Hsyaruq. Il est le témoin de sa déchéance, et le passage vers sa rédemption. On le dit capable de révoquer toute croyance en une seule phrase muette, qui fait vibrer l'âme de son interlocuteur, au risque de la réduire en miettes. Nombreux, au cours des siècles, sont les sages et les fous qui sont venus mettre leur foi à l'épreuve du vide de son esprit. La plupart ont fini par se donner la



mort. Les habitants d'Altiplano connaissent Hsyaruq sous le nom de Thomas l'Incrédule. Son tombeau, et la salle dans laquelle il repose, sont une parodie des premières sépultures chrétiennes. Les apôtres y sont représentés comme des animaux mâchant du qat. Sur le mur du fond, une gravure figure Jésus essayant de grimper à sa croix, laquelle est entourée de tourbillons magiques. Un dragon se tient en arrière-plan, la gueule grande ouverte, et Marie est aspirée vers elle. Comme la salle des Arcanes, celle-ci est tapissée de sable noir. Ses proportions sont également immenses.

13 – Le dédale : Le troisième corridor conduit à un labyrinthe construit, dit-on, sur le modèle de celui que le roi Minos fit édifier par Dédale. Le Roi Jean s'y traîne parfois, à la recherche d'une illusoire paix intérieure. C'est également ici que sont jetés les visiteurs indésirables, ou ceux qui ont manqué de respect au maître des lieux. Les rumeurs prétendent que le Roi lui-même les dévore. Le dernier corridor, pour sa part, conduit presque directement à un Akasha appelé le non-Monde.

14 – Le non-Monde : Il s'agit de la somme des Akasha « ratés » créés par les rêves des hommes à tête de chien. Le Roi Jean lui-même a essayé de les assembler en un tout cohérent, mais il semble que ses efforts aient été vains. Le non-Monde est l'Akasha de la confusion et de la folie. Rien n'y est permanent, rien ne semble y avoir de sens. Certains hommes à tête de chien prétendent qu'il n'est rien d'autre qu'une tentative de passage vers l'anti-Akasha de Mu — que le souverain chercherait désespérément, dans sa folie, à retrouver. Cette rumeur est vraie mais en tout état de cause, s'aventurer dans cet endroit relève de la folie pure (voir plus bas).

L'atmosphère

Le moins que l'on puisse dire est qu'il règne dans la forteresse d'Altiplano une atmosphère étrange et surréelle, telle que les Nephilim n'en ont jamais connue. Les quelques indications qui suivent peuvent vous aider à définir le séjour quasi onirique de vos Nephilim en ce lieu, en des termes aussi clairs que possible.

● La Lumière

La forteresse toute entière est plongée dans une semi-pénombre. Il faut un certain temps pour s'y acclimater. Certaines salles possèdent des torches mais pas toutes. Plus l'on descend vers les profondeurs et plus la lumière du soleil a du mal à percer. L'obscurité ne dérange pas les habitants d'Altiplano, humains ou non. Ils y sont habitués, et se délectent de l'ambiance feutrée qu'elle contribue à mettre en place. Toute

lumière artificielle (lampe, briquet) est considérée comme un sacrilège. À midi, le soleil est à son zénith, et le fond du puits naturel est éclairé. C'est le moment le plus actif de la journée. Par la suite, la forteresse s'enfonce lentement dans une indéfinissable torpeur, à mesure que les roches se teintent de reflets rougeoyants, sublimes de beauté. Durant la saison des pluies, l'immense cavité rocheuse s'emplit du murmure continu de la pluie, et l'obscurité règne en maîtresse sur les lieux. La nuit est le moment où tout est possible à Altiplano. Les Akasha s'épanouissent, s'ouvrent les uns sur les autres, d'étranges créatures s'agitent dans les entrailles de la terre et le Roi Jean gémit dans les profondeurs de sa cachette.

● Le silence

Feutrée : ainsi pourrait-on définir au mieux l'atmosphère de la forteresse. Les échanges de paroles sont rares, même avec les étrangers. La plupart des habitants vaquent à leurs occupations en silence, dans un recueillement quasi monacal. Nombre d'entre eux passent d'ailleurs l'essentiel de leur temps à dormir, à rêver ou à méditer, ce qui revient pratiquement au même. La nuit, le silence n'est troublé que par le gémissement du Roi Jean, prisonnier de quelque rêve nocturne. La forteresse vit ainsi depuis des siècles et des siècles, repliée sur elle-même, au-delà du temps.

● Le rêve

Les habitants d'Altiplano vivent dans un songe permanent. La plupart, qu'ils soient humains, hommes à tête de chien ou autres, passent leur temps à rêver leur existence, et n'ont qu'une vague conscience de ce que peut être ou non la réalité. Les Akasha créés par les rêves des hommes à tête de chien ou par le maître des lieux lui-même débordent sur la réalité physique. Les visiteurs sont très vite pris d'une intense envie de dormir, exacerbée par les vapeurs musquées qui s'échappent des encensoirs aux balancements hypnotiques. Le sommeil plane sur les lieux comme une chape ouatée, dont personne ne semble réellement désireux de se défaire.

● L'immatérialité

Altiplano vit loin des contingences matérielles. Ses habitants se nourrissent très peu, voire pas (les hommes à tête de chien semblent trouver leur nourriture dans leurs rêves) et n'ont pratiquement aucun besoin. Les rares relations avec l'extérieur sont assurées par Xooghaya, chef de la communauté des hommes-chiens et interprète du Roi Jean. Une communauté de Qaalaad, étrangère à la forteresse, vit de l'autre côté de la montagne qui surplombe le cratère. En vertu d'une sorte de pacte sacré, ces nomades amènent à leurs Frères reclus la nourriture ou les vêtements dont ils pourraient avoir besoin. Ils savent qu'en échange, le monde des rêves de leurs légendes leur est ouvert.



● L'IRRÉALITÉ

Corollaire du rêve. Rien de ce qui se produit à Altiplano ne semble vraiment réel. Les journées s'écoulent, monotones en apparence, mais riches d'une pulsation intérieure invisible aux yeux des profanes. Trouver le Roi Jean et lui parler peut théoriquement prendre des années... ou quelques minutes. Le calme est sacré. Les ordres contradictoires. Les rituels bafoués, pervers, inversés. La logique n'existe pas. Le délire du monarque est la seule règle, et il imprègne toute chose en ce lieu. Les habitants se montrent tantôt hostiles, tantôt accueillants. Ils révèlent des secrets immémoriaux sur le ton le plus anodin, et refusent les aides les plus simples sous des prétextes en apparence incompréhensibles. La vie de la forteresse est régie par un ensemble de règles changeantes, que chacun prétend pourtant immuables. Des jours entiers peuvent se passer sans que personne ne prête attention aux visiteurs. Essayer de bouleverser cet étrange ordonnancement par la violence peut s'avérer une grave erreur. Réajuster son esprit à la réalité des choses magiques est la seule solution. Retrouver le sens des origines, la nature élémentaire des choses. D'autres mondes... La patience est de mise.

● ÉVÉNEMENTS

La liste d'événements suivante est destinée à rythmer le séjour des Nephilim à Altiplano. Vous êtes libre d'y piocher à votre convenance.

- Soumis à des tensions trop importantes, un homme à tête de chien finit par perdre la raison ; l'Akasha qu'il a créé dans ses rêves, une version sombre de l'Égypte antique où des dieux maléfiques hantent les corridors de pyramides inversées, fait par endroits irruption dans le monde physique ;

- Le Pélican s'intéresse de très près à Hsyaruq : il désire cartographier son visage pour accéder, peut-être, à l'anti-Akasha qu'il représente ;

- Pris d'un accès de paranoïa aiguë, le Roi Jean pense subitement que tous ses visiteurs se sont alliés pour lui voler son trésor, et les fait prendre en chasse (Nephilim compris) par ses serviteurs ;

- Le Roi Jean fait donner une fête impromptue en l'honneur de ses invités. Les hommes à tête de chien jouent une étrange musique sur des instruments antiques ; des danses ésotériques sont improvisées, et les encensoirs déversent d'étranges effluves. Personne n'ose déranger le déroulement de ces festivités ;

- Des intrus sont signalés à l'extérieur de la forteresse ; une famille de Qaalaad, habitant à l'extérieur, déplore la mort de certains de ses membres.

S'agit-il d'un problème exotérique, lié au climat général du pays (guérilla) ou d'une menace de nature plus insidieuse ?

La NOUVELLE Jérusalem

L'Akasha de Jérusalem, auquel peuvent accéder les joueurs sous certaines conditions, est fidèle, à quelques détails près, au Livre de l'Apocalypse, attribué par la tradition à saint Jean, mais écrit en réalité par le Roi Jean lui-même. Jérusalem se présente comme un carré parfait de deux mille kilomètres de côté, ceint d'un mur titanesque de soixante-dix mètres. Cette muraille est percée de douze portes cyclopéennes, surmontées de douze anges de pierre noire porteurs des douze noms des tribus d'Israël. De part en part, la ville est traversée par une gigantesque faille béante qui semble sans fond. Des centaines de ponts, ponts d'ébène, de pierre ou d'or massif, ont été jetés par-dessus cette faille qui symbolise le doute du Roi Jean. Certains se trouvent en profondeur, car la Nouvelle Jérusalem ne s'étend pas qu'en surface. Le pont central, une gigantesque merveille taillée dans l'éternelle roche noire et culminant à plus de cent mètres de hauteur, supporte le trône du prince de Jérusalem, le Roi Jean lui-même. Un trône parlant, de jaspe et de sardoine, distribue des oracles aux voyageurs. Sa réplique physique se trouve dans la salle du trône d'Altiplano. Le souverain s'y assoupit parfois, dominant l'horizon. Un autel est dressé devant lui, portant sept chandeliers d'or, dont la réplique se trouve dans les sept temples principaux de la ville. Un livre fermé de sept sceaux se trouve également là. Il renferme les secrets et les malédictions à venir, mais le Roi Jean sait qu'il ne peut pas l'ouvrir : cela, à coup sûr, détruirait sa cité. Les bâtiments de la Nouvelle Jérusalem sont à l'échelle de la cité. Leurs dimensions défient l'entendement, certains courant sur plusieurs kilomètres. Un ciel noir de nuages s'agite au-dessus des têtes, mais la pluie ne tombe jamais. Sept flambeaux sont allumés au-dessus des temples sacrés. Des statues de lions, de veaux, d'hommes et d'aigles sont dressées sur la plupart des grandes places. Les interminables artères de la Nouvelle Jérusalem sont parcourues de processions de fidèles, et accueillent de très nombreux voyageurs en transit. D'étranges pythies, vêtues de soleil, glissent sur des nuages lunaires, des étoiles ceignant leur tête. Des enfants nus, au regard de feu, avancent près d'elles à quatre pattes. Les oracles de ces vierges sont très recherchés, et leur réputation a dépassé les frontières physiques de la cité. Derrière le mur de la Nouvelle Jérusalem, s'étend à perte de vue une mer de nuages sur laquelle filent parfois des nefs volantes chargées de présent. La protection et la sagesse du Roi Jean sont recherchées. Empereurs, princes ou rois démons des Plans subtils voisins envoient souvent des émissaires ou des diplomates, les bras chargés de présents magiques, pour s'attirer les bonnes grâces du maître des lieux.

Ha-Ka-Ptah

Si la Nouvelle Jérusalem est l'Oméga du monde intérieur du Roi Jean, alors Ha-Ka-Ptah en est l'Alpha, le commencement, le point d'où partent toutes choses et d'où, pense-t-il, est né son destin. Ha-Ka-Ptah est une ville égyptienne imaginaire, modelée sur les fondations d'Akhet-Aton, mais comme resserrée sur elle-même, prête à exploser. D'un point de vue architectural, c'est un amoncellement à la Piranèse, formé de pyramides gigantesques, de sphinx monumentaux, de temples aux dimensions colossales, écrasés de soleil. La cité est labyrinthique, aussi contractée sur elle-même que la Nouvelle Jérusalem peut être étendue, et s'enfonce lentement dans les sables, où gisent, pages battues par les vents, des milliers de livres anciens — la somme des connaissances du Roi Jean, accumulées par des siècles d'étude. Les habitants d'Ha-Ka-Ptah se déplacent comme des zombies, et la plupart sont de petites taille. De nombreux sabliers géants égrènent une poussière ocre qui siffle en tombant, comme siffent les Lames du monde physique lorsqu'on les touche. Tous, malgré la variété de leur taille, laissent glisser le sable à la même vitesse. Lorsqu'il ne reste plus qu'une pincée de sable, le sifflement s'accroît et devient stridence. Un cycle s'achève. Un obélisque est dressé, un autre détruit. Un nouveau cycle commence. Et ainsi vingt-deux fois, jusqu'à ce que le sable remonte dans le sablier, happé par une force inconnue, et qu'une nuit totale se fasse sur la ville, l'anti-Révélation. Immobile dans les profondeurs de son tombeau (où est dressé une réplique du trône de pierre noire), le Roi Jean se rêve Révéléateur, seul sur un tapis d'ossements qui symbolise Akhéaton. Tout ici est réglé par le chiffre vingt-deux. La cité d'Ha-Ka-Ptah possède vingt-deux portes. Vingt-deux pyramides se disputent la suprématie des cieux, leur cime se mêlant aux nuées du jour. La ville est dédiée au soleil. De nombreuses statues d'Akhéaton, nimbées d'un disque d'or, sont érigées ici et là, devant lesquelles se prosternent des adorateurs venus de mondes lointains. Des routes pavées de Ka-Soleil solidifié serpentent entre les édifices. Des représentations imagées des vingt-deux Lames vaquent à leurs étranges occupations, douées d'une vie propre : des empereurs, des ermites, des croissants de lune, des étoiles filantes de la taille d'un fruit glissent tels des fantômes à l'ombre des majestueuses pyramides. On dit que les textes des parchemins d'Épiméthée sont reproduits à l'envers sur les murs d'Ha-Ka-Ptah, mais qu'il faudrait des milliers et des milliers d'années pour les retrouver tous. Le Roi Jean pense que l'esprit d'Akhéaton a guidé l'édification de cet Akasha, et que toute sa prophétie y est révélée, sous une forme si ésotérique que lui-même n'est pas parvenu à la déchiffrer. De fait, Ha-Ka-Ptah est l'endroit où il passe le plus clair de son

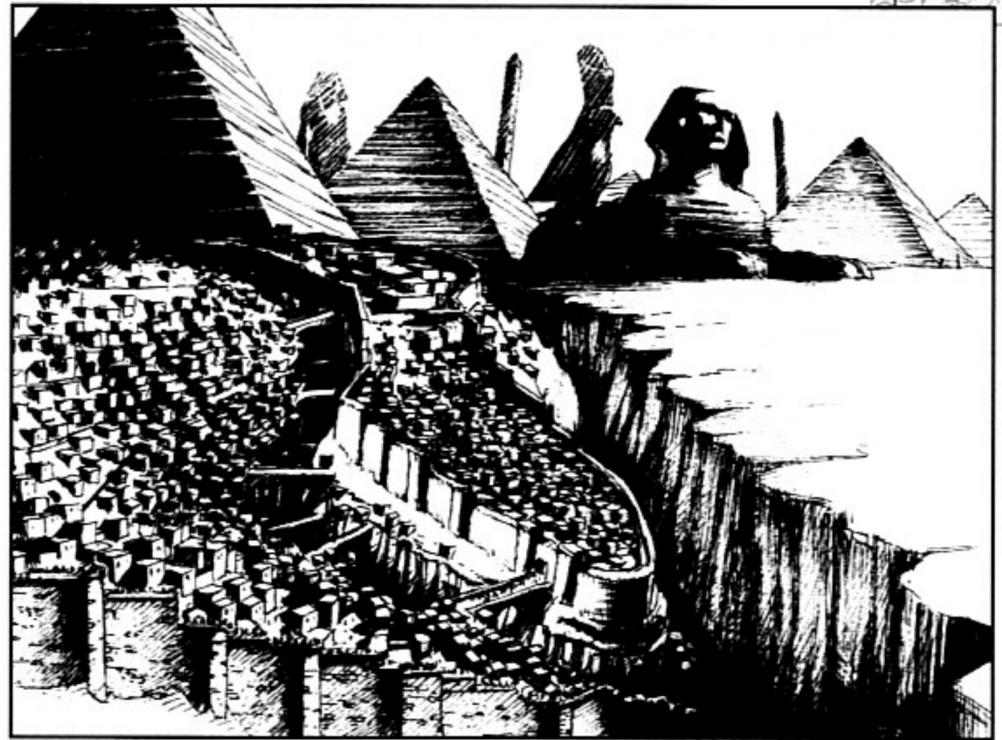


temps, à la recherche du fameux papyrus qui lui manque encore. De nombreux Pérégrins d'EntreMondes connaissent l'existence d'Ha-Ka-Ptah. Certains en ont fait un lieu de culte et révèrent les messages hiéroglyphiques dont ses murs sont gravés comme autant de présages. D'autres pensent que cette réplique de la Cité Solaire ne traduit que la folie de son créateur, et n'est d'aucune utilité aux Déchus sur le plan ésotérique. La réalité se situe probablement à mi-chemin entre ces deux extrêmes.

Le non-monde

Tandis que le Roi Jean continue d'errer dans la solitude de ses grands temples souterrains, ses serviteurs tissent une résille de rêves et de cauchemars autour de sa forteresse, dans l'espoir délirant de relier les deux mondes de leur maître — la Nouvelle Jérusalem et Ha-Ka-Ptah, le reflet imaginaire d'Akhet-Aton.

Le non-Monde est un tourbillon d'Akasha chaotique. Seuls des Agarthiens auraient une chance d'y retrouver leur chemin. Les Nephilim n'ont théoriquement aucune raison de s'y aventurer. S'ils le font tout de même, vous devrez leur faire comprendre qu'il s'agit d'un endroit extrêmement dangereux, à la géographie aléatoire, peuplé de créatures de Kabbale et de monstres cauchemardesques, échappés de la psyché malmenée des hommes à tête de chien ou issus d'autres Akasha infernaux. S'il fallait en donner une réalité physique, disons qu'il s'agirait d'une sorte de désert aux dunes mouvantes qui s'ouvriraient sous les pieds des visiteurs, les précipiteraient dans des mondes étouffants ou liquides, sans que jamais ils ne perdent conscience et troubleraient à ce point leurs sens qu'ils finiraient assez rapidement par en perdre la raison. Le Roi Jean pense que le non-Monde est plus un être qu'un endroit, et d'une certaine façon, on ne peut lui donner tort. L'esprit de Mu s'est emparé de sa réalité (issue des cauchemars des hommes à tête de chien, puis remodelée par le Roi Jean) et s'insinue peu à peu en son cœur, comme un poison fatal. Le non-Monde est ce que pourrait devenir la Terre si tous les Plans subtils se contractaient en un point unique et se déversaient ensuite dans les limites du monde physique. Trop à l'étroit pour s'y épanouir, ils tourneraient sur eux-mêmes comme des bêtes en cage et se fondraient les uns aux autres, au mépris de toute cohérence. Le non-Monde est le chaos incarné. Les Nephilim n'y trouveront que la folie... le Khaïba. Une fois au sein du non-Monde, tous les résultats inférieurs au double de la dizaine du pourcentage de référence pour le jet entraîne le gain de 1D6 points de Khaïba ainsi qu'un test sous ce potentiel afin de déterminer si le Nephilim voit son Pentacle perdre sa cohésion.



Les écailles du dragon et Les hommes à tête de chien

Les Écailles du Dragon est le nom donné à l'enfilade de mondes créés sous contrôle par les hommes à tête de chien soumis à la volonté du Roi Jean.

Le monarque d'Altiplano se sert de ces résidus de Nephilim, soigneusement sélectionnés au fil des siècles selon leurs époques d'incarnation, pour construire le chapelet de Plans subtils qui doit relier Ha-Ka-Ptah à la Nouvelle Jérusalem.

Lorsqu'il commença son expérience, le Roi Jean droguait ses serviteurs, grâce aux vapeurs (capturées sur des Plans subtils) que diffusaient ses encensoirs. Désormais, il n'a plus besoin de cet artifice : les hommes à tête de chien passent leur temps à rêver, car c'est leur seule façon de garder la raison et d'échapper à l'atmosphère étouffante d'Altiplano. Certains rêvent « à partir » d'Ha-Ka-Ptah — et leurs Akasha sont des déclinaisons plus ou moins lointaines de la cité égyptienne ; d'autres partent de la Nouvelle Jérusalem, et leurs créations oniriques sont plus lumineuses.

Lorsqu'il les juge prêts, le Roi Jean envoie ses Qaalaad, qui l'ont toujours servi, dans ses mondes, afin qu'ils les maintiennent en vie et ouvrent des passages vers d'autres Akasha. Certains Qaalaad se déplacent en rêve. D'autres sont envoyés physiquement dans les Plans subtils et y vivent une existence onirique. Le but de tous ces efforts est le point de jonction entre les deux mondes, l'intersection entre Ha-Ka-Ptah et la Nouvelle Jérusalem, le Cœur du Dragon que le Roi Jean n'a toujours pas trouvé mais dans lequel il espère s'incarner pour atteindre l'Agartha, le nom qu'il donne à sa rédemption.

PARLER AU ROI JEAN

Le simple fait de vouloir communiquer avec le Roi Jean pose plusieurs problèmes. Il faudra, premièrement, le trouver, deuxièmement le comprendre et troisièmement le convaincre. La deuxième partie du processus est indéniablement la plus facile. Il suffira de trouver Xooghaya, l'interprète à tête de chien, et de lui demander de décrypter les paroles du maître des lieux. Xooghaya accédera à cette demande si les Nephilim se montrent respectueux à son endroit. Le simple fait que le Roi Jean les laisse vivre suffit à lui prouver que leurs intentions ne sont pas mauvaises. Trouver le monarque nécessitera en revanche de s'aventurer dans les tréfonds labyrinthiques de la forteresse et/ou dans les Akasha où le Roi Jean se plaît à résider. Cela pourra donner lieu à des aventures oniriques assez inhabituelles. Le temps ne s'écoule pas de la même manière dans les Plans subtils d'Ha-Ka-Ptah et de la Nouvelle Jérusalem. Vous aurez donc toute latitude pour déterminer combien de temps les Nephilim peuvent passer dans les Akasha, en fonction des événements se déroulant sur le monde physique et de l'état d'avancement de leur quête. Il serait dommage de se priver d'une excursion dans les Plans subtils, mais cela ne doit pas non plus devenir la partie centrale de l'aventure, à moins que tout le monde ne soit d'accord pour cela. Enfin, convaincre le Roi Jean constitue d'une certaine manière l'enjeu de cette partie de la campagne.

Le souverain est avant tout attaché à son trésor — ses parchemins et les moules des Arcanes qu'il a ramenés d'Égypte. Il est intéressé par le testament ésotérique d'Épiméthée tant qu'il garde le contrôle de la situation. Si les choses tournent mal (ou même sans raison, si vous le désirez), il sombrera dans un délire paranoïaque et s'en prendra à tous ses visiteurs, avec l'aide des hommes à tête de chien et des Qaalaad.

D'AUTRES VISITEURS

Les Nephilim ne sont pas seuls dans la forteresse du Roi Jean. Selon toute vraisemblance, d'autres visiteurs de marque s'y trouvent. Vous devrez agencer leurs actions en fonction du moment de leur arrivée par rapport aux Nephilim. Les indications suivantes vous aideront à garder en mémoire les motivations et les buts des deux principaux PNJ. Cette partie de l'aventure étant non linéaire, vous devrez improviser, en tenant compte des paramètres spatiaux et temporels : qui se trouve où, quand et pourquoi ?

● Le PÉLICAN

Ce qu'il veut : le Pélican vient à Altiplano pour récupérer le papyrus manquant ; lorsqu'il découvrira que le Roi Jean

possède également tous les autres, il mettra tout en œuvre pour se les procurer et les remettre aux membres du 666. Le Pélican n'a rien contre les Nephilim et pourra s'en faire des alliés si le besoin s'en fait sentir.

Ce qu'il fera : le Pélican va s'introduire dans la forteresse d'Altiplano. Il n'est certes pas en position de force, mais voler le papyrus manquant aux Nephilim ne sera pas forcément le plus difficile pour lui. S'il ne peut pas rassembler tous les parchemins, il fera au moins en sorte que personne ne le puisse. Au pire, il ne repartira qu'avec un papyrus qu'il remettra à Aquilon.

● L'ÉIDOLON

Ce qu'il veut : l'Éidolon avait engagé l'OSMTJ pour que ces Templiers récupèrent le papyrus. Ils ont échoué. Edward Kavigan est donc déçu mais pas désespéré. L'attentat de La Valette l'a beaucoup diminué. Il vient à Altiplano pour annoncer au Roi Jean qu'il n'a pas le parchemin manquant. Il est théoriquement le supérieur du Roi Jean : il ne craint donc pas son autorité. Par contre, la nature particulière de ce Bailli n'est pas sans susciter la peur chez l'Éidolon.

Ce qu'il fera : il sait que le Pélican existe et qu'il lui a échappé, mais il ne désire pas spécialement son élimination. Il le laissera vivre, tout comme les Nephilim, s'il trouve quelque profit à en tirer. Si les Nephilim sont arrivés avant lui à Altiplano, il sera très surpris. Surtout si ces derniers ont conquis la sympathie du Roi Jean et qu'il doit partager leur intimité ces prochains jours.

Le testament ésotérique d'Épiméthée

Si les Nephilim sont parvenus à rassembler tous les parchemins, ils sont théoriquement en mesure de déchiffrer le testament ésotérique d'Épiméthée. Vingt-deux parchemins sont à présent en leur possession. Le texte délivré par l'ensemble des parchemins n'a, en lui-même, pas grande importance. Il ne fait qu'indiquer l'ordre dans lequel ils doivent être lus. Une fois tous les Arcanes placés dans le bon ordre — ce qui permettra de se rendre compte que chaque moule de pierre pèse plus de cinq cents kilos —, leur surface s'éclaire — comme elle le fait lorsqu'elle est touchée par un Nephilim — et un message apparaît, qui court sur toute leur longueur. Les Nephilim doivent reculer au fond de la pièce pour en obtenir une vision globale.

Frères des Éthers, alors que vous parcourez mon testament, l'ourobouros a déjà connu deux cycles symboliques de vingt-deux cycles arcaniques. Les temps sont venus. Cet Anaphé sera le plus terrible que nous ayons jamais connu.



*Une ombre maudite, tapie depuis des millénaires dans les
Champs magiques,
s'apprête à surgir devant nous, masquant à tout jamais le
Disque Solaire,
nous privant ainsi à tout jamais du Sentier d'Or et de
l'Agartha.*

*Frères des Éthers, alors que vous parcourez mon testament,
les Cavaliers de l'Occulte, les Arcanes mineurs, vous menacent.
Leurs ombres semblent terrifiantes mais des dangers bien
plus sournois vous attendent.*

*Je suis de retour parmi vous, mon prisme a rejoint votre temps,
et pourtant je suis impuissant devant toutes ces embûches
qui peuvent vous perdre sur les sentiers d'Aggartha, la Cité
des Vertiges.*

*Frères des Éthers, alors que vous parcourez mon testament,
je sais que vous doutez, que vous vous inquiétez de l'avenir.
Je sais que ces questions sont angoissantes. De mon palais
d'Akhet-Aton j'ai vu le futur,
votre temps et son avenir ; j'ai vu les réponses à ces ques-
tions et je ne suis pas en paix.
Je ne peux vous transmettre mon savoir sans le rendre inutile.
Toutefois je puis vous conseiller. Et ainsi livrer au monde un
héritage.*

À ce moment, une voix profonde et mystérieuse s'élève dans les airs pour accompagner la lecture des Nephilim. La voix d'Akhénaton s'est jointe à eux, au travers des siècles.

*Que Vénus, Mars, Jupiter, Mercure et la Lune cessent leurs
jeux célestes,
que le Disque Solaire se lève à l'horizon occidental
et que ses rayons illuminent vos Quêtes.
Que le temps n'ait plus d'emprise sur la course des Éthers,
que vos Pentacles résonnent en Eidos,
afin que vous soyez ma volonté, mon héritage.*

La pierre angulaire

● eïdos

À l'instant même où ils finissent de lire le message, les Nephilim sont frappés par un faisceau de lumière qui semble sourdre du plafond. Le choc est tel que tous tombent en Ombre — aucun jet à effectuer — ; leurs simulacres perdent également connaissance et se mettent alors à rêver. Simulacres et Nephilim ont le sentiment de se réveiller... ailleurs. Ils ne savent pas où ils sont. Ils n'ont même pas conscience d'évoluer dans un rêve. Lorsqu'ils reprennent leurs esprits, leur environnement a changé. Ils

se retrouvent dans une sorte de désert, une surface de sable scintillante s'étendant à perte de vue. Ils viennent d'être aspirés en Eïdos. Devant eux, à la fois toute proche et inaccessible, se dresse une immense pyramide, qui semble faite d'or massif. Hypnotisés, les Nephilim se relèvent en pleine lumière, chancelants, éblouis par l'intense clarté de l'édifice. Lentement, ce qui ressemble à un œil géant s'ouvre sur l'une des façades de la pyramide et se fixe sur les joueurs. Une brume opaque s'en échappe et s'avance vers eux en s'épaississant. Les Nephilim sont tétanisés. La brume se rapproche, les entoure, se mêle à eux, entre en eux. Ils se sentent possédés d'une bienfaisante Sapience. La clarté du désert les éblouit et le sommeil les prend. Ils tombent à terre et perdent à nouveau conscience. Ils se réveillent dans la salle des Arcanes majeurs.

Vous n'avez pas besoin de leur en dire plus pour l'instant. Akhénaton savait, en regardant dans les méandres du temps, que la Pierre Angulaire chercherait des êtres-Ka pour la servir dans cet Anaphé. Le pharaon a usé de sa Sapience pour aiguiller le choix de la Pierre Angulaire.

● L'INITIATION

Les Nephilim viennent de rencontrer la Pierre Angulaire via les rêves de leur simulacre. Grâce à l'invocation qu'Akhénaton laissa comme héritage aux Nephilim, la Pierre Angulaire a pu les choisir pour assumer le rôle de ses « Champions ». Il ne s'agit en aucun cas d'une initiation assimilable à celle des Illuminés de la Synarchie mais plutôt d'un éveil à des vérités ésotériques transcendantes. Les Nephilim ont connu une épiphanie semblable à celle des Grands Initiés. La Pierre Angulaire leur a confié des éclats du Pentacle de Phaéton, un des Nephilim qui voua son existence à la recherche d'éléments lui permettant de faire face à l'Apocalypse. Ce dernier périt alors qu'il cherchait à percer les mystères de l'Eïdos. Son Pentacle fut dissous dans les courants solaires qui alimentent la Sphère des Idées. Trônant au cœur de l'Eïdos, la Pierre Angulaire s'abreuve perpétuellement dans ses flux magiques. Elle parvint à sauver des fragments de la mémoire de Phaéton sous la forme d'éclats de Ka-éléments. Ce sont ces éclats qu'elle a confiés aux Nephilim. Les Nephilim doivent choisir chacun le leur. Seuls des Nephilim peuvent choisir l'un des éclats élémentaires de Phaéton. Un éclat ne peut être attribué deux fois.

Chacun des cinq éclats élémentaires donnera les bonus suivants :

- + 20 % au jet de Ka lors des lancements des Sorts des Ka-éléments concernés ;
- + 10 points au score du Ka pour les oppositions contre les contrats des créatures de Kabbale du Ka-élément lié à l'éclat ;

- un avantage lié au Ka-élément constituant l'éclat Phaéton. Ces avantages sont cumulables à ceux donnés par d'autres règles.

Terre : le Nephilim bénéficie d'un niveau de santé supplémentaire. Lors d'une Ombre, la durée de celle-ci sera celle d'un dimanche quel que soit le jour de la semaine.

Feu : en cas d'égalité de Confrontation, le Nephilim bénéficiera de l'Avantage quel que soit son niveau de compétence.

Air : le Nephilim a le droit de tester ses compétences égales à 0 comme si elles étaient à 10 %. Aucune expérience ne peut être gagnée de la sorte et aucune réussite critique ne sera prise en compte.

Eau : le Nephilim bénéficie d'une action supplémentaire à chaque passe d'armes, résolue après toutes les autres. À la fin d'un combat, le Nephilim est incapable d'exécuter quoi que ce soit pendant autant de passes d'armes qu'il a gagné d'actions.

Lune : le Nephilim gagne + 20 % à tous ses jets sociaux. Ces jets de Khaïba ont lieu sur une base de + 5.

Soleil : cet éclat ira à un Selenim si les Nephilim en ont un comme compagnon. Les bonus des autres éclats seront transposés à l'utilisation du KLN du Maudit. L'entropie de celui-ci sera réduite de 1 point. Dans le cas où il n'y aurait pas de Selenim dans votre groupe, cet éclat pourra rejoindre le corps d'un compagnon humain présent dans la salle des Arcanes majeurs. Ce dernier bénéficiera alors d'une seconde vie. S'il n'y a ni Selenim ni humain parmi les compagnons de vos Nephilim, l'éclat solaire de Phaéton restera au cœur de la Pierre Angulaire. Nul ne pourra en bénéficier.

Révélation

Excepté les gains de Ka dus à l'utilisation de leurs sortilèges pour se sortir des mauvais pas de ce premier volume des *Chroniques de l'Apocalypse*, les Pentacles des Nephilim seront gratifiés d'un point de Ka supplémentaire s'ils ont accompli les actions suivantes :

- inviter Prométhée à leurs aventures en effectuant le rituel du lien solaire ;
- avoir récupéré les Portes du Temple pour le compte de la Maison-Dieu ;
- avoir décrypté le testament d'Épiméthée.

Si les Nephilim tuent Edward Kavigan dans la forteresse d'Altiplano, l'Eïdolon est aspiré par le non-Monde du Roi Jean. Le Grand Plan est définitivement enrayé. S'ils ne le tuent pas ou qu'ils le tuent à un autre moment, l'Eïdolon regagne les Champs magiques. Il devra rejoindre le Baphomet avant que Tubalcaan ne puisse le libérer à nouveau pour qu'il reprenne le contrôle d'un corps. Ce retour au Baphomet sera trop long pour que l'apocalypse templière puisse avoir lieu.

Si les Nephilim ne tuent pas Edward Kavigan mais qu'ils tuent l'un des Nautes, Tubalcaan sera fortement contrarié. Ses ordres deviendront incohérents. L'Eïdolon assumera une régence contestée par les Nautes du Prieuré de Sion. Les factions majeures de l'apocalypse templière se livreront alors une guerre occulte sans merci jusqu'au 31 décembre 1999. Elles tenteront toutes de réaliser le Grand Plan en solitaire. De ce fait, l'apocalypse templière n'aura pas lieu mais les actions de certains ordres, l'OHIRE notamment, risquent de bouleverser l'ordre des choses. Il vous appartiendra de décider si la communauté Nephilim par quelque biais que ce soit empêchera certains pans du Grand Plan de se concrétiser.

Si les Nephilim ne tuent ni l'Eïdolon ni l'un des Nautes, l'apocalypse templière se déroulera comme présenté dans *Testament* dans sa globalité.

Au terme de ce premier volume, le Pélican récupérera le ou les papyrus d'Irysos pour le compte du 666 — si ce n'est pas à Altiplano, il le dérobera aux Nephilim — et le ou les remettra à Aquilon. Dès lors, le Pélican retourne dans l'ombre des conflits occultes.

Que deviendra le Roi Jean ?

Cette décision appartient aux Nephilim. S'ils détruisent Altiplano, ils deviendront les ennemis personnels de Tubalcaan, qui ordonnera aux Masques et aux cinq Ordres du troisième Degré de les retrouver et de les lui ramener pour qu'ils soient détruits le 31 décembre 1999.

Vous êtes libre de mettre en scène des scénarios de votre choix entre le présent volume des *Chroniques de l'Apocalypse* et le suivant. Ce dernier pourra être joué quel que soit le passif acquis par vos Nephilim entre les événements des deux volumes. De plus, Prométhée et Phaéton ne troubleront pas leur Pentacle avant ce deuxième volume.

à SUIVRE...



LES CHRONIQUES DE L'APOCALYPSE VOLUME I LIVRET 2

TABLE DES MATIERES

1. L'HISTOIRE INVISIBLE DES RÉVÉLATIONS 2

<i>L'Iz</i>	2
<i>Les temps immémoriaux</i>	2
<i>Le Grand Compromis</i>	3
<i>L'apogée victorienne</i>	6

2. Les figures et Les Lieux 8

666	8
<i>Alexandre Montfière</i>	9
<i>Plans de la demeure du Pélican</i>	10
<i>Les Chevaliers du Sépulcre de Lyon</i>	11
<i>Commandant du Sépulcre de Lyon</i>	11
<i>Les Chevaliers du Temple de Jérusalem</i>	12
<i>Plans de la propriété lyonnaise de l'OSMTJ</i>	13
<i>Raymonde, Mario et Joe</i>	14
<i>Plan de la commanderie de l'Ordre du Sépulcre de Lyon</i>	14
<i>Plan du café « Le Monarque »</i>	14
<i>Edward Kavigan, l'Eidolon</i>	15
<i>Johannes-Marcus Larmenius de Jérusalem</i>	16
<i>Les Masques</i>	17
<i>Les Chevaliers Teutoniques</i>	17
<i>Armand Malon</i>	18
<i>Hassen Kharim</i>	18
<i>John Malloway</i>	19
<i>Martin Clujet</i>	19
<i>Marcel Grofaud</i>	20
<i>Des profanes</i>	20
<i>Aquilon</i>	21
<i>Arkel</i>	22
<i>Les Quaadaad</i>	23
<i>Les Dun-ta</i>	23
<i>Les hommes à tête de chien</i>	23
<i>Le Roi Jean</i>	24

3. Les aides de jeu 26

COUVERTURE

Vous trouverez à l'intérieur de la couverture
la chronologie des événements,
l'organigramme de ce volume
ainsi que le plan de la forteresse d'Altiplano.



HISTOIRE INVISIBLE DES RÉVÉLATIONS

« *Mu, ce mot résonnait comme un interdit terrible et originel.* »

Les Vélins Carminæ, Sybyl

L'IZ

Du Tohu-Bohu originel surgirent les Éthers et la musique des planètes. Mais ce ne furent pas les seules manifestations dues à cette explosion. À l'instant où de fantastiques énergies surgissaient du néant pour engendrer les Éthers, un nouveau souffle balaya le vide qui lui permit de se remplir. Ce vent cosmique existe depuis les origines. Les Initiés le nomment l'Iz.

L'Iz a permis aux Éthers de se concentrer en des points précis sous la forme de planètes. Il en fut ainsi de Sol, notre Soleil, et de notre planète que les Nephilim nomment le Graal Primordial ou l'Athanor Céleste. Ces astres virent le jour et trouvèrent leur place dans le grand équilibre de l'univers.

Une fois que tout fut créé, l'univers se mit en mouvement. Il s'organisa en cycles et tous les cycles qu'il contient s'organisèrent à leur tour pour constituer les paramètres de l'Équation, la Loi du Monde.

Les temps immémoriaux

● Les cycles élémentaires

Le Graal Primordial connaît, comme toute chose dans le cosmos, une histoire en cycles constitué d'éons. Au commencement de l'histoire de l'Athanor Céleste, furent les éons des roches élémentaires qui le façonnèrent, le cycle minéral. Puis vint une période d'harmonie — le règne du cycle végétal qui favorisa l'émergence du cycle animal.

Alors que le Graal Primordial s'accordait avec la Terre de Vénus, les Sauriens virent le jour dans le creuset cosmique qu'est notre planète. Ils régnèrent sans partage sur le Graal Primordial, usant de leurs rituels télépathiques pour ériger des constructions cyclopéennes, inspirées par la Lune. Dans le dernier des éons du cycle animal, guidés par leur prophète, Mu, ils engendrèrent une lune spirituelle, un double malsain de la Lune des Éthers, la Lune Noire. Les Sauriens, emportés par leur folie, entamèrent de longues litanies qui corrompirent les Champs magiques. Ils s'affaiblirent au profit de la Lune Noire. Mais le cycle animal

s'achevait, s'appêtant à laisser place au cycle spirituel. Les premiers Pentacles Kaïm émergèrent des Champs magiques. Ces nouveaux êtres-Ka parlaient la même langue que les Sauriens, celle des Champs magiques, mais ils l'exprimaient à l'envers des premiers. Comprenant que Mu corrompait le monde par ses actes déments, les Kaïm décidèrent de vaincre le prophète maudit et ses disciples.

Ils durent pour cela détruire la Lune Noire et ses disciples. Les Kaïm, ne sachant distinguer les Sauriens ayant suivi les préceptes de Mu des autres, prirent une terrible décision : la civilisation saurienne serait détruite dans son ensemble.

● L'AGONIE DES SAURIENS

Frappés par la Sapience des Kaïm, les Sauriens disparurent de la surface de la Terre. Les fils des Éthers crurent qu'ils avaient débarrassé l'Athanor Céleste de l'énergie maudite de la Lune Noire. Celle-ci se répandit sur le Graal Primordial et se mêla au champ magique lunaire pour devenir le Ka-Lune que les êtres-Ka connaissent depuis lors.

Mais les Sauriens, bien qu'ils ne puissent plus assumer leur existence physique comme au temps des premiers éons, survécurent. Leurs âmes se réfugièrent dans la musique de l'Éther lunaire qui, avec la Chute, deviendrait la Pavane, et attendirent une période propice à leur retour. La plupart des disciples de Mu qui avaient trouvé refuge dans les galeries d'un monde souterrain devinrent, au fil des ans, des Sauriens semblables à Nessie, le monstre du Loch Ness. Ceux qui ne connurent pas ce triste sort fusionnèrent pour donner naissance à trois entités astrales, les Euménides, et par extension au Lieu Inconnu (cf. « La Parousie » dans *Testament*). Mais ce ne sont pas là les seules réminiscences sauriennes.

Quelque chose d'autre survécut... Mu.

Traqué par les fils des Éthers, le prophète dément des Sauriens fuit devant la fureur des Atlantes. Dans sa fuite, il découvrit l'entrée d'un réseau de cavernes. Ses poursuivants le retrouvèrent, l'affrontèrent et le laissèrent pour mort au fond de ce dédale de grottes et de tunnels. Le corps de Mu fut détruit mais sa nature magique, altérée par des siècles d'adoration de la Lune Noire, lui survécut grâce au mouvement de l'Iz non loin de l'Athanor Céleste.

À cet instant, l'Iz modifia l'essence de Mu. Sous l'impulsion des besoins de l'Équation régissant les cycles cosmiques de l'univers, elle en fit le facteur chaotique nécessaire au Graal Primordial et à son Apocalypse. Dès lors, Mu devint un être magique doué d'ubiquité : il exista en Eïdos en tant qu'incarnation du concept de la fin du monde, en tant que spectre de Lune Noire hantant les boyaux souterrains de notre planète, puis, au fil des ans, développa d'autres aspects. Ainsi, celui que les Initiés nommèrent le Chien de Sirius ou Anubis le Chacal n'est autre que sa forme de Lune Noire pure, son Imago en quelque sorte.



L'errance de Mu le conduisit jusqu'aux portes du Palais Fermé, le cocon de l'Androgyne du Glorieux Alliage, au sein duquel il pénétra, épuisé. Rebis fut tout d'abord surpris par l'inquiétante présence puis décida de l'accueillir au sein de son cocon minéral pour l'étudier. En effet, il fut intrigué par la nature mystérieuse de cet être-Ka : il n'avait jusqu'alors jamais vu de Ka-Lune Noire. Cette étrange rencontre détermina son insistance à côtoyer des Selenim.

● 666

Enfouis au sein du Graal Primordial, Mu et Rebis attendirent que des Frères des Éthers les découvrent. Lorsque cinq Kaïm percèrent les défenses du Palais Fermé, ils furent terrorisés par les monstres qu'ils y virent : le corps siamois de Rebis et le fantôme d'un Saurien corrompu par l'humeur maligne de la Lune Noire. Lorsqu'ils comprirent que ce monstre était le spectre de Mu, rescapé des purges atlantes originelles, les Pentacles de ces Kaïm subirent une violente métamorphose. Leur Ka-Lune se transmuta en Ka-Lune Noire. Ils se mirent à parler l'énochéen à l'envers, tout comme le faisaient les Sauriens.

Ces Kaïm scellèrent l'accès des deux monstres au refuge minéral et s'enfuirent vers l'Atlantide pour rapporter à leurs Frères leur découverte. Chemin faisant, les profonds changements dont ils avaient été les victimes firent chanceler leur psyché. Emportés par la folie, leurs Pentacles maudits rêvèrent d'un monde dominé par le prophète des Sauriens, un monde désolé sous l'emprise d'une Lune Noire triomphant dans les cieux.

Ils se décidèrent à rebrousser chemin afin d'emporter Mu dans un endroit secret où il attendrait son heure. Auparavant, ils ouvrirent leur Pentacle et scellèrent leur destin par un pacte fraternel. Jamais ils ne se quitteraient. Toujours, ils serviraient les intérêts de Mu et de l'Apocalypse. Ils seraient la Bête que le monde visible et invisible craindrait, le 666. Bien qu'ils ne soient pas en mesure de prévoir ni les aspects que prendrait l'Apocalypse ni le rôle que Mu aurait à y jouer, ils pressentaient que des liens existaient entre le Saurien et cet événement. Ils jurèrent de faire tout ce qui serait en leur pouvoir pour faciliter la tâche de Mu, l'accomplissement de l'Apocalypse.

La Fraternité du 666 dut avant toute chose cacher Mu aux yeux du monde. Grâce à lui, ils découvrirent les grottes et les tunnels qui accueillait les Sauriens agonisants. Ils l'abandonnèrent parmi les siens et partirent en quête d'un refuge plus sûr. Mais les forces du Cosmos allaient jouer contre eux : le métal maudit venant de Saturne se dirigeait sur l'Athanor Céleste afin d'y répandre son immonde semence. Ce fut la Chute. Le spectre de Mu rejoignit les embryons d'anti-Akasha du Lieu Inconnu, qui commençaient leur progression vers le royaume des Euménides.

Le GRAND COMPROMIS

● D'ÉPIMÉTHÉE À AKHÉNATON

Akhénaton, l'Horizon du Disque Solaire, enfant du Sentier d'Or, fut le prodige des expériences atlantes avant d'être oint d'orichalque par Prométhée et possédé par le Pentacle à Omphale solaire d'Épiméthée. Ces singularités des Ka-éléments, contenues dans le corps d'un être humain, conduisirent à l'émergence d'un Pentacle absolu, le Prisme, qui permit à Épiméthée de prévoir l'évolution des Ka, de deviner les futurs. Un conte Bohémien nous enseigne qu'Épiméthée dut veiller quatre-vingt-dix-neuf jours et quatre-vingt-dix-neuf nuits, immobile, avant d'appréhender toutes les possibilités de ce terrible pouvoir. Cette épreuve fut la plus éprouvante qu'il eut à affronter, bien plus que celle des vingt-deux Quêtes arcaniques. Elle lui permit de fusionner avec son simulacre. Depuis cette époque, les Initiés et les profanes le connaissent sous le nom d'Akhénaton.

Lors de cette veillée, Épiméthée mit son Prisme en résonance avec le Nexus céleste qui avait donné naissance à son Pentacle. Ainsi lié à l'Horizon, la frontière entre l'Astral et le Cosmos, là où les Champs magiques côtoient l'Éther solaire, Épiméthée eut une épiphanie. Il comprit que le Cosmos était régi par le principe de l'ourobouros, vingt-deux périodes irrégulières qui se succédaient indéfiniment, de la première à la dernière, de la dernière au première. Ces étapes ou cycles arcaniques constituaient vingt-deux cycles symboliques. Épiméthée comprit également que le passage d'un cycle symbolique à l'autre permettait aux êtres-Ka de modifier la réalité invisible du monde. Il vit que certaines de ces périodes, qu'il appela Anaphé, avaient donné naissance à de grands bouleversements, tels que l'apparition de la Vie, la création de la Lune Noire, la naissance des membres du Glorieux Alliage et la venue d'Orichalka. Il s'aperçut que d'autres Anaphé à venir seraient le terreau fertile à d'autres Révélations : l'apparition de la Kabbale et, surtout, l'Apocalypse.

Il ne put apercevoir les bouleversements de l'Apocalypse mais il pressentit que cet événement était indispensable à la réalisation du destin cosmique de l'Athanor Céleste. Perturbé par ses visions, Akhénaton tenta de maîtriser ses songes prophétiques afin de mieux comprendre l'essence de l'Apocalypse et du monde.

● IRYSOS

Lorsque Akhénaton devint pharaon, il fit ériger une cité solaire, Akhet-Aton, où il pourrait méditer sur ses visions prophétiques. Cette ville fut une composante essentielle des vingt-deux Quêtes arcaniques, mais aussi un refuge pour lui et ses partisans lors du soulèvement des prêtres d'Amon-Râ et de la trahison de son général Horemheb.

À ses côtés, le pharaon n'avait alors que bien peu d'alliés : des Bohémiens, quelques Nephilim et un énigmatique scribe initié des Mystères.

Le terrible Irysos fut l'unique humain à seconder le pharaon hérétique dans ses périples ésotériques. Dès son accession au trône d'Égypte, suite à certaines de ses visions, Akhénaton avait choisi cet Initié des Mystères pour assumer la charge de chambellan au sein de la nouvelle capitale. Il le savait doué pour les sciences occultes, sans colère envers les Déchus et surtout dévoué au Grand

L'ABRA-MELIN

Irysos consigna les somnambules confidences d'Akhénaton sur des papyrus et des tablettes. Ainsi, par une nuit sans lune, alors que les habitants de la vallée du Nil s'inquiétaient pour leur pharaon, il grava dans la roche les rites de l'invocation de Mu et de son avatar de Lune Noire, son imago en quelque sorte, Anubis le Chacal, plus connu comme le Chien de Sirius. Des siècles plus tard, des pilliers de tombes égyptiens profitèrent de troubles agitant le royaume nilotique pour profaner le site qui abritait les hiéroglyphes maudits. Ils les recopièrent avant de les effacer. Le rite de l'Aveuglante Révélation ou Abra-Melin en énochéen commençait un long périple.

Les membres du 666 ressentait au cœur de leur singulier Pentacle la présence de Mu. Ils étaient absolument certains que le messie des Sauriens avait survécu sous une forme ou une autre : une Narcose, un être Khaïba ou quoi que ce soit d'autre. Alors que la nouvelle de la création du Temple de la Vie par Tubalcaan et ses Chevaliers Invisibles se propageait dans les Compromis, le 666 comprit que le Chacal des récits de la défaite de Tubalcaan devait être une incarnation de Mu ou une manifestation de ses pouvoirs. Cette nouvelle était encourageante : Mu avait bel et bien survécu à la chute du météore d'orichalque. À force de recherches acharnées, les membres du 666 eurent connaissance du rituel d'invocation d'Irysos et cherchèrent à se le procurer. Pendant des siècles, ils suivirent les pistes qui leur permirent de s'approprier une traduction et, surtout, par crainte de partager un tel secret, de détruire les autres versions de l'invocation.

Au XVe siècle, le 666 possédait l'unique version du rituel dissimulé dans les pages d'un ouvrage occulte, l'Abra-Melin. Dès lors, ils décidèrent de l'étudier. Ils disparurent des intrigues et des guerres occultes. Sous Louis XV, ils perdirent le précieux ouvrage au profit d'un Jacobin écossais, le comte Ian MacGregor de Glenstrae, qui fuyait le soulèvement manqué de son peuple contre la couronne d'Angleterre. L'homme était un curieux qui, toute sa vie, couva l'ouvrage, qui restait pour lui hermétique. Il le transmit à son fils qui fit de même, instituant une tradition familiale. L'Abra-Melin parviendra ainsi au franc-maçon Samuel Liddle MacGregor Mathers qui, en 1888, fut l'un des fondateurs de l'Hermetic Order of the Golden Dawn. Mathers confia enfin le manuscrit familial à Aleister Crowley.

Compromis. Dans les premières années de son règne, avant qu'il ne s'apprête à quitter le monde visible pour le besoin des quêtes arcaniques, la pharaon hérétique transmit à Irysos quelques bribes de Sapience acquises lors de son épiphanie ainsi que quelques consignes. Ces dernières lui furent fort utiles pour gérer la cité lors des absences du pharaon. Ainsi, le premier des scribes apprit de la bouche du pharaon lui-même que le monde connaissait des périodes de bouleversement, des Anaphé, et que l'une d'entre elles encore à venir était à redouter, l'Apocalypse.

Ensuite, le pharaon hérétique entama la première des vingt-deux quêtes, le Bateleur laissant à Irysos la charge du palais et de la cité d'Akhet-Aton. Au fil des mois, la conception des Arcanes majeurs devint l'unique préoccupation d'Akhénaton. Irysos, aiguillé par les recommandations pharaoniques, poursuivait ses études ésotériques. Lorsque, de retour de ses épuisantes épopées dans les Plans subtils, Akhénaton se reposait, Irysos usait de rites mystes pour l'interroger dans son sommeil sur l'Apocalypse.

Dans ses innombrables voyages akashiques, Akhénaton n'oublia pas l'Apocalypse. Il concentra ses efforts sur la maîtrise de la Brume que lui conférait le Prisme, il apprit à manipuler avec sagesse ce don de divination né de l'étrange transmutation de son Pentacle. Ainsi, Akhénaton s'aventura dans les méandres du delta du temps, y vit les trahisons d'Irysos et d'Horemheb, comprit que les empêcher ne servirait à rien et que le retour de Mu, l'Apocalypse, serait inévitable. Mais ce ne fut pas la révélation qui le bouleversa le plus. Déchirant le voile de brume qui l'empêchait d'apercevoir l'ère de l'Apocalypse, il vit un homme animé par tous les Ka-éléments, l'Homme Parfait, le Kwisatz Haderach. Il vit que, dans les temps à venir, il deviendrait cet être d'exception.

Il vit également que son destin était lié à celui de Mu. Qu'ensemble, ils seraient l'Apocalypse. Le pharaon hérétique décida de laisser aux Nephilim des éléments qui leur permettraient de faire basculer l'Apocalypse à leur avantage. L'un de ces indices est le testament du pharaon qu'il dissimula dans les inscriptions recouvrant les Lames qu'il forgea au retour des Quêtes arcaniques. Akhénaton, qui avait accepté sa destinée, confia, dans son sommeil, au premier des scribes le rite qui permettrait le retour de Mu (voir encart L'Abra-Melin). Une nuit, Akhénaton confia à Irysos que les Lames portaient un secret, son testament ésotérique. Pour le lire, il faudrait placer les Lames dans un ordre connu de lui seul. Cet ordre, il lui révéla. Ce matin-là, le pharaon fit revenir son confident nocturne. Il lui apprit qu'il savait que chaque nuit, à la faveur de certains rituels, il lui confiait de terribles secrets. Celui de la



nuit passée devait être protégé. Il lui ordonna alors de révéler ce secret tout en le dissimulant comme le faisait ses ancêtres. Le scribe voulut refuser mais le pharaon le convainquit. Le secret que renferment les Lames fut donc dissimulé par les soins d'Irysos dans une énigme répartie entre vingt-deux rouleaux de papyrus. Une fois cette tâche accomplie, Akhénaton fit oublier au premier des scribes tous les éléments reliés aux Lames, à son testament et à un sortilège qu'il avait inscrit sur chacun des rouleaux de papyrus, le lien solaire (cf. livret I des *Chroniques de l'Apocalypse*).

● Le CHIEN DE SIRIUS

Les disciples de Tubalcaan, les Chevaliers Invisibles, armés de leur bâton magique, semaient la terreur sur les berges du Nil. Ils tuaient les prêtres d'Amon-Râ, serviteur des Mystères, et capturaient des Nephilim pour les soumettre aux pires tortures. Les Déchus et les Mystes s'allièrent pour contrecarrer les Chevaliers Invisibles du Temple Archaique. Ensemble, ils cherchèrent un moyen. La solution fut une voix surgie des rangs de l'Épée, celle du scribe Irysos. Le pharaon lui avait confié que le rituel de l'Abra-Melin servirait dans les temps troublés que connaîtraient l'Égypte avant la fin de son règne. Il se présenta aux Déchus et aux Mystes et leur demanda de mettre leur destin entre ses mains sans poser la moindre question. Tous eurent confiance en ce premier scribe du royaume, le seul humain qu'Akhénaton gardait à ses côtés, dans son palais. Le rituel, réalisé par une nuit de pleine lune, attira l'attention de Mu, qui de son anti-Akasha envoya un avatar de Lune Noire semblable à un Chacal.

Alors que le portail permettant la venue de la Bête s'ouvrait, Je-Han, l'un des Nephilim qui pratiquèrent les rites de cette invocation, aperçut le monde de terreur d'où venait le Chacal. Et bien pire encore, lui et son compagnon Hsyaruq furent les seuls à voir Mu. Leurs Pentacles n'étant pas aussi solides que ceux des Kaïm qui découvrirent le cocon minéral de Rebis, ils furent instantané-

ment frappés par une forme de Khaïba. Animés par la folie née de sa dégénérescence, Je-Han et Hsyaruq prirent la fuite. Ils ne s'arrêtèrent que lorsqu'ils eurent atteint un massif rocheux sur les terres de l'actuelle Somalie. Je-Han usa de ses sortilèges pour amadouer la population locale afin qu'elle creuse au cœur de la roche une forteresse imprenable.

De nos jours, la forteresse existe encore Altiplano. Elle abrite toujours ces mystérieux Nephilim. Je-Han devint célèbre au Moyen Âge sous l'identité du mystérieux prêtre Jean avant de devenir l'ami du Grand Maître du Temple, l'énigmatique Bailli de Terræ Rexum Johannum, le Roi Jean.

● MOOR

Il n'y eut pas un jour qui ne passa au sein de la cité solaire d'Akhet-Aton sans que le pharaon hérétique n'eut une pensée pour l'une des Nephilim qui, en compagnie des Bohémiens, l'accueillait au retour de ses quêtes douloureuses. Ce Déchu, Akhénaton l'avait choisi à dessein. Il l'avait vu, à chaque tentative pour cerner les étapes et les conséquences de l'Apocalypse, dans ses voyages au sein des méandres du temps. C'est pourquoi, une fois parvenu au cœur du désert, après avoir fui sa capitale, il lui confia la lourde charge de veiller sur les pouvoirs de la Lame symbolisant l'errance, le point-rencontre de l'Alpha et l'Oméga, le Mât.

Au cours de l'Histoire invisible, ce Nephilim est devenu aussi célèbre que les membres du Glorieux Alliage. Elle incarne la fuite et l'éternité. Son nom : Moor. La vagabonde. La tradition nous enseigne que l'ingénue refusa la charge qu'Akhénaton voulut lui confier et que cela la désigna davantage pour assumer ce titre, qu'elle partagea des Fulgurances Amoureuses avec d'autres Princes — celui du Diable, du Soleil — et qu'Akhénaton lui transmit des indices précieux sur l'Apocalypse avant de se laisser mourir devant ses yeux.

Avant de succomber, Akhénaton fragmenta son essence, le Prisme qui lui donnait ses facultés de divination, et façonna avec les Ka-éléments qui le constituaient un navire éthéré, le vaisseau-monde, capable de glisser sur le cours du temps, d'une époque à une autre, invisible aux yeux des profanes. De son corps dont il ne restait que le squelette animé par l'Ombilic solaire de son Pentacle sidéral, Akhénaton fit le timonier du vaisseau-monde. Ce navire fut le nouveau simulacre du Prisme d'Épiméthée. Il lui permit de voguer d'un siècle à l'autre en quête du corps qui lui permettrait de devenir le Kwisatz Haderach, l'unique être-Ka capable de maîtriser les événements de l'Apocalypse lorsque l'Alpha serait sur le point de succéder à l'Oméga d'un nouveau cycle arcanique.

La LUNE

Le Chien de Sirius et l'exploit qu'il accomplit marqua les consciences des Nephilim. Les Adoptés de la Lune furent de ceux qui cherchèrent à se souvenir du rituel de l'Abra-Melin, en vain. Son Prince décida donc de concevoir un nouveau Chien de Sirius, l'Oursin Fossile, qui n'aurait de commun avec l'original que le seul détail qu'il put remarquer la nuit qui fut fatidique à Tubalcaan : le Chien de Sirius possédait de la Lune Noire (cf. Le Grand Codex des Adoptés : « La Lune »).

Les GRANDS INITIÉS

Lorsque l'Atlantide fut frappée par Orichalka, la Pierre Angulaire qui trônait en son centre fut brisée et les premiers Akasha issu des souffrances du Sentier d'Or commencèrent leur lente dérive. À cet instant, quelques rares Kaïm eurent une étrange vision inspirée par la Sapience libérée par la Pierre Angulaire. Elle leur révéla que le monde connaîtrait un Oméga ésotérique lié à la fin du cycle arcanique qu'un Kaïm venu des cieux révélerait au monde dans plusieurs milliers d'années. Elle leur confia aussi que ce messie des Éthers aurait besoin, à l'aube de l'Apocalypse, d'un simulacre particulier pour donner naissance à l'Homme Parfait, le Kwisatz Haderach. Ces Kaïm devinrent à leur insu les premiers serviteurs de la Pierre Angulaire, sans pour autant pouvoir se prévaloir du titre d'Illuminé au sens synarque du terme. Ces atlantes, connus par leurs pairs comme les Grands Initiés ou Ben Gess-Rith ou encore B.G., vouèrent leur existence de Déchus à la recherche de ce simulacre d'exception. Les B.G. ont bien souvent marqué l'Histoire invisible, qui plus est sans que les Initiés ne s'en rendent compte.

LES ARTHURIADES

Merlin avait vu dans les méandres du temps que la réussite du Culte du Dragon serait l'avènement d'un règne de chaos qu'il crut être l'Apocalypse. Il avait vu également que l'Apocalypse pouvait être canalisée par un être-Ka qui serait la réunion de tous les Ka-éléments : le Kwisatz Haderach. Le projet de Merlin fut donc de favoriser l'union du Roi Uther et d'un Nephilim du Culte du Dragon, Ygerne, pour donner naissance à l'Homme Parfait.

Lorsque Merlin quitta l'isolement d'Avallon, laissant Joseph d'Arimathie et le Graal derrière lui, fort d'une Sapience reconstituée — Merlin avait obtenu le pouvoir de voyager psychiquement dans le passé et le futur en posant son regard sur la Lame XI alors qu'il n'en était pas digne ; sa raison avait vacillé, sa Sapience était devenue confuse —, et qu'il annonça à ses Frères des Éthers son projet, les Grands Initiés le contactèrent dans le plus grand secret. L'un d'entre eux, Bedwyr, rejoignit l'Enchanteur en Bretagne. Grâce aux rituels des B.G., Bedwyr permit à Merlin de réaliser l'Osiose du Ka-Soleil et des Ka-éléments d'Ygerne. Arthur naquit de cette union.

Arthur, doté d'un Ka-Soleil extraordinaire et doué de sensibilité aux Champs magiques, grâce à l'empreinte des Ka-éléments de sa mère, était alors l'unique preuve que le Sentier d'Or n'était pas une chimère. Il porta l'orichalque en s'emparant d'Excalibur. Tous crurent qu'il était le Kwisatz Haderach. Arthur fut placé par Merlin sous la tutelle d'Adoptés de la Force issus des rangs des Grands Initiés. Au fil des ans, les B.G. comprirent qu'ils avaient échoué. L'orichalque n'était pas l'un des éléments de la nature magique d'Arthur, il n'était pas le Kwisatz Haderach mais il était suffisamment exceptionnel pour les desseins de Merlin. Le Haut Roi accomplit les hauts faits qu'on lui connaît. Il sauva la Bretagne en l'immortalisant dans la Légende. Merlin ne sut jamais qu'Arthur n'était pas le Kwisatz Haderach. Les B.G. tirèrent de cette expérience des informations précieuses qui leur permirent d'affiner leurs rituels avant de disparaître dans le cours de l'Histoire invisible.

L'apogée victorienne

Ce simulacre nécessaire à l'émergence du messie des Ka-éléments, le Kwisatz Haderach, le vaisseau-monde le découvrit au XIX^e siècle en la personne d'Aleister Crowley.

● THE HERMETIC ORDER OF THE GOLDEN DAWN

Aleister Crowley entendit parler de la Golden Dawn en 1898 alors qu'au terme de ses études au Trinity College de l'université de Cambridge il effectue un voyage en Suisse. Au mois de novembre de cette même année, il est initié aux rites de la société secrète qui suscita le plus d'interrogations et de controverses, l'Hermetic Order of the Golden Dawn. Le soir de son intronisation à l'Ordre Extérieur, alors qu'il quitte les locaux de la Golden Dawn, il est enlevé par les Corsaires éthériques du vaisseau-monde.

À bord du galion, les Vigies sacrées, qui sont capables de décrypter les volontés d'Akhénaton à partir de la poussière qui tombe du squelette du pharaon, comprennent qu'il se passe quelque chose de différent. Aleister Crowley ne sera pas une recrue comme les autres. Elles ne s'y trompaient pas.

Quelques heures après son arrivée, le squelette quittait la barre du navire. C'était la première fois depuis la construction du vaisseau-monde. Le squelette s'arrêta immobile devant Aleister Crowley. Sa mâchoire squelettique bougea comme pour murmurer une confidence à celui qui serait bientôt l'Homme Parfait. À cet instant, le Prisme d'Akhénaton se reconstitua et frappa le noyau solaire du jeune homme. Edward Alexander « Aleister » Crowley était désormais le Kwisatz Haderach. Le squelette animé par la part de rêve que contenait l'Ombilic solaire d'Akhénaton reprit sa place.

Les Adoptés du vaisseau-monde, stupéfaits, suivaient du regard le squelette qui rejoignait la barre du navire. Ils ne remarquèrent pas le Kwisatz Haderach qui quittait le vaisseau-monde nanti de ses nouvelles capacités. Une fois de retour sur la terre ferme, Aleister Crowley rentra chez lui se terrer. Cette nuit-là, son corps fut agité par des songes terribles. Il apprit en une nuit toutes les connaissances d'Épiméthée et comprit que celui-ci avait une fois de plus eu une foi aveugle en l'Éther solaire. Akhénaton tomba en Ombre, laissant à Aleister Crowley le contrôle de tous ses nouveaux pouvoirs. Le lendemain matin, il chercha à rencontrer Mathers qui avant un an lui avait remis confiant l'Abra-Melin.



« C'est ici qu'il faut de la sagesse !
Que celui qui a de l'intelligence
calcule le chiffre de la Bête ;
car c'est un chiffre d'homme,
et son chiffre est six cent soixante-six. »

La Bible, Apocalypse, XIII, 18
Le Roi Jean

La Fraternité du 666 est constituée de six membres : les cinq membres fondateurs et un Nephilim de leur création qu'ils ont baptisé la Bête.

Les fondateurs

Les Kaïm, dont les Pentacles furent altérés lorsqu'ils surprirent Mu dans le Palais Fermé de Rebis, sont les fondateurs de la Fraternité. Aux temps atlantes, ces cinq Kaïm constituaient une Fraternité parfaite : tous les Ka-éléments étaient représentés dans leur Fraternité. Au fil des siècles, cette Fraternité a véhiculé parmi les Immortels les mythes liés à l'Apocalypse et à toutes les légendes profanes s'y rattachant.

Le Pentacle des membres du 666 est donc bien constitué de cinq Ka-éléments : la Terre, le Feu, l'Air, l'Eau et un Noyau maudit. La présence de la Lune Noire dans leur Pentacle ne les prive pas de la vision-Ka des Nephilim traditionnels. Elle est tout de même altérée. En effet, les fondateurs du 666 voient les Champs magiques en train de se décomposer, à mi-chemin des perceptions des Nephilim et des Selenim. De plus, cette mutation ne leur permet plus de s'exprimer dans la langue des atlantes, l'énochéen. Ils s'expriment en fait à l'envers dans cette langue, comme le faisaient les Sauriens avant leur destruction par les Kaïm.

Le Dévoreur, l'Onirim du 666, dirige cette dangereuse Fraternité depuis que la Fraternité s'est constituée. En effet, son Noyau de Lune Noire plus développé que celui des autres membres du 666 lui confère une ascendance sur le groupe dans leurs recherches sur les voies des Maudits. Bien que peu de Déchus connaissent la particularité que partagent les membres du 666, ce dernier est connu comme un « croque-mitaine » des légendes Nephilim. Sa présence hante l'Histoire invisible.

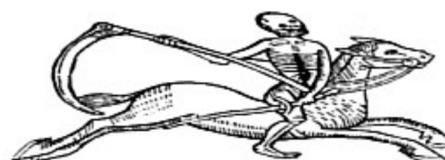
Les sciences occultes

De par la nature particulière de leur Pentacle, les Nephilim du 666 sont astreints à des modifications quant à l'exercice des Sciences occultes. Ainsi, ils durent retravailler toutes les formules des Sorts afin qu'elles soient en résonance avec leur Pentacle maudit. Bien qu'ils puissent toujours pratiquer la Kabbale, leur évolution au sein de l'Arbre de Vie est compromise. En effet, ils ne peuvent contrôler les créatures des mondes de Kabbale dont les contrats prennent en compte la Lune. Par contre, les membres du 666 peuvent pratiquer en toute quiétude la Kabbale Noire. Comme les Pentacles des Nephilim du 666 sont incapables de concevoir un Athanor respectant les lois du Glorieux Alliage, l'Alchimie leur est interdite. Ils sont tout de même en mesure de manipuler les harmoniques de la Pavane et de pratiquer la Nécromancie.

Leur Noyau de Lune Noire sert de base de calcul pour les Sciences occultes maudites tout comme pour un Selenim. Leur réserve de KLN est calculée de la même manière. Elle est soumise à l'Entropie ainsi qu'au règle de l'Assouvissement. Chaque jour passé avec une réserve de Lune Noire à zéro entraîne un gain de 1D6 points de Khaïba — sanctionné par un jet par jour — au lieu des conséquences prévues pour les Selenim. Si la transformation doit avoir lieu, le Nephilim commencera une métamorphose semblable à celle que connut le Roi Jean.

La bête

Ce Nephilim fut conçu par les membres du 666. Sa naissance fut provoquée dans un Nexus sous l'influence d'un champ de Lune Noire ascendant. Les Nephilim du 666 surveillent le Pélican depuis les événements de la Golden Dawn afin de lui dérober la Ténébreuse. Ils espèrent en effet que l'artefact saurien donnera à la Bête des capacités occultes exceptionnelles. Leur rêve le plus fou : que la Bête fusionne avec les différents aspects de Mu afin qu'il retrouve une existence physique.



Alexandre Montfière

FOR 11 CONS 13 DEX 13 INT 16 CHA 15

- ka-soleil : 13
- professeur d'histoire à Lyon I
- âge : 41 ans
- niveau social : 13
- éducation : 15
- proches : 15

compétences

Arts martiaux (aïkido) : 45 % ; Esquive : 40 % ;
Géographie : 55 % ; Histoire : 85 % ; Humanités : 45 % ;
Sciences de l'homme : 40 % ; S'informer : 65 % ; Mythes et
légendes : 50 % ; Vigilance : 35 % ; Usages : 60 % ;
Empathie : 45 % ; Éloquence : 50 % ; Littérature : 70 % ;
Conduire : voiture 40 % ; Premiers secours : 45 % ;
Religion (druidisme, paganisme, christianisme celtique) : 45 % ;
Ésotérisme : 25 % ; Latin : 65 % ; Grec : 30 % ;
Anglais : 50 %.

POSSESSIONS

Un appartement (cinq pièces), une voiture (Renault Espace)

HISTOIRE

Alexandre Montfière est un homme comblé. Dans la force de l'âge, il est plutôt bel homme. Ses cheveux poivre et sel et ses yeux vert émeraude ensorcellent ses jeunes élèves et ses collègues de sexe féminin. Il n'est pas marié mais vit en concubinage avec une magnifique jeune femme médecin, Gwenaël, de dix ans son aînée. Cette dernière lui a donné une fille, âgée de deux ans, répondant au doux nom de Guenièvre. Cette petite famille habite un appartement sympathique dans le centre de Lyon. C'est un homme jovial, cordial et très sociable, ayant un cercle d'amis et de relations très étendu.

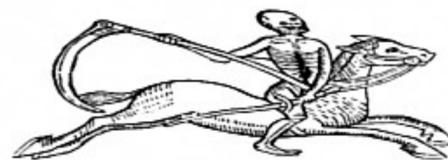
Professionnellement, Alexandre ne se plaint pas. Passionné par les Celtes, c'est tout naturellement qu'il suit des études d'histoire. Après un parcours sans fautes (École normale supérieure, puis agrégation), il entre dans l'Éducation nationale où il fait une carrière brillante. Le voilà aujourd'hui professeur d'histoire à l'université de Lyon I ; sa spécialité : l'Europe entre le II^e siècle avant J.-C. et le I^{er} siècle de notre ère. Il est reconnu par ses pairs pour ses travaux et ses deux ouvrages ont été salués par la critique.

Depuis quelque temps, Alexandre héberge sa sœur cadette, Adélaïde. Elle a demandé à son frère, qui se sacrifierait pour elle, de la loger le temps qu'elle règle les affaires qui l'ont menée à Lyon. Adélaïde est en effet appelée à témoigner au procès retentissant de la Bianética. Âgée de trente ans, c'est une femme psychologiquement fragile, influençable, sans repère. Elle est une proie facile et se laisse facilement emboîter. C'est son ex-petit ami, un cadre non initié, de l'organisation, qui lui a fait connaître la Bianética. Cette expérience sectaire lui a coûté l'ensemble de ses économies et un séjour en hôpital psychiatrique après le meurtre, dans des circonstances non encore élucidées, de son boyfriend. C'est Alexandre, aidé par les associations anti-sectes, qui l'a convaincue de se porter partie civile dans cette affaire. Adélaïde, Alexandre et sa famille ont reçu des menaces de mort pour les dissuader de se présenter au procès.

Dans le bureau d'Alexandre est empilée une documentation assez précise sur la Bianética : sa fondation, son histoire, le nom de ses différents dirigeants, ses possessions en France et en Europe, etc. L'autre source d'informations sur cette secte est Adélaïde, qui a fréquenté ses membres durant trois ans. De plus, Alexandre, responsable légal de sa sœur, sera autorisé à se rendre au procès.

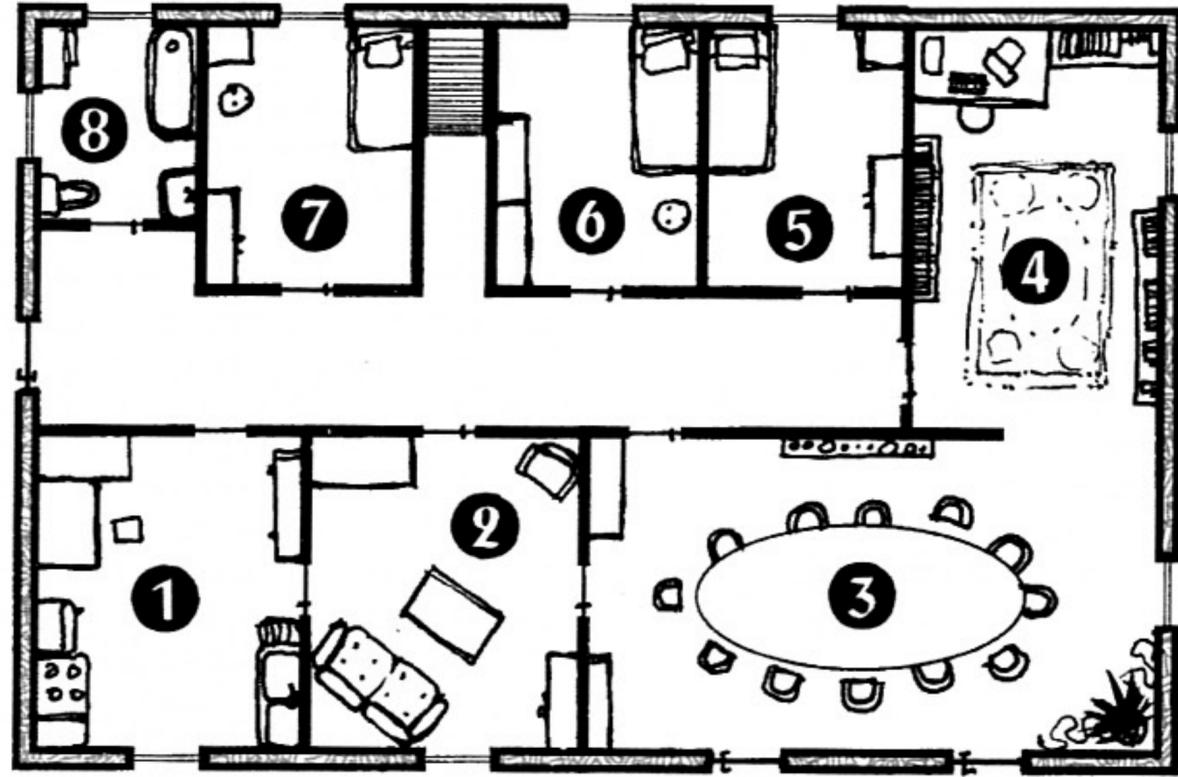
effet-œdipe

Alexandre et Gwenaël se connaissent très bien et sont très proches l'un de l'autre. Tout changement d'attitude ou de comportement chez Alexandre (envers sa fille, sa sœur ou sa compagne) sera immédiatement perçu par Gwenaël qui cherchera à connaître les raisons pour lesquelles son compagnon n'est « pas bien dans sa peau ». Une fois que le Nephilim sera incarné dans son nouveau simulacre, il y a fort à parier qu'il désertera le domicile conjugal. Malheureusement pour lui, Alexandre n'a pas l'habitude de découper sans prévenir sa femme ou de disparaître corps et âme. Si Alexandre venait à ne pas donner de nouvelles pendant vingt-quatre heures, Gwenaël, pensant qu'il est arrivé quelque chose à son compagnon, préviendra la police 1D3 heures après et lancera un avis de recherche en donnant une description précise d'Alexandre ainsi que de sa Renault Espace.

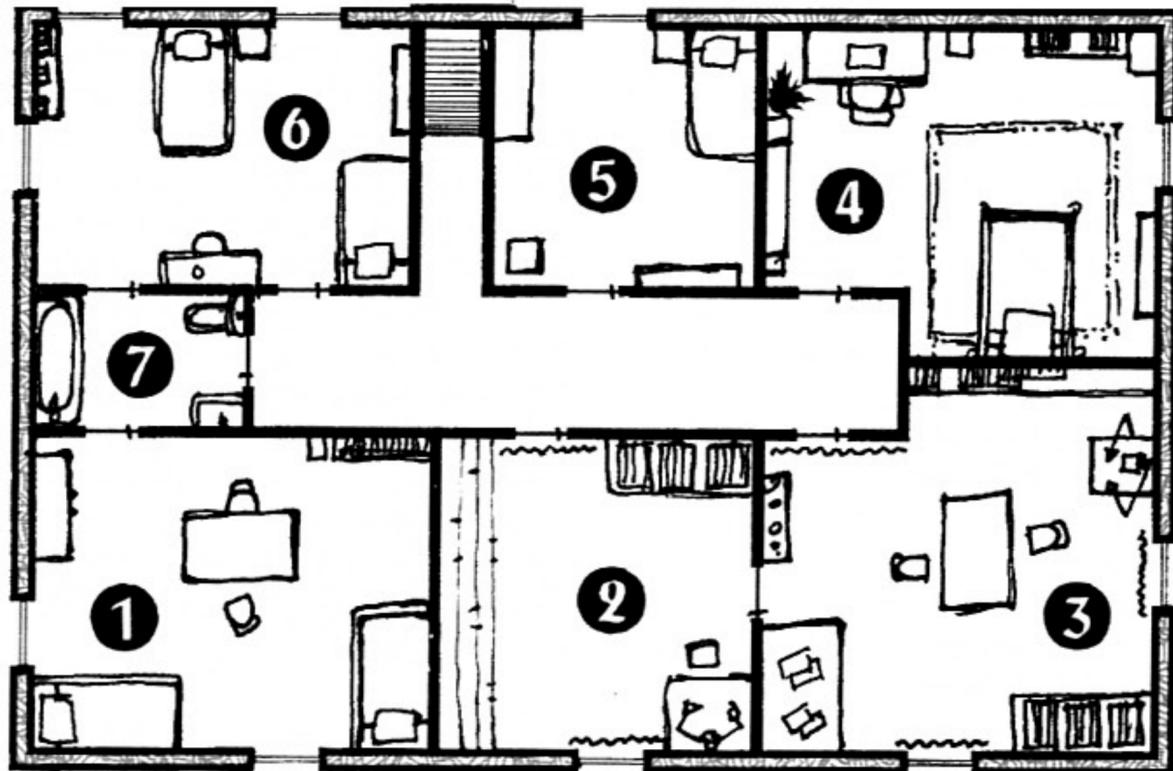


PLANS DE LA DEMEURE DU PÉLICAN

RDC



étage



POUR LES LÉGENDES, SE RÉFÉRER AU TEXTE DU LIVRET 1 PAGES 13 ET 14



Les CHEVALIERS DU SÉPULCRE DE LYON

FOR 14 CONS 11 DEX 12 INT 11 CHA 11

- ka-soleil : 12
- âge : 30 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 11
- ÉDUCATION : 12
- PROCHES : 09

compétences

Armes de poing : 50 % ; Athlétisme : 40 % ; Couteau : 80 % ; Mêlée : 30 % ; Nager : 40 % ; Tir : 50 % ; Pister : 30 % ; Survie : 20 % ; Vigilance : 60 % ; Corruption : 50 % ; Déguisement : 30 % ; Se cacher : 30 % ; Silencieux : 15 % ; Histoire invisible : 15 % ; Templiers : 20 % ; Allemand : 10 %.

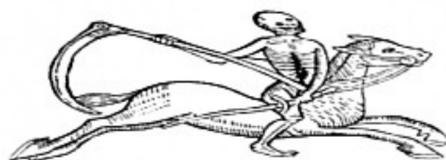
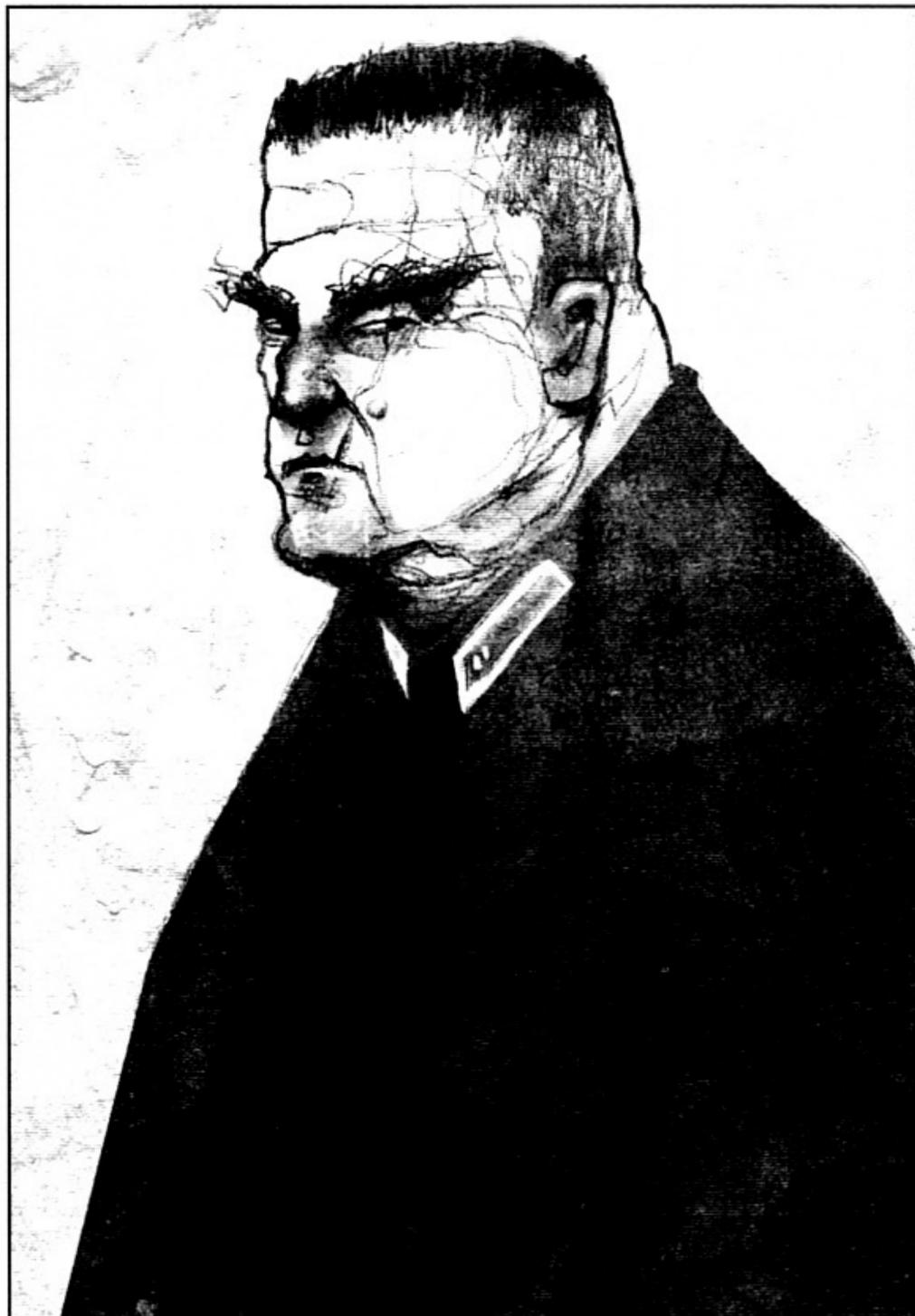
COMMANDANT DU SÉPULCRE DE LYON

FOR 12
CONS 14
DEX 13
INT 14
CHA 14

- ka-soleil : 16
- âge : 45 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 17
- ÉDUCATION : 16
- PROCHES : 13

compétences

Armes de poing : 65 % ; Équitation : 50 % ; Droit : 70 % ; Informatique : 30 % ; S'informer : 40 % ; Sciences de l'homme : 50 % ; Éloquence : 40 % ; Empathie : 20 % ; Politique : 70 % ; Usages : 90 % ; Littérature : 50 % ; Musique : 30 % ; Peinture : 20 % ; Alchimie : 30 % ; Astrologie : 30 % ; Ésotérisme : 40 % ; Histoire invisible : 20 % ; Magie : 50 % ; Kabbale : 10 % ; Templiers : 50 % ; Synarchie : 15 % ; Latin : 30 % ; Anglais : 40 % ; Allemand : 25 %.



Les CHEVALIERS DU temple de Jérusalem

Les scores donnés entre parenthèses sont les caractéristiques des Chevaliers-Rêveurs.

FOR 12(10)
 CONS 11(15)
 DEX 12(10)
 INT 16(19)
 CHA 12(14)

- ka-soleil : 35 (50)
- âge : 35 ans
- NIVEAU SOCIAL : 9
- éducation : 14
- PROCHES : 11

compétences

Armes de poing : 75 %
 Équitation : 50 %
 Droit : 70 %
 Informatique : 60 %
 S'informer : 80 %
 Sciences de l'homme : 70 %
 Éloquence : 30 %
 Empathie : 10 %
 Politique : 70 %
 Usages : 70 %
 Littérature : 80 %
 Musique : 50 %
 Peinture : 50 %
 Alchimie : 60 %
 Astrologie : 70 %
 Ésotérisme : 60 %
 Histoire invisible : 20 %
 Magie : 50 %
 Kabbale : 60 %
 Templiers : 80 %
 Synarchie : 40 %
 Latin : 80 %
 Hébreu : 70 %
 Anglais : 40 %
 Français : 25 %

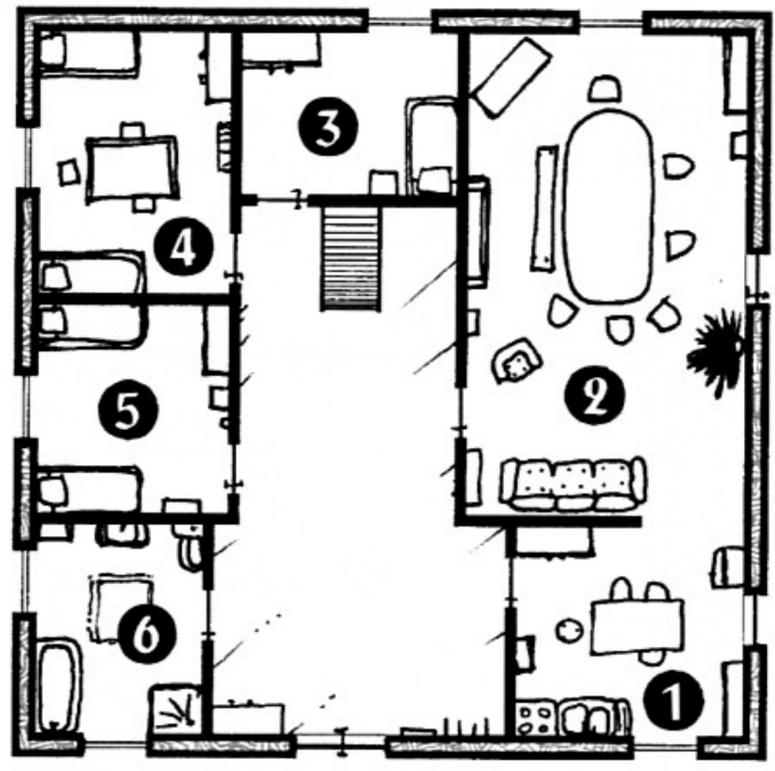
Les Chevaliers-Rêveurs ont + 15 % dans toutes les compétences de Traditions, - 5 % dans celles de Confrontations, - 10 % dans celles de Société et d'Arts.



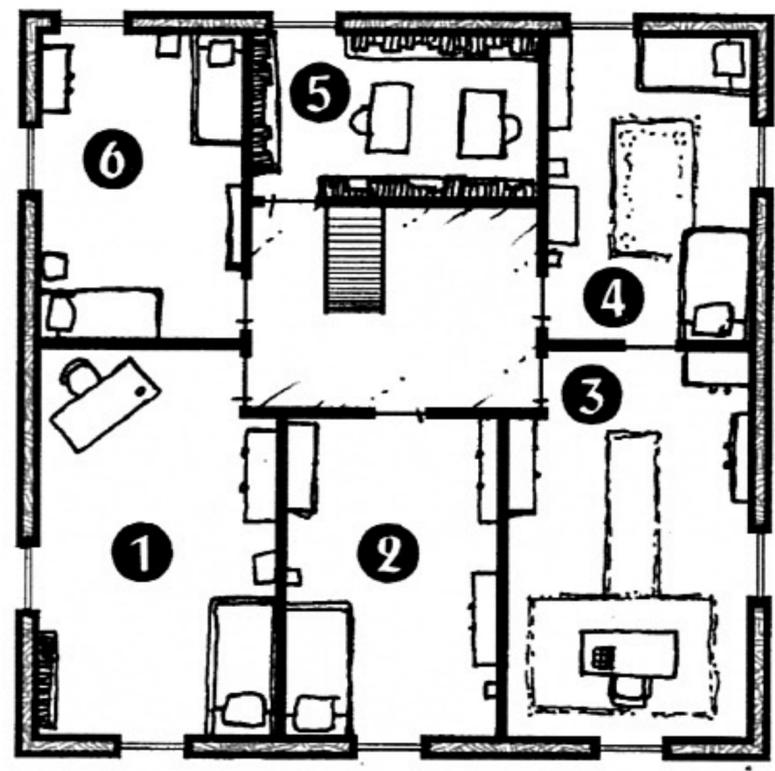


Plan de la propriété Lyonnaise de L'osmtj

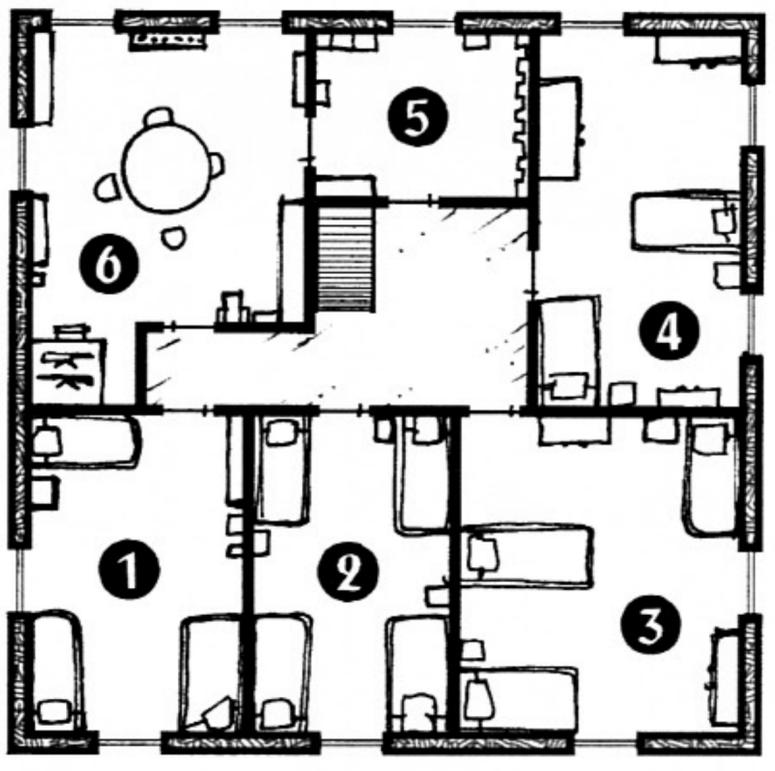
RDC



2ND étage



1^{ER} étage



POUR LES LÉGENDES, SE RÉFÉRER AU TEXTE DU LIVRET I pages 19 et 20

Raymonde, Mario et Joe

FOR 8/12/9 CONS 11/15/11 DEX 9/11/7
INT 9/5/9 CHA 11/9/14

- ka-soleil : 12/14/11
- âge : 65/18/16 ans
- NIVEAU SOCIAL : 12/08/06
- éducation : 14/07/09
- PROCHES : 08/12/14

compétences

Athlétisme : 10 %/ 60 %/ 25 %

Baratin : 50 %/ 15 %/ 25 %

Débrouillardise : 30 %/ 50 %/ 70 %

Éloquence : 60 %/ 15 %/ 80 %

Empathie : 50 %/ 15 %/ 60 %

Usages : 80 %/ 10 %/ 30 %

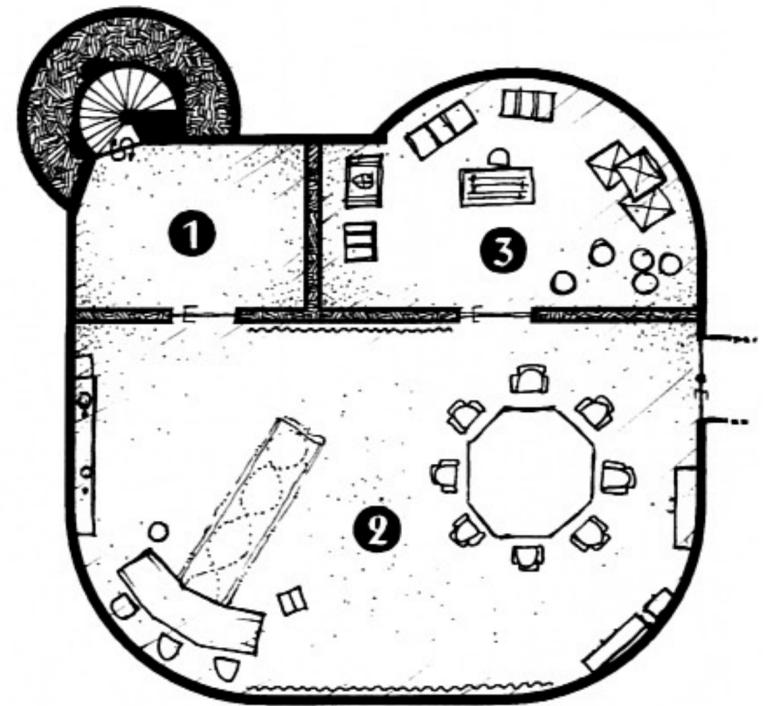
Raymonde, Mario et Joe sont des habitants d'un village voisin de la propriété que loue l'OSMTJ. Ils ont l'habitude d'enfiler des costumes de domestiques et de travailler dans cette propriété lorsqu'elle est habitée. Mais cette fois, les nouveaux locataires sont mystérieux. Très rapidement, ils seront terrorisés par les armes et l'équipement des Templiers. Lorsque Larménius de Jérusalem arrivera en compagnie des Chevaliers-Rêveurs, ils seront séquestrés dans la propriété. C'est une peur panique qui les gagnera lorsqu'ils réaliseront que leurs geôliers ne dorment jamais. L'atmosphère de la propriété sera digne des thrillers américains les plus étouffants.

Raymonde est une ancienne femme de chambre des grands hôtels parisiens. Elle écoule ses vieux jours sous le soleil, dans les vignes de la région lyonnaise. Elle est petite et maigre, le visage creusé par des rides profondes. Ses pétillants yeux verts sont mis en valeur par sa chevelure poivre et sel.

Mario est un vigoureux garçon aux cheveux bruns et aux yeux marrons qui n'a jamais rien connu que les vignes de sa région. Il rêve de s'engager dans l'armée française mais cette dernière ne veut pas de lui au regard de ses capacités intellectuelles. Il est complètement fasciné par le déploiement d'activités des Templiers.

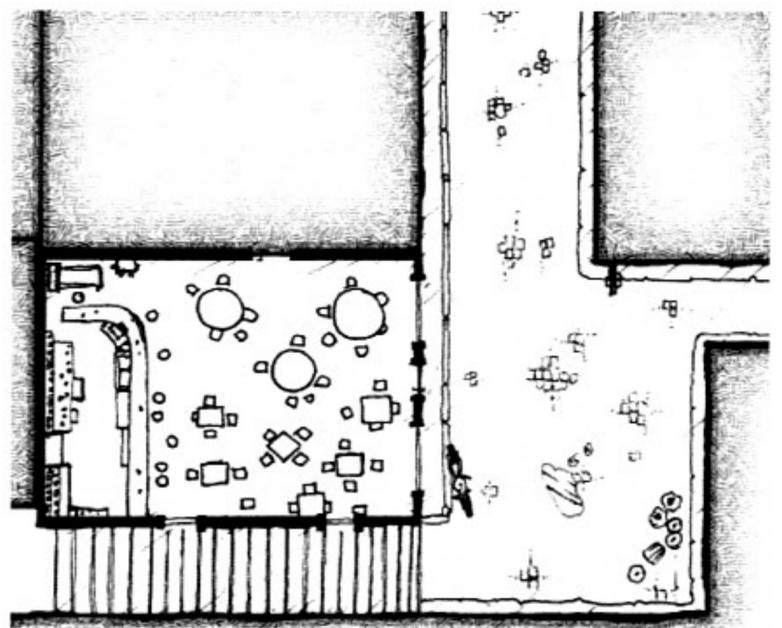
Joe est une jeune fille séduisante qui espère rencontrer le prince charmant parmi les beaux étrangers en uniforme que sont les Templiers de l'OSMTJ.

Plan de la Commanderie de l'Ordre du saint Sépulcre de Lyon



POUR Les Légendes, se référer au texte DU LIVRET I page 21

Plan du café « Le Monarque »



POUR Les Légendes, se référer au texte DU LIVRET I page 10

EDWARD KAVIGAN, L'EÏDOLON

FOR 9
 CONS 12
 DEX 8
 INT 15
 CHA 18

- ka-soleil : 60
- ka-lune : 40
- âge : 105 ANS

COMPÉTENCES

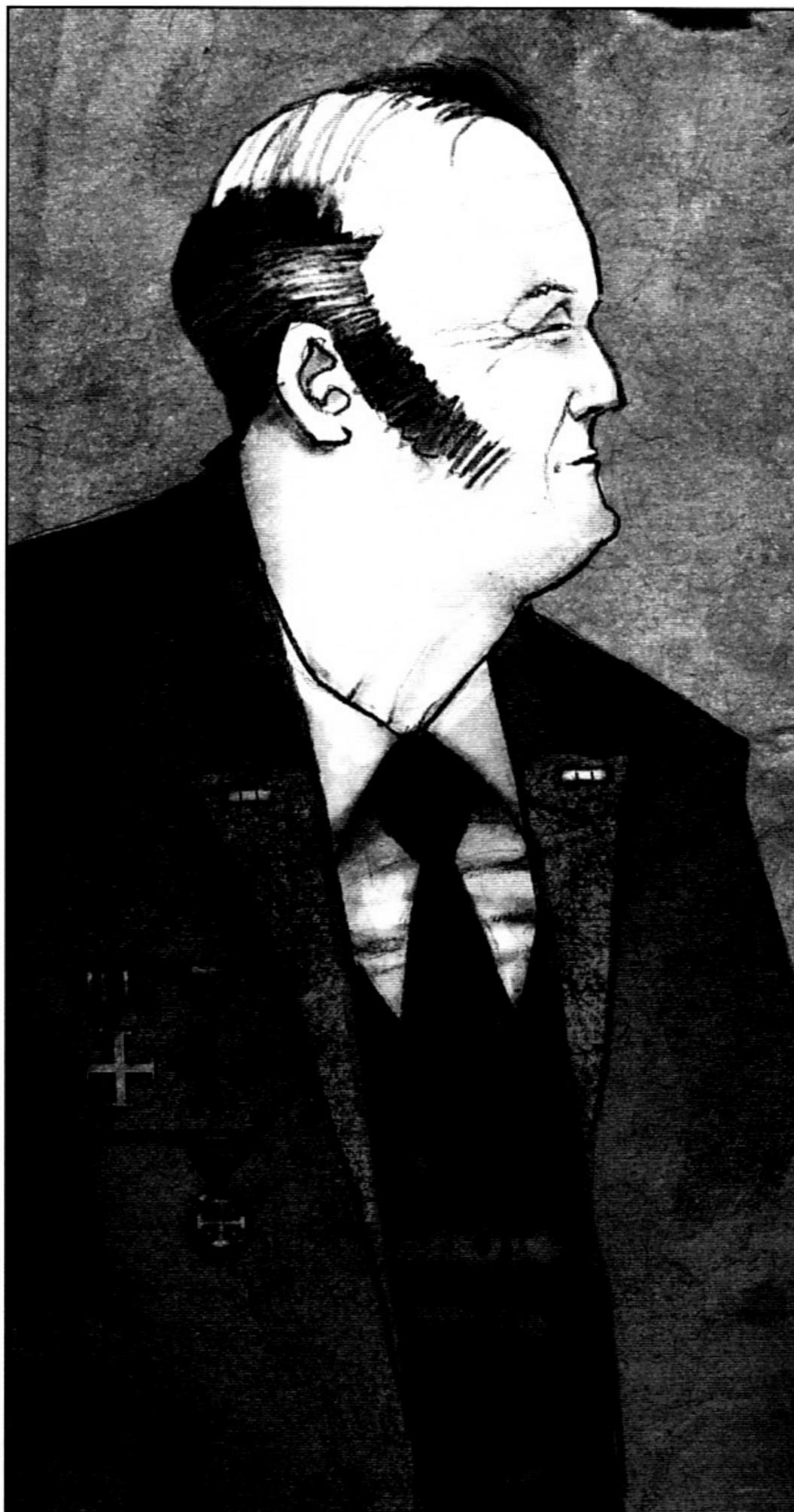
Armes de poing : 75 % ; Mêlée 20 % ;
 Escrime : 40 % ; Droit : 90 % ;
 Informatique : 60 % ; S'informer : 60 % ;
 Sciences de l'homme : 70 % ; Éloquence :
 70 % ; Empathie : 80 % ; Politique :
 80 % ; Usages : 90 % ; Littérature : 60 % ;
 Alchimie : 40 % ; Astrologie : 70 % ;
 Ésotérisme : 60 % ; Histoire invisible : 50 % ;
 Magie : 50 % ; Kabbale : 60 % ;
 Mystères : 50 % ; Rose+Croix : 40 % ;
 Templiers : 100 % ; Synarchie : 60 % ;
 Latin : 80 % ; Anglais : 80 % ;
 Français : 25 %.

HISTOIRE

L'Eïdolon est le clone lunaire de Tubalcaan, son avatar. Son Ka-Soleil est lié à un noyau de Ka-Lune constitué de la Lune de Pentacle de bon nombre de Nephilim tombés sous les bâtons des Chevaliers Invisibles pour permettre à Tubalcaan de trouver l'immortalité. L'Eïdolon fut bien souvent connu des profanes comme le Grand Maître du Temple, celui que les Initiés du Bâton nomment G.

Depuis 1954, l'Eïdolon est incarné dans le fondateur de la Bianética, Edward Kavigan, et tente d'asseoir le pouvoir du Bâton dans tous les gouvernements de la planète. C'est à lui que revient la responsabilité des préparatifs du Grand Plan.

Des informations complémentaires sont disponibles dans la seconde édition des *Templiers* ainsi que dans *Testament*.



JOHANNES-MARCUS LARMENIUS DE JÉRUSALEM

FOR 8
 CONS 12
 DEX 14
 INT 18
 CHA 12

- ka-soLeIL : 80
- âge : 683 ans

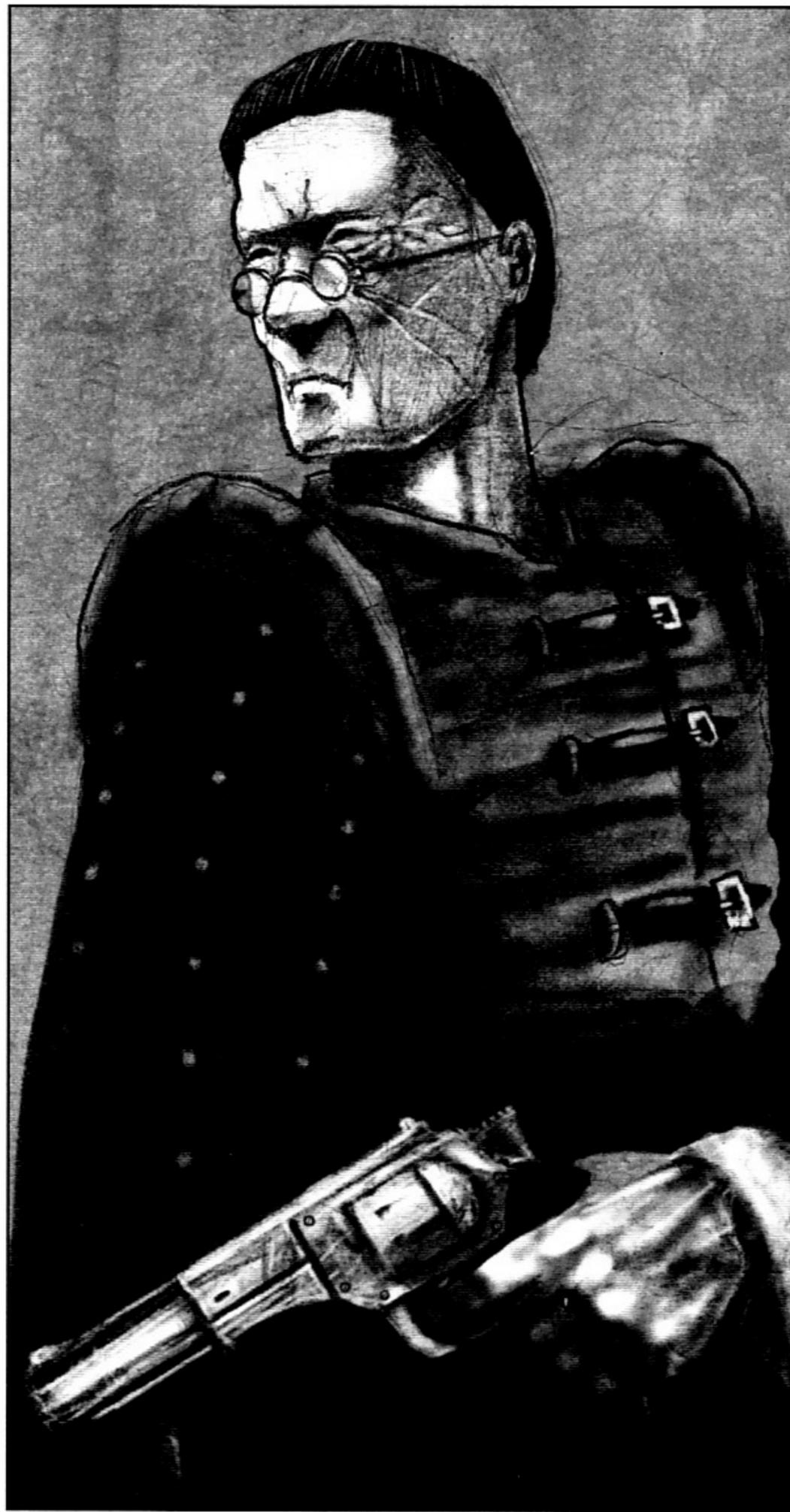
COMPÉTENCES

Armes de poing : 25 % ; Athlétisme : 60 % ;
 Escrime : 50 % ; Mêlée : 80 % ;
 Histoire : 40 % ; S'informer : 40 % ;
 Sciences de l'homme : 70 % ;
 Éloquence : 80 % ; Empathie : 60 % ;
 Politique : 40 % ;
 Usages : 50 % ; Littérature : 50 % ;
 Alchimie : 90 % ; Astrologie : 90 % ;
 Ésotérisme : 90 % ; Histoire invisible : 40 % ;
 Magie : 70 % ; Kabbale : 60 % ;
 Religion chrétienne 60 % ; Mystères : 20 % ;
 Rose+Croix : 60 % ; Templiers : 100 % ;
 Synarchie : 50 % ; Théologie : 60 % ;
 Latin : 90 % ; Anglais : 30 % ;
 Français : 85 %.

HISTOIRE

Larménius de Jérusalem est le Grand Commandant de l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem. Bien que l'Ordre ait son quartier général à Jérusalem, le Naute s'est établi avec l'élite de son Obédience sur l'île du Pacifique possédée par l'Arcane : la Porte du Temple. Depuis son intronisation au troisième Degré du Bâton, Larménius de Jérusalem n'a jamais partagé les visions de Tubalcaan sur l'avenir du Grand Plan.

Reportez-vous à *Testament* pour l'histoire de Larménius de Jérusalem et la particularité des Nautes à la tête des cinq Ordres coordonnant l'exécution du Grand Plan.





Les masques

FOR 17/16 CONS 16/18 DEX 14/15 CHA 5/7
INT : non-applicable. Ils sont toujours humains malgré les électrochocs et le lavage de cerveau mais leurs capacités intellectuelles sont quasi nulles. Ce sont des prédateurs.

- ka-soleil : 30/35
- âge : ENVIRON 25 ANS

compétences

Armes d'épaule : 60 %/ 40 % ; Armes de poing : 75 %/ 55 % ;
 Arts martiaux : 50 %/ 70 % ; Équitation : 30 %/ 50 % ;
 Escalade : 40 %/ 30 % ; Nager : 60 %/ 70 % ;
 Informatique : 45 %/ 55 % ; S'informer : 55 %/ 45 % ;
 Orientation : 45 %/ 55 % ; Pister : 40 %/ 50 % ;
 Survie : 35 %/ 25 % ; Vigilance : 40 %/ 30 % ;
 Conduire : 30 %/ 50 % ; Anglais : 40 %/ 50 %.

Ce sont les deux gardes du corps de l'Eidolon. L'un d'entre eux sera tué par un Frère Sombre, Karl, à La Valette sur l'île de Malte. Tubalcaan est gardé par quatre autres Masques.



Les chevaliers teutoniques

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

- ka-soleil : 20/25
- âge : 30 ANS

compétences

Armes d'épaule : 60 %/ 40 % ; Armes de poing : 75 %/ 90 % ;
 Arts martiaux : 70 %/ 50 % ; Informatique : 60 %/ 50 % ;
 S'informer : 80 %/ 50 % ; Empathie : 30 %/ 40 % ;
 Orientation : 55 %/ 70 % ; Pister : 40 %/ 50 % ;
 Survie : 35 %/ 50 % ; Vigilance : 60 %/ 50 % ;
 Conduire : 50 %/ 55 % ; Alchimie : 60 %/ 40 % ;
 Astrologie : 50 %/ 40 % ; Ésotérisme : 40 %/ 30 % ;
 Histoire invisible : 30 %/ 10 % ; Magie : 40 %/ 30 % ;
 Kabbale : 50 %/ 40 % ; Templiers : 70 %/ 60 % ;
 Synarchie : 30 %/ 40 % ; Allemand : 40 %/ 35 % ;
 Français : 25 %/ 15 %.

Ils seront chargés par Edward Kavigan, sur les conseils de Philippe de Villiers de l'Isle-Adam, de retrouver les Nephilim et le papyrus manquant, après son voyage à La Valette.



ARMAND MALON

RADIEUX SERVITEUR DE L'ALLIANCE JAUNE,
INITIÉ AU TROISIÈME ARC

FOR 9 CONS 12 DEX 12 INT 15 CHA 8

- ka-soleil : 40
- âge : 35 ans
- NIVEAU SOCIAL : 16
- ÉDUCATION : 17
- PROCHE : 07

COMPÉTENCES

Architecture : 60 % ; Géographie : 50 % ;
Humanités : 30 % ; Informatique : 20 % ;
Mythes et légendes : 60 % ; Sciences de l'homme : 40 % ;
Sciences naturelles : 20 % ; Découvrir : 50 % ;
Orientation : 30 % ; Négoce : 20 % ; Littérature : 50 % ;
Sculpture : 70 % ; Ésotérisme : 50 % ; Mystères : 40 % ;
Rituels : 40 % ; Grec : 60 % ; Hiéroglyphes : 20 %

HISTOIRE

Petit-fils d'un des fondateurs de l'Alliance de Mâât, Armand Malon est un aventurier des temps modernes. Depuis sa tendre enfance, les carnets de son grand-père ont nourri chez lui une passion sans bornes pour les mythes de l'Antiquité et l'ont conduit à participer à des missions archéologiques au Proche et Moyen-Orient. Cette véritable obsession a attiré l'attention du Clergé du Centaure d'Épidaure (cf. *Les Mystères*, pp. 93-94), qui le fit initier à la liturgie des Mystères de l'Orient en 1982 avant de le reconnaître comme l'un des leurs l'an passé. Dans le cadre des activités de la Chapelle, Armand Malon a dû retracer, sous la direction d'Émile Bourget, l'histoire du sanctuaire originel de Delphes (cf. *Les Mystères*, p. 88). Armand Malon a été repéré par l'un des Archégètes de l'Alliance de Mâât lors de ces fouilles.

Il fit de nombreuses propositions de rachat à Vladimir Vratisslovov qui fit mine de l'écouter d'une oreille attentive. Mais le collectionneur refusa son offre pour accepter celle d'un concurrent plus généreux.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes écœuré par l'attitude de Vladimir Vratisslovov. Il méritait ce qui lui est arrivé. Traiter un tel trésor de Sapience avec autant de mépris est une honte. Votre seul regret : que vous n'ayez pas eu l'idée de le tuer vous-même. Vous aimeriez remercier l'assassin et tenter de lui reprendre le rouleau de papyrus.

CITATIONS TYPIQUES

- « Les Anciens pensaient... »
- « [Nom d'un philosophe antique inconnu] disait que... »



HASSEN KHARIM

FOR 6 CONS 7 DEX 12 INT 17 CHA 13

- ka-soleil : 20
- âge : 35 ans
- NIVEAU SOCIAL : 13
- ÉDUCATION : 17
- PROCHE : 11

COMPÉTENCES

Humanités : 50 % ; Informatique : 30 % ;
Mythes et légendes : 20 % ; Sciences de l'homme : 30 % ;
Littérature : 60 % ; Peinture : 50 % ; Ésotérisme : 20 % ;
Mystères : 10 % ; Rituels : 05 % ; Arabe : 60 % ;
Hiéroglyphes : 90 %.

HISTOIRE

Expert en hiéroglyphes travaillant en partenariat avec les universités françaises, Hassen Kharim fut invité à la vente aux enchères afin d'authentifier le rouleau d'Irysos. Il fut absolument étonné qu'un tel papyrus existe et que nul n'en ait jamais entendu parlé. Lors de la vente aux enchères, il attendit que l'un des participants acquière le rouleau dans l'espoir de lui être présenté. Il rencontra Vladimir Vratisslovov pour le convaincre de le laisser étudier le texte chez lui en toute tranquillité. Hassen Kharim fut très étonné lorsque celui-ci lui avoua qu'il n'avait pas acquis ce papyrus pour sa valeur dans le patrimoine égyptien mais pour ce que la revente lui rapporterait.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes un savant, un spécialiste de réputation internationale en traduction des hiéroglyphes. Vous considérez que les Occidentaux sont imbus d'eux-mêmes, qu'ils n'ont aucun respect pour des pays de six mille ans d'histoire. Vous ne prêterez une oreille attentive aux Nephilim que s'ils se montrent particulièrement précis sur l'histoire de votre pays.

CITATION TYPIQUE

- « Vous ne méritez pas ma considération. Votre peuple exploite la naïveté du mien depuis trop longtemps. »

JOHN MALLOWAY

FOR 9 CONS 8 DEX 9 INT 16 CHA 11

- ka-soleil : 25
- âge : 90 ans
- NIVEAU SOCIAL : 12
- ÉDUCATION : 14
- PROCHE : 8

COMPÉTENCES

Armes de poing : 40 % ; Arts martiaux : 40 % ;
 Architecture : 30 % ; Géographie : 60 % ;
 Humanités : 50 % ; Informatique : 40 % ;
 Mythes et légendes : 50 % ; Sciences de l'homme : 50 % ;
 Sciences naturelles : 50 % ; Découvrir : 20 % ;
 Orientation : 60 % ; Négoce : 60 % ; Littérature : 40 % ;
 Sculpture : 60 % ; Ésotérisme : 60 % ; Mystères : 20 % ;
 Rituels : 20 % ; Templiers : 50 % ; Grec : 60 % ;
 Hiéroglyphes : 90 %.

HISTOIRE

Passionné par l'ésotérisme et le sacré, le lieutenant-colonel Herman Grubbs fut recruté par les Templiers allemands dans les premières heures du régime nazi pour mettre au point un réseau secret d'archives sur les œuvres liées aux Déchus et aux Maudits. Ce service de renseignements coordonnait une unité de Manteaux Blancs chargés de récupérer les œuvres en question. Au cours de leurs premiers mois d'activité, cette branche du Reich établit un tissu de contacts dans tous les territoires occupés. La mission de ces agents était de localiser les trésors occultes possédés par les ennemis de l'Allemagne et les récupérer à la faveur des rafles orchestrées par les SS.

Lorsque les Templiers réalisèrent que les rêves déments du Führer allait causer la perte de l'Allemagne, ils l'abandonnèrent à son sort. Auparavant, des hommes clés du système nazi qui intéressaient les Templiers par leurs travaux ou leurs postes, furent extraits d'Allemagne et convoyés aux États-Unis d'Amérique sous l'étiquette de réfugiés politiques. Herman Grubbs fut l'un des « savants » déplacés sur le sol américain. Il devint alors John Malloway. L'histoire perdit sa trace. Une fois installé dans sa nouvelle vie de professeur d'histoire, dans une université révisionniste de la côte ouest américaine, John Malloway continua à se passionner pour l'ésotérisme et, fort des connaissances accumulées aux côtés des Templiers, pour les Nephilim.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Le rouleau vous obsède. Depuis que vous avez acquis de nombreuses connaissances sur la civilisation égyptienne, vous ne cessez de penser aux secrets que renferment les hiéroglyphes des pyramides. Vous êtes déterminé à parcourir ces lignes mystérieuses. Vous n'éprouvez aucune sympathie pour les Templiers que vous jugez responsables de l'échec de la « Grande Allemagne ». Vous redoutez d'être reconnu par l'un d'entre eux.

CITATIONS TYPIQUES

« À mon âge, je n'ai plus de temps à perdre avec vous jeune homme. »

MARTIN CLUJET

FOR 11 CONS 7 DEX 15 INT 11 CHA 13

- ka-soleil : 14
- âge : 25 ans
- NIVEAU SOCIAL : 9
- ÉDUCATION : 11
- PROCHE : 9

COMPÉTENCES

Armes de poing : 20 % ; Esquive : 40 % ; Droit : 40 % ;
 S'informer : 70 % ; Découvrir : 50 % ; Corruption : 70 % ;
 Débrouillardise : 40 % ; Comédie : 20 % ; Sécurité : 30 % ;
 Ésotérisme : 15 % ; Théologie : 20 % ; Anglais : 25 %.

HISTOIRE

Élevé par son commissaire de père dans la littérature policière, Martin Clujet s'orienta tout d'abord vers l'écriture de romans noirs. N'étant pas vraiment un prodige de l'écriture, il dut se tourner vers le métier de journaliste pour assurer sa subsistance. De reportages en reportages, son parcours journalistique a fait de lui le mercenaire des journaux parisiens. Il traite des sujets sans grande importance ou trop banals pour intéresser réellement les rédactions des journaux de seconde zone qui l'emploient. Ainsi, Martin Clujet a dû couvrir la vente aux enchères pour *Le Banlieusard*.

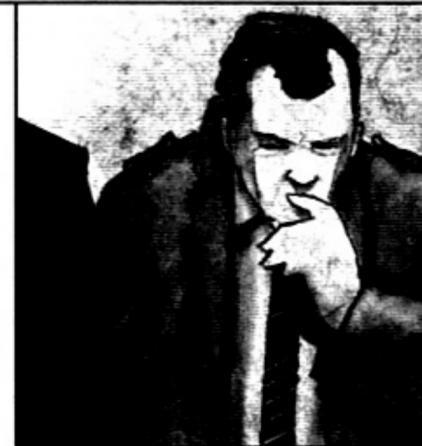
Considérant le sujet comme très ennuyeux, il a confié le boulot à un débutant qu'il exploite sans honte. Quelques jours plus tard, Vladimir Vratisslovov meurt. *Le Banlieusard* reprend contact avec Martin Clujet et lui demande d'enquêter sur le crime. Il se rend chez son jeune assistant et le retrouve baignant dans son sang. Pour Martin Clujet, c'est le début de son prochain roman « ».

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes un fainéant pour tout sauf lorsqu'il s'agit de se mettre dans un pétrin incroyable. Pour vous cette affaire de meurtre est une aubaine... Curieux, couard, malhonnête sont les adjectifs qui vous définissent. Vous prendrez les Nephilim pour des concurrents

CITATION TYPIQUE

« Vous voulez mon avis ? Non, mais je vais quand même vous le donner ! C'est louche toute cette histoire ! D'ici à ce qu'on découvre des femmes égorgées par un sadique qui aurait lu *Le Pendule de Foucault* devant Seven, y'a pas loin... »



marcel grofaud

SYNARQUE

FOR 12 CONS 8 DEX 9 INT 13 CHA 11

- ka-soLeIL : 14
- OUVRIER : 1 (ARTISANAT) / ROI : 2 (CORRUPTION)
- âge : 45 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 16
- ÉDUCATION : 13
- PROCHE : 18

COMPÉTENCES

Architecture : 20 % ; Humanités : 40 % ;
Informatique : 40 % ; Mythes et légendes : 30 % ;
Sciences de l'homme : 30 % ; Baratin : 50 % ;
Corruption : 60 % ; Débrouillardise : 30 % ;
Négoce : 60 % ; Littérature : 30 % ; Ésotérisme : 30 % ;
Histoire invisible : 15 % ; Synarchie : 30 % ;
Rituels : 40 %.

HISTOIRE

Marcel Grofaud a été élevé par son père parmi les monten-l'air et les affaires de recel qui constituent le quotidien des Salons de la Clef. Mais il n'a pas pour autant oublié de lui transmettre les valeurs des rituels synarques de l'axe de l'Ouvrier et du Roi. Ainsi, au fil des années, il a étudié l'enseignement Adonhiramique de ses ancêtres et a permis au Degré des Salons de la Clef de retrouver ses rites ésotériques. Malheureusement, n'étant parrainé par aucun Illuminé, cela ne lui suffira pas pour améliorer ces rites et progresser sur les axes étudiés.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes un organisateur né. Vous êtes pragmatique. Les Salons de la Clef sont pour vous un moyen de vous enrichir. Vous espérez que les altérations de la réalité qui vous permettent de réaliser les rites synarques de votre Degré vous permettront d'acquiescer davantage de pouvoir et d'argent.

CITATIONS TYPIQUES

« Une fois, deux fois, trois fois ... adjudé, vendu ! »



DES PROFANES

● MARC GREDU et JEAN FRANTIL

FOR 14/12 CONS 11/10 DEX 12/15
INT 11/12 CHA 11/11

- ka-soLeIL : 12/13
- âge : 40 et 45 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 11/13
- ÉDUCATION : 12/11
- PROCHE : 09/12

COMPÉTENCES

Armes de poing : 30 % / 40 % ; Athlétisme : 40 % / 30 % ;
Couteau : 60 % / 60 % ; Nager : 25 % / 30 % ;
Vigilance : 40 % / 45 % ; Corruption : 35 % / 30 % ;
Artisanat : 40 % / 50 % ; Déguisement : 30 % / 40 % ;
Se cacher : 30 % / 20 % ; Silencieux : 35 % / 20 %.

● JEAN-HUGUES DE LA MOTTE-LARGUENIÈRE

FOR 11 CONS 11 DEX 13 INT 14 CHA 16

- ka-soLeIL : 17
- âge : 45 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 18
- ÉDUCATION : 16
- PROCHE : 14

COMPÉTENCES

Géographie : 30 % ; Histoire : 40 % ; Mythes et légendes :
60 % ; Sciences de l'homme : 40 % ; Littérature : 50 % ;
Ésotérisme : 50 % ; Mystères : 10 % ; Rituels : 05 % ;
Grec : 20 % ; Hiéroglyphes : 20 %.

● YVES DESMOND et ROGER LAMCUR

FOR 6/7 CONS 7/9 DEX 12/10
INT 17/16 CHA 13/14

- ka-soLeIL : 12/11
- âge : 65 et 70 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 14/14
- ÉDUCATION : 17/17
- PROCHE : 11/12

COMPÉTENCES

Histoire : 80 % / 85 % ; Humanités : 60 % / 65 % ;
Mythes et légendes : 60 % / 55 % ;
Sciences de l'homme : 40 % / 40 % ;
Littérature : 60 % / 55 % ; Ésotérisme : 20 % / 30 % ;
Mystères : 20 % / 10 % ; Hiéroglyphes : 40 % ; 40 %.

AQUILON

métamorphe : TRITON

pentacle

TERRE 30 feu 12 AIR 48 eau 60
NOYAU DE LUNE NOIRE 50

métamorphoses

- OREILLES DÉCOUPÉES : 10
- MAINS PALMÉES : 8
- PEAU ÉCAILLÉE : 14
- ODEUR DE VASE : 10
- VOIX CAVERNEUSE : 18

méta-caractéristiques

FOR 6 (+ 3)

CONS 10 (+ 8)

DEX 18 (+ 11)

INT 16 (+ 9)

CHA 14 (BONUS NON APPLICABLE)

- ka-SOLEIL : 19
- SIMULACRE : MATHIEU HÉROUARD
- OCÉANOGRAPHE
- ÂGE : 41 ANS
- NIVEAU SOCIAL : 18
- ÉDUCATION : 20
- PROCHES : 08

compétences

Sciences occultes : Basse Magie : 90 % ; Haute Magie : 70 %
(La Voie du Dédale de l'Âme) ; Sceaux : 95 % ; Pentacles : 50 %
Kabbale Noire : 40 % ; Pavane : 75 % ; Nécromancie : 60 %.

HISTOIRE

En Crète, en - 1500, Aquilon fut capturé par des Mystères d'Occident qui aliénèrent son étrange Pentacle à une stase. Dès lors, Aquilon rejoignit les rangs des Nephilim. Ses incarnations successives le conduisirent, au XVII^e siècle, dans les Caraïbes où il se mêla au cousin de cette région du monde. Puis il vécut à Londres au XIX^e siècle, où il fit la connaissance de Florence Farr, bien avant qu'elle ne soit manipulée par les Euménides et ne devienne le Pélican. Aquilon la suivit lorsque, obsédée par la Ténébreuse, elle constitua une assemblée occulte affiliée à la Golden Dawn, la Sphère. Dès lors, il s'intéressa à la Rose+Croix et plus particulièrement aux Frères Sombres dont il découvrit les affinités avec la Pavane.

Au début des années 90, Aquilon rejoignit le Bateleur. Mais les Adoptés de cet Arcane majeur remarquèrent son étrange Pentacle. Inquiétés par la branche maudite d'Aquilon, ils se renseignèrent afin de savoir si d'autres cas avaient été recensés. Leurs investigations ésotériques leur permirent d'entendre parler des exactions des autres membres du 666. Ils décidèrent de chasser Aquilon de leurs Demeures Philosophales.



CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes intelligent, machiavélique et excellent lorsqu'il s'agit de vous faire passer pour un « mou ». Rien ni personne ne peut vous détourner de vos buts.

Interrogé sur son étrange Pentacle, il cherchera à savoir ce que les Nephilim en vue de lui en vision-Ka. Ont-ils détecté la présence de la Lune Noire ou l'ont-ils pris pour un Cruxim ? S'ils l'ont pris pour un Cruxim, il leur expliquera qu'il est un ancien Adopté de l'Impératrice. Lorsqu'il réalisa quelles modifications cet Agartha provoquait dans l'équilibre de son Pentacle, il quitta l'Arcane majeur. Si l'un des Nephilim est un Adopté de l'Arcane et qu'il objecte ne jamais avoir vu de tel Pentacle, Aquilon prétextera que l'Impératrice ne montre pas tous ses secrets, et notamment ses erreurs, à tous ses Initiés. Si les Nephilim ont remarqué l'important embryon de Noyau de Lune Noire dans son Pentacle, il prétendra être la victime d'un puissant sortilège Selenim. Si votre groupe contient un Selenim et que celui-ci rétorque que les Sciences occultes des Maudits n'atteignent pas les Nephilim, Aquilon sous-entendra que le Noyau du Selenim doit être trop faible pour prendre pleinement la mesure de ce que peut faire un « Selenim digne de ce nom ».

CITATIONS TYPIQUES

« Vous pouvez compter sur moi. Vous ne pouviez pas trouver meilleur allié dans ces temps troublés. »

NOTE :

Aquilon a pu être rencontré par les Nephilim lors du scénario *Tant va la cruche à l'eau...*, publié dans *Casus Belli* n°73. Ces caractéristiques ont été modifiées afin de répondre aux exigences techniques et au développement de *Nephilim II* et des *Chroniques de l'Apocalypse*. De plus, il a été « vieilli ».

arkel

maître de La foudre
de La première phalange hypapiste

métamorphe : DJINN

pentacle
terre 40 feu 50 air 30 eau 10 LUNE 20

métamorphoses

- CHEVEUX flamboyants : 6
- MAINS griffues : 14
- PEAU BRÛLante : 11
- ODEUR DE BRÛLé : 10
- VOIX CRÉPitante : 11

méta-caractéristiques

FOR 15 (+ 10)
CONS 14 (+ 9)
DEX 16 (+ 3)
INT 12 (+ 8)
CHA 10 (+ 5)

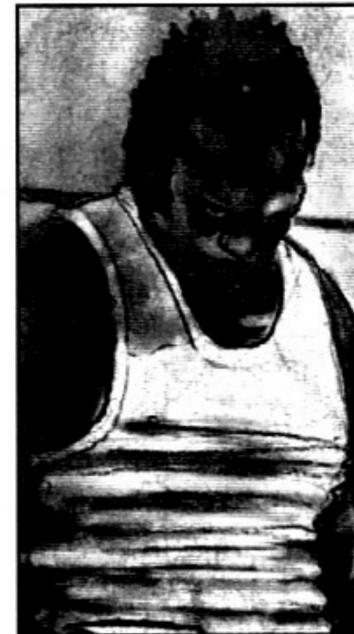
- ka-SOLEIL : 10
- SIMULacre : PAUL fAsentier
- LÉGIonnaire EN retraite
- âge : 42 ANS
- NIVEAU social : 10
- éDUCATION : 9
- PROCHES : 08

compétences

Confrontation : entre 65 et 80 %
Adaptation : entre 60 et 70 %
Mécanique : 50 %
Premiers secours : 70 %
Filature : 40 %
Se cacher : 40 %
Silencieux : 50 %

Sciences occultes

Basse Magie : 90 %
Haute Magie : 90 %
(la Voie Axiale des Principes
Égarants)
Grand Secret : 20 %
Sceaux : 95 %
Pentacles : 20 %



HISTOIRE

Arkel est l'un des plus vieux Adoptés de la Maison-Dieu. Il fut Simon de la Marche et partit en croisade à Nicopolis en 1396 avant d'intégrer le corps d'un homme à la carrure athlétique qui périt, coulé dans du plomb fondu, dans la Cathédrale Souterraine, dans le troisième volume du *Chant de la Terre*.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

Vous êtes instinctif, violent et dénué de tout sentiment de pitié ou de compassion pour vos victimes. Vous avez le sens du devoir et de l'obéissance. Vous vouez une profonde haine aux sociétés secrètes humaines, et particulièrement aux Templiers. Votre mépris et votre dédain pour la race humaine font de vous un phalangiste de premier ordre. Vous êtes spontané dans les situations difficiles, ce qui fait de vous un assassin froid et méticuleux.

CITATIONS TYPIQUES

« Après tous ces siècles, il n'y a plus que la mort de gens comme toi qui m'apaise. »

NOTE :

Arkel a « vieilli » depuis le volume sur la *Maison-Dieu* dans le *Grand Codex des Adoptés*. Les altérations portées à sa fiche de personnage prennent en compte les événements de *Loa* auxquels il fut confronté.





Les Qaalaad

FOR 12-14 CONS 11-16 DEX 9-11 INT 9-13 CHA 9-12
ka-soleil 12-22

compétences

Couteau : 30 % ; Astronomie : 20 % ; Mythes et légendes : 40 % ; Pister : 20 % ; Survie : 30 % ; Peinture : 10 % ; Astrologie : 20 % ; Histoire invisible : 20 % ; Anglais : 05 %.

Les Qaalaad sont présentés dans l'acte V du livret I, *Terræ Rexum Johannum*. Une communauté de Qaalaad, étrangère à la forteresse, vit de l'autre côté de la montagne qui surplombe le cratère. En vertu d'une sorte de pacte sacré, ces nomades amènent à leurs frères reclus la nourriture ou les vêtements dont ils pourraient avoir besoin. Ils savent qu'en échange, le monde des rêves de leurs légendes leur est ouvert.

Les DUN-ta

FOR 6 CONS 21 DEX 18 INT N.a. CHA N.a.
ka-soleil 6

compétences

Piquer : 60 %.

On rencontre plus d'êtres monstrueux que de véritables humains dans les sombres tunnels d'Altiplano. Outre les hommes à tête de chien, issus des manipulations magiques du Roi Jean, la forteresse abrite d'autres créatures moins réussies, pitoyables croisements d'êtres magiques et d'animaux à nonnant dans la pénombre des litanies pleines de remords, ou entités semi-oniriques échappées d'Akasha à la dérive, errant sans but dans les souterrains de la forteresse. Le meilleur exemple en est le troupeau de dun-ta s'ébattant au fond du puits. Les dun-ta sont les sauterelles géantes issues de l'Apocalypse. Elle sont caparaçonnées de métal,

possèdent une queue de scorpion – gorgée d'un poison capable d'ouvrir à l'esprit d'une éventuelle victime les portes de l'Apocalypse – et un visage d'homme, encadré d'une chevelure blonde. Le Roi Jean s'en sert comme excavatrices, car il espère, à terme, relier l'Akasha de l'Apocalypse au monde physique, et est persuadé que le dit Akasha se trouve dans les profondeurs de la Terre.

Poison : en cas de piqûre, un jet d'opposition de CONS contre un POT de virulence de 21 détermine une éventuelle perte d'un niveau de santé. Ce jet a lieu toutes les heures jusqu'à hospitalisation du malheureux. Les dommages sont cumulables et peuvent donc entraîner la mort. La piqûre n'occasionne ni saignement ni dommage.

Dès que deux niveaux de dommages ont été comptabilisés, la victime fait un jet de Ka dominant sous trois fois — deux fois à trois niveaux de santé, une fois à un niveau de santé — à chaque heure. En cas d'échec, la psyché de la victime est entraînée dans l'Akasha d'Ha-Ka-Ptah.

Les Hommes à tête de CHIEN

FOR 11-17 CONS 14-18 DEX 11-13
INT 9-11 CHA N.a

ka-soleil 15

On ne peut s'intégrer dans les hommes à tête de chien. En effet, la présence de Ka-éléments, résidus d'expérimentations magiques qui leur donnèrent leur apparence, empêche tout effet-Jésus.

compétences

Athlétisme : 40 % ; Esquive : 50 % ; Jet : 40 % ; Premiers Secours : 20 % ; Orientation : 40 % ; Pister 30 % ; Musique (hurlement nocturne) : 20 % ; Astrologie : 10 % ; Rituels : 25 %.

Les hommes à tête de chien sont le résultat des expériences du Roi Jean sur l'espèce humaine et sur certains Nephilim. Ces expériences furent parfois partagées avec Tubalcaan lui-même, qui se rendait fréquemment à Altiplano au Moyen Âge.

Les rares relations avec l'extérieur sont assurées par Xooghaya, chef de la communauté des hommes-chiens et interprète du Roi Jean. Xooghaya est l'une des rares créatures du Roi qui soit bonne à autre chose qu'à rêver. Il est entouré de deux lieutenants, Hsira et Oyale, ainsi que d'une poignée de Qaalaad qui gèrent les tâches courantes et assurent l'entretien du palais.

Le ROI JEAN

métamorphe : ange

pentacle

TERRE 30 FEU 45 AIR 75 EAU 60 LUNE 15
KHAÏBA 60

Le Roi Jean est un Khaïba unique. Le corps de son simulacre a enflé pour devenir un amas de formes tentaculaires replié en bourrelets. Il a gardé son visage qui ressemble davantage à celui d'un cadavre, un mort-vivant à la chevelure d'or.

métamorphoses

- CHEVEUX DORÉS : 16
- MAINS BLANCHES : 0
- PEAU EMPUMÉE : 1
- ODEUR DE MIEL : 20
- VOIX MÉLODIEUSE : 8

méta-caractéristiques

FOR 50 (+ 9)
CONS 40 (+ 8)
DEX 6 (+ 11)
INT 15 (+ 11)
CHA 3 (+ 4)

- ka-soleil : 25
- âge : 3333 ans
- NIVEAU SOCIAL : n.a.
- ÉDUCATION : 15
- PROCHES : 18

compétences

Architecture : 90 % ; *Histoire invisible* : 90 % ;
Templiers : 90 %.

Sciences occultes

Basse Magie : 90 %

Haute Magie : 90 %

Grand Secret : 70 %

(la Voie Tortueuse du Labyrinthe Schématique)

Sceaux : 95 %

Pentacles : 90 %

Clef : 20 %

(Pachad)

Le Roi Jean possède tous les Sorts connus et bien d'autres encore qu'il a mis au point lors de ses études des effets-

Dragon et des Akasha. Vous pouvez lui donner les Invocations de votre choix, sans restriction. Bien que la Kabbale l'ait passionné pendant des siècles, il a abandonné ses recherches. Trop près du but peut-être...

HISTOIRE

L'histoire du Roi Jean est riche d'enseignements. En 1350 avant l'Incident Jésus, un Eolim indiscipliné et fantasque du nom de Je-Han intègre une cohorte de Déchus menée par le terrible Irysos. Pour lutter contre les disciples de Tubalcaan qui sèment la terreur en Égypte, Irysos et les siens invoquent le Chien de Sirius, double Maudit de Mu. Je-Han et Hsyaruq, l'un de ses compagnons, eurent le malheur de voir l'anti-Akasha d'où venait le Chien de Sirius, et la figure de Mu lui-même. Je-Han fut plus chanceux que Hsyaruq. Toujours conscient, il put prendre la fuite vers le sud, portant le corps de son compagnon Maudit. Pris de démence, il déroba, avec l'aide de disciples humains, qui tous trouvèrent une mort violente par la suite, les moules de vingt-deux Lames d'Akhénaton, dissimulés dans un temple souterrain dont il avait recopié le plan de mémoire. Ses errances le menèrent au pied des contreforts somaliens. Par ses pouvoirs magiques, Je-Han asservit le clan qui vivait là. Il nomma ses membres Qaalaad – « étrangers » en somalien – et se nourrit un temps de leur Ka-Soleil pour apaiser ses souffrances. Il installa les moules des Lames dans l'une des salles les plus secrètes de la citadelle que les Qaalaad creusèrent, Altiplano, et s'interrogea longuement sur leur sens. Au cours des siècles qui suivirent, il fit embellir la forteresse et l'agrandit considérablement, voyagea encore en Égypte et sur la terre d'Israël, puis, sentant que sa folie et ses transformations physiques le priveraient bientôt de tout mouvement, retourna vers Altiplano, et entreprit de bâtir sa légende. Ses dernières pérégrinations lui avaient permis de trouver presque tous les rouleaux du testament ésotérique d'Épiméthée, ainsi que plusieurs objets se rapportant au mythe de l'Apocalypse et au Compromis d'Égypte, qui lui permirent par la suite de bâtir ses deux Akasha. En réalité, il ne manquait plus qu'un rouleau de parchemin à Je-Han. Sans lui, il ne parviendrait pas à percer le mystère des Lames, et à déchiffrer le testament.

Sentant qu'il lui faudrait beaucoup de temps pour parvenir à ses fins, Je-Han édifia de toutes pièces sa propre légende, d'abord pour protéger ses activités d'un voile de fumée pseudo-ésotérique et ensuite, paradoxalement, pour attirer



à lui ceux qui savent voir derrière les apparences, dans l'espoir qu'ils pourraient l'aider dans sa quête du rouleau perdu. Ainsi fut créé, peu de temps après l'an mil, le mythe du Prêtre Jean, accepté et reconnu par l'Église chrétienne. Le royaume magique du Prêtre Jean, censément situé en Éthiopie, abritait dit-on mille et une merveilles, dont la tombe de saint Thomas ; le Prêtre Jean possédait un territoire immense, s'étendant sur toute la partie Est de l'Afrique. Il était, selon des chroniqueurs tels qu'Alberich de Trois-Fontaines, un ennemi déclaré des Turcs musulmans et un allié potentiel des croisés. Intrigués par ces rumeurs, les Initiés du Bâton partirent à la recherche de son royaume magique et finirent par le débusquer, dans les montagnes somaliennes. La créature qu'ils y découvrirent n'avait qu'un rapport fort éloigné avec l'idée que l'on pouvait se faire d'un roi. Son corps difforme s'agitait sur d'immenses monceaux d'or, tributs versés par les tribus locales, et les sons qui s'en échappaient s'apparentaient à du vieil égyptien. Les Templiers, pourtant, ne s'arrêtèrent pas aux apparences. Comprenant d'une part que le Roi Jean était dépositaire d'un savoir et d'une puissance qui pourraient leur être utile par la suite, et d'autre part que la créature qui se tenait devant eux n'avait plus rien d'un Déchu au sens strict du terme, ils alertèrent le Grand Maître qui se rendit sur place et nomma presque aussitôt le Roi Jean Bailli des territoires d'Afrique orientale. Ces terres furent connues plus tard sous le nom de *Terræ Rexum Johannum*, et l'influence ésotérique que le souverain exerça aussitôt sur elles ne se démentit jamais. Aujourd'hui, le Roi Jean est toujours Bailli du Temple et règne sur les rêves de nombreux dirigeants d'Afrique, leur dictant leur conduite selon des critères occultes, connus de lui seul.

En parallèle, depuis des siècles et des siècles, le monarque poursuit ses propres recherches ésotériques. Son espoir de percer le mystère du testament d'Épiméthée par des voies profanes — c'est-à-dire de retrouver le rouleau de papyrus manquant —, n'a cessé de s'affaiblir. En conséquence, le Roi Jean explore des voies plus subtiles. En premier lieu, il a créé ses fameux hommes à têtes de chien. Par la suite, ses recherches en Égypte et en Israël lui ont permis de bâtir deux Akasha. Le premier, celui du Révélateur, Ha-Ka-Ptah, est un reflet de l'Égypte du temps d'Akhénaton. Le second, celui de la Révélation, la Nouvelle Jérusalem, est celui de l'Apocalypse chrétienne, que le Roi Jean associe à la fin des temps. L'un des desseins du Roi Jean est de réunir ces deux Akasha par une série de mondes-tampons, rêvés successivement par ses créatures à têtes de chien, qu'il appelle les écailles du Dragon. Le monarque espère bien, au jour du Jugement Dernier, que le Dragon s'incarne en lui pour

devenir le passage entre le Révélateur et la Révélation et, ainsi, gagner sa rédemption. Mais là n'est pas son seul projet : chaque jour, des idées plus délirantes les unes que les autres germent dans le cerveau malade du monarque. La plus sérieuse est celle qui concerne l'anti-Akasha de Mu. À partir des Akasha « ratés » par les hommes à tête de chien, le Roi Jean bâtit patiemment un non-Monde qui doit le mener à l'anti-Akasha d'où est venu le Chien de Sirius. Le monarque entend retrouver le maître des lieux et le tuer, ou l'asservir. Mais son projet est encore loin, très loin d'aboutir. Dans sa précipitation, le Roi Jean est parti vers des plans inconnus, des Akasha infernaux ne menant nulle part — en tout cas pas à Mu. Parfois, pour essayer de retrouver sa route, il contemple le visage de Hsyaruq en espérant y déceler un signe qui lui permettrait d'atteindre son but. Mais la folie est tout ce qu'il trouve dans les traits de son compagnon brisé, et le souverain d'Altiplano finit par comprendre que cette voie-là ne le mènera nulle part.

CONSEIL D'INTERPRÉTATION

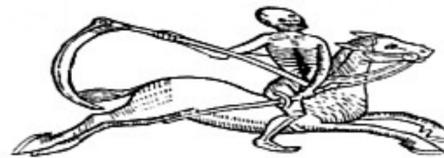
Vous passez des semaines entières, avachi au fond de l'Ombilic, attendant que vos forces vous reviennent. Une fois celles-ci retrouvées, vous errez dans les couloirs d'Altiplano cherchant à pénétrer le non-Monde où vous espérez retrouver Mu.

CITATIONS TYPIQUES

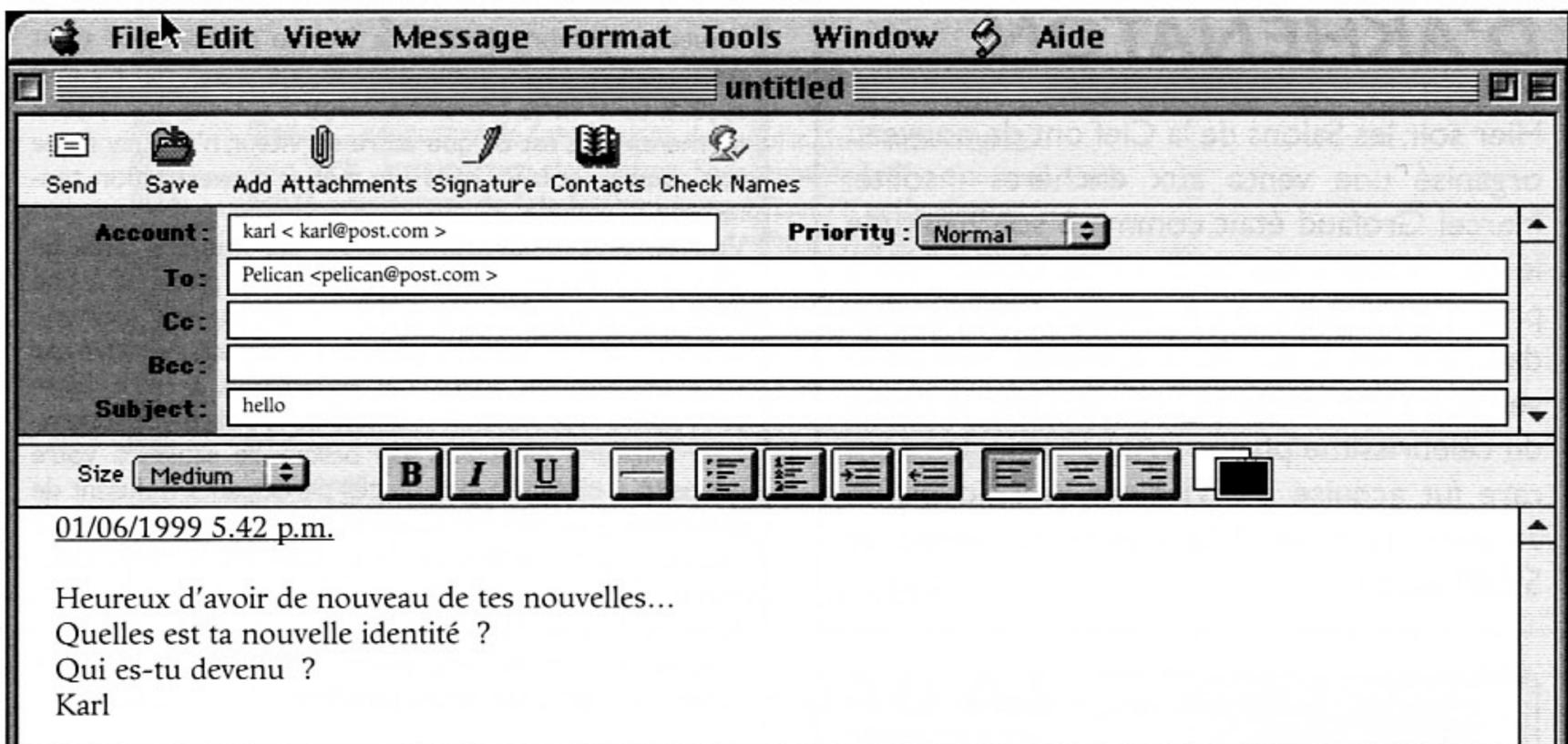
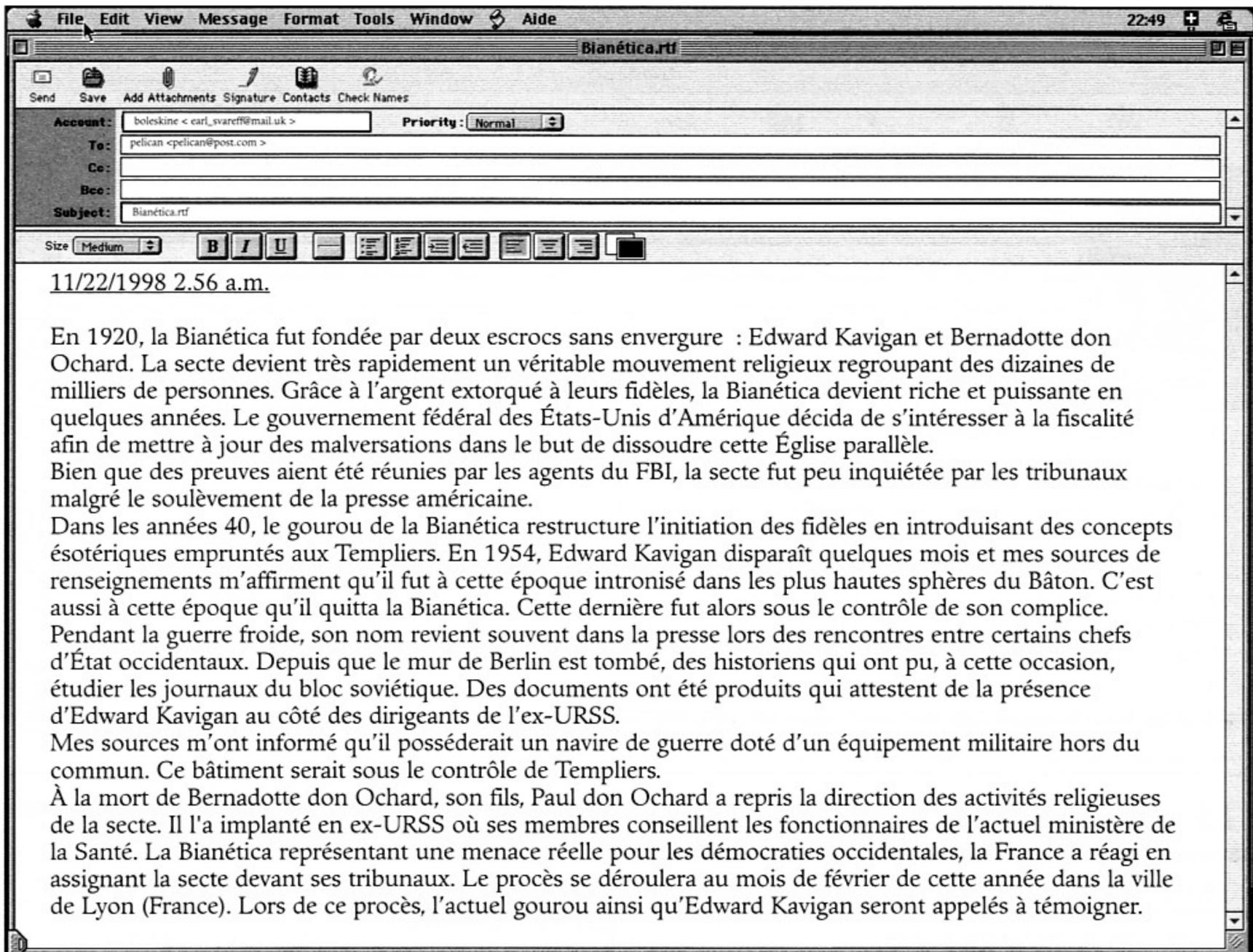
Les Nephilim devront faire appel à Xooghaya pour traduire les propos incohérents du Roi Jean. Il ne mentionne jamais Mu mais fait toujours référence à lui de façon détournée et inintelligible. Le Roi Jean cite très souvent l'Apocalypse biblique qu'il a lui-même rédigée.

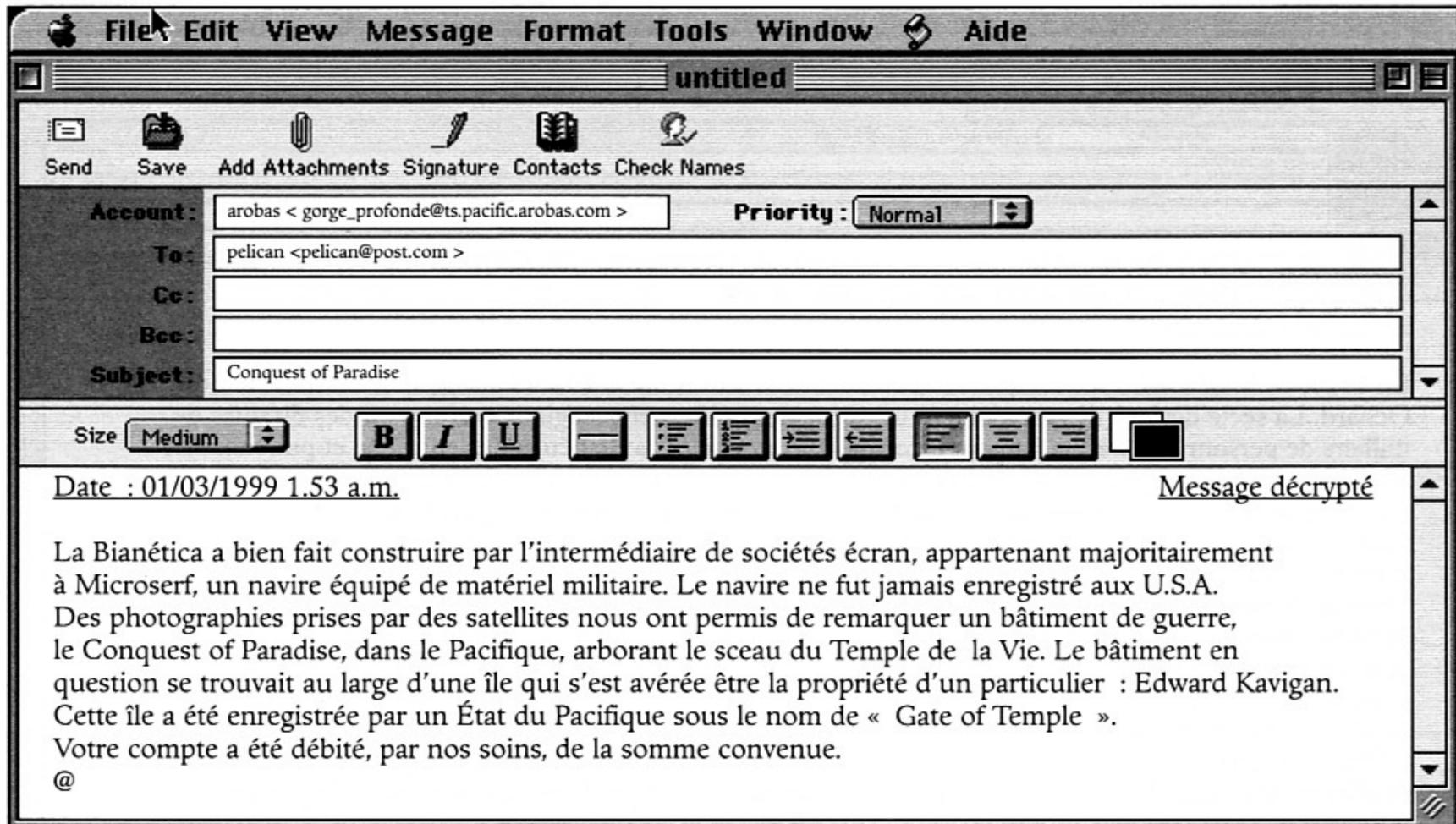
« La nuit a envahi mon esprit et elle va envahir le monde. Et, alors, une silhouette, surgie des cycles immémoriaux du Graal Primordial, s'élèvera à l'horizon et répandra son ombre sur le monde. Elle ouvrira le Livre et regardera en dedans et en dehors. Et ce sera l'Apocalypse. »

« L'Apocalypse est bien plus terrible que le Grand Plan. Les rêves de Tubalcaan peuvent empêcher le retour de l'Iz et la venue de la Bête. »









LE BANLIEUSARD

16/02/1999

LE PAPYRUS D'AKHÉNATON

Hier soir, les Salons de la Clef ont de nouveau organisé une vente aux enchères insolite. Marcel Grofoud était comme à son habitude le commissaire de cette vente. L'objet mis à prix n'était autre qu'un rouleau de papyrus daté, par les spécialistes présents lors de la vente, du XIV^e siècle av. J.-C. pendant le règne du célèbre pharaon Akhénaton. La pièce rare fut acquise par Vladimir Vratisslovov, un amateur d'art ésotérique, pour la somme de 5 000 euros.

M. Clujet



LA BAI
C'EST

LE BANLIEUSARD

18/02/1999

UN RICHISSIME AMATEUR D'ART ASSASSINÉ

Ce matin, le personnel du Royal Hôtel, à Paris, a découvert Vladimir Vratisslovov baignant dans son sang dans sa luxueuse chambre d'hôtel. La femme de chambre ayant découvert le corps aurait affirmé que la victime n'aurait reçu aucune visite. Dit-elle la vérité ? A-t-elle des raisons de mentir ? C'est ce que votre serviteur, n'écouterant que son courage et la foi dans son métier d'investigation, tentera de découvrir.

Vladimir Vratisslovov n'avait certes pas que des amis. En effet, le 15 février de cette année il avait participé à une vente aux enchères où il avait acquis un papyrus pour une somme astronomique. Le papyrus n'a pas été retrouvé par les lieutenants de police. Les participants à cette vente sont donc les principaux suspects de la police. Votre serviteur, toujours guidé par son besoin de satisfaire votre curiosité, a obtenu la liste de ces participants. Refusant de céder aux pressions des suspects et de l'état policier, notre journal se permet de vous livrer cette information : Jean Frantil, Marc Gredu, Yves Desmond, Roger Lamcur, Armand Malon, Hassen Kharim, John Malloway, Jean-Hugues de la Motte-Larguenière, Mathieu Hérouard, Paul Fasentier... ainsi que votre serviteur.

M. Clujet

Les Salons de la Clef
 37, rue des Horlogers
 92 000 Vaucresson

*Le 15 février 1999,
 à Vaucresson*

Je soussigné, Hassen Kharim, expert en histoire de la civilisation égyptienne affilié à l'Organisation Internationale de la Protection des Parchemins Anciens, atteste que le papyrus vendu aux enchères par les Salons de la Clef à Vladimir Vratislovov est un authentique document datant du règne d'Amenhotep IV, pharaon de la XVIII^e dynastie.

La vente eut lieu sous la tutelle de Maître Grofaud et en ma présence.

*Hassen Kharim
 Expert de l'O.I.P.P.A.*

16/02/1999 à 14 h 03
 provenance INTERPOL
 Nom : VRATISLOVOU
 Prénom : Vladimir, Andreï
 Nationalité : Confédération helvétique
 Profession : Antiquaire
 Âge : 57 ans

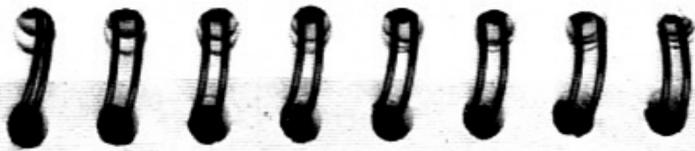
1965 Londres : soupçonné d'espionnage. Condamnation : huit ans = trafic d'œuvres d'art.
 1970 Libéré de prison.
 1971 Madrid : soupçonné de falsification de certificats d'authenticité.
 1972 New York : immigration clandestine. Soupçonné de trafic d'œuvres d'art.
 1973 Rabat : soupçonné de falsification de certificats d'authenticité.
 1975 Casablanca : condamnation : dix ans = trafic d'œuvres d'art.
 1985 Libéré de prison.
 1986 Londres, Paris : soupçonné de falsification de certificats d'authenticité.
 1987 Madrid, Tunis : soupçonné de falsification de certificats d'authenticité.
 Soupçonné de trafic d'œuvres d'art.
 1988 Paris, Athènes : soupçonné de falsification de certificats d'authenticité.
 1989 Athènes, Israël : soupçonné de falsification de certificats d'authenticité.
 Soupçonné de trafic d'œuvres d'art.
 1990 Israël : Soupçonné de trafic d'œuvres d'art.
 Soupçonné d'espionnage.
 1992 Madrid : condamnation : sept ans = trafic d'œuvres d'art.
 1998 Libéré de prison.

Les services de renseignements jordaniens le soupçonnent de collaborer avec le Mossad.

De : chloé < chloé@post.com >
 À : Pelican < pelican@post.com >
 Date : 20/02/1999 2.13 p.m.
 Objet : OSMTJ

 Je viens d'apprendre que l'OSMTJ était en France dans la région de Lyon. Je crois savoir que tu es dans le coin. Ils auraient reçu l'ordre de collaborer avec une Obédience locale pour mettre au point la capture de l'un d'entre nous.
 Reste sur tes gardes...
 Chloé

aide de jeu N° 10



Cet Ordre du troisième Degré du Temple de la Vie maintient l'ordre dans la région dite Terre Sanctae. Les textes fixant les rites de ces Templiers remontent au Temple Archaïque. Ces Manteaux Rouges ont élu domicile dans une vieille mosquée en constante restauration, au cœur de la Cité Sainte de Jérusalem. Certains Frères de la branche du Corps prétendent qu'ils conserveraient jalousement l'un des énigmatiques Galions élémentaires qui firent trembler les Arcanes mineurs depuis des siècles. Il s'agirait en l'occurrence du bateau de Mahomet.

Des Initiés transfuges du Temple prétendent que l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem souffrirait d'un discrédit important depuis qu'il aurait fait échouer le Grand Plan au XIV^e siècle et précipité par là même le démantèlement du Temple exotérique.

De nos jours, l'Ordre Souverain et Militaire du Temple de Jérusalem tente de renouer avec la tradition médiévale, de redorer son blason et d'inculquer à ses Initiés une attitude spirituelle exemplaire.

aide de jeu N° 11

*Johannes-Marcus Larménius de Jérusalem
 Templier et ésotériste du XIV^e siècle
 Proche du Grand Maître Jacques de Molay
 Aurait permis la sauvegarde de la charte du Temple - en la récupérant des mains de Molay le 13/02/1324 - en la transmettant au futur G.M. Théobald d'Alexandrie.
 Les historiens prétendent que cette charte serait un faux.
 Elle contiendrait les statuts secrets du Temple ainsi que l'emplacement du trésor des Templiers.*

aide de jeu N° 12

Message décrypté :

De : asaf < asaf@e-post.il >
 À : pelican < pelican@post.com >
 Date : 01/03/1999 1.53 a.m.
 Objet : Edward Kavigan

 Selon mes sources Edward Kavigan se rendrait en Somalie au début du mois de mars pour « livrer » un document. Nul ne sait de quoi il s'agit. Pourtant certains d'entre nous semblent être mêlés à cette affaire.

Asaf

aide de jeu N° 13

16 février 1999

Je me suis rendu hier soir à la vente aux enchères organisée par les Salons de la Clef. Il y avait Hassan Kharim, l'éminent spécialiste de la culture de l'Égypte antique. Ce dernier authentifia le papyrus. En voyant le papyrus, j'ai acquis la certitude qu'il s'agit bien de celui qu'Émile et moi-même avons découvert, en 1982, dans les ruines de Delphes. Je ne sais vraiment pas comment ce mystérieux rouleau a pu parvenir entre les mains de cette curieuse organisation d'antiquaires. D'après ce que l'on m'a expliqué, les Salons de la Clef seraient spécialisés dans la vente d'objets occultes. C'est décidément très étrange.

La mauvaise nouvelle est bien entendu que je n'ai pu obtenir le papyrus. Les enchères ont très vite excédé mes maigres moyens. Le vainqueur de cette joute est un certain Vladimir Vratislovov, enfin si j'ai bien compris son nom. Je l'ai entendu discuter avec l'organisateur de la vente, il réside pour le moment dans l'un de ses hôtels luxueux tout près de la gare Montparnasse. Je m'y rendrai demain matin. Peut-être acceptera-t-il de me laisser étudier le papyrus.

17 février 1999

J'ai rencontré ce Vladimir. C'est un véritable porc. Il a osé me proposer de lui racheter le parchemin en m'expliquant que pour lui il n'avait qu'une valeur financière et qu'il comptait bien le revendre un jour ou l'autre au plus offrant. Je n'en reviens pas.

Enfin, il m'a permis de voir le papyrus. J'étais un peu moins sûr de le reconnaître. Je me suis rendu après cet odieux entretien aux Salons de la Clef où après avoir insisté énormément j'ai enfin rencontré Grofaud. Il m'a affirmé qu'il ne savait rien de la provenance du papyrus et que ce n'étaient pas ses affaires. Il semblerait que toutes les personnes ayant eu ce parchemin entre les mains, ces derniers jours, soient des incultes doublés d'imbéciles.

18 février 1999

J'ai appris ce matin par la presse que ce Vladimir a été retrouvé mort dans sa chambre d'hôtel. Ma foi, je ne peux m'empêcher de me réjouir. Mais qu'est devenu le papyrus ?

Je repense à Émile et à l'homme qui s'enfuit du campement, cette nuit de 1982, en possession du papyrus. Qui sont ces hommes prêts à tuer des savants pour un morceau de papyrus. Serait-ce la malédiction des hiéroglyphes ?

Il est heureux que ce papyrus ait été en dehors de mes moyens l'autre soir...

Je pense téléphoner à l'Alliance. Peut-être pourront-ils me conseiller ? Dois-je chercher ce papyrus ?

19 février 1999

Je viens de me réveiller en sursaut : ce papyrus me hante. Une de mes conversations nocturnes avec Émile m'est revenue en rêve. Il pensait à une époque que les hiéroglyphes de ce parchemin devaient dater d'Akhenaton ; il avait même suggéré que le texte parle du pharaon poète. Je me suis également souvenu que nous avions polémique jusqu'au matin : comment ce papyrus était-il arrivé à Delphes ? Comment se faisait-il que les hommes d'Alexandre le Grand, après avoir dévasté le sanctuaire, n'aient pas découvert ce parchemin ?

Quel mystère renferme les idéogrammes et les phonogrammes de ce rouleau ?

Andrew Crampton
2 West Blith Street
London SW3 6AS

Londres,
Le 17 février 1999.

Très cher John,

Je vous écris pour vous tenir informé de ce que des Initiés de ma connaissance ont pu m'apprendre sur votre énigmatique rouleau de papyrus. La description que vous m'en avez faite a suscité l'interrogation que vous supposiez. Tous ont trouvé bien curieux que des erreurs aussi grossières soient contenues dans le corps du texte et que, dans le même temps, vous affirmiez son authenticité. Et puis, un expert de l'O.I.P.P.A. l'a lui aussi authentifié.

Bien que tous n'aient aucune idée sur ce papyrus, l'un de mes amis s'est pourtant fait l'écho de rumeurs auxquelles il n'avait guère prêté attention dans un premier temps. On lui aurait raconté une histoire bien curieuse sur des parchemins très anciens que l'armée macédonienne aurait mis à jour sous Alexandre le Grand lors du pillage du sanctuaire de Delphes. Vous savez, tout comme moi, je suppose, qu'Alexandre attaqua ce haut lieu de l'ésotérisme afin de traquer des Démons que je ne nommerai point mais dont, je le sais, vous connaissez l'existence. Les hommes d'Alexandre auraient découvert dans les décombres du temple des papyrus qui, lors de la chute d'Alexandrie, furent convoyés en Éthiopie pour y être vendus à une mystérieuse tribu. La piste disparaît dans les massifs montagneux de cette contrée du monde.

La personne qui m'a raconté cet étrange épisode de l'histoire prétend ne plus se souvenir qui lui confia ce récit mais elle m'assura qu'elle se souvenait de ces détails comme étant dignes d'une source sûre.

J'espère que ces éléments vous aideront à percer ce que nous nommons déjà le mystère du « papyrus à trous ».

Cordialement,

ANDREW CRAMPTON

P.S. : Quand pourrons-nous vous compter parmi nous pour l'un de nos colloques
Rose+Croix ?